Universidade do Minho
Instituto de Ciências Sociais

Ana Catarina Bessa Meneses Campos Rodrigues

Bruxas, elfas e feiticeiras: As Representações Femininas no Cinema de Fantasia

Março de 2025

Bruxas, elfas e feiticeiras: As Representações Femininas no Cinema de Fantasia

Ana Catarina Bessa Meneses Campos Rodrigues

UMinho | 2025

Universidade do Minho
Instituto de Ciências Sociais

Ana Catarina Bessa Meneses Campos Rodrigues

Bruxas, elfas e feiticeiras: As Representações Femininas no Cinema de Fantasia

Tese de Doutoramento
Doutoramento em Ciências da Comunicação

Trabalho efetuado sob a orientação da
Professora Doutora Zara Pinto Coelho

Março de 2025

DIREITOS DE AUTOR E CONDIÇÕES DE UTILIZAÇÃO DO TRABALHO POR TERCEIROS

Este é um trabalho académico que pode ser utilizado por terceiros desde que respeitadas as regras e boas práticas internacionalmente aceites, no que concerne aos direitos de autor e direitos conexos.

Assim, o presente trabalho pode ser utilizado nos termos previstos na licença abaixo indicada.

Caso o utilizador necessite de permissão para poder fazer um uso do trabalho em condições não previstas no licenciamento indicado, deverá contactar o autor, através do RepositóriUM da Universidade do Minho.

Licença concedida aos utilizadores deste trabalho



Atribuição
CC BY

https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/

Agradecimentos

Em primeiro lugar, gostaria de agradecer à Professora Doutora Maria Zara Simões Pinto Coelho, a quem devo muito do apoio e encorajamento nesta longa caminhada. Este estudo teria ficado muito aquém das expectativas se não fosse por todas as horas que dedicou a corrigir cada capítulo, cada texto e cada afirmação, levando o meu sentido crítico sempre mais longe. Gostaria também de lhe agradecer por todos os livros, autores e temáticas que recomendou constantemente ao longo da escrita desta tese de doutoramento. Também gostaria de agradecer a todos os outros Professores e colegas Investigadores que, direta ou indiretamente, contribuíram com as suas ideias para elaboração deste estudo. Gostaria também de agradecer ao meu pai e à minha mãe, que desde o início me apoiaram e ajudaram a minimizar todas as dúvidas e dificuldades que surgiram neste processo. Obrigada também a toda a minha família pelo seu apoio. Um sincero obrigada a todos os meus amigos, com quem também passei muitas horas lúdicas a discutir de forma informal temas relevantes para este estudo e que foram incansáveis nas suas estratégias para me manter motivada.

DECLARAÇÃO DE INTEGRIDADE

Declaro ter atuado com integridade na elaboração do presente trabalho académico e confirmo que não recorri à prática de plágio nem a qualquer forma de utilização indevida ou falsificação de informações ou resultados em nenhuma das etapas conducente à sua elaboração.

Mais declaro que conheço e que respeitei o Código de Conduta Ética da Universidade do Minho.

Bruxas, elfas e feiticeiras: As representações femininas no cinema de fantasia

Resumo

A tese "Bruxas, elfas e feiticeiras: As Representações Femininas no Cinema de Fantasia" propõe-se a analisar as representações femininas em filmes e séries televisivas do panorama fantástico ocidental, na tentativa de perceber, através de uma análise fílmica (e.g. Penafria, 2009), perspetiva enquadrada pela teoria crítica feminista (e.g. Lauretis (1984), Butler (1990, Solloway (2016), Brey (2022)), como é que as mulheres são representadas no género cinematográfico de fantasia ocidental.

A pertinência desta investigação prende-se com o facto de a fantasia ter um número crescente de fãs nos últimos anos, que se entretêm a discutir os pormenores das suas obras eleitas (Correia, 2021, p. 146). A ideia de que as mulheres não têm interesse no fantástico ignora décadas de participação feminina com narrativas fantásticas como espaço de imaginação feminista (Ferraday, 2015, p. 24), por um lado, e a persistência de problemas como "misoginia, sexismo e comportamento genderizado" (Murray, 2020, p. 70), por outro. Além disso, as produções de fantasia, seja a nível televisivo como no cinematográfico têm vindo a aumentar (Kruske, 2022). Tal realidade possibilita que estes sejam conteúdos audiovisuais com uma influência cada vez maior nas representações (Hall, 1997) que propõem e apresentam, sendo, portanto, necessário aprofundar o conhecimento sobre o assunto.

No que respeita ao género de fantasia, a crítica feminista tem adiado o estudo da heroína feminina como um arquétipo no seu direito, pois além da ausência de representações femininas, as mulheres na fantasia têm sido, maioritariamente, invisibilizadas, e costumava ser improvável que uma mulher se aventurasse numa batalha sem proteção masculina (Campbell, 2010, p. 4).Por isso, com este estudo, queremos evidenciar, a partir da análise fílmica do *corpus* construído no quadro do projeto de doutoramento, os conteúdos das representações fílmicas e a sua expressão narrativa e visual, bem como algumas das implicações sociais dessas escolhas, no que concerne, em particular, à questão das assimetrias de género.

Palavras-chave: análise fílmica; cinema de fantasia; crítica feminista; representações femininas

Witches, elves and sorceresses: Female representations in fantasy cinema

Abstract

The thesis "Witches, elves and sorceresses: Female Representations in Fantasy Cinema" aims to analyze female representations in films and television series from the Western fantastic panorama, in an attempt to understand, through a film analysis (e.g. Penafria, 2009), perspective framed by feminist critical theory (e.g. Lauretis (1984), Butler (1990, Solloway (2016), Brey (2022)), how women are represented in the Western fantasy film genre.

The relevance of this investigation is related to the fact that fantasy has a growing number of fans in recent years, who have fun discussing the details of their chosen works (Correia, 2021, p. 146). The idea that women are not interested in the fantastic ignores decades of female participation with fantastic narratives as a space for feminist imagination (Ferraday, 2015, p. 24), on the one hand, and the persistence of problems such as "misogyny, sexism and behavior genderized" (Murray, 2020, p. 70), on the other. Furthermore, fantasy productions, whether on television or cinema, have been increasing (Kruske, 2022). This reality makes it possible for these to be audiovisual contents with an increasingly greater influence on the representations (Hall, 1997) that they propose and present, and it is therefore necessary to deepen knowledge on the subject.

With regard to the fantasy genre, feminist criticism has postponed the study of the female heroine as an archetype in her own right, because in addition to the absence of female representations, women in fantasy have been, for the most part, made invisible, and it used to be unlikely that a woman ventured into battle without male protection (Campbell, 2010, p. 4, our translation). Therefore, with this study, we want to highlight, based on the filmic analysis of the corpus constructed within the framework of the doctoral project, the contents of the filmic representations and their narrative and visual expression, as well as some of the social implications of these choices, regarding the issue of gender asymmetries.

Keywords: film analysis; fantasy cinema; feminist critique; female representation

Índice

DIREITOS DE AUTOR E CONDIÇÕES DE UTILIZAÇÃO DO TRABALHO POR TERCEIROS..... *ii*

Agradecimentos..... *iii*

DECLARAÇÃO DE INTEGRIDADE ..... *iv*

Resumo..... *v*

Abstract..... *vi*

Índice..... *vii*

Índice de Figuras..... *ix*

Índice de Tabelas ..... *xi*

1. Introdução 1

2. Revisão Teórica..... 4

2.1. Conceitos de representação..... 4

2.1.1. Representações sociais..... 5

2.1.2. Representações mediáticas..... 10

2.1.3. Representações sociais e mediáticas na construção das representações de género .. 15

2.2. A crítica feminista: uma breve resenha histórica 24

2.2.1. Laura Mulvey: o olhar 26

2.2.2. Claire Johnston: woman's cinema as counter-cinema 28

2.2.3. Annete Kuhn: cinema feminista 30

2.2.4. Teresa de Lauretis: semiótica e cinema..... 32

2.2.5. Mary Ann Doane: masquerade feminina..... 35

2.2.6. Perspetivas queer: o fenómeno cinemático queer..... 37

2.2.7. Pespetivas críticas feministas: a importância dos contextos 39

2.2.8. O female gaze e a agência feminina 41

2.3. Representações femininas ancestrais..... 45

2.3.1. Eva e Maria 47

2.3.2 As mulheres como mães e cuidadoras..... 51

2.4. As representações femininas na cultura popular.....56

2.4.1. As representações femininas na literatura..... 56

2.4.2. As representações femininas na televisão e no cinema..... 60

2.5. As representações femininas no cinema de fantasia 67

2.5.1. O que é o cinema de fantasia? Qual é a tradição? 67
2.5.2. Tipos de narrativas de fantasia 77
2.5.3. Representações femininas no cinema de fantasia 84
2.5.4. O que falta? Novas representações 98
2.5.5. Conclusões 99
3. Metodologia 101
3.1. Critérios de produção e narrativos 102
3.2. Critérios para análise fílmica 109
4. Análise fílmica dos filmes e séries 113
4.1. Análise dos filmes 113
4.1.1. Barbie (2023) 113
4.1.2. Beauty and the Beast (2017) 121
4.1.3. Aladdin (2019) 131
4.1.4. The Little Mermaid (2023) 139
4.1.5. Mary Poppins Returns (2018) 149
4.1.6. Dumbo (2019) 159
4.1.7. Maleficent: Mistress of Evil (2019) 167
4.1.8 Miss Peregrine's Home for Peculiiar Children (2016) 176
4.2. Análise dos episódios das séries televisivas 184
4.2.1. One Piece (2023) 184
4.2.2. The Wheel of Time (2021) 191
4.2.3. The Witcher (2019) 201
4.2.4. House of the Dragon (2022) 213
4.2.5. Wednesday (2022) 226
4.2.6. Rings of Power (2022) 237
4.2.7. Warrior Nun (2020) 246
4.2.8. Shadow and Bone (2021) 254
5. Análise e discussão dos resultados 259
6. Conclusões 287
Referências *bibliográficas* *290*
Anexos *298*

Índice de Figuras

Figura 1: Imagem retirada do Filme “A Bela e o Monstro” (1991).....61
Figura 2: Imagem retirada do filme "Cinderella" (1950).....62
Figura 3: Imagem retirada do filme Cinderella (2015).....62
Figura 4: Imagem retirada do filme A Bela e o Monstro (2017).....63
Figura 5: Cartaz do filme Moonlight (2016).....64
Figura 6: Imagem retirada do filme Moonlight (2016).....65
Figura 7: Cartaz da Série Televisiva Orange Is The New Black (2013).....66
Figura 8: Imagem retirada da Série Televisiva Orange Is The New Black (2013).....66
Figura 9: Imagem retirada do filme Harry Potter e a Pedra Filosofal (2001).....79
Figura 10: Imagem retirada da série televisiva Jonathan Strange & Mr Norell (2015).....81
Figura 11: Imagem retirada do filme O Senhor dos Anéis: A Irmandade do Anel (2001).....82
Figura 12: Imagem retirada da série televisiva Guerra dos Tronos (2011).....83
Figura 13: Cartaz do filme Barbie (2023).....113
Figura 14: Imagem retirada do filme Barbie (2023).....114
Figura 15: Cartaz oficial do filme Beauty and The Beast (2017).....121
Figura 16: Imagem retirada do filme Beauty and The Beast (2017).....122
Figura 17: Cartaz oficial do filme Aladdin (2019).....131
Figura 18: Imagem retirada do filme Aladdin (2019).....132
Figura 19: Cartaz oficial do filme Little Mermaid (2023).....139
Figura 20: Imagem retirada do filme Little Mermaid (2023).....140
Figura 21: Cartaz oficial do filme Mary Poppins Returns (2018).....149
Figura 22: Imagem retirada do filme Mary Poppins Returns (2019).....150
Figura 23: Cartaz oficial do filme Dumbo (2019).....159
Figura 24: Imagem retirada do filme Dumbo (2019).....160
Figura 25: Cartaz oficial do filme Maleficent: Mistress of Evil (2019).....167
Figura 26: Imagem retirada do filme Maleficent: Mistress of Evil (2019).....168

Figura 27: Cartaz oficial do filme Miss Peregrine's Home for Peculiar Children (2016).....176
Figura 28: Imagem retirada do filme Miss Peregrine's Home for Peculiar Children (2016).....177
Figura 29: Cartaz da série televisiva One Piece (2023).....184
Figura 30: Imagem retirada da série televisiva One Piece (2023).....186
Figura 31: Imagem retirada da série televisiva One Piece (2023).....187
Figura 32: Cartaz oficial da série televisiva The Wheel of Time (2021).....191
Figura 33: Imagem retirada da série televisiva The Wheel Of Time (2021).....194
Figura 34: Imagem retirada da série televisiva The Wheel Of Time (2021).....195
Figura 35: Imagem retirada da série televisiva The Wheel Of Time (2021).....195
Figura 36: Cartaz da série televisiva The Witcher (2019).....201
Figura 37: Imagem retirada da série televisiva The Witcher (2019).....205
Figura 38: Imagem retirada da série televisiva The Witcher (2019).....209
Figura 39: Cartaz da série televisiva House of The Dragon (2022).....214
Figura 40: Imagem retirada da série televisiva House of the Dragon (2022).....219
Figura 41: Imagem retirada da série televisiva House of the Dragon (2022).....219
Figura 42: Cartaz da série televisiva Wednesday (2022).....226
Figura 43: Imagem retirada da série televisiva Wednesday (2022).....243
Figura 44: Imagem retirada da série televisiva Wednesday (2022).....229
Figura 45: Cartaz da série televisiva The Rings of Power (2022).....237
Figura 46: Imagem retirada da série televisiva The Rings of Power (2022).....240
Figura 47: Imagem retirada da série televisiva The Rings of Power (2022).....240
Figura 48: Cartaz da série televisiva Warrior Nun (2020).....246
Figura 49: Imagem retirada da série televisiva Warrior Nun (2020).....248
Figura 50: Cartaz da série televisiva Shadow and Bone (2021).....254
Figura 51: Imagem retirada da série televisiva Shadow and Bone (2021).....256

Índice de Tabelas

Tabela 1: Filmes Populares de Fantasia com personagens femininas nos papéis principais, lançados entre 2016 e 2023 – Pesquisa por Popularidade no IMDB.....103
Tabela 2: Filmes Populares de Fantasia com personagens femininas nos papéis principais, lançados entre 2016 e 2023 – Pesquisa por geração de lucro no BoxOfficeMojo.....104
Tabela 3: Filmes Populares de Fantasia com personagens femininas nos papéis principais, lançados entre 2016 e 2023 - Organização de ambas as listas (Popularidade no IMDB e geração lucro no BoxOfficeMojo) por lucro.....105
Tabela 4: Séries Televisivas Populares de Fantasia com personagens femininas nos papéis principais, lançados entre 2016 e 2023 (Popularidade no IMDB) por PIB.....106
Tabela 5: Episódios mais bem avaliados das Séries Televisivas Populares de Fantasia com personagens femininas nos papéis principais, lançados entre 2016 e 2023 (Popularidade no IMDB e pontuação de episódio no Episoderating.com).....107
Tabela 6: Episódios mais bem avaliados das Séries Televisivas Populares de Fantasia com personagens femininas nos papéis principais, lançados entre 2016 e 2023 (Popularidade no IMDB, pontuação de episódio no Episoderating.com e exposição das personagens em análise).....108
Tabela 7: Critérios de análise Fílmica.....112

1. Introdução

O género de fantasia tem a capacidade de provocar o desejo pela imaginação de alternativas outras, e de nos colocar em confronto com novas e inesperadas realidades que propulsionam novos olhares relativos a questões sociais e humanas que nos são familiares. Apesar de as representações femininas em vários géneros cinematográficos já terem sido alvo de estudo, no género de fantasia a tradição da investigação não é ainda extensa, o que motivou este estudo na tentativa de contribuir para o campo de conhecimento. Diferentemente de outros géneros, os mundos secundários de fantasia fornecem a possibilidade da criação de realidades não limitadas pelas regras sociais reais, permitindo a experimentação de novos pontos de vista no que respeita a condições sociais, políticas, incluindo a subversão dos papéis de género tradicionais, uma vez que não se limita pelas regras impostas no "mundo real". Nestes mundos tudo é possível, desde mulheres que são voadoras e têm poderes mágicos, que conduzem dragões e são guerreiras, que governam e desafiam o poder patriarcal, tanto nos mundos diegéticos em que existem como no mundo real, através da confirmação da sua existência cinematográfica. Elas oferecem representações que abrem a mente aos espectadores, dando-lhes uma nova visão das possibilidades das suas vivências, enriquecendo assim o tecido social das audiências destas produções. Estas representações são, por isso, de extrema importância para o desenvolvimento humano.

Quando este estudo foi iniciado, a sua principal motivação foi perceber como é que o género cinematográfico de fantasia se tem adaptado às mudanças sociais que lhe dão origem, nomeadamente no que respeita à representação das mulheres nestas narrativas. Interessava, por isso, perceber se as personagens destes mundos estavam ainda submissas a sistemas políticos e sociais patriarcais, nos quais as suas narrativas se tornam secundárias e a sua agência limitada pelas várias circunstâncias que as rodeiam, ficando na sombra de algum herói masculino, ou se, dada a liberdade criativa que o género permite, existiam alternativas que empoderassem as personagens femininas e, se sim, como acontece. Para perceber estas questões, tornou-se importante analisar as estruturas narrativas das produções do género, nomeadamente as que compõem o *corpus* da análise deste estudo, clichés na construção das personagens femininas e expectativas gerais dos seus arcos narrativos, para perceber se as histórias destas personagens femininas foram construídas na tentativa de transmitir a sua interioridade e subjetividade, a história pessoal de cada uma, ou se são um artifício ou algo subordinado a uma outra história principal.

Este estudo edifica-se com referência a vários outros estudos, de diversos autores, de diversas datas, que se foram preocupando com as questões que lhe dão estrutura. Para uma melhor organização,

está dividido em vários capítulos, começando desde logo pelo Capítulo 1, dedicado à Introdução, e o Capítulo 2, dedicado à Revisão Teórica, que se ocupa de fazer uma revisão dos temas que dão estrutura à análise posterior e está dividido em várias partes, de acordo com os temas que são depois articulados. Inicíamos a revisão com os conceitos de Representação, Representações Sociais e Representações Mediáticas, seguidas de uma reflexão sobre o papel das Representações Sociais e Mediáticas na construção das Representações de Género que leva até ao ponto seguinte, que introduz a Crítica Feminista, perspetiva crítica que enforma este estudo.

De acordo com a perspetiva escolhida, faz-se uma reflexão de algumas das autoras mais importantes, ao longo das décadas, e do desenvolvimento das suas teorias, nomeadamente de autoras como Laura Mulvey, Claire Johnston, Annete Kuhn, Teresa de Lauretis, Mary Ann Doane, Jill Soloway ou Iris Brey. De forma a enquadrar posteriormente as perspetivas das autoras relevantes para o estudo, prosseguiu-se, no ponto seguinte, dedicado às Representações Femininas Ancestrais, com uma reflexão da evolução das representações femininas ao longo dos séculos, desde as Deusas Mitológicas como Cybele, Gaia ou Kali, passando pelas representações cristãs de Eva e Maria, até às representações posteriores à Revolução Industrial das mulheres como mães e cuidadoras do lar, na tentativa de contextualizar em termos históricos as representações e perceber se a influência destas ainda se faz hoje sentir nas representações femininas contemporâneas.

Também as representações femininas contemporâneas mostraram necessitar de reflexão, uma vez que existe uma grande variedade de géneros literários e cinematográficos que lhes dão origem. Por isso, para compreender o objeto de estudo da fase empírica deste estudo, tornou-se relevante fazer um enquadramento das representações femininas na cultura popular, nomeadamente na literatura, cinema e televisão, uma vez que estes são uma parte significativa da tradição que dá origem à escrita das personagens femininas ainda hoje. Além destes pontos, segue-se um ponto dedicado apenas e exclusivamente às representações femininas no cinema de fantasia, que pretende mostrar como é que as mulheres têm sido representadas neste género, seja em produções literárias ou cinematográficas, ou até mesmo adaptações de um meio para o outro. Para o efeito, mostrou-se importante definir os vários géneros de fantasia, categorizados por vários autores, nomeadamente Armit (2020), James e Mendlesohn (2012) e Burcher et al. (2009), autores que se dedicaram à procura de uma definição do género de fantasia que permitisse uma análise detalhada de cada uma das especificidades de cada variante. Após essa definição, de acordo com a categorização dos autores mencionados, foi feita uma análise das representações femininas no género cinematográfico de fantasia, na tentativa de encontrar semelhanças e diferenças nestas representações que permitissem o enquadramento delas em padrões

que pudessem ser analisados na parte empírica deste estudo. Feito este enquadramento do estado atual das representações femininas no cinema de fantasia, questionámos o que ainda falta fazer, no que diz respeito aos conceitos explorados pela crítica feminista e pelo estado atual das produções.

O Capítulo 3 dedica-se à Metodologia utilizada na parte empírica da investigação. Começa-se por fazer uma descrição dos critérios que levaram à construção do *corpus* de análise, distinguindo os Critérios de Produção e os Critérios Narrativos nos quais as produções cinematográficas e televisivas tiveram de se enquadrar, dando origem à primeira tabela de filmes para análise, composta por oito produções, nomeadamente Barbie (2023), Beauty and the Beast (2017), Aladdin (2019), Little Mermaid (2023), Mary Poppin Returns (2018), Dumbo (2019), Maleficent: Mistress of Evil (2019) e Miss Peregrine's Home for Peculiar Children (2016). Depois, adicionados outros critérios mais específicos para a seleção das produções televisivas, apresenta-se a tabela de séries televisivas para análise, nomeadamente One Piece (2023), The Wheel of Time (2021), The Witcher (2019), House of The Dragon (2022), Wednesday (2022), Rings of Power (2022), Warrior Nun (2022) e Shadow and Bone (2021). No ponto seguinte, expõe-se os critérios para a Análise Fílmica (Penafria (2009), Marcel (2002), Eisenstein (1949)) das produções previamente selecionadas, com o recurso à criação de uma grelha de análise que especifica os critérios utilizados na apuração de dados realizada no Capítulo 4, dedicado à Análise dos Dados, tanto das produções cinematográficas como televisivas. Neste ponto, cada produção é então apurada individualmente, de acordo com os critérios previamente definidos no Capítulo 3. Para os filmes, foi feita a apuração de dados gerais da produção e das personagens femininas escolhidas de cada produção. Para as séries televisivas também foi feita uma apuração dos dados gerais e do episódio escolhido. Para uma apuração mais detalhada e concreta dos dados foram desenvolvidos os Anexos I e II com uma descrição detalhada dos elementos fílmicos das cenas escolhidas para o efeito, de cada produção.

Já no Capítulo 5, dá-se início à análise e discussão dos elementos recolhidos, feita individualmente a cada produção. A análise é feita com o foco em cada personagem individual de cada produção, integrando-a nos conceitos explorados no Capítulo 2, dedicado à Revisão Teórica e com recurso aos dados extraídos do Anexo I e II que permitem uma visão mais concreta da representação de cada personagem.

O último capítulo, o Capítulo 6, dedica-se às conclusões do estudo levado a cabo nesta tese de doutoramento.

2. Revisão Teórica

2.1. Conceitos de representação

As representações são alvo de estudo de vários campos de conhecimento, como são a Psicologia, Sociologia, Estudos Culturais e Comunicação.

De acordo com Stuart Hall (1997), os significados são produzidos em diferentes níveis e circulam através de diferentes processos e práticas, que em conjunto se denominam o circuito cultural de uma determinada sociedade. Significado é o que dá sentido à nossa identidade, à noção de quem somos e a quem "pertencemos", relacionando-se com questões de como a cultura é usada para marcar e manter a identidade entre grupos diversos pertencentes a uma mesma sociedade. De acordo com o autor, os significados regulam e organizam a conduta e as práticas dos indivíduos em sociedade e são criados através de um diálogo que é sempre apenas parcialmente entendido e desigual na sua partilha, uma vez que recorre à subjetividade dos intervenientes (Hall, 1997, pp. 3-4). As linguagens que permitem esse diálogo funcionam através de representações e são elas mesmas "sistemas de representações". A linguagem falada usa sons, a escrita usa grafismos, a musical usa notas numa escala, a linguagem do corpo usa, por exemplo, o gesto, a indústria da moda usa peças de roupa, etc. Estes elementos são partes do mundo natural e material, mas importam porque a linguagem não é o que eles são, mas o que fazem, a sua função. Eles constroem significados e significam (Hall, 1997, pp. 5-6).

Na Psicologia Social, a análise das representações é feita através da análise dos significados, que é o que pode iluminar de algum modo o facto que diferentes pessoas, em diferentes contextos e diferentes tempos, produzam diferentes perspetivas, símbolos e narrativas sobre o que é real. Só através do entendimento dos significados é que se consegue estudar como é que as diferentes representações se relacionam e as suas consequências no mundo social (Jovchelovitch, 2007, pp. 11-12). Está na base da função simbólica das representações o facto de que estas usam símbolos para significar, para fazer sentido no mundo real e ao mesmo tempo estabelecê-lo, e é através da sua análise que se pode entender o seu poder para construir a realidade e as suas limitações. É através da análise do significado que se pode chegar a compreender a relação entre um sistema representacional e o sistema que está representado, pois não é uma relação que ocorre ao nível singular, mas entre vários sujeitos, dependendo sempre da relação entre os indivíduos que intervêm no processo, necessitando de análise para se compreender os significados que cada um deles apreende da mesma representação. Através da representação, indivíduos e comunidades conseguem representar objetos e estados das coisas no

mundo, mas também descobrir quem são e os assuntos que lhes importam, as relações nas quais estão envolvidos e a natureza dos mundos sociais que habitam (Jovchelovitch, 2007, pp. 11-12).

Tendo em vista chegar ao conceito de representações cinematográficas, faz-se uma análise geral do conceito de representação, e dos vários conceitos que dela recorrem que têm utilidade para o estudo em andamento. Para enumerar e esclarecer estes conceitos passaremos à análise das representações sociais, recorrendo a estudos maioritariamente na área da Sociologia e da Psicologia Social (Moscovici (1978), Durkheim (2000), Lahlou (2015)) até chegar às representações mediáticas, através de estudos enquadrados no campo da comunicação (MacQuail (1983), Hall et al. (1980), Kidd (2015)), para passar às representações cinematográficas, que são aquelas que mais interessam na análise que se faz neste estudo.

Uma vez que não seria razoável analisar representações cinematográficas sem antes perceber o que são representações e como se processam, e algumas diferenças, será feita uma análise destes conceitos, mesmo que não de forma exaustiva. A análise será feita com recurso a conhecimentos de cada área do conhecimento a que que cada tipo de representações diz respeito, uma vez que existe uma variedade enorme e muitos debates sobre cada tipo de representação em cada área científica. Mesmo assim, e na impossibilidade de dar conta de toda a literatura existente para cada tipo de representação, porque cada uma seria alvo de um estudo próprio, uma visão geral do funcionamento e das formas de processamento destes tipos de representação faz-se essencial para compreender como é que as representações cinematográficas, que serão o objeto de estudo deste trabalho, funcionam e o porquê da importância do seu estudo.

2.1.1. Representações sociais

As representações sociais são representações criadas através do confronto entre o indivíduo e o mundo que o rodeia, comunidades ou sociedades, para obter conhecimento da realidade circundante. Estas comunidades interpretativas são inerentes à própria existência das comunidades humanas. Nestes moldes, importa recorrer ao conceito de representação social elaborado por Moscovici (1978). Segundo Moscovici, as representações sociais "constituem uma organização psicológica, uma forma de conhecimento particular da nossa sociedade e irredutível a qualquer outra" (Moscovici, 1978, p. 45).

O autor considera que quando se fala em "representações sociais", não existe um corte dado entre a realidade externa e a realidade interna do indivíduo ou do grupo de indivíduos, o que evidência o

"poder criador" da "atividade representativa" humana, capaz de estabelecer novas relações entre as representações que já possuí e novas representações, trazendo à luz do dia novas combinações (Moscovici, 1978, p. 48). As representações sociais são, por isso, "conjuntos dinâmicos", cujo "status é o de uma produção de comportamentos e de relações com o meio ambiente" (Moscovici, 1978, p. 50) e neste processo de conversação coletiva as representações estabilizam-se, assim como os comportamentos relativos a elas, habilitando a sociedade de novas maneiras de existir (Moscovici, 1978, p. 53). A passagem do espaço externo para o espaço interno é a transportação de um espaço longínquo para um espaço mais próximo e são estas operações cognitivas particulares que formam as representações, uma vez que o ato de representar é, para Moscovici, análogo ao ato de consciencialização de uma realidade que era, até então, externa ao indivíduo.

A representação torna-se assim num processo que faz com que os conceitos e a perceções se alterem mutuamente, uma vez que ela representa um objeto independentemente da sua presença ou ausência, ou até mesmo da sua inexistência (Moscovici, 1978, p. 57). Assim, sejam "as representações individuais ou sociais", elas atuam de forma a que a realidade seja o que ela é ou o que deveria ser (Moscovici, 1978, p. 59). Mesmo que assuma o carater ambíguo da noção de representação, o autor assume-a como um "processo psíquico" em natureza, que assume a capacidade de familiarizar, situar e fazer presente no universo interior dos indivíduos objetos que são distantes e que podem estar até ausentes (Moscovici, 1978, p. 62). No entanto, "toda a representação é uma representação de alguma coisa" (Moscovici, 1978, p. 63) e as representações sociais são representações geradas pela coletividade que se pode denominar por "opinião pública", encarregue de criar "proposições, reações ou avaliações" que se organizam de maneiras diversas de acordo com "as classes, culturas e grupos" e constituem "quantos universos de opinião quantas classes, culturas ou grupos" existirem (Moscovici, 1978, p. 67). Moscovici distingue três dimensões de cada universo de opinião: a dimensão da atitude, a dimensão da informação e a dimensão do campo de representação ou da imagem (Moscivici, 1978, p. 67).

A dimensão da informação está relacionada com a maneira como uma classe, cultura ou grupo específico detem conhecimentos sobre um determinado objeto social. A dimensão do campo de representação ou da imagem, implica que haja uma hierarquização dos elementos relacionados com o objeto de representação (Moscovici, 1978, p. 69). A dimensão da atitude relaciona-se com a maneira como os indivíduos se orientam relativamente ao objeto da representação social (Moscovici, 1978, p. 70).

Já na visão de Durkheim, segundo Pickering, é através das representações que o conhecimento do mundo se torna disponível e é através delas que o indivíduo consegue visualizar o mundo além dos sentidos imediatos. As representações são os componentes essenciais da mente e são a base de toda a realidade social, sendo de importância primordial para o conhecimento da realidade e para a existência social. Para o autor, a distinção entre representações coletivas e individuais é essencial, pois as representações coletivas relacionam-se com as representações que são adquiridas por um grupo ou pela sociedade como um todo, fazendo parte dos estados mentais de pessoas ou grupos sociais que pensam em comum (Pickering, 2014, p. 13).

Apesar de estarem relacionadas com elas, as representações coletivas diferem, na visão de Durkheim, das representações individuais, na medida em que estas últimas são maneiras de lidar mentalmente com a experiência, mas são únicas para o indivíduo. Já as representações coletivas expressam a forma como um grupo pensa sobre si próprio (Pickering, 2014, pp. 13-14). Por isso, para Durkeim, de acordo com Pickering, as representações coletivas são de maior importância do que as individuais, pois cada pessoa tem um conjunto particular de representações que nunca é idêntico ao da sociedade e as representações coletivas são mais abrangentes no tempo e no espaço, pois são sociais em origem, em forma e conteúdo. São por isso exteriores às mentes individuais (Pickering, 2014, p. 15).

As representações coletivas têm uma força maior do que as individuais porque são suportadas pela autoridade da sociedade, tendo por isso a capacidade de fazer com que os indivíduos, independentemente das suas representações individuais, levem a cabo ações e assimilem ideias que podem estar em menor concordância consigo próprios. Assim, a opinião, que é o que constitui as representações individuais, tem menos força e poder quando comparada com o conhecimento que é mediado pela sociedade (Pickering, 2014, p. 16). A maneira como as representações evoluem, desenvolve-se através da associação com outras representações, numa nova relação estabelecida em que uma representação modifica a outra, de uma forma que quase constitui uma dialética (Pickering, 2014, p. 18).

Assim, representar é "internalizar", implicando um processo de relação entre o objeto conhecido e o objeto exterior. Mesmo que sejam ideias, existe uma realidade objetiva à qual as representações se referem, que existe além das mentes individuais, tornando-as não só num constituinte básico da sociedade, mas na própria maneira como a sociedade olha para si própria. Durkheim vê por isso as representações como factos sociais, externos aos indivíduos e parte da realidade (Pickering, 2014, pp.

19-20). A realidade social integra representações e é feita através de representações, o que evidencia que as representações não são meramente um reflexo da realidade (Pickering, 2014, p. 39).

Chartier (2002) afirma que do mundo social fazem parte "classificações, divisões e delimitações" que existem para organizar "a apreensão do mundo social como categorias fundamentais de perceção e de apreciação do real". As classes sociais e os meios intelectuais são quem normalmente produz este tipo de organização, através da qual a realidade presente se torna passível de ser interpretada e o espaço ganha sentido. Porém, estas representações obedecem sempre aos interesses de quem as cria, tornando-se necessário relacionar os discursos criados com a posição social e intenções de quem os cria, pois estes discursos impõe uma autoridade que se impõe à custa da marginalização de outros discursos, justificando as escolhas e condutas de quem tem mais influência social. É por isso que o questionamento das representações é tão importante, uma vez que é através da decifração delas que se pode compreender os mecanismos que levam certos grupos a impor-se, em vez de outros, através da tentativa de assimilação social dos seus valores e do seu domínio (Chartier, 2002, p. 17). Por isso, as representações sociais são sistemas interpretativos que permitem aos seres humanos saber como agir. São culturalmente construídas, não são inatas, e permitem que os indivíduos de uma sociedade interpretem os ambientes em que agem para conseguirem dar respostas adequadas. Mas, ao contrário de organismos mais simples, que têm de se basear na sua evolução biológica para se adaptarem ao seu ambiente, os humanos têm a capacidade de modificar o ambiente em que vivem e o sistema interpretativo do mesmo, para preencher as suas necessidades (Lahlou, 2015, pp. 195-196).

Então, um grupo social desenvolve um entendimento de determinados aspetos da realidade, que informa várias perspetivas dos membros desse mesmo grupo. Os membros individuais desse grupo começam a ver o mundo, ou certos aspetos dele, de formas específicas, pois o significado das coisas não é dado pelas coisas propriamente ditas, sejam elas objetos, grupos de indivíduos ou fenómenos, mas pela representação dessas "coisas", representações que são construídas através do entendimento entre sujeitos sociais que se orientam para o mesmo fenómeno social (Sammut et al, 2015, p. 6). A construção destas representações implica a construção da "própria organização social", uma vez que comandam "matrizes de discurso" e práticas diferenciadas" que têm em vista a "definição contraditória das identidades", tanto as dos que comandam os discursos, como dos outros (Chartier, 2002, p. 18). Por isso, em determinados contextos sociais, uma representação pode obter um significado diferente, e ativar um comportamento humano diferente, pois a inteligibilidade da situação social, do ponto de vista do respondente, também é diferente. Ou seja, o mesmo estímulo pede um comportamento diferente,

devido ao contexto social e cultural em que é ativado (Sammut et al, 2015, p. 5). Além disso, no mesmo contexto, com a integração de novas ideias nas representações sociais já existentes, o conteúdo e a forma dessas representações pode mudar com o tempo (Sammut et al, 2015, p. 9).

Assim, o que distingue as "representações coletivas", ou "representações sociais", das "representações mentais", é que estas não remetem para processos psicológicos, sejam singulares ou partilhados, mas antes para as "divisões do mundo social", que tornam claras as posições que os sujeitos ocupam na sociedade e os seus interesses (Chartier, 2002, p. 19), influenciando a forma como os membros de um determinado grupo são vistos. Uma vez que na sociedade se partilham os objetos que envolvem os indivíduos, sejam objetos físicos simples ou objetos mais complexos como sistemas, situações ou processos, as representações sociais podem ser vistas como o conjunto de representações individuais que são distribuídas pelos membros da sociedade. Elas são muitas vezes estudadas através da análise do que é comum ou similar nas representações ou discursos individuais sobre um objeto específico (Lahlou, 2015, p. 202). No entanto, as representações sociais são categorizadas como classes, que não pode ser uma representação individual, uma vez que a transcende. Como conjuntos de representações individuais, as representações sociais contêm propriedades que as representações individuais não têm (Lahlou, 2015, p. 203). Ambas são inerentemente sociais pois são construídas socialmente, mas têm autonomia umas das outras. As representações sociais têm a capacidade de se manter mesmo quando as representações individuais se dissipam (Lahlou, 2016, p. 204). Ao mesmo tempo que as representações são construídas pela experiência prática que os indivíduos têm dos objetos, as representações sociais servem de modelo para construir o mundo em prática, o que faz com que ambas as realidades, material e representacional, sigam um processo de evolução conjunta (Lahlou, 2015, pp. 205-206).

Também Cabecinhas (2004), afirma que enquanto sistemas de interpretação, as representações sociais regulam a nossa relação com os outros e orientam o nosso comportamento pois as representações intervêm em processos como a difusão e assimilação de conhecimento, a construção de identidades pessoais e sociais, o comportamento intra e intergrupal, as ações de resistência e de mudança social (Cabecinhas, 2004, p. 126). Além disso, a autora afirma ainda que uma representação só adquire foros de verdade e de realidade quando é partilhada (Cabecinhas, 2004, p. 132), ideias que são exploradas em maior profundidade no ponto que se segue.

2.1.2. Representações mediáticas

Hall (1997) afirma que os membros de uma mesma cultura partilham um conjunto de conceitos, imagens e ideias que lhes permite pensar e sentir sobre o mundo, e por isso interpretá-lo, de maneira semelhante. Os indivíduos partilham os mesmos "códigos culturais" e a linguagem é, por isso, uma prática significativa que pode ser tida como modelo para qualquer sistema representacional, uma vez que a maneira como atua é semelhante às dos restantes média. As diferentes linguagens funcionam através de representações, uma vez que usam diferentes elementos para expressar ou comunicar um pensamento, conceito, ideia ou sentimento (Hall, 1997, pp. 4-5). Representar é por isso a produção de sentido dos conceitos na mente humana, através da linguagem. É a ligação entre conceitos e linguagem que permite fazer referências ao mundo real dos objetos, pessoas ou eventos, ou até ao mundos imaginários de objetos ficcionais, pessoas e eventos (Hall, 1997, p. 17). Assim, as representações mediáticas são produzidas por textos, imagens e sons, que circulam no espaço mediático e carregam conteúdo simbólico: fotografias de notícias e artigos, anúncios publicitários, programas de rádios, vídeos do Youtube, filmes, blogues, páginas de redes sociais, etc (Orgad, 2012, pp. 47-48).

Os meios de comunicação de massa, dos quais a televisão e o cinema fazem parte, apresentam-se como agentes importantes no que diz respeito a organizar e construir realidades sociais. São responsáveis tanto por reproduzir as realidades, representando-as através de discursos diferentes, quando por modificá-las através da ação direta na sua dinâmica, no próprio funcionamento da realidade. Por isso, o ato de representação pode ser visto como a criação ou recriação de um objeto, dotando-o de significação renovada, um novo sentido, num outro contexto. Desse novo sentido, que é ganho através do ato de representação, cria-se uma imagem, entendida por Codato (2010) "como um elemento que procura no estatuto da imaginação o seu próprio lugar" e que uma vez aceite, a vinculação faz com que passe a ser uma nova verdade (Codato, 2010, p. 48).

A investigação sobre as representações mediáticas é muito importante nos estudos da comunicação e foca-se recorrentemente em temas como os das "mulheres, minorias e etnias", apesar de qualquer tema poder ser objeto do seu estudo (Soares, 2007, p. 51). No Dicionário de Estudos Mediáticos (2006), "representação" define-se como a maneira como um grupo particular ou secção da sociedade é apresentada no ecrã ou nas imagens que são criadas sobre esse grupo ou secção (2006, p. 198). Devido ao facto de se apresentarem como retratos do mundo, de acordo com esta definição, as representações mediáticas "instauram ou sancionam, homologam e naturalizam certos vieses", e

sugerem que a sociedade é tal e qual a realidade representada, o que leva a que fixem ou confirmem "estereótipos étnicos, sociais, de género e profissionais". São, por isso, responsáveis pela disseminação de modelos, seja de imagens negativas ou excessivamente positivas de certos grupos de indivíduos.

No entanto, este processo de produção de significado tem sido teorizado, de acordo com Orgad (2012) em duas maneiras principais: a abordagem do reflexo, ou mimética, e a abordagem construtivista. Ambas as abordagens se fundamentam em perspetivas diferentes da relação entre a coisa que é representada (a realidade) e o ato de a representar (a representação). Por isso, como elas concebem a forma de funcionamento das representações mediáticas e a sua abordagem de como elas devem ser estudadas e avaliadas, são também substancialmente diferentes (Orgad, 2012, p. 48). A abordagem do reflexo baseava-se na crítica a estereótipos existentes (White, 1998, p. 118), enquanto que a abordagem construtivista chegou a uma análise de como os filmes funcionam para construir ideologias num sistema textual complexo que suporta e até naturaliza a ideologia dominante (Hollinger, 2012, p. 8). Estes aspetos são desenvolvidos em maior profundidade no capítulo "2.3. A Crítica feminista" desta tese de doutoramento.

Já de acordo com Hall (1997) existem três abordagens principais que explicam como é que a produção do significado funciona. São elas a "abordagem do reflexo", a "abordagem da intencionalidade" e a "abordagem construtivista". A abordagem do reflexo defende que os significados pertencem aos objetos, pessoas, ideias ou eventos do mundo real. A linguagem, neste contexto, funcionaria como um espelho do mundo real, refletindo o significado "verdadeiro" que já existe no mundo. No entanto, e apesar de existir algum sentido nas teorias miméticas da representação e da linguagem, uma vez que os signos visuais têm uma relação formal e textural com os objetos que representam, uma imagem bidimensional é um signo, mas não deve ser por isso confundido com o objeto real pertencente ao mundo material (Hall, 1997, p. 24). A abordagem do reflexo fundamenta-se na ideia de *mimesis* e assume que a realidade é acessível através da representação, sendo, por isso, a tarefa da representação refletir adequadamente significados pré-existentes da realidade (Orgad, 2012, p. 49). No entanto, esta abordagem começou a ser questionada na década de 1970, incluindo no campo da crítica feminista, como veremos no capítulo sobre o assunto, tanto por consumidores como produtores de média, que se foram tornando cada vez mais atentos à natureza problemática da representação como reflexo. Para isso contribuiu a capacidade de aceder a representações originárias de diferentes fontes e lugares, o que fez sobressair a ideia de que as representações não refletem simplesmente a realidade (Orgad, 2012, p. 50).

A segunda abordagem, acordo com Hall (1997) é a abordagem da intencionalidade e defende que é o autor que impõe a o seu significado único no mundo, através da linguagem. No entanto, esta abordagem é também criticada, uma vez que um indivíduo não pode ser a única fonte de significado na linguagem, pois dessa forma seria possível a expressão individual em linguagens totalmente privadas, sem nenhum ato comunicativo inerente. A essência da linguagem é a comunicação e, por isso, depende de convenções linguísticas e de códigos partilhados (Hall, 1997, p. 25).

É esta dimensão pública e social da linguagem que a terceira abordagem reconhece. Surge então a abordagem construtivista, que ao contrário da do reflexo, denuncia a inocência de assumir as representações como espelho da realidade, pois cada representação, de acordo com esta abordagem, é inerentemente e inevitavelmente uma construção, uma escolha seletiva e particular de alguns elementos da realidade, que geram sempre significados específicos e excluem outros. Esta perspetiva fundamenta-se no reconhecimento de que os sistemas de significação têm papéis centrais na produção de significado (Orgad, 2012, p. 53). De acordo com a abordagem construtivista as coisas não significam, o significado é construído pelos indivíduos. O mundo material, em que as pessoas e as coisas existem, não deve ser confundido com as práticas e processos simbólicos através dos quais as representações, os significados e a linguagem operam. A abordagem construtivista não nega a existência do mundo material, mas defende que não é através dele que os significados agem, mas sim através dos sistemas de linguagem ou qualquer sistema que seja usado para representar conceitos. São os atores sociais que usam sistemas conceptuais, linguísticos e outros sistemas representacionais da sua cultura para construir significado, para tornar o mundo significativo e comunicar sobre esse mundo de forma significativa aos outros (Hall, 1997, p. 25).

Por isso, as representações produzidas pelos textos ou imagens mediáticas passam normalmente por um processo de análise que as reconhece como maneiras de expor determinados temas ou grupos de indivíduos que dão mais enfâse a alguns dos seus atributos do que a outros, chegando mesmo a adicionar ou retirar certas caraterísticas, dependendo da mensagem que se ambiciona veicular (Soares, 2007, pp. 50-51). As representações mediáticas adquirem foros de verdade e de realidade precisamente porque são, na sua maioria, partilhadas por um público alargado. Estas são as representações geradas através dos média e que estabelecem maneiras de ver certos grupos sociais e minorias. Hall (1997) afirma que os significados culturais não atuam apenas "na cabeça", uma vez que também regulam práticas sociais, influenciam a nossa conduta e têm consequências práticas (Hall, 1997, p. 3).

Na contemporaneidade, McQuail (1983) afirma que os média, como instituição, se preocupam essencialmente com a produção e distribuição de conhecimento. Esse conhecimento permite criar algum sentido da experiência do mundo social, sendo que as imagens e ideias disponíveis podem ser, para a maioria das pessoas, a fonte principal da consciência de uma história partilhada e de um presente social. Assim, os média são também um banco de memórias e um mapa de onde e quem somos, e podem providenciar materiais de orientação para o futuro. Segundo o autor, os média servem, até certo ponto, para constituir as nossas perceções e definições de realidades sociais e normalidade, para propósitos de uma vida pública e social partilhada e são a fonte chave de padrões, modelos e normas (McQuail, 1983, pp. 72-73).

As representações mediáticas atuam através da produção de "experiências vicárias" de factos que a audiência não experiencia diretamente, pois constrói representações de factos sobre temas globais e distantes que não estão ao alcance da sua realidade física. Existem vários tipos de representações mediáticas na cultura de massas. Por exemplo, as representações variam segundo o género mediático: ficção, publicidade e o jornalismo são géneros mediáticos diferentes e cada um dos géneros tem papéis e objetivos diferentes. A ficção permite uma maior liberdade de extrapolação da realidade, a publicidade tem um papel persuasivo, e jornalismo um papel informativo, pelo que as representações que lhe dizem respeito estão sujeitas a um escrutínio muito maior do que as dos restantes tipos, devido aos códigos de conduta e de ética profissional a que está ligado (Soares, 2007, p. 52). As imagens, que são o tipo de texto que interessa neste estudo, uma vez que se propõe uma análise das representações femininas no cinema de fantasia, podem ser entendidas como uma ferramenta que os indivíduos utilizam para determinar as suas vidas e dar forma à sociedade em que vivem. O cinema é um tipo de comunicação que se relaciona com muitas outras categorias, arte, entretenimento, ensaios, mitos, propaganda e publicidade, mas definir os seus limites concretos e propriedades específicas pode ser de menos importância do que desenvolver uma perspetiva que dê conta dos seus efeitos nos seres humanos. (Nichols, 1981, p. 9).

Assim, se o que está em questão quando falamos de cinema for a relação que se cria entre o sujeito e câmara de filmar, o importante será então entender como é que as representações sociais são "um processo dinâmico no qual indivíduo e sociedade aparecem como pólos de um mesmo pêndulo" (Codato, 2010, p. 48). Então se a função principal do cinema for representar uma realidade específica, essa representação vem vinculada a uma objetividade cuja preocupação é fazer enaltecer o mundo da experiência, pois existe nas imagens cinematográficas referências indiciais da realidade que permitem prever a relação entre quem está por detrás da câmara e quem está diante dela. Ademais, existe também

uma outra questão de caráter mais subjetivo, que diz respeito à interpretação das audiências, entre as quais cada membro é dotado individualmente de uma história de vida que traz consigo referências que têm peso na sua apreensão do filme (Codato, 2010, p. 49).

Quando falamos em cinema podemos pensar em vários tipos de filmes: narrativos, documentários ou filmes experimentais. Mas, como noutros tipos de comunicação, a sua inteligibilidade depende de linguagens e códigos partilhados por quem faz parte do processo comunicativo. Estes códigos incluem linguagem verbal e muitos outros códigos, como a cor, a moda, a iluminação, a edição, a proximidade espacial, a etiqueta, etc. Para serem entendidos, estes textos devem ser lidos, referidos aos códigos dos quais eles são uma manifestação (Nichols, 1981, p. 10). Sendo que os signos de que se compõem estes códigos são usados para comunicar significados entre indivíduos, eles apresentam-se como uma linguagem que, como qualquer outro sistema de signos, é um instrumento, uma ferramenta (Wollen, 2013, p. 136) que permite que quem os recebe introduza os seus próprios mecanismos de descodificação e se interrogue, estourando a bolha da sua consciência e introduzindo novas ideias, contradições e questões que são a problemática do texto (Wollen, 2013, p. 141).

O cinema é uma arte representacional, uma vez que apresenta figuras reconhecíveis e objetos cuja parecença com a realidade é muitas vezes indistinguível, mas esta similaridade dos textos à realidade não é arbitrária, ela envolve os códigos usados conscientemente. A perceção depende da codificação do mundo em signos que os representam na nossa mente, uma vez que para ser compreendido, o mundo físico deve ser primeiro mediado e traduzido (Nichols, 1981, p. 11). Uma vez que as imagens comportam uma relação análoga ao seu referente, é fácil confundir os reinos da imagem aos do mundo físico, tratando a imagem como uma janela transparente. Muitos filmes que são de estilo realista encorajam tal confusão (Nichols, 1981, p. 21) Os filmes documentais pretendem muitas vezes convencer as audiências de que estão presentes na realidade retratada, a observar algo que não faz parte de uma construção e é incontornavelmente real, mas mesmo fazendo este apelo ao espectador, que o que vê é real e verdadeiro, o realizador usa um vasto leque de artifícios e muitas vezes num ambiente comercial ou semicomercial que condiciona as suas escolhas (Aufderheide, 2007; pp. 55-56). Por isso, e apesar da semelhança com a realidade, o contexto em que o mundo material e as representações cinematográficas existem é diferente. A emergência de um sistema de signos implica a necessidade de reconhecer uma presença através da ausência, a adoção da referencialidade através da comunicação (Nichols, 1981, p. 21). Assim, as imagens, no sentido de texto, pertencem ao mundo cultural e não ao mundo natural, como outros produtos sociais (Nichols, 1981, p. 24). O cinema realista é uma forma de representação privilegiada porque demonstra-se como mais próximo da realidade do

que outros textos de "género" (Lacey, 1998, p. 189). No entanto, mesmo os filmes documentais utilizam narrativas convencionais que são predominantes na sua estrutura, convidando a um discurso que é, em si, ficcional, quando o que está a ser representado é supostamente não-ficcional. Está por isso inerente a ideia a qualquer criação de que qualquer forma de representação requer uma agenda (Lacey, 1998, p. 208).

As imagens representacionais são parte do mundo da mente em que significados, valores e propósitos são realizados ou manifestados e implicam uma natureza dualística que pode ser lida como um conjunto de relações bidimensionais ou tridimensionais, adicionando a ambiguidade às imagens e criando a necessidade de uma análise formal que comporte uma noção de significado com atenção à linguagem, códigos ou sistemas de códigos com referência ao contexto e ao ambiente em que existem (Nichols, 1981, p. 24).

2.1.3. Representações sociais e mediáticas na construção das representações de género

Mikkola (2019) afirma que uma maneira possível de entender o conceito de "mulher" é entendê-lo como um termo sexual, em que o termo "mulher" se refere a seres humanos do sexo feminino e ser do sexo feminino depende de várias caraterísticas biológicas e anatómicas, como a genitália (Mikkola, 2019, p. 1). No entanto, ao longo da história, o feminismo e as Teorias Queer têm entendido o conceito de mulher de forma diferente, não como um termo sexual, mas como um termo de género que dependente de fatores sociais e culturais.

De acordo com Richardson (2020), no recente livro "Introducing Gender and Women's Studies", o significado dos termos sexo e género foram mudando consideravelmente ao longo dos anos. Até à década de 1960, género referia-se ao que era codificado na linguagem como feminino e masculino, traduzindo-se em traços de personalidade e comportamentos que estariam associados com mulheres e homens ou em construções sociais que estavam ligadas à dicotomia mulher-homem como, por exemplo, a distinção dos corpos que levou à existência de dois grupos sociais que são produto de relações desiguais, criando uma hierarquia social (Richardson, 2020, p. 9). A partir da década de 1960, a ideia de género começou a ser conceptualizada de forma diferente, valorizando a importância social e cultural da construção do género. Assim, o termo "sexo" referia-se às diferenças biológicas entre mulheres e homens, nomeadamente as diferenças anatómicas dos corpos e género referia-se aos significados sociais e valores associados, com o ser-se feminino ou masculino numa sociedade específica. Esta distinção é o que é comummente chamado binário sexo/género. O binário sexo/género propõe que uma

distinção pode ser feita entre sexo (biologia) e género (cultura), que o sexo é uma caraterística biológica irrefutável, que o género é variável histórica e culturalmente, o sexo consiste em dois tipos de seres humanos, os corpos têm apenas um sexo e as identidades desenvolvem-se como um destes dois sexos/géneros (Richardson, 2020, p. 11-12).

Este entendimento permitiu que o termo sexo (ser feminino ou masculino) se distinguisse do termo género (ser homem ou mulher) (Mikkola, 2019, p. 1). No entanto estes dois termos significam coisas diferentes para diferentes teorias feministas (Mikkola, 2019, p. 2). No geral, a visão feminista afirma que "sexo" diz respeito às caraterísticas biológicas dos humanos femininos e masculinos, como os cromossomas, os órgãos sexuais, as hormonas e outras caraterísticas físicas, enquanto género diz respeito a homens e mulheres, e aos fatores sociais que são atribuídos a cada um, como os papéis e posições sociais, comportamentos e identidade. A motivação principal que levou a esta distinção foi a possibilidade de, através dela, combater o determinismo biológico e a visão de que a biologia é destino (Mikkola, 2019, p. 2).

Através da distinção das diferenças biológicas das diferenças sociais e psicológicas, o feminismo apropriou-se do termo "género", o que lhe permitiu arguir que muitas das diferenças entre mulheres e homens são produzidas socialmente e, por isso, mutáveis (Mikkola, 2019, p. 3). O facto de ser social, possibilita que o género seja mutável e alterável através de reformas políticas e sociais, que poderão resultar no fim da subordinação das mulheres (Mikkola, 2019, p. 3). Em contraposição às ideias antecessoras, em que o género era concebido como masculinidade e feminilidade e imposto através do sexo com cada sociedade a impor as suas conceções culturais de como homens e mulheres se deveriam comportar, a conceção de género como um construto social argumenta contra o determinismo biológico ao sugerir que as diferenças de género resultam das práticas e expetativas sociais (Mikkola, 2019, p. 3). Assim, humanos do sexo feminino tornam-se mulheres através do processo de aquisição de traços femininos e aprendizagem do comportamento feminino, fazendo com que a masculinidade e a feminilidade sejam produtos da educação dos indivíduos que é feita através da aprendizagem social (Mikkola, 2019, p. 4). Neste sentido, as mulheres são vistas como um grupo que diferente de todos os homens (Mikkola, 2019, p. 6).

No entanto, diferenças existem entre mulheres, o que faz com que a categoria necessite de ser cuidadosamente definida para que se possa focar nas separações ontológicas, assim como nas semelhanças. Existe uma realidade material comum que todas as mulheres partilham, que é caraterizada

pela desigualdade, exploração e opressão, mas as mulheres não são todas oprimidas da mesma forma. É por isso importante reconhecer que, apesar de a opressão ser comum, as formas que toma são condicionadas pela raça, idade, sexualidade e outras diferenças estruturais, históricas e geográficas entre mulheres (Letherby 2003, p. 57). Esta perspetiva, à qual se deu o nome de realismo de género e que assume que as mulheres enquanto grupo partilham algumas caraterísticas básicas, experiências e condições comuns que definem o seu género tem sido contra-argumentada, uma vez que ignora diferenças raciais, culturais e de classe entre mulheres, e coloca um ideal normativo para se "ser mulher" (Mikkola, 2019, p. 6). Já o pensamento pós-estruturalista examina a noção de diferença em todas as suas facetas, examinando a escrita como a fonte paradoxal da subjetividade e da cultura, quando antes eram pensados como sendo secundários. O pós-estruturalismo investiga então como é que os textos, no sentido lato, influenciam a subjetividade e a cultura. Além disso, envolve um questionamento radical da alteridade, e da relação entre sujeito e objeto (Lachte, 2008, p. 128).

É neste pensamento que se enquadra o feminismo de segunda geração, que questiona além das desigualdades sociais experienciadas pelas mulheres, pois tem atenção às estruturas ideológicas que colocam as mulheres em desvantagem em relação aos homens. Também tem em conta a linguagem como ponto de partida na formação das diferenças das mulheres. As mulheres são, de acordo com esta teoria, retratadas pela linguagem de forma diferente aos homens, particularmente quando se fala de uma perspetiva corporal (Lechte, 2008, p. 184). O género é usado como uma abordagem política que diz respeito à distribuição do poder dominante na sociedade e que fornece uma maneira de pensar como as identidades são formadas (Kilic, 2022, p. 144). A teoria feminista pós-estruturalista permite o estudo das éticas, políticas e estéticas que se mostram como um conjunto de discursos relacionados dos quais derivam vários debates conceptuais. Além disso, o feminismo pós-estruturalista problematiza o que significa ser uma mulher, ao desconstruir a privatização das posições sociais atribuídas aos homens e fundadas nas categorias opostas de género. O entendimento geral das teorias feministas pós-estruturalistas utiliza o conceito de discurso como prática que tem sido produzida historicamente dentro de contextos socioculturais específicos, estruturados por pressupostos que geram poder (Kiliç, 2022, p. 147).

É o que defende, por exemplo, a autora feminista Judith Butler, quando afirma que o género é performativo e dependente das práticas regulatórias da coerência de género, sendo assim algo que é praticado (p. 33). Assim, o processo de se tornar genderizado é um processo que envolve práticas comportamentais e sociais. O género é um processo de construção contínua que produz a ilusão de ser

estável através das performances que nos definem como “homens” e “mulheres” (Richardson, 2020, p. 19). Com o aparecimento das teorias Feministas e Queer, a sexualidade passou a ser entendida como uma propriedade do género, defendendo que ambos precisam de ser entendidas em conjunto.

Picq e Rahman (2020) afirmam que as categorias de género são estruturas para a regulamentação da sexualidade e que as sexualidades são extremamente políticas, principalmente a noção de sexualidade ocidental baseada nas categorias binárias de homem/mulher e hétero/homo, pois são baseadas em hierarquias de género opressivas (Picq & Rahman, 2020, p.76). A sexualidade não é simplesmente uma caraterística natural da existência humana, mas é sujeita a múltiplas forças sociais de regulamentação, controlo e muitas vezes opressão. Por isso, a ideia de que o sexo está na essência biológica e psicológica da humanidade tem sido criticada, especialmente por feministas, como parte da ideologia regulatória da sexualidade. Sendo o género a estrutura chave para o entendimento e organização da sexualidade (Picq & Rahman, 2020, p. 77), a sua definição tem sido alvo de enormes desenvolvimentos. Nomeadamente a importância da heterossexualidade, que se baseia no quadro conceptual dos géneros binários, tem sido cada vez mais questionada. De acordo com Johansson (2015), a noção de heterossexualidade compulsiva não está apenas ligada a conceitos, ideias e atos de sexualidade, mas é vista como uma fundação estrutural da sociedade e cultura. Assim, a sexualidade está enraizada em estruturas sociais e conectada a instituições sociais centrais, como a família e o casamento (p.5). Por isso surgiu o conceito de heteronormatividade, que inclui as práticas localizadas e instituições centralizadas que legitimam e privilegiam a heterossexualidade e as relações heterossexuais como fundamentais e “naturais” na sociedade (Cohen, 1997, p. 440) e que tem como objetivo não só alterar as condições dos homossexuais, mas também toda a instituição social e cultural da heterossexualidade. Porque a heterossexualidade está ligada ao sistema social e cultural, a heteronormatividade critica também o casamento, as famílias nucleares e os estilos de vida “heterossexuais”.

Schilt e Westbrook (2009) observam que mudar o objeto de análise das margens (mulheres, homossexuais) para o centro (homens, heterossexuais) permite a teorização da heteronormatividade pois o sistema de género binário constitui e é constituído pela corrente ordem, os padrões de relações de poder entre homens e mulheres que definem as normas do feminino e masculino ao definirem o que é apropriado para cada género em áreas como a seleção de parceiros românticos, escolhas ocupacionais e papéis parentais. Como a masculinidade e feminilidade não são propriedades fixas dos corpos, os significados e expectativas diferem historicamente e contextualmente. O sistema hierárquico que

privilegia a masculinidade também privilegia a heterossexualidade. A sua manutenção desvaloriza culturalmente a feminilidade e a homossexualidade, pois a heterossexualidade requer um sistema de género binário que se baseia na atração natural entre dois corpos definidos como opostos (Schit & Westbrook, 2009, pp. 442-443).

Judith Butler surge neste contexto criticando a prática e teoria feminista no que diz respeito ao género e à sexualidade, afirmando que esta se foca numa noção naturalizada de categorias heterossexuais. Por isso, propõe a ideia de performance como essencial para analisar o género e a sexualidade como socialmente construídos. O seu trabalho tem sido caraterizado como pós-estruturalista porque se preocupa com a enfatização de que as relações de género são isso mesmo, relações que provam que o género e a sexualidade são construídos (Lechter, 2008, pp. 184-185). As teorias elaboradas por Butler partem do pressuposto que o género não é natural, é uma construção social. O género é, por isso, um construto, um processo, um projeto que ocorre numa cultura na qual não é possível existir sem género. Além disso, o ponto de vista de Butler afirma o performativo como uma experiência corporizada, exposta e resistente que, mesmo que não consiga abalar todo o simbólico social, cria a possibilidade de vidas com mais qualidade. A sua noção de performance e a sua articulação com o sujeito revela um entendimento mais desafiante à formação da identidade do sujeito (Loizidou, 2007, p. 20).

Por isso, Butler defende que o corpo não é estático, mas algo que é experienciado e vivido em contextos específicos. O género é, assim, uma maneira de viver o corpo e só é possível conhecer o sexo através do género, uma vez que os indivíduos se "tornam" no seu género (Salih, 2004, p. 34). Não há um modelo além do género que preceda essa transformação (Salih, 2004, p. 35). O conceito de performance de Butler também toma em atenção os contextos históricos e sociais, uma vez que os atos de discurso performativos expõem que o passado é constitutivo do presente e, simultaneamente, que o passado não é determinante do presente ou do futuro. Os corpos são integrais na produção de quebras com o passado, de produzir novas possibilidades para o futuro (Loizidou, 2007, p. 20). Assim, a autora dá conta do passado através do seu entendimento do papel da linguagem e dos corpos na sua formação, estando menos preocupada em retratar o passado objetivamente, e providencia uma abordagem das possibilidades que podem ser alcançadas para o futuro através do discurso e dos corpos que resistem às normas instituídas (Loizidou, 2007, p. 21).

Assim, surgem oportunidades de subversão e destabilização das hierarquias de género nas estruturas de poder, o que Butler chama de "relações de poder pós-modernas" (Salih, 2004, p. 35). No entanto, o género pode apenas ser "escolhido" dentro daquilo que são os parâmetros disponíveis culturalmente e que são preexistentes ao sujeito (Salih, 2004, p. 36). Butler situa o corpo, tanto literalmente como figurativamente, no centro da sua análise. Os corpos são, para a autora, veículos, de forma que permitem o entendimento do passado e do presente numa relação entre o local e o universal, o cultural e o genealógico. O passado atua nos corpos e constitui-os como materialidades culturalmente inteligíveis. Ao mesmo tempo, os corpos atuam e resistem inúmeras maneiras de como o passado os inscreve, ou como não o faz, permitindo a exposição de limitações históricas assim como os seus efeitos políticos (Loizidou, 2007, p. 23.).

Butler (1990) descreve o corpo como linguisticamente constituído, através da projeção psíquica (Salih, 2004, p. 248). Em contraste com a abordagem que coloca os corpos genderizados em categorias específicas (como heterossexual), "performativo" sugere que o género e a subjetividade são radicalmente contingentes e sujeitos a mudanças. A abordagem de Butler sugere então que as relações de género podem ser mudadas e opõe-se á perspetiva naturalista que afirma que as relações de género são impostas pela natureza e não podem, por isso, ser mudadas na sua essência. O princípio performativo permite então a subversão de noções fixas de identidade (Lechter, 2008, pp. 186-187).

Enquanto as diferenças sexuais têm as suas raízes na biologia, como se entende e atua perante o género é baseado na cultura, através da resposta a um construto social através do qual a sociedade define o que é ser masculino ou feminino (Brook & Hébert, 2006, p. 297). A centralidade desta premissa, que a raça e o género são construções sociais, sublinha a sua importância para os processos da realidade humana. Trabalhar a partir dela compele a entender os papéis complexos que as instituições sociais levam a cabo, como os média, que se mostram cruciais na construção e disseminação das ideologias e socialização de género (Brook & Hébert, 2006, p. 298), modelando a cultura de género, responsável pelas divisões criadas em cada sociedade.

Tal como outras categorias, o género é também construído através de representações sociais. As representações sociais são sistemas que nutrem a cultura, dão sentido à existência dos indivíduos e também às estruturas de distinção social através das quais diferentes formas de poder se erguem (Baldiris & García, 2022, p. 2).

Como categoria social, o género é uma das primeiras formas e mais proeminentes através da quais as pessoas aprendem a identificar-se e aos seu pares, através de rótulos de género que surgem

tão cedo como os 17 meses, nas crianças. Além disso, o aparecimento das inferências de género e estereótipos rudimentares aparecem por volta dos três anos, contribuindo para o desenvolvimento da identidade de género do indivíduo, processo através do qual as pessoas se começam a identificar como homem, como mulher, ou qualquer outra definição do espectro sexual. O processo continua ao longo da vida do indivíduo, de acordo com a informação que é recebida e elaborada, sobre homens e mulheres e o que significa pertencer a estas categorias, retendo observações diretas e indiretas, contacto social, elaborações pessoais e representações culturais. O resultado é que as representações mentais de género se tornam massivas, especialmente no que diz respeito ao construto binário (Santoniccolo et al., 2023, p. 1).

Assim, a identidade de género é a atribuição de papéis que a sociedade dá aos indivíduos de acordo com as representações do seu sexo biológico. A formação desta identidade é influenciada por vários fatores, entre os quais a família, a escola, o Estado e os média. A influência dos média, em particular, na construção da identidade de género é bastante significativa, uma vez que as representações que estes transmitem como práticas sociais afetam a perpetuação e disseminação de desigualdades de género, mas servem também para desafiar e confrontar essas ideias. Tudo depende da ideologia envolvida nos processos de construção das representações mediáticas. O controlo destas representações, no contexto mediático, pode influenciar a determinação de comportamentos aceitáveis socialmente para homens e mulheres. além de estabelecer avaliações e hierarquias dependendo das caraterísticas biológicas do indivíduo. Assim, é possível que a visão de quem cria ficção audiovisual influencie a construção da subjetividade de género nas audiências e, consequentemente, a totalidade da esfera social (Caradeux & Salom, 2013, p. 126). Mas como se constroem estas estruturas e convicções? Para Sunderland (2004), representação pode ser de algo ou alguém e é um termo frequentemente usado na análise cultural quando o sujeito é outro que não o próprio. Representação ocorre (e pode ser vista) em textos falados, escritos e visuais, na forma de "traços" de discurso (Sunderland, 2004, p. 24).

Neff e Blair (2018) afirmam que as crianças aprendem a ver as pessoas através da heteronormatividade, através de estruturas culturais que lhes dão uma visão do mundo social, colocando o género e a heteronormatividade na sua experiência sensorial. As crianças não aprendem a ver "uma pessoa" e depois a categorizá-la como "masculino" ou "feminino", mas literalmente a ver "masculino" e "feminino" e a entender as categorias como binárias, relacionais e naturais. Este reconhecimento, que a heterossexualidade está no centro da construção das categorias binárias, abriu caminho para novos entendimentos dos processos sociais de género e sexualidade como mutuamente constitutivos, uma vez

que a sexualidade "constitui uma área central de expressão, accionamento e aquisição da feminilidade, bem como de masculinidade" (Pinto-Coelho & Mota Ribeiro, 2012, p. 205), pois até as crianças são conscientes da prática da heterossexualidade com o objetivo de serem vistas como meninas e meninos "normais" (Neff e Blair, 2018, pp. 222-223). De acordo com Pinto-Coelho e Mota Ribeiro (2012) as crenças sobre a heterossexualidade são responsáveis pela reprodução de atalhos para "ideais que transmitem mensagens sobre sexualidades boas e más", que se mostram como certas ou erradas e definem comportamentos considerados "inaceitáveis" e "relações, o que provoca uma naturalização das relações heterossexuais, tornando-as na norma" (Pinto-Coelho & Mota Ribeiro, 2012, p. 205).

No entanto, quando o género é construído, é-o através de discurso. Sendo portadores de agência, os agentes dos discursos podem atuar sobre eles, mostrando quem são publicamente. Quando visto como atuação, o género é visto também como uma propriedade emergente da interação social (Sunderland, 2004, p. 23). Os sujeitos constroem a sua identidade quando interagem com os seus pares e através daquilo que demonstram de si próprios. Quando visto como representação, a tendência é para ver não em termos da sua caraterística constitutiva, mas através de uma versão mediada da uma realidade material pré-existente. O género é identificável porque há modelos de representação que permitem enquadrar determinado comportamento e discurso. Tanto performance como construção de uma determinada identidade envolvem indexação, mesmo que os utilizadores da linguagem não indexem uma identidade diretamente, mas através de sinais indexados (Sunderland, 2004, p. 25). Assim, o discurso e discursos podem sinalizar uma determinada identidade de género ou sexual ou pelo menos uma afiliação, que não tem de estar necessariamente relacionada com a biologia do indivÍduo.

As representações mediáticas têm um papel importante na produção das pressões socioculturais e as representações de género restritivas são ainda pervasivas em vários contextos. A exposição a representações estereotipadas está relacionada com o fortalecimento de crenças em estereótipos de género e no apoio a papéis tradicionais de género, assim como ao aumento do sexismo, assédio e violência. A exposição a representações objetificadas e sexualizadas tem-se mostrado associada com a internalização de ideais culturais de aparência, apoio de atitudes sexistas e tolerância ao abuso e vergonha corporal. Por sua vez, os fatores associados à exposição a este tipo de representações estão ligados a efeitos prejudiciais no bem-estar físico e psicológico, assim como sintomas de distúrbios alimentares, atenção ao corpo exagerada e imagens corporais mais pobres (Santoniccolo et al., 2023, p. 1). É também através de representações sociais de género que se reproduzem esquemas ultrapassados. Quando um grupo é representado em programas ficcionais e as suas personagens não

refletem a profundidade e complexidade da sua cultura, uma falsa imagem é apresentada às audiências, por isso é que os retratos estereotipados podem influenciar decisões políticas assim como a auto perceção das minorias, apresentando um problema para as sociedades multiculturais (Kidd, 2015, p. 27). Se existem poucas personagens pertencentes a uma minoria, essas poucas personagens carregam um peso maior tanto na cultura de massas como na cultura de quem é representado, o que faz com que aos indivíduos pertencentes a estes grupos não lhes seja permitido normalizar mensagens que demonstrem como é que encaixam na sociedade em geral, pois eles não se veem refletidos nos média. Noutros casos, uma falta de representatividade juntamente com a criação de estereótipos leva a que os indivíduos se limitem aos papéis apresentados em vez de criarem relações saudáveis, integrando-se naquela que é a cultura maioritária de uma sociedade (Kidd, 2015, p. 27).

Brooks & Hébert (2006) constatam que numa sociedade orientada e mediada pelo consumismo, muito do que se demonstra como importante é baseado em histórias produzidas e distribuídas por instituições mediáticas. Muito do que as audiências conhecem e por isso, se preocupam, é baseado em imagens, símbolos e narrativas radiofónicas, televisivas, cinematográficas, musicais e de outros tipos de média. Como os indivíduos constroem as suas identidades sociais e como eles ganham entendimento do que é ser masculino, feminino, negro, asiático, latino, nativo-americano, ou até rural ou urbano, é formado por textos produzidos pelos média para audiências que são cada vez mais segmentadas pelas construções sociais de raça e género. Os média, em resumo, são centrais para a maneira como os indivíduos representam as suas realidades sociais (Brook & Hébert, 2006, p. 297).

A imagética mediática que circula em várias plataformas, desde jornalismo a filmes ficcionais, tem retratado as minorias como diferentes, exóticas, especiais ou até anormais, o que faz com que o repertório de representações de diferentes minorias que os média oferecem seja associado a um imaginário histórico racista. Mesmo nos média contemporâneos que se parecem preocupar e evitar retratos estereotipados, racial ou étnico, as convenções de género, práticas de produção, pressões económicas e outras limitações, continuam esta construção problemática. Até programas cujo conteúdo mediático abertamente tenta fazer frente aos estereótipos instaurados apresentam representações negativas ao apresentar papéis opostos aos tradicionais e personagens que estão ainda ligados às versões anteriores que já eram problemáticas na sua apresentação (Fursich, 2010, p. 116). No entanto, há também muitos estudos que têm demonstrado a presença de representações que podem desafiar as construções estáticas, deixando espaço para definições alternativas de género, raça e até sexualidade (Brook & Hébert, 2006, p. 312).

Os média, nas suas várias formas, são uma das fontes principais de informação e por isso uma influência crucial no ato de criação de estereótipos (Lacey, 1998, p 138). Os estereótipos fundam-se nas condições materiais e práticas sociais da sociedade, e são por isso uma expressão da ideologia dominante. Servem para naturalizar as relações de poder na sociedade e têm uma função hegemónica. Não são verdadeiros nem falsos, mas um reflexo de um conjunto particular de valores ideológicos, representando-os de uma determinada forma. A validação da sua veracidade ou o oposto depende do conhecimento do indivíduo ou grupo em questão (Lacey, 1998, p. 139). É por isso importante refletir sobre quem produz as representações que acolhemos, uma vez que estas são o produto de alguma ideologia pré-concebida.

O facto é que os média têm o poder, através da seleção e reforço, de fornecer retratos influentes de grupos, situações e ideias, dando ferramentas para que os indivíduos criem sentidos dessas representações de diferentes maneiras, dependendo dos valores e assunções que já têm estabelecidos nas próprias mentes. Por isso, as representações não resultam apenas da maneira como o mundo é apresentado pelos média, mas também da maneira como os indivíduos interagem com os textos mediáticos e os interpretam, assimilando tais retratos. Assim, representação é tanto sobre a interpretação das audiências, como sobre os retratos fornecidos pelos média (Ungereano & Georgescu, 2013, pp. 858-859).

2.2. A crítica fílmica feminista: Uma breve resenha histórica

A perspetiva da crítica feminista, de acordo com Hollinger (2012), teve o seu início na década de 1970, nos Estados Unidos da América e desenvolveu-se em paralelo com a própria teoria fílmica, como disciplina académica. Esta perspetiva emanou do movimento feminista da década de 1960, iniciado nos Estados Unidos e espalhado depois por todo o mundo, e foi influenciada pelos trabalhos de Simone de Beuvoir, "O segundo Sexo", de Betty Friedan, "A Mística Feminina", e de Kate Millett, "Políticas Sexuais" (Hollinger, 2012, p. 7). Destas fontes e outras, as académicas feministas de cinema começaram a analisar como é que os textos fílmicos funcionavam para instigar a ideologia patriarcal nas espectadoras femininas, uma abordagem que ficou conhecida na cultura literária como crítica feminista. Assim, mesmo com os seus desenvolvimentos posteriores, a Teoria Fílmica Feminista sempre teve uma

composição composta pela dualidade da crítica do cinema de massas, e da defesa de um cinema alternativo.

Rapidamente, ainda na primeira parte da década de 1970, duas correntes teóricas se desenvolveram para analisar os problemas encontrados: a abordagem norte-americana quase-sociológica das imagens da mulher, e a abordagem inglesa de direção psicanalítica e semiótica, muito influenciada pelas tendências na teoria fílmica do estruturalismo e do pós-estruturalismo (Hollinger, 2012, p. 8). White (1998, p. 117) constata que, como metodologia crítica, o feminismo salienta a categoria de género e as hierarquias relacionadas com essa mesma categoria em todas as formas de conhecimento. A imagem feminina tem sido a caraterística central de análise fílmica e também de outros meios visuais. A crítica cinematográfica e a teoria fílmica que tornaram o género numa categoria principal de análise iniciaram uma reconsideração dos filmes para mulheres, feitos por mulheres e sobre mulheres e por isso transformaram as fundações dos estudos fílmicos. A preocupação principal é com a representação, tanto no sentido político (de dar voz a mulheres e falar em nome delas), como no sentido social e cultural, o que uniu os projetos ativistas e teóricos da cultura fílmica feminina. Chaudhuri (2006) também afirma que, desde a década de 1970, a teoria fílmica feminista providenciou um dos desenvolvimentos mais impactantes do Estudos Fílmicos, começando a sentir-se o seu impacto na própria forma de fazer cinema, com muitos filmes e produções independentes e de massas a juntar e a articular as novas teorias com a prática, dando origem a produções inovadoras (Chaudhuri, 2006, p. 1).

A primeira abordagem que surgiu, a abordagem norte-americana, proposta em 1973, veio a ficar conhecida como a abordagem das imagens das mulheres ou a teoria do reflexo. É uma abordagem abrangente e sociológica que vê os textos fílmicos como simples reflexos da realidade social e critica o cinema de massas de Hollywood por apresentar imagens de mulheres que são, de facto, não reflexos, mas distorções das vidas reais das mulheres, que funcionam para suportar a ideologia patriarcal (Hollinger, 2012, p. 8). Molly Haskell e Marjorie Rosen são consideradas pioneiras na abordagem das teorias do reflexo das mulheres no cinema e são exemplos de críticas feministas que teorizaram contra os efeitos dos meios de massas, pornografia e a imagem corporal na publicidade, os papéis sexuais e a violência contra as mulheres que, por sua vez, foram uma das motivações principais por detrás da defesa da intervenção das mulheres nas suas próprias representações. Normalmente, estes estudos apresentam críticas a estereótipos femininos, seja um grupo de virgens, malvadas, vítimas, mães sofredoras, mulheres infantis e mulheres extremamente sexualizadas. No entanto, esta identificação de tipos e convenções genéricas é um passo importante, mas não é o suficiente, pois a simples substituição

deste tipo de estereótipos por imagens positivas não transforma o sistema que os produz (White, 1998, p. 118).

Surgiu então a segunda abordagem, a britânica, no mesmo ano, em reação à primeira abordagem e às suas limitações, desenvolvendo-se a partir da criação de uma perspetiva que viria a ficar conhecida como o cinefeminismo. Os críticos e críticas do cinefeminismo adotaram uma metodologia que era ainda totalmente baseada em textos fílmicos, como a teoria do reflexo norte americana, mas concebia-se como indo além da simples enumeração dos estereótipos das mulheres representadas nos filmes, chegando a uma análise de como os filmes funcionam para construir ideologicamente as mulheres como signos, num sistema textual complexo que suporta e até naturaliza a ideologia patriarcal ao definir a mulher como um outro relativamente ao homem. Em vez de ver o cinema como referente à realidade, estes críticos viam-no como uma construção refletiva das fantasias e desejos masculinos que são projetadas nas mulheres no ecrã. Desmontando o funcionamento das fantasias, através do uso da desconstrução, semiótica e psicanálise, os críticos e críticas cinefeministas acreditavam que poderiam expôr os processos que estão na origem da representação ideológica das mulheres nos filmes (Hollinger, 2012. pp. 9-10). A teoria fílmica britânica desenvolveu a linguagem freudiana da psicanálise e combinou-a com as novas ondas de teorias chegadas de França: a semiótica, o marxismo de Althusserian e as teorias dos críticos de Cahiers du Cinéma. Estas ideias chegaram à Europa, à Inglaterra, através de artigos teóricos publicados na revista *Screen*, em que teóricos da teoria fílmica feminista notavam que a combinação da semiótica, do marxismo e da psicanálise podiam ser ferramentas para a análise, permitindo questionar não só o que os filmes significam, mas também como e porquê. Foi de onde nasceu a ideia de que o espectador é também parte da produção dos significados fílmicos e que ele, ou ela, é também construído pelo filme em si (Chaurduri, 2006, p. 24). Enquadradas nestas abordagens sugiram diversas autoras, cada uma com o seu contributo e perspetiva, algumas das quais se dedica um ponto individual de seguida, pontos esses que servirão de suporte à parte empírica deste estudo.

2.2.1. Laura Mulvey: o olhar

Em 1973, Laura Mulvey escrevia o seu famoso artigo "*Visual Pleasure and Narrative Cinema*", que viria a tornar-se num dos pilares da crítica feminista durante muitos anos, publicado na revista Screen, em 1975. Nesse artigo, Mulvey argumentava que o olhar, no cinema, era sempre masculino, encorajando os espectadores a se identificarem com o herói masculino e a olharem para a heroína como um objeto passivo de espetáculo erótico. O conceito de "*male gaze*" tornou-se assim o foco principal do

debate feminista no cinema (Chaudhuri, 2006, p. 31). A autora argumentava que a instituição do cinema era, à data, caraterizada pelo desequilíbrio de poder entre o homem e a mulher e que a psicanálise poderia ser utilizada para explicar este fenómeno, uma vez que faz da diferença sexual a sua categoria principal. Recorrendo a ela, o pensamento feminista poderia entender a exclusão das mulheres dos reinos da linguagem, lei e desejo uma vez que o cinema de massas aplica mecanismos inconscientes nos quais a imagem da mulher funciona como um significante na diferença sexual, confirmando o sexo masculino como o sujeito e o construtor de significado. Estes mecanismos estão integrados na estrutura da própria perspetiva e narrativa através da manipulação do ponto de vista, da composição, da edição e outros códigos (White, 1998, p. 119). A ideia central do ensaio de Mulvey é a ideia freudiana de escopofilia, ou o "prazer de olhar" (Mulvey, 1999, p. 61).

No seu manifesto acerca do prazer visual no cinema narrativo, Mulvey apropria-se então da teoria psicanalítica e usa-a como uma arma política, na tentativa de demonstrar a maneira como, inconscientemente, a sociedade patriarcal tem influenciado as estruturas das narrativas fílmicas. A autora afirma que "num mundo ordenado por desequilíbrio sexual, o prazer do olhar tem sido dividido entre o masculino/ativo e o feminino/passivo" (Mulvey, 1999, p. 62). De acordo com Mulvey, a mulher representada funcionava, até à data do seu ensaio, em dois níveis: como objeto erótico para os personagens na história e como objeto erótico para os espectadores no auditório. A presença feminina é um elemento indispensável do espetáculo nos filmes narrativos, mas a sua presença tende a funcionar contra o desenvolvimento da narrativa principal, parando o decorrer da narrativa em momentos de contemplação erótica (Mulvey, 1999, p. 62). Desta erotização da mulher passiva surge o conceito de *male gaze,* que se traduz na tendência que as narrativas cinematográficas têm de ser mostradas através da perspetiva masculina. As representações são conseguidas através do que Mulvey distingue como os três olhares associados ao cinema: o olhar da câmara que grava os eventos pré-filme, o que a audiência vê no produto final e o olhar entre os personagens dentro da ilusão cinematográfica. Apesar da existência destas três dimensões, segundo a autora, as convenções do cinema narrativo negam os primeiros dois olhares e subordinam-nos ao terceiro, com o intuito de eliminar a presença intrusiva da câmara e prevenir uma consciência que distancie a audiência. Assim, os dois olhares materialmente presentes, no tempo e espaço, são obsessivamente subordinados às "necessidades neuróticas" do ego masculino, pois ao olhar da audiência é negada uma força intrínseca, logo que a representação da imagem feminina ameaça quebrar o feitiço da ilusão. Quando a imagem erótica aparece sem mediação ao espectador, ela congela

o olhar, fixa o espectador e previne-o de atingir a distância da imagem em frente dele (Mulvey, 1999, p. 68).

O ensaio de Mulvey é muito influenciado pelas teorias psicanalíticas de Jacques Lacan, que afirmou que a estrutura do inconsciente funciona como uma linguagem. Assim, Mulvey propõe-se a revelar as formas inconscientes como a sociedade patriarcal estruturou a forma fílmica. Este uso político da psicanálise permitiu-lhe ir além da mera análise e descrição da mulher como espetáculo para perceber a psique masculina, a quem esse espetáculo serve (Chaudhuri, 2006, p. 33). Sentado no cinema, fascinado pelas imagens no ecrã, a atenção do espectador de si mesmo dissolve-se temporariamente e ele torna-se numa espécie de criança, cujo ego ainda está para ser formado (Chaudhuri, 2008, p. 34). Assim, no cinema narrativo, a mulher interpreta um papel tradicionalmente exibicionista, uma vez que o seu corpo é apresentado como um objeto erótico passivo para o olhar masculino do espectador, para que se possa projetar fantasias nessa mesma imagem feminina (Chaudhuri, 2006, p. 35).

2.2.2. Claire Johnston: *woman's cinema as counter-cinema*

Na mesma época surgiam também as teorias de Claire Johnston, autora de "Woman's Cinema as Counter-Cinema" (1973) e uma das pioneiras do cinefeminismo que utilizou a definição de ideologia de Althusser's, afirmando que as representações das mulheres nos filmes não são um reflexo da realidade, mas são antes reflexos dos mitos construídos no contexto da ideologia patriarcal que contextualizam as produções cinematográficas e as suas representações. Tal como Mulvey, Johnston usa a psicanálise para expor a implicações do cinema de Hollywood, contrariando a ideia a de que o cinema é um espelho da realidade, e negando que o cinema é um meio de comunicação transparente. Johnston propôs que as imagens que aparecem nos nossos ecrãs são transformadas por processos que as disfarçam e deslocam, muito similares àqueles descobertos pela psicanálise. Por outras palavras, estas imagens são codificadas, e requerem a ajuda de processos de descodificação, como a psicanálise e outras teorias para as analisar (Chauduri, 2006, pp. 21 e 22). Para Johnston, os filmes devem ser vistos como uma linguagem e a mulher como um signo, não uma tradução transparente da realidade que representa (White, 1998, p. 118).

De acordo com Johnston (1973), a construção dos estereótipos das mulheres, no cinema, evoluiu a par com o desenvolvimento do cinema apenas para apresentá-los através da ideologia dominante através de uma representação feminina eterna e sem modificações, com exceção das modificações relativas à moda e outros adereços superficiais. Os mitos que governam o cinema não são,

segundo a autora, diferentes dos outros mitos que governam outros produtos culturais, e relacionam-se com o sistema de valores que informa todo o sistema cultural de uma sociedade. Apesar disso, os mitos usam ícones, e os ícones podem ser usados contra a própria mitologia que representam e estão associados (Johnston, 1973, p. 32), através da sua subversão.

Além disso, rejeitar a análise sociológica da mulher no cinema é o mesmo que rejeitar qualquer perspetiva realista, pois envolve a aceitação da aparente natural denotação dos signos e envolve a negação da realidade do mito em operação (Johnston, 1973, p. 33). Os filmes são produtos ideológicos e advêm da sociedade burguesa e da sua ideologia, responsável pela produção cinematográfica. Estão por isso mesmo circunscritos à realidade que os envolve. A ideia de que de que a arte é universal é uma noção simplesmente idealista, pois a arte só pode ser definida como o discurso proferido numa conjuntura particular e, no caso do cinema de mulheres, essa conjuntura é a ideologia sexista do capitalismo dominado pelo sexo masculino. As ferramentas e as técnicas do cinema são elas mesmas parte dessa realidade e, portanto, uma expressão da ideologia predominante. Elas não são neutras e é uma mistificação idealista acreditar que a "verdade" pode ser capturada pela câmara, ou que as condições de uma produção cinematográfica podem, em si mesmas, refletir as condições reais dessa mesma produção (Johnston, 1973, p. 36).

Assim, a autora propõe a aceitação de que o cinema envolve a produção de signos. O signo é sempre um produto. O que a câmara faz é captar esse signo, que é a tradução "natural" do mundo da ideologia. O cinema de mulheres não pode, portanto, dar-se ao luxo de tal idealismo, a "verdade" da opressão feminina não pode ser capturada através da inocência da câmara, ela tem de ser construída e manufaturada. Novos significados têm de ser criados, através da disrupção do tecido do cinema burguês masculino, mesmo dentro dos textos fílmicos (Johnston, 1973, p. 37). Na sua metodologia analítica e crítica, Johnston procurava não uma expressão feminista coerente, mas traços de "discursos femininos", que pudessem ser lidos nas entrelinhas dos textos clássicos (White, 1998, p. 225).

Além disso, Johnston criticou também a exigência dos críticos cinematográficos sociológicos por representações "reais" das mulheres, uma vez não é clara na exigência que faz, pois assume que existe uma "essência" feminina que falhou em ser representada no ecrã devido à ideologia patriarcal e que essa falha seria retificada caso as mulheres fossem permitidas a representarem-se realisticamente. No entanto, de acordo com a autora, o realismo é também uma construção. Um filme realista leva os espectadores a acreditar que os seus significados são transparentes e não requerem trabalho de interpretação, mas a audiência continua envolvida na construção de significados através dos códigos que aprenderam a internalizar (Chauduri, 2006, p. 23). Para a sua desconstrução, a autora utiliza o conceito

de mito de Roland Barthes como o criador natural da ideologia articulado com a teoria de autor, na tentativa de desmistificar a função das mulheres nos filmes de Hollywood. Esta articulação criou um padrão utilizado em estudos feministas que se seguiram, de géneros cinematográficos como os filmes noir, musicais e westerns, que apresentavam a mulher a interpretar funções iconográficas e ideológicas precisas, seja através de dimensões estruturais do género, como a mulher doméstica, no caso dos westerns, ou mesmo expondo as suas contradições, como é o caso da mulher fatal nos filmes noir.

2.2.3. Annete Kuhn: cinema feminista

Realizadoras feministas regeram-se por intervenções à linguagem cinematográfica na década de 1970 e início da década de 1980, focando-se na teoria fílmica da análise textual, fosse ela do cinema dominante ou modernista. No entanto, o pós-modernismo, multiculturalismo e os estudos culturais exigiram uma mudança para uma análise contextual e local, na qual os limites entre dominante e alternativo, resistência e apropriação, produção e recepção tiveram que ser remapeados, pois os contextos culturais em que os filmes passaram a circular exigiram uma mudança nos modelos de análise críticos (White, 1988, p. 129).

Assim, Annete Kuhn, autora de "Women's Pictures: Feminism and Cinema" (1982), propôs então que o feminismo e o cinema, quando juntos, poderiam dar origem a novas formas de expressão, proporcionando a oportunidade para a criação de um cinema feminista alternativo, inovador em termos de linguagem cinematográfica, de leitura e representação, uma proposta que poderia ser uma solução para os problemas apontados por Johnston (1973) e por Mulvey (1999), uma vez que um cinema criado por mulheres, no intuito de as representar, seria a arma ideal para combater os sistemas ideológicos dominantes e iniciar a criação do que foi mais tarde chamado "*female gaze*", através da produção de um cinema que representasse a subjetividade da experiência feminina.

Muitos desses filmes foram influenciadas pelo conceito de "texto progressivo", derivado do jornal francês Cahiers du cinéma. "O texto progressivo", que mostrava a ideologia que defendia, seria a herança principal dos estudos fílmicos feministas da teoria cultural marxista (White, 1998, pp. 118-119). O "texto progressivo" traduz-se em filmes que parecem, à primeira vista, estar completamente subjugados à ideologia dominante, mas que se revelam libertados dela. Este tipo de filmes começa de um ponto de partida não-progressivo e desenvolvem para uma perspetiva crítica, mostrando uma diferença concreta, uma deslocação, do ponto de partida para o produto acabado. Há um criticismo interno inerente à

produção que pode ser visto em muitos filmes de Hollywood que, mesmo estando totalmente integrados no sistema e na ideologia dominante, desmantelam o sistema por dentro (Bergstrom, 1988, p. 81).

Annete Kuhn (1984) sugere então que tanto os filmes como os melodramas e até as novelas são direcionadas a audiências femininas e são visualizadas por milhões de mulheres. Segundo a autora, o que define as caraterísticas genéricas das imagens de mulheres como um sistema textual é a construção de narrativas motivadas pelo desejo feminino e os processos de identificação do espectador governados pelo ponto de vista feminino. As novelas constroem narrativas centradas em mulheres e identificações com as mesmas, mas distinguem-se das narrativas cinematográficas porque nunca acabam, os seus inícios são normalmente perdidos de vista e, ao contrário do processo narrativo dos filmes de imagens de mulheres, cujo processo narrativo é carateristicamente governado pela fórmula enigma-retardamento-resolução, que marca a narrativa clássica, as novelas propõem arcos narrativos competitivos e cruzados que são introduzidos à medida que a série progride (Kuhn, 1984, pp. 146-147).

A investigação relativa às novelas e melodramas tem sido feita de acordo com as teorias existentes, métodos e perspetivas nos estudos fílmicos e televisivos, incluindo a análise estrutural de narrativas, semiótica textual e psicanálise, investigação de audiências e a economia política das instituições culturais. No entanto, alguns destes métodos têm-se mostrado limitados. Por muito bem teorizadas que estejam, as conceptualizações de espectadores genderizados não lidam com a questão do que quer exatamente dizer que certas representações são direcionadas a audiências femininas. Desde logo, porque espectador e audiências são conceitos distintos que não podem ser reduzidos um ao outro. Esta diferença é evidente quando se compara a análise textual ao inquérito contextual. Cada um é feito de acordo com diferentes regras e procedimentos, métodos distintos de investigação e perspetivas teóricas. No que respeita às relações espectador-texto, as teorias psicanalíticas defendem que o espectador é limitado à instituição cinemática ou televisiva que cria a relação entre texto e contexto como afirmaram Mulvey (1975) e Johnston (1973). Mas assim que se tenta combinar a analise textual com a análise da realidade de produção social e histórica, torna-se claro que o contexto da teoria psicanalítica é diferente do contexto da produção e recepção construído pela análise conjuntural das instituições culturais (Kuhn, 1984, pp. 148-149). É o ato de ir ao cinema que torna o individuo parte de uma audiência e, mesmo que o ato de assistir televisão envolva relações sociais diferentes da de ir ao cinema, à sua maneira também depende de seres individuais fazerem parte de uma audiência, mesmo que não estejam no mesmo sítio, ao mesmo tempo. Um grupo de pessoas sentadas num auditório é uma audiência social e este conceito, em oposição ao do espectador individual, enfatiza o estado do cinema e da televisão como instituições sociais e económicas. A audiência social é um grupo de pessoas que

compra bilhetes para o cinema, ou que mudam os seus aparelhos televisivos, pessoas que podem ser inquiridas, contadas e categorizadas de acordo com a idade, sexo e situação socioeconómica (Kuhn, 1984, p.150). Ao participar no ato social de consumir representações, um grupo de espetadores torna-se numa audiência social e a noção de audiência social feminina, certamente como é construída nas práticas discursivas através das quais é investigada, propõe um grupo de indivíduos já formados como femininos (Kuhn, 1984, p. 151).

2.2.4. Teresa de Lauretis: semiótica e cinema

Também a teórica italiana Teresa De Lauretis, se ocupou desta questão da audiência. Porém, De Lauretis olha para a subjetividade como um produto dos indivíduos serem sujeitos a um processo de semiose, ou seja, criar significados e serem criados por significados. De Lauretis faz uso das teorias de Umberto Eco e C.S. Pierce para estabelecer a sua noção da semiótica da experiência. Ela leva em conta não só a semiótica da linguagem, mas também a semiótica visual e das práticas não-verbais, criticando a noção da análise do corpo de Michel Foucault, que exclui as especificidades do corpo feminino. Para colmatar essa falha, De Lauretis propõe o termo "tecnologias de género" e analisa a construção do género como representação e como auto-representação.

No capítulo " Oedipus Interruptus" do seu livro "Alice Doesn't: Feminism, Semiotics and Cinema" (1984), a autora dá conta de como um filme, para ser bem sucedido, deve cumprir o contrato de agradar às audiências, ou pelo menos induzi-las a comprar o bilhete para o cinema e, para atingir as audiências femininas, o cinema requer o consentimento das mulheres que vão comprar esses mesmos bilhetes, através do engajamento das mesmas através na identificação subjetiva com o cinema narrativo (De Lauretis, 1984, p. 85). Esta identificação é possível através do olhar da câmara, do olhar do espectador e o olhar intradiagético de cada personagem no filme, como Mulvey (1975) já tinha constatado no seu ensaio. Estes três olhares cruzam-se, juntam-se e dependem uns dos outros num sistema complexo que estrutura a visão e o significado (De Lauretis, 1984, p. 87).

Assim, além das dificuldades que já Kuhn (1984) apontava sobre a definição do que é uma audiência, no que diz respeito à espectadora feminina, a identificação não pode ser assumida como simples, pois a identificação é um movimento, um processo que atua no sujeito, uma relação. A identificação de si mesmo com algo é estar ativamente envolvido como sujeito no processo, uma série de relações, um processo que é suportado pelas especificidades textuais, discursivas e comportamentais em que a relação acontece. A identificação cinematográfica dá-se pelos sistemas do olhar, da narrativa

e do visual. No entanto, a feminilidade e a masculinidade são, segundo a autora, posições que a mulher ocupa em relação ao desejo, que leva a que ambas as personalidades de desejo, a ativa masculina e a passiva feminina se cruzem numa identificação dupla (De Lauretis, 1984, pp. 89-90). As espectadoras femininas são relacionadas como sujeito através da imagem e movimento, identificando-se com o olhar masculino (o olhar da câmara e dos personagens masculinos) e com as imagens femininas (o corpo e as paisagens), mas fazem-no através da identificação dupla com a figura do movimento narrativo, o sujeito mítico e a figura da imagem narrativa. De outra forma a espectadora feminina seria dividida entre duas entidades que não eram possíveis de conciliar, o olhar masculino e a imagem feminina. (De Lauretis, 1984, p. 91). De Lauretis propõe que a real preocupação deverá ser ativar a contradição do desejo feminino, das mulheres como seres sociais, em termos narrativos, através da performance das suas imagens de movimento e encerramento, imagem e olhar, com a atenção constante ao facto de que os espectadores são genderizados historicamente em práticas sociais no mundo real, e também no cinema (De Lauretis, 1984, p. 94).

A representação da mulher como espetáculo, como um corpo a ser olhado, essencialmente pela sua sexualidade e como objeto de desejo, é tão pervasivo na nossa cultura que encontra no cinema a sua expressão mais complexa e maior circulação (De Lauretis, 1984, p. 13). Ao mesmo tempo que a cultura origina da mulher e é fundada no sonho do seu cativeiro, as mulheres são tudo menos presentes da história e o do processo cultural (De Lauretis, 1984, p. 13). Representadas como o lado negativo da diferenciação sexual, através de fetiches e imagens, como apontara Mulvey (1975), são constituídas como a base da representação, o espelho mostrado aos homens. Como indivíduo histórico, a mulher espectadora é também posicionada nos filmes de cinema clássico como sujeito-espectador, subjugada a essa mesma representação que a chama diretamente, engaja o seu desejo, elicita o seu prazer, enquadra a sua identificação e a torna cúmplice na produção da feminiliidade (De Lauretis, 1984, p.15).

O termo "tecnologias de género", que De Lauretis (1987) propõe, tenta ir além da noção de género baseada na diferença sexual que até então era a base das intervenções feministas, tanto nas áreas do conhecimento formal como abstrato (De Lauretis, 1987, p. 1). A autora reconhece os limites desta abordagem constatando que ela condiciona o pensamento crítico feminista ao quadro conceptual da oposição sexual, ou seja, a mulher como diferente do homem, ambos universalizados. Esta universalização torna difícil, se não impossível, a articulação das diferenças das mulheres da Mulher em abstrato, das diferenças entre mulheres e até das diferenças dentro do próprio conceito de mulher, indo

ao encontro da impossibilidade de uma generalização que permita representar a "essência feminina" apontada por Johnston (1973). Género representa então uma relação de pertença, atribuindo posições aos indivíduos em classes e grupos sociais particulares e relativos a outras classes e grupos, existindo num processo dinâmico de construção social. Falar de tecnologias sociais de género permite examinar homens e mulheres em relação a várias estratégias de poder, não apenas em relação uns aos outros (Chauduri, 2008, p. 66).

Por isso, a autora reconhece a necessidade de uma noção de género que não se ligue tanto à diferença sexual, propondo as "tecnologias de género" em que o género é visto, tanto como representação, como autorrepresentação, como o produto de várias tecnologias sociais, como o cinema, de discursos institucionalizados, epistemologias e práticas críticas, assim como práticas da vida quotidiana (De Lauretis, 1987, p. 2). Ela defende que o género não é uma propriedade dos corpos ou algo que é originalmente existente nos seres humanos. A construção do género é tanto o produto como o processo da sua representação (1987, p. 5). Assim, a conceção de análise feminista evoca um entendimento do sujeito feminino que não só é distinto do de "mulher" em geral, a representação de uma essência inerente a todas as mulheres, mas também distinto dela. O entendimento de mulher e feminilidade que se evoca é o das mulheres reais, como seres históricos e sociais que são definidos pelas tecnologias de género e são realmente genderizadas nas relações sociais (Lauretis, 1987, pp. 9-10).

O movimento que a autora propõe é o de representação ideológica, que carateriza o objeto do feminismo, um movimento para a frente e para trás entre a representação de género e o que essa representação deixa de fora, ou torna irrepresentável. É um movimento entre o espaço discursivo representado, o das posições disponíveis através dos discursos hegemónicos e o espaço fora destes discursos. Esses espaços além dos discursos representados são espaços discursivos e sociais que existem em tensão de contradição e multiplicidade (De Lauretis, 1987, p. 26). Além dos média, escolas, tribunais e seio familiar, estas práticas existem também nas margens dos discursos hegemónicos, em teorias radicais e práticas inovadoras dentro da academia a comunidade intelectual, incluindo o feminismo, que são também tecnologias de género (Chauduri, 2006, p. 67).

As teorias de Teresa De Lauretis, assim como as de Annete Kuhn, mesmo que de forma diferente, uma vez que Lauretis propõe uma nova forma de análise e Kuhn uma nova forma de produção, apresentam possibilidades para a resolução de alguns dos problemas apontados por Johnston (1973) e Mulvey (1975), uma vez que propõem novas formas de olhar, de ver e de mostrar experiências que questionam a ideologia patriarcal dominante.

2.2.5 Mary Ann Doane*: masquerade* feminina

Mary Ann Doane retomou, em 1991, as questões críticas primordiais da critica feminista, recordando que o cinema de Hollywood era realizado em função dos prazeres masculinos. A autora concordou com Mulvey (1975) e com a sua conceptualização do *male gaze*, afirmando que o cinema clássico de Hollywood seria produzido, moderado e controlado pela perspetiva da audiência masculina.

De acordo com Doane (1991) a mulher e a sua imagem conectam-se com o cinema, com o teatro das imagens, uma escrita em imagens da mulher, mas não para ela (Doane, 1991, p. 26), tal como tinham afirmado as suas antecessoras. Por isso, a autora insiste na congruência entre algumas teorias da imagem e teorias da feminilidade na tentativa de dissecar o que dá um lugar especial à mulher nas representações cinematográficas, ao mesmo tempo que lhe nega acesso a esse sistema (Doane, 1991, p. 27). A relação da mulher com a câmara é diferente da do homem, pois o desejo do espectador é, geralmente, delineado como voyeurismo ou fetichismo, como o prazer em ver o que é proibido em relação ao corpo feminino. A imagem orquestra o olhar, o limite, e é uma transgressão prazerosa. A beleza da mulher, a sua desejabilidade, torna-se numa função de certas imagens através do enquadramento, da luz, dos movimentos de câmara e dos ângulos (Doane, 1991, p. 28). E mesmo admitindo que a mulher é o objeto do olhar no cinema, o que a impede de reverter a relação, apropriando-se do olhar para o seu próprio prazer é o facto de que mesmo reverso, o olhar mantém-se na mesma lógica. A autora dá o exemplo de um striptease masculino, cuja imagem constitui uma aberração cujo reconhecimento reforça o sistema dominante de alinhar a diferença sexual com uma dicotomia do sujeito/objeto (Doane, 1991, p. 29).

As mulheres, como espectadoras, estariam muito perto do objeto do olhar, lutando entre posições femininas e masculinas. O resultado da adoção da perspetiva masculina seria então uma maior fluidez sexual e de género, pois as espectadoras femininas masculinizam a sua perspetiva para evitar o masoquismo ou o narcisismo. Esta relação era assim quando a autora a expôs, em 1991, mas continua nos dias de hoje. Filmes como os da popular franquia "Magic Mike" (2012), e tudo o que envolve o seu sucesso e marketing, mostram como é um filme feito para agradar às audiências femininas, através precisamente do striptease masculino e da tentativa de agradar ao *female gaze*. No entanto, o facto de se sobressair da forma que o faz, e de não encontrar muitas produções semelhantes com os mesmos atributos, evidencia o facto de como muitas das produções de massas serem ainda colocadas através do *male gaze*, abrindo portas para novas teorias que serão exploradas nos pontos seguintes.

Para Doane (1991), a espectadora feminina tem uma presença demasiado marcada na imagem, pois ela é a imagem. Dada esta proximidade da relação, o desejo da espectadora feminina só pode ser descrito em termos de uma espécie de narcisismo, pois o olhar feminino exige que ela se torna no objeto desse mesmo olhar (Doane, 1991, p. 30).

Esta dissimulação, entendida pela autora como "masquerade", traduz-se numa máscara de feminilidade que pode ser usada ou removida. É a resistência ao posicionamento patriarcal, que reside na negação da produção da identidade feminina através desta aproximação, desta presença de si própria, desta imagística que contem caraterísticas de uma identidade de género travesti pois adota a sexualidade do outro, uma vez que a mulher se "torna" num homem com o objetivo de obter a distância necessária da imagem (Doane, 1991, p. 34).

Os filmes apresentam diversos cenários e perspetivas do "olhar", para demonstrar o seu próprio entendimento da realidade apresentada. Dada a divergência entre os cenários masculinos e femininos, esses cenários são apresentados em termos da diferença sexual. O cinema produz a posição da espectadora feminina, uma posição que é inatingível porque carece do atributo da distância que é necessário para uma leitura adequada da imagem. A elaboração da feminilidade como aproximação não é a definição de uma essência feminina, mas a delineação de um lugar culturalmente atribuído à mulher, que precisa ser questionado. Além da adoção de uma posição masculina em relação aos signos cinematográficos, a espectadora feminina é dada apenas duas outras opções: o masoquismo da identificação exagerada ou o narcisismo de se tornar no seu próprio objeto de desejo, assumindo a imagem da forma mais radical. A eficácia da dissimulação reside no seu potencial para manufaturar a distância da imagem, gerando uma problemática na qual a imagem é manipulável, produzível e passível de ser lida pela mulher (Doanne, 1991, p. 40).

A discussão em torno da "masquerade" envolve várias autoras que seguiram as ideias de Doane, sendo que se coloca a questão de se esta dissimulação é uma espécie de performance, se retém uma feminilidade que pode ser entendida como genuína e autêntica, ou se é um meio pelo qual a feminilidade é produzida (Butler, 1990/1999, p. 204). Na década de 1990, os estudos de género desenvolveram-se e o género passa a ser considerado uma performance, constatando que quando se nasce mulher, existe uma expectativa social de que se atue como mulher, e quando se nasce homem, existe uma expectativa social que se atue como homem.

Surge então a ideia de que as categorias de identidade determinam e são determinadas pelas maneiras como os indivíduos se entendem a si próprias e são entendidos pelos outros. Ou seja, os conceitos de identidade determinam e são determinados pelas prescrições e proscrições que estruturam

e são estruturadas pela existência social. Adicionalmente, as categorias de identidade são muitas vezes binárias, estabelecidas por meios de contraste entre o grupo dominante e aqueles que são excluídos do grupo dominante (Marinucci, 2010, p. 6). A Teoria Queer, da qual algumas autoras serão motivo de exploração num dos pontos seguintes, surge como disrupção aos estudos lésbicos e gays, assim como aos estudos feministas. No entanto, é compatível com as identidades femininas e masculinas, homossexual e heterossexual, transgénero, e outras identidades que possam existir dentro do sistema binário. A Teoria Queer não dita a erradicação das categorias de género, sexo e sexualidade existentes, mas foca-se no construcionismo social com respeito por estes contrastes (Marinucci, 2010, p. 34).

2.2.6 Perspetivas queer: o fenómeno cinemático queer

Na teoria Queer contemporânea, especialmente a que segue as teorias de Judith Butler, "Queer" é um conceito que inclui a ampla diversidade de comportamentos, identidade e culturas lésbicas, bissexuais, gays e transgénero (LGBT). A Teoria Queer enfatiza a construção social das sexualidades gays e lésbicas, interrogando as noções essencialistas e universais da "identidade sexual" e é inspirada por ideais pós-estruturalistas, especialmente por Foucault. O nome foi dado por Teresa De Lauretis na tentativa de questionar os paradigmas dominantes da homossexualidade e repensá-los, incluindo os discursos clínicos, entre outros discursos institucionais, que enquadravam a homossexualidade num desvio da heterossexualidade reprodutiva, assim como discursos mediáticos populares que sugeriam que a homossexualidade era apenas um estilo de vida (Chaudhuri, 2006, pp. 75-76).

É neste enquadramento que surgem as teorias de Judith Butler, a questionar a ideia de que os comportamentos genderizados são naturais. A autora revolucionou a teoria feminista dando conta das maneiras como o comportamento de género, normalmente associados à feminilidade e à masculinidade, é uma performance aprendida, imposta pela heterossexualidade normativa. No seu livro "Gender Trouble" (1990), Butler questiona a relação entre sexo, género e sexualidade, numa reviravolta que a tornou num marco dos estudos feministas, lésbicos e gays, incitando a sociedade a repensar as categorias básicas da identidade humana. Butler (1999) afirma que, na sua maior parte, a teoria feminista assume que existe alguma identidade pré-concebida, entendida através da categoria "mulher", que não só inicia os interesses femininos e objetivos do discurso, mas constitui o sujeito por quem a representação é perseguida. Para a teoria feminista, o desenvolvimento da linguagem que representa total e adequadamente o sexo feminino é necessária para aumentar a visibilidade política das mulheres (Butler, 1999, pp. 3-4).

Se género são os significados culturais que os corpos assumem, género não pode ser derivado do sexo, pois a distinção sexo/género sugere a descontinuidade radical entre os corpos e os géneros culturalmente construídos. A autora rejeita esta distinção simplificada e propõe que género não é para a cultura como o sexo é para a natureza, pois género é também o meio discursivo e cultural através do qual a "natureza sexual" ou o "sexo natural" é produzido e estabelecido como "pré-discursivo", anterior à cultura, um ponto de partida neutro no qual a cultura atua (Butler, 1999, pp. 10-11). Segundo a autora, género não é um nome, nem um conjunto de atributos flutuantes, uma vez que o efeito de género é performativo, produzido e compelido pelas práticas regulatórias da coerência de género. O género prova-se performativo, constituindo a identidade que é suposto ser (Butler, 1999, p. 33).

O movimento pró-sexualidade, dentro da teoria e prática feminista defende que a sexualidade é sempre construída dentro dos termos do discurso e poder, onde o poder é parcialmente entendido através de convenções culturais heterossexuais e fálicas. A emergência da sexualidade construída (não determinada) nestes termos, dentro dos contextos lésbicos, bissexuais e heterossexuais não é um sinal de identificação masculina, pois não é o projeto falhado de criticar o falocentrismo ou hegemonia heterossexual. Se a sexualidade é construída culturalmente, dentro das relações de poder existentes, uma sexualidade normativa que existe antes, fora ou além do poder é uma impossibilidade cultural e é um sonho político impraticável que adia a tarefa concreta de repensar possibilidades subversivas para a sexualidade e identidade dentro dos termos de poder (Butler, 1999, p. 40).

As teorias de Butler influenciaram o que viria a ser considerada o fenómeno cinemático Queer, que foi introduzido no outono de 1991 no Festival de Toronto, um dos melhores festivais para conhecer tendências cinematográficas. Nesse festival, foram apresentados vários filmes que mostravam algo novo, renegociando subjetividades, modificando géneros, revisitando histórias nas suas imagens. Os novos filmes e vídeos queer não apresentavam todos uma estética singular nem um único vocabulário, estratégia ou preocupação. Ainda assim, estão unidos por um estilo comum: o "Homo Pomo". Em todos eles existem traços de apropriação, fontes misturadas e ironia, assim como a subversão da história com o construtivismo social como corrente de pensamento principal. Estes filmes quebravam com as abordagens humanistas e com os filmes e vídeos que acompanhavam as políticas identitárias, mostrando-se irreverentes, energéticos, minimalistas e excessivos. Acima de tudo, focam-se no prazer (Rich, 2013, pp. 23-24).

Desde a década de 1970, quando os primeiros festivais de cinema homossexual começaram com filmes auto conscientes da sua afirmação política, o ato de identificação das audiências era profundamente ideológico e um modelo foi estabelecido. Os filmes existiam todos na margem, desconectados da cultura popular, tanto por escolha como por exclusão. Esta cultura oposta ligava-se aos debates políticos do tempo, com o objetivo de eliminar preconceitos e incentivar ao orgulho gay. O enfâse era dado aos filmes documentais, a agenda era dos direitos civis e o estatuto dependia em aclamar a identidade de uma classe oprimida. Estes momentos de origem têm uma maneira de se perpetuar no tempo, pois hoje o cinema Queer ainda mantém muitas das caraterísticas iniciais. Existe uma geração de espectadores que espera que os filmes e vídeos sigam uma linha reta e legítima eternamente, sem nunca ser modificados por novas gerações com novas ideias (Rich, 2013, pp. 41).

Estes públicos queriam filmes de validação e uma cultura de afirmação: trabalho que pudesse reforçar a identidade, visualizar respeito, combater injustiças e impulsionar o estatuto social. Queriam algo novo, mas não demasiado diferente: sensual, mas com enfâse no romance; estilizado, mas suficientemente realista e sem muitas exigências; nada muito conservador mas também demasiado revelador; e finais felizes. É uma audiência que não procura diferença ou desafio, mas um reflexo no ecrã do melhor caminho coletivo a percorrer. Parte desta audiência Queer também quer produções de maior valor, em oposição ao cinema independente que caraterizava o género. Uma espécie de Hollywood Queer, com pipocas e diversão para uma saída de sábado à noite (Rich, 2013, pp. 41).

2.2.7 Perspetivas críticas feministas: a importância dos contextos

O fim do séc. XX e o início do séc. XXI apresentou a proliferação de muitas teorias críticas que respeitam ao género, diferença sexual, sexualidade, raça, classe, etnicidade e identidade nacional e trouxe consigo novos entendimentos de como estas categorias interagem com o cinema. Os paradigmas clássicos dos estudos fílmicos feministas, que tomavam a feminilidade ocidental e branca como o seu objeto principal de análise, transformaram-se então para expandir o alcance das políticas feministas ao mesmo tempo que elas se refletiam no ecrã. Assim, o feminismo interseccional tem procurado identificar como é que o género interage com a raça e o poder estrutural, ao mesmo tempo que a teoria queer tem desafiado a heteronormatividade implícita em muitos projetos feministas (Hole & Jelaca, 2019, p. 36).

Como questiona White (2015), as imagens de mulheres produzidas pelo cinema de Hollywood, mesmo que fossem produzidas através de uma perspetiva feminista como defende Kuhn (1982), não dão conta da experiência feminina de todo o mundo, das que vêm da Coreia do Sul ou do Líbano. Existem

outras representações cinematográficas no cinema de mulheres que não circulam num gueto do género e dão conta de experiências também universais como as dinâmicas familiares, conflitos sociais e políticos (White, 2015, p. 104). Por isso existem tensões na tentativa de definir o cinema de mulheres como um género específico, ou como um conjunto de géneros, que incluí normalmente o melodrama e as comédias românticas, mas não se limita apenas a estes dois tipos. Estas tensões criam debates dentro dos estudos fílmicos feministas, mas também registam contradições sociais reais no que diz respeito à produção artística feminina, ao seu empoderamento, ao prazer, e à conexão entre estes temas. Assim, considerar o cinema de mulheres num quadro global pode adicionar novas dimensões a estas questões (White, 2015, p. 105).

De acordo com a autora, o termo "Chick flick", usado para descrever grande parte do que é considerado "cinema de mulheres", é um termo genérico que carateriza as imagens femininas contemporâneas, produzidas normalmente por Hollywood, presentes nas comédias românticas e dramas mais sérios, que recebem pouca validação da crítica, mas muita aprovação dos fãs. Em contraste com o protofeminismo atribuído às imagens femininas do cinema clássico de Hollywood, o género "Chick Flick", como género e como ritual de consumo, é normalmente associado com a presunção pós-feminista que os objetivos coletivos do feminismo já foram atingidos, deixando a mulher emancipada com temas individuais que precisam de ser abordados. Assim, os feminismos, além do feminismo ocidental, passam despercebidos nestas narrativas. E existe, de acordo com White, uma arrogância nesta perspetiva, uma vez que a cultura pós-feminista exporta as ideologias do consumismo individual que neutraliza as lutas comuns das mulheres (White, 2015, p. 106). Um bom exemplo são os filmes narrativos que retratam assuntos relacionados com os direitos humanos das mulheres, que se movem além-fronteiras para serem ouvidos e se recusam a deixar de parte o idioma local, tendo um impacto feminista no cinema mundial. Muitos destes filmes abordam temas pertinentes no séc. XXI, como o trabalho ilegal feminino, dos migrantes, feminicídio, violência doméstica e sexual, tráfico sexual, excedendo-se além da sua nação para se incluir nos média feministas com filmes de ficção que cada vez mais abordam este tipo de temas (White, 2015, p. 170). Estas histórias destas mulheres são particulares às personagens que representam, mas não são isoladas, pois é num esquema maior que se inserem, no quadro geral e global dos direitos humanos, onde são reconhecidas como a base dos ativismos feministas (White, 2015, p. 171).

Hole e Jelaca (2019) enfatizam as maneiras específicas como o contexto condiciona a produção cinematográfica feminista, tendo em conta questões de género, raça, classe e nação e como estas

categorias se relacionam com conceitos maiores nos estudos fílmicos, desde a autoria aos espectadores, a práticas documentais e géneros. De acordo com as autoras, só é possível analisar o cinema integrando questões de transnacionalidade, descolonização, sexualidade, classe e raça, em contraposição à tradicional perspetiva ocidental e branca, que foi outrora dominante. As autoras defendem também que, nos dias de hoje, estudar cinema e televisão é estudar o mesmo ramo, uma vez que as duas formas convergem na paisagem dos meios digitais (Hole & Jelaca, 2019, pp. 1-2).

Género e identidade feminina precisam de ser historicizados, para permitir uma historiografia feminista efetiva que faz jus às constelações históricas específicas que influenciaram e influenciam o papel das mulheres na história do cinema (Hole & Jelaca, 2019, p. 10). Pois ao discutir mulheres pioneiras no cinema, é preciso reconhecer a época da emergência das tecnologias fílmicas, em que estas estavam apenas disponíveis aos membros mais privilegiados da sociedade, dando assim dimensões significativas de classe à produção cinematográfica. Como exemplo, muitos filmes africanos só apareceram na década de 1960, com a descolonização, sendo escassos até os estudos de como o cinema representou as ex-colónias (Piçarro, Cabecinhas & Castro, 2016, p. 9.). Ao mesmo tempo, existem evidências de que muitas mulheres pioneiras na produção cinematográfica estavam ativas em partes do mundo que não são consideradas de "primeiro mundo", como é o caso do México, Argentina, Peru e a União Soviética (Hole & Jelaca, 2019, p. 11). Assim, estas mulheres são tão pioneiras na sua área geográfica e contextos históricos como as realizadoras da era silenciosa do cinema, noutras partes do mundo, pelo que o conceito de "pioneira" deve ser estendido no tempo e no espaço, para que dê conta das diferentes circunstâncias históricas em que as mulheres de tornaram realizadoras (Hole & Jelaca, 2019, p. 22). Por exemplo, na India, ainda apenas uma em 10 profissionais de realização cinematográfica é mulher, na contemporaneidade.

2.2.8 O *female gaze* e a agência feminina

Na sequência destes avanços teóricos e das novas demandas, surgiu uma nova vaga de teorias que se dedicaram mais a focarem-se na construção do *female gaze*, definido como uma teoria feminista que se refere ao olhar da espectadora feminina, da personagem feminina ou à realizadora, mais focado no estudo da agência feminina do que nas representações por si só. Neste ponto destacam-se as autoras Ince (2017), Soloway (2016) e Brey (2022), cujos contributos são essenciais para este tópico.

Ince (2017) é professora de Estudos Visuais Franceses, na Universidade de Birmingham e foca-se no estudo do cinema francês, no cinema de mulheres e em filosofia cinematográfica. As suas teorias

baseiam-se numa fenomenologia existencial que se junta ao ramo do pensamento político, nomeadamente do feminismo que, comparativamente às abordagens das décadas de 1970, 1980 e 1990, apresentam estratégias mais diversas, sofisticadass e flexíveis. A fenomenologia feminista é uma nova disciplina das humanidades críticas, e a autora propõe uma ética feminista da realização que relembra as éticas críticas e históricas investigadas por Michel Foucault (Ince, 2017, pp. 23-24). A autora discute o corpo, o olhar, o discurso, a performance, o desejo e a liberdade.

Em defesa da subjetividade feminina, Ince (2017) sugere que os voiceovers e monólogos femininos interiores, apesar de não serem ouvidos pelas restantes personagens da narrativa fílmica, fornecem um conhecimento mais privado e íntimo dos pensamentos e sentimentos da personagem, mesmo que estes não sejam partilhados pelos restantes membros diegeticamente. Assim, discurso e "voz" podem ser vistos como conceitos contrastantes, sendo que a voz pode ser associada à consciência e, em modelos dualísticos que separam o corpo da mente, a voz eleva-se e oferece uma garantia de identidade e auto-certeza, tanto para quem fala como para quem ouve. Em anos recentes, tem-se questionado esta hierarquização superior da mente sobre o corpo em que a noção de "voz" tende a perder-se. Por isso, a autora prefere o conceito de discurso, porque tem conexões mais fortes com a intersubjetividade e com a comunicação. "Voz" privilegia a interioridade sobre as relações sociais, pelo que "discurso" permite sobressair a intersubjetividade e a dimensão ética das personagens femininas (Ince, 2017, pp. 93-94).

Já Soloway (2016), realizadora norte-americana, retoma o conceito de *female gaze* e questiona o que a sua real aplicação poderia acrescentar à arte do cinema e cultura em geral, pois através da criação de espaço para as mulheres liderarem a escrita das protagonistas femininas estas poderiam ter mais potencial de subverter a ideologia patriarcal. Em discussão sobre o *Female Gaze,* Soloway critica o facto de Laura Mulvey ter detetado a predominância do *male gaze* há décadas e de o *female gaze* ainda não ter sido adotado. De acordo com Soloway (2016), o *female gaze* não se resume ao contrário do *male gaze*, ou seja, artes visuais e literatura que retratem o mundo e os homens através de um ponto de vista feminino, tal como apontara Doanne (1991), apresentando os homens como objeto de desejo do prazer feminino. Ou então a inversão do protagonista, colocando a mulher no papel principal em papéis tipicamente masculinos. Para Soloway, o *female gaze* é uma maneira de ver sentimentos, uma câmara subjetiva capaz de ser por "dentro" do ou da protagonista. Usa o enquadramento para partilhar e evocar um sentimento de estar em sentimento, em vez de estar a olhar para as personagens. A câmara não mostra apenas o que está a acontecer, mas faz a audiência sentir o que está a acontecer, priorizando

assim as emoções sobre as ações. Além disso, o *female gaze* usa a câmara para mostrar como é o sentimento de ser o objeto do olhar. A câmara posiciona-se na perspetiva do recetor do *gaze*, dizendo "isto é como é ser visto". Assim, o *female gaze* retorna o olhar, numa atitude de "eu vejo-te a veres-me" e é sobre estar no mundo e não ser visto durante toda a vida, não querendo ser o objeto do olhar, mas o sujeito dotado de subjetividade. Soloway (2016) afirma que este tipo de olhar é uma questão de justiça social e política na arte, pois emancipa vozes nunca antes ouvidas, indo ao encontro da importância que Ince (2017) dá ao discurso feminino.

Então, para Soloway (2016), o *female gaze* não é um truque de câmara, é um gerador de privilégio, para colocar o espectador do lado de alguém, da câmara e do guião. É um esforço consciente para criar empatia, como uma arma política, para mudar a maneira como o mundo é para as mulheres quando elas se movem através dele, sentindo-se o sujeito e não o objeto. O *female gaze* também pede a consciencialização de como o *male gaze* divide o ser humano. A autora chama a atenção para a importância das histórias de mulheres serem escritas por mulheres, para que as verdades sobre os seus corpos e o olhar permitam levantar questões importantes, afirmando realidades que a narrativa dominante tem ignorado e das quais tem propositadamente distraído, para que a subjetividade feminina seja reconhecida. O *female gaze* inclui todos os gazes, seja gay, queer, trans, interseccional, pois emana do centro de um círculo, sem divisões, que pede apenas que o que é mostrado seja sentido, e seja visto como sentimento.

Tanto Ince (2017) como Soloway (2016) incidem na importância da exposição do discurso feminino como afirmação das suas realidades. As teorias psicanalíticas do *gaze* tendem a pensar sobre a audiência em termos dos processos psíquicos da identificação genderizada, e falham em dar conta das experiências corporais do cinema. As mulheres, historicamente, têm sido associadas ao corpo, em oposição com a mente, e o foco no corpo, emoção e sensações afetivas tem sido uma estratégia feminista para corrigir a tendência de denegrir esta ideia corporal, associada ao feminino, em favor da ideia mental, associada ao masculino, para revalorizar o corpo como fonte de conhecimento e significado e também para desfazer a dualismo mente/corpo.

Esta mudança de foco para o corpo direciona a atenção para a fisicalidade da experiência, tanto no que respeita às representações cinematográficas como à visualização fílmica, duma forma que não implica a separação binária entre corpo e mente, mas a sua inseparabilidade mútua. O corpo tem sido usado para entender melhor a forma como os géneros funcionam culturalmente, para descrever a experiência fenomenológica de encontrar um filme, para entender o trabalho de realizadores que existem

entre culturas e identidades, e avançar para uma abordagem pós-humana do poder sensorial intra-narrativo do cinema (Hole & Jelaca, 2019, pp. 89-90).

É precisamente a perspetiva que Iris Brey (2022), autora e especialista francesa em questões de representação de género e sexualidade no cinema e em séries televisivas, em conferência sobre o olhar feminino, um olhar visionário, adota. A autora ressalva que, na sua perspetiva, a questão do olhar não se prende com o género do realizador, se é mulher ou homem, mas sim com a maneira como o olhar é mostrado, apresentando a mulher como objeto do olhar. Assim, a autora afirma que as mulheres ainda não criam as próprias imagens e não moldam ainda o seu próprio imaginário. No entanto, há uma relação direta entre a quantidade de mulheres realizadoras e a quantidade de imagens criadas por mulheres, o que é um facto importante no desenvolvimento de um *female gaze*.

Brey (2022) define o *female gaze* como um olhar que faz sentir a experiência de um corpo feminino, não sendo necessariamente um olhar criado por artistas mulheres, mas um olhar que assume o ponto de vista de uma personagem feminina para abraçar a sua experiência. O olhar feminino é, de acordo com Brey (2022), o facto de partilhar a experiência de uma heroína, na sua cabeça, no seu corpo e com a impressão de sentir as coisas com ela. Mesmo que teorizando na mesma linha de pensamento de Mulvey, Brey distancia-se da psicanálise e do conceito de identificação e foca-se na experiência vivida e no corpo. A autora usa uma fenomenologia e filosofia de Merleau Ponty, que defende que o corpo não é apenas físico, mas também uma condição permanente da experiência. Assim, o que importa para Brey, quando se fala de *female gaze,* é como as experiências vividas das mulheres estão a ser mostradas. Ao contrário de Mulvey (1975), que considerava sempre os espectadores como masculinos e estudava filmes realizados por homens, Brey (2022) considera que a maior parte dos filmes que adota o *female gaze* são criados por mulheres, mas alguns também são criados por homens, o que torna a questão do *gaze* não tanto sobre a pessoa por detrás da câmara, mas mais sobre o mise-en-scène e de como os espectadores se sentem ao olhar para os corpos femininos, o que difere também das ideias de Soloway (2016) que defende um *female gaze* criado por mulheres. Assim, o *female gaze* serve para iluminar as experiências vividas pelas mulheres, pois mesmo numa era que abraça as identidades de género fluídas, queer e trans, as experiências ligadas ao corpo feminino ainda não foram definidas.

Não é uma questão de afirmar que um filme é melhor porque demonstra uma experiência feminina, ou que é pior porque demonstra as mulheres como objetos, é antes a reflexão de um sistema de valores de forma global, afirmando que não é uma questão de boa ou má representação, mas de uma representação que está ainda em falta. Assim, a autora afirma como a maior parte das realizadoras que se tentam aproximar de um *female gaze* estão a mudar a história do cinema, usando

enquadramentos inovadores ou outros elementos cinematográficos, impulsionando uma nova vaga de filmes que celebram o que é ser uma mulher.

2.3. Representações femininas ancestrais

As representações femininas sempre estiveram presentes no imaginário da humanidade. Desde os primórdios, com mitos como o de Cybele, Gaia, Kamakhya, Durga ou Kali, a mulher sempre foi símbolo de vida e morte e também serviu como símbolo de fertilidade, associada à fertilidade da terra tão importante para as primeiras sociedades agrícolas. Existem evidências de sociedades neolíticas e na Idade de Bronze em que as mulheres eram tidas em alta estima. Alguns desses mitos eram de deusas que geraram a própria Terra e que a povoaram com o seu poder procriativo. Algumas eram vingadoras, guerreiras, ou lordes da violência[1]. Serviam como protetoras e benfeitoras de sabedoria, conhecimento, música e invenção. No entanto, culturas antigas, mesmo reconhecendo o valor positivo e até sobrenatural das mulheres, simultaneamente pregaram a degradação da mulher em várias frentes: eram poluídas, intelectualmente inferiores, em necessidade de controlo e até de violência física para as controlar (Smith & Robinson, 2022, p.23). De acordo com Lerner (1986), a maior parte das evidências das deusas femininas consiste em figuras, que têm sido interpretadas como Deusas da Fertilidade (p. 31). As figuras da Deusa Feminina aparecem com várias caraterísticas recorrentes, assim como atributos simbólicos. A Deusa é normalmente representada entre pilares ou árvores, acompanhada de animais, como cabras, cobras ou pássaros. Ovos e símbolos de vegetação são-lhe normalmente associados e indicam que era adorada como fonte de fertilidade para vegetação, animais e humanos. Os cultos à grande Deusa eram baseados na crença de que era ela a criadora de vida, mas ela também era associada à morte e era celebrada pela sua virgindade e qualidades maternais (p. 148) sendo que nos primórdios do que é conhecido como adoração religiosa a força feminina era reconhecida como espetacular, poderosa e transcendente (p. 149).

Cybele era adorada como a mãe de todos os deuses, símbolo do princípio do mundo, desde a Ásia Menor até diversos territórios da Grécia antiga. De acordo com Tortchinov (1998), este culto foi estabelecido durante a segunda Guerra Púnica, em Roma, tornando Cybele a protetora da Cidade Eterna e permanecendo intacto até à completa vitória do cristianismo (p. 150). No entanto, Lyyn (1999) afirma que a evidência de devoção humana a esta deusa estende-se ao primeiro milénio A.C. (p. 1), sendo que a primeira vez que se pode encontrar o seu nome na história é em inscrições frigias do século VII A.C (p.

[1] Mulheres em procura de vingança, deusas guerreiras que inspiravam exércitos inteiros, ou representações de violência.

2). Também Gaia, conhecida na mitologia grega como a Mãe Terra, faz parte da história como nascida do Caos, do vazio, criando os deuses primordiais: Urano, que representa o céu, Ponto, que representa o mar, e as Óreas, que representa as montanhas. De acordo com Theodossiou et al. (2010), desde o início da mais remota antiguidade que os humanos adoraram o casal divino Gaia e Urano, o par primal (p.90), e Gaia foi representada como a deificação do planeta terra, cujos produtos suportam a existência humana, e que dá o espaço em que eles nascem, vivem e morrem (p. 91).

Apesar da figura feminina ter perdido força nas sociedades ocidentais com o triunfo do cristianismo como religião predominante, nas sociedades orientais essa força manteve-se e ainda hoje tem uma presença muito latente. Na antiga Mesopotâmia, Ishtar era a deusa a quem homens e mulheres rezavam por vitória no campo de batalha, dotada ela própria de poderes metafísicos, o que é uma prática bem diferente da da religião cristã, em que os crentes viriam a rezar à Virgem Maria, cujo poder dependia do seu apelo a um deus masculino (Lerner, 1986, p. 143). As religiões monoteístas, para compensar a descredibilização nas deusas, criaram um leque de mulheres notáveis a quem as mulheres poderiam adorar (Smith & Robinson, 2022, p.24). Na religião Hindu, Kamakhya, Durga e Kali são algumas das figuras importantes. Devi (2020) constata que a mitologia religiosa hindu retrata Kamakhya como a Deusa mais poderosa, responsável por criar Bramha, Vishnu e Maheshwara, dando-lhes a responsabilidade de criar, manter e destruir o mundo, respetivamente (p. 8451). Durga, segundo Hedman (2007) é também uma das deusas mais importantes do hinduísmo, pois é descrita como a deusa da luta, impossível de derrotar e criada pelos deuses para lutar contra o inimigo (p. 8). Já Kali, segundo Barbiani (2005) é a deusa Hindu da morte e é por isso retratada com pele escura, um colar de caveiras à volta do pescoço, uma foice afiada numa das mãos e uma figura decapitada na outra. Segundo a autora, Kali é a divindade da morte e destruição. No entanto, é curiosa a forma como em sociedades que subordinaram as mulheres economicamente, educacionalmente e legalmente, conseguiram manter o poder espiritual e metafísico das suas deusas ativo e forte (Lerner, 1986, p. 142).

Assim, mesmo sendo as representações femininas uma constante nas sociedades e religiões ao longo dos séculos, a predominância das representações masculinas e do seu poder, sempre as acompanhou. De acordo com Mota Ribeiro (2000) "a hierarquia sexual consagrada pela Igreja Católica não surge com o Cristianismo", mas remonta muito antes, "o que torna necessário perceber como o contexto sociocultural terá influenciado e continua a influenciar boa parte do discurso oficial da Igreja e das suas interpretações do feminino", uma vez que que os seus discursos "têm ainda uma grande influência nas sociedades contemporâneas". Segundo a autora, são duas as mulheres paradigmáticas

que triunfaram com o catolicismo, são estas Eva e Maria. A Igreja procura identificar" Eva com o que a mulher é e Maria com o que a mulher deveria ser", representando Eva como a generalidade das mulheres, com "uma natureza essencialmente pecaminosa e Maria com um caráter único face a todas as outras mulheres, através de noções de virgindade e castidade, por um lado, e de maternidade, por outro" (p. 2-3). Assim, Maria permanece um ser singular, enquanto Eva, devido à desobediência que originou o Pecado, contrasta pela sua natureza pecaminosa e torna latente a natureza inatingível de Maria.

Nesta dicotomia, "as mulheres são identificadas com a primeira mulher, uma vez que a mãe de Cristo, devido à sua natureza imaculada, se afasta totalmente da experiência das mulheres, daquilo com que podem ser identificadas" (p. 7). Temos, portanto, apenas duas noções do feminino, que não fazem de todo jus à complexidade que encontramos hoje na sociedade contemporânea. Uma dessas noções representa a mulher como um ser falhado e inferior e outra representa-a como um ser inalcançável, desde logo pela sua impossibilidade biológica, deixando as mulheres "fechadas dentro do círculo das caraterísticas marianas, condenadas a uma condição de permanente luta entre a tentativa de aproximação aos ideais femininos da Igreja Católica" e a impossibilidade de os atingir totalmente, devido à dicotomia inerente entre a condição de Maria e as condições das mulheres humanas em geral (p. 15). Toldy (1997) afirma também que esta teologia "contribuiu decisivamente para uma visão da mulher como ser inferior e como tentadora", uma cosmovisão "associada a uma biologia e estratificação social aristotélicas", que empurrou "a maioria das mulheres para o domínio do privado, do lar e para os papéis sociais relacionados com ele", pois seria o único universo "onde seria possível manter o espírito e o corpo feminino, considerados inferiores e pecaminosos, resguardados da perdição" (p. 230).

2.3.1. Eva e Maria

Assim, a representação de Eva teve um peso desmedido no discurso teológico durante toda a idade média e estende-se ainda aos dias de hoje. O papel da mulher é comparado ao da terra, como em representações já vistas anteriormente, em que ela recebe a semente, sendo uma auxiliar passiva da procriação (p. 232) e é subordinado ao papel do homem, uma vez que a mãe apenas contribui passivamente (p. 233). Por isso, no que diz respeito à mulher, isto significa que a sua realização está no cumprimento do seu papel de mãe e de esposa, deixando que a sua identidade física determine a sua identidade psicológica e associando-a ao domínio do privado e deixando ao homem o domínio público (p. 243). Assim, podemos observar como a teologia, como prática discursiva, produziu e reproduziu

durante muito tempo modelos de género segundo a norma da heterossexualidade, hierarquizando práticas sociais, de acordo com uma diferenciação sexual culturalmente construída (Furlin, 2015, p. 89) que deriva já do judaísmo, em que as mulheres eram consideradas fisicamente, intelectualmente e espiritualmente inferiores aos homens, desenhadas por Deus para prazer e procriação (Massey, 1946, p. 108).

São dois os argumentos principais que deram fundamento ao pensamento misógino propagado pela religião católica: a ordem em que os seres humanos foram criados, primeiro o homem (Adão) e só depois a mulher (Eva) e o facto de ter sido Eva a comer em primeiro lugar o fruto proibido e o ter oferecido posteriormente a Adão (Filho et al., 2019, p. 202). No Genesis 2:7 – 22 a criação da mulher é retratada através da criação de Adão, que foi feito de pó e que, após a falha em encontrar uma companhia adequada entre os animais necessitou de uma companhia feminina (Massey, 1946, p. 87). Mas as origens deste pensamento remontam a muito antes, pois a produção da diferença sexual e das conceções acerca das mulheres tem origem em três raízes históricas: na tradição grega na qual se tem o mito da criação da primeira mulher (Pandora) e as "conceções biológicas de fecundação de Aristóteles, na tradição judaica, a cosmologia e, como vimos, o mito da criação de Adão e Eva", na tradição Cristã, "somada às explicações oriundas do judaísmo, junção na qual se tem a radicalidade das explicações do pensamento de Agostinho, Isidoro e Tomás de Aquino, entre outros pensadores cristãos" (Chassot, citado em Furlin, 2015, p. 89.). Assim, este foram os pilares que legitimaram "a inferioridade sociológica e eclesial das mulheres por meio de um discurso simbólico, fundado sobre um sistema de dicotomias quente/frio, húmido/seco, puro/impuro, etc, pois tratava-se de uma diferença produzida culturalmente", fundada na filosofia aristotélica, com base "numa conceção simbólica da anatomia dos corpos, que não se sustenta na contemporaneidade" (Furlin, 2016, p. 157). Na filosofia de Aristóteles, a mulher era de natureza imperfeita devido à sua frieza, manifestada pelas perdas de sangue, elemento considerado portador da vida. Uma vez que perdem sangue, as mulheres não teriam a capacidade de gerar o grau de calor dos homens e, sendo frias, eram consideradas inferiores. Além disso, a alma do feto masculino "só ocorreria depois de quarenta dias da conceção, enquanto a do feto feminino demoraria noventa dias, o que justificava o facto da alma pertencer primeiro ao homem e depois à mulher" (Furlin, 2015, pp. 90-91). As mulheres eram então "consideradas impuras, pelo facto de perderem sangue durante a menstruação e o parto, questão que é mencionada nos escritos bíblicos do Antigo Testamento" e cujo transporte simbólico funcionou como "um mecanismo manipulador e produtor de realidade social, materializando a desigualdade de género, a serviço dos interesses de uma cultura androcêntrica" (Furlin, 2016, pp. 158-159). Santo Agostinho chegou mesmo a interrogar porque não terá Deus criado um

auxiliar masculino para Adão, sendo que a única explicação que encontrou para a existência da mulher era o seu papel na reprodução (Toldy, 1997, p. 232), o que demonstra que "a tradição da Igreja primitiva e da Idade Média legitimou a perpetuação do sexo masculino nas instâncias de poder eclesial", tanto na organização interna da Igreja, como no "campo intelectual, da construção do saber e do ensino bíblico-teológico" (Furlin, 2016, p.161). Ademais, este controlo foi reforçado através do complexo das bruxas, através do qual os homens seguravam o controlo da esfera ritualística e excluíam as mulheres do mesmo, tornando o conhecimento masculino valorizado e o conhecimento feminino excluído, estigmatizando de bruxaria qualquer tentativa feminina de adquirir o mesmo saber. Sendo a esfera espiritual e ritualística uma parte importante da existência social, uma vez que o conhecimento técnico é mundano e insuficiente, o acesso diferenciado assegurou que as mulheres eram mantidas à parte das esferas de poder, através da denúncia das mulheres que ousavam aceder a este tipo de conhecimento como bruxas. Foi esta desigualdade no conhecimento que se tornou a base da desigualdade social entre homens e mulheres, pois tornou os homens possuidores de conhecimento e as mulheres excluídas, tanto da sua criação como aquisição, criando as bases para a desigualdade de género (Kelkar & Nathan, 2020, p. 110-123).

No expoente máximo do controlo da sexualidade feminina, esta forma de pensamento gerada na sociedade medieval foi denominada, por historiadores e feministas, de patriarcado. Kelkar e Nathan (2020) assumem que o patriarcado é criado através de um conjunto de ideias, costumes e comportamentos sociais de mulheres e homens, chamado cultura e que, a um nível crítico, a ideia da mulher ser a origem do pecado e possuir poderes sobrenaturais para magoar outros teve uma muita relevância na construção desta ideologia. (p. 108). Na realidade, as definições de género próprias da cultura patriarcal já eram firmes antes dos desenvolvimentos económicos e sociais que lhe deram expressão, pois homens em sociedades patriarcais que não conseguiam, por exemplo, proteger a pureza sexual das mulheres, irmãs e crianças eram considerados impotentes e sem honra, pois a prática de violação de mulheres de um grupo conquistado permaneceu uma caraterística da guerra e conquista desde o segundo milénio antes de cristo até aos dias de hoje. Os corpos das mulheres e os seus serviços sexuais estavam à disposição dos grupos a que pertenciam, os seus maridos e pais. As mulheres não tinham direitos de custódia nem poder sobre os seus filhos e não tinham honra, pois este conceito residia na sua virgindade (Lerner, 1986, pp. 75-80). Inclusive, mesmo já na antiga Mesopotâmia havia uma estrutura social patriarcal, em que o espectro de realidades era definido em termos das suas divindades, o que se traduzia em termos de distinção de género. Ordem, lei, estabilidade e desenvolvimento eram representados como masculinos e a sedução, mistério, vida, imprevisibilidade, conflito, guerra,

destruição, caos e morte eram representados como femininos (Massey, 1946, p. 19). Massey (1946) afirma que o ímpeto original para a existência do patriarcado terá sido a tendência dos membros sexo masculino para dominar, controlar e possuir os membros do sexo feminino, tendência que uma vez estabelecida fez uso de modelos sociais que lhe servissem e a justificassem (p. 10).

No entanto, esta forma de estruturação social começou a encontrar oposição com o feminismo moderno que teve o seu início na América, com os movimentos sufragistas e revivalistas que surgiram na primeira metade do séc. XIX, e cujas origens estiveram no movimento anti-escravatura, que fez as mulheres reconhecerem as parecenças entre a luta dos escravos e as suas (Massey, 1946, p. 10). Estas questões surgiram entre os séculos XVIII e XIX com a ascensão da burguesia ao poder e as mudanças sociais que lhe estiveram inerentes e começaram a ser batalhadas desde o final do século XIX e principalmente do século XX, com o surgimento do feminismo e com diferentes formas de viver a sexualidade e as relações de género, assim como a exigência das mulheres no mundo do trabalho.

A esfera pública burguesa cresceu devido à crescente consciencialização das pessoas privadas dos seus interesses comuns, muito proporcionada pelo avanço da imprensa, e das suas opiniões partilhadas acerca do estado absolutista, que defendia o poder absoluto do monarca através da validação da Igreja (Maza, 1992, p. 937). No entanto, segundo Landes (1988) esta mudança marcou um ponto de viragem para as mulheres na construção da identidade de género moderna, pois as novas oposições entre a esfera pública e privada diminuíam a independência das mulheres na rua e nos mercados e, para as mulheres da elite social, nos espaços públicos da corte e nos espaços domésticos aristocráticos. Apesar disso, as mulheres começaram a organizar-se em salões, através de determinadas regras de comportamento e discurso, que não tiveram precedentes em eras anteriores. Um novo padrão de socialização, entre homens educados e mulheres instruídas e informadas surgiu, tornando-as não só consumidoras, mas também fornecedoras de cultura. Esta cultura cingia-se às elites, mas representava uma alternativa à sociedade da corte. Assim, ao mesmo tempo que a monarquia tentava restringir a independência da antiga nobreza, um grupo de mulheres ascendia à proeminência social, pertencendo à corte, mas também à cidade, fazendo parte do que viriam a ser os novos centros, as capitais (Landes, 1988, pp. 22-23). A esfera pública da burguesia era orientada através da linguagem: a sua produção textual, discussão e proclamação (p.40) e era nela que os indivíduos privados se juntavam para a troca de discursos, produzindo o produto social da opinião pública (p.42). Apesar de as mulheres participarem nestas esferas, como observa David (1987), se a linguagem é criada pela cultura e pela sociedade, e se a cultura e a sociedade têm sido controlada pelo patriarcado, então qualquer linguagem suprimida por

estas formações patriarcais deve também ser controlada por elas, e uma linguagem que fala do confinamento feminino ao espaço doméstico, ao mundo dos mistérios femininos, do corpo, sentimentos e comunidade é uma linguagem de pouca ameaça ao poder cultural masculino (David, 1987, pp. 144-145).

De acordo com Smith e Robinson (2022), só no século XIX é que se começaram a dar as maiores mudanças nas relações de género, pois "as mulheres começaram a ter maior acesso a uma educação formal, emprego e plataformas políticas nacionais e globais" (p. 105) e foi com a massificação da literacia que as mulheres foram expostas aos assuntos do mundo assim como os assuntos nacionais, através da imprensa. Por isso, desenvolveram uma consciência das mudanças globais e viram um novo papel para a mulher na criação das nações-estado modernas (p. 108). Só com a Revolução Industrial, no entanto, é que se deu o impacto mais duradouro no status das mulheres, tanto no trabalho, como na família, na cultura de consumo e na migração. As populações começaram a migrar das zonas rurais para as cidades em procura de trabalho, o que levou as mulheres da esfera privada para a esfera pública, integrando-as na economia de mercado que, com ideologias progressistas, nomeadamente o socialismo, forneceu um entendimento mais sistemático da subordinação das mulheres aos homens relativamente à propriedade privada e o seu efeito na família, direitos de propriedade, sexualidade e relações sociais (Smith & Robison, 2022, pp. 111-112).

2.3.2. As mulheres como mães e cuidadoras

Também a representação da maternidade sofreu várias alterações com o desenvolvimento da humanidade. Diferentemente de muitos outros papéis que foram instaurados social e culturalmente, o papel biológico de mãe sempre acompanhou a mulher e, com o desenvolvimento das sociedades, também ele se modificou. A Grande Deusa, cuja influência já foi explorada no tópico anterior, dedicado às "Representações Femininas Ancestrais", foi a mais antiga de todos os deuses e representava o poder absoluto, a divindade original responsável por dar à luz a terra, as suas transformações e também pela morte, renascimento e tudo no intermédio.

Segundo Thurer (1995) a mãe pré-histórica não era condicionada pelos ideais modernos de castidade, modéstia e altruísmo maternal, uma vez que estes valores foram instaurados na instituição da maternidade como um mecanismo usado para condicionar as mulheres a um determinado papel social, que poderia ou não ter os melhores interesses das mulheres e das crianças em vista (Thurer, 1995, p. 3). A conceção inicial da Deusa Mãe conferia-lhe uma natureza composta por dualidades: ela

dava vida e tirava, pois era responsável pelo nascimento e pela morte. Assim, não era esperado dela que fosse um ser bondoso e tinha uma realidade psíquica completa, composta por sensualidade e erotismo, abraçando tudo o que estava vivo (p. 10). A sua dominância foi reforçada uma vez que as sociedades agrícolas se estabeleceram, uma vez que a conexão com a terra, já provinda do período paleolítico, se tornou mais importante (p. 13) e só entrou em declínio nas sociedades Gregas, em que a representação da mãe se tornou tão inócua que foi quase eliminada da religião e da arte. A mãe, na Grécia Antiga, era vista como "maldosa, incompetente e quase sempre como uma influência negativa" (p. 63) e a representação da mãe e filhos, uma das mais prevalentes da era Cristã, nunca ocupou uma posição comparável na época clássica (Thurer, 1995, p. 68).

Foi a imagem de Maria, mãe de jesus, a virgem, e cuja devoção ao seu filho providenciou apego ao mundo ocidental, que se tornou no ideal maternal que ainda hoje conhecemos. Maria estabeleceu um novo nível para a maternidade, pois apareceu como sendo tudo o que a Grande Deusa, as deusas neolíticas e as deusas gregas não eram: "piedosa, confiável e cheia de bondade" (Thurer, 1995, p. 82). No entanto, segundo Thurer, há um lado menos positivo na imagem de Maria, porque ela não tem um Eu próprio. Não tem necessidades próprias e a única função biológica que lhe é permitida é o ato de criar o seu filho. Ela é modesta ao ponto da auto eliminação (p. 83). As atitudes em relação à mãe, na idade medieval, são dicotómicas: ao mesmo tempo que ela é santificada, associada à Virgem Maria, ela é negada à santidade, pois essa estava reservada às mulheres que cumpriam celibato (p. 102). Assim, como já referido no ponto anterior, as mulheres ficavam sempre presas a um ideal impossível de se realizar e que só as elevava até a um certo ponto, nunca ultrapassando o nível de elevação masculina.

Só com as consequências da Revolução Industrial, no início do séc. XIX, é que a Mãe sofre a metamorfose e se torna na "Verdadeira Mulher", "virtuosa, gentil, devota, assexuada, limitada em interesse e dedicada a criar um refúgio para a família" (Thurer, 1995, p. 183), pois foi a esta mudança social que alterou a estrutura tradicional da família, dividindo o lar do trabalho, tornando as fábricas no centro do trabalho, que era antes levado a cabo nos campos e propriedades privadas, tornando a mãe na responsável pelo lar enquanto que o pai ia para o mundo exterior. Assim, o lar tornou-se repleto de sentimento, o lugar onde está o coração, idealmente repleto de intimidade, espontaneidade, e devoção aos outros (p. 184). De acordo com Atwood (1999) duas posições foram tomadas relativamente à posição da mulher nesta nova sociedade. Por um lado, os racionalistas defendiam que a mulher era um recurso económico vital e devia envolver-se no mundo público da produção e, por outro, os românticos, que queriam a mulher em casa. Insistiam que a mulher era naturalmente mais amorosa e cuidadora, a

espinha dorsal da moral social, providenciando uma influência humanizadora nos homens. Se as mulheres parassem de fornecer serviços domésticos à sua família, nas suas casas, por amor em vez de dinheiro, o mundo tornar-se-ia um lugar frio, sem amor e calor humano. Esta foi a tendência que prevaleceu no mundo ocidental (p. 3). Nas famílias pós-industriais as mulheres tinham muito pouco que fazer fora de casa e as suas tarefas perderam muita da sua utilidade social (Cowen, 1976, p. 2), por isso, as mulheres casadas começaram a trabalhar mais no lar e, até à Segunda Guerra Mundial, muito poucas delas trabalhavam fora dele (Mokyr, 2000, p. 2). A mãe torna-se a personalidade central do novo lar, guardiã responsável pela sua manutenção e segurança pois, como constatam Earle e Letherby, "a identidade maternal não é fixa, e a mudanças das circunstâncias temporais, sociais, económicas, políticas e culturais produzem novas figuras" (2003, p 26).

Ao mesmo tempo que se dava esta mudança na esfera privada das famílias, a sociedade passava de se centrar na produção para se passar a focar no consumo, uma vez que a Revolução Industrial permitiu a mecanização e a produção em massa, tanto de produtos como embalamento. Novas máquinas permitiram às companhias produzir centenas de itens no mesmo tempo em que antes só se produzia um. A habilidade da produção em massa gerou um novo mercado e os empresários perceberam que tinham de competir mais agressivamente, o que os levou a recorrer a agências de publicidade. Desde o início da Revolução Industrial, até ao início do séc. XX, a maior parte da publicidade era distribuída em meios impressos, como jornais e revistas, uma vez que eram os meios de comunicação de massas disponíveis (Paxson, 2010, pp. 34-35). Esses anúncios e revistas destinavam-se a muitos públicos, entre os quais as donas de casa e as mães, que passavam imenso tempo no domínio privado, dedicadas a tarefas domésticas como a higiene, a culinária e a educação dos seus filhos. Começaram então a surgir as revistas dedicadas inteiramente a este segmento da população, com revistas femininas como as americanas "Good Housekeeping", "McCall's", "Ladie's Home Journal" ou "Better Homes and Gardens", e as britânicas "Ladies Pocket Magazine", "The Ladies Cabinet" ou "The Ladies Treasury", entre outras publicações que eram, por norma, publicadas mensalmente. Estes elementos de cultura popular ofereceram terreno fértil para a exploração da maternidade nas sociedades, uma vez que estas revistas eram destinadas especificamente a mulheres e, por vezes, se focavam diretamente em mães (Earle & Lethreby, 2003, p. 20.) As revistas desta época eram inovativas para o seu tempo, pois recorriam ao uso da fotografia, cultivavam a cultura de celebridades, e moldavam novas heroínas e ideais que tinham a capacidade de levar as leitoras a terem uma perceção diferente de si próprias, criando novas associações entre consumismo e feminilidade e encorajando as mulheres a desenvolverem as suas vozes críticas e criativas (Mesch, 2013, p. 6).

De acordo com Ballester, Beetham & et. al. (1991), o que entrou em confronto com a ideologia doméstica centrada na maternidade e no seio familiar foi o ideal da mulher como objeto de desejo, focado na beleza física. As revistas femininas britânicas passavam a mensagem de que a beleza visual era central para os membros do sexo feminino (p. 81). A ideologia doméstica relacionava-se com sucesso e classe, género e nação, sob o pretexto da virtude feminina e assumia a ideia do ambiente doméstico governado pela mulher, com tensões ideológicas que se contradiziam como, por exemplo, o ideal de mãe, cuja beleza era interior e espiritual e a assunção de que feminilidade significava beleza física (pp. 83-85). Nas revistas, foi o ideal do dever doméstico da mulher que prevaleceu durante o séc. XIX, tanto nas publicações direcionadas a um público feminino geral, como nos que se direcionavam às mães em particular (p. 87). Esta complexidade do significado do lar punha em confronto o papel da mulher enquanto objeto de beleza, que se expressava através de roupas que traduziam o status social do homem da casa, mas ao mesmo tempo exigia que a sua sexualidade fosse expressa apenas através da maternidade (pp. 89-90).

Também nas publicações americanas estas contradições continuaram a aparecer, até ao séx. XX, sendo um bom exemplo delas o ideal da "Rapariga Americana", que de acordo com Cortez (2016) atuava "como a personificação dos Estados Unidos" pois era um ideal "físico e psicológico e o seu estabelecimento forneceu ao país a segurança de uma identidade anglo-saxónica" (Cortez, 2016, pp. 166-170). Propagado pelas revistas, o ideal da "Rapariga Americana" era representado de pele branca, saúde e vigor, refinada e com força de espírito e propunha como objetivo principal ser esposa e mãe. Mesmo sendo solteira, incentivava jovens mulheres a continuar a nobre causa da maternidade, com a missão da mãe dar aos seus filhos o que nunca lhes tinha sido dado, com coração puro e intuição feminina (Cortez, 2016, p. 176), ao mesmo tempo que inspirava a maioria racial contra as minorias, que muitos viam como ameaça à democracia (Cortez, 2016, p. 178**).**

No início do séc. XX, também outro meio de comunicação de massas viria a influenciar as mentalidades da população e gerar transformações sociais. O cinema cada vez mais se estabelecia como um meio de comunicação para o consumo das massas. De acordo com Paxson (2010) na década de 1920 todos os filmes eram mudos e, em vez de legendas, eram apresentadas explicações que os gestos dos atores não conseguiam explicar. As salas de cinema acolhiam milhares de espectadores e usavam gravações ou música ao vivo para acompanhar os filmes (Paxson, 2010, p. 113). Mesmo com a grande depressão de 1920, a indústria cinematográfica continuou a expandir-se, pois os tempos de dificuldades económicas levaram as pessoas a procurar escape criando o que ficou conhecido pela "Idade de Ouro de Hollywood".

Além de filmes, pequenos documentários chamados "newsreels" formavam uma parte importante da experiência cinematográfica, desde 1920 a 1960, pois eram a única forma visual de partilha de notícias diária, o que só mudou com o aparecimento da televisão (Paxson, 2010, p. 114). O cinema foi um proporcionador de celebrações de novas condições para as mulheres, com géneros como comédias que estrelavam mulheres e novas heroínas. Além disso, a dramatização do melodrama doméstico narrava a disjunção entre a esperança de novas possibilidades e as velhas e teimosas realidades que formavam a diferença de género (Gaines, 2010, p.24). Começaram então a surgir novos filmes que também representavam o ambiente doméstico e, nele, a mulher como mãe.

Sendo a Alemanha um dos países pioneiros na história do cinema, faz sentido mencionar alguns filmes alemães que retratavam a mulher como mãe, como por exemplo Sylvester (1924), dirigido por Lupu Pick e escrito por Carl Mayer, que retrata a celebração da noite de passagem de ano de um homem com a sua mulher e mãe, que entram em conflito. À medida que a noite avança, a rivalidade entre as duas mulheres aumenta até escalar a uma grande luta. O homem não assume posição em favor de nenhuma das duas mulheres e escolhe retirar-se do conflito. De acordo com Guerin (2005), o caos moral que o protagonista e a narrativa do filme representam está conectado a uma perda moral similar na Alemanha e Europa pós-guerra. As transgressões sexuais e a desintegração familiar e burguesa e o aparecimento do proletariado trouxe consigo a elevação da ideologia do sexo, em vez do amor. Os laços de amor, não só para com Deus, mas também entre homens e mulheres, mães e crianças e entre membros da família, desintegram-se, fazendo com que os homens não façam mais das mulheres submissas devido aos pedestais em que as colocam, mas através de as fazer objeto de desejo, desassociando-as do amor e da reprodução (p. 227). Foi também por esta altura que o arquétipo da *Femme Fatale*, que se iria a popularizar após a década de 1940, começou a ser formado, através das atuações da atriz americana Theda Bara. Esta mudança na posição da mulher viria a ser combatida pela ideologia Nazi que se formava e colocava a maternidade no centro da sua importância. Fox (2009) afirma que a figura maternal, na ideologia Nazi, se tornou central, representado a mãe como dotada de coragem, altruísmo, devoção inquestionável e sacrifício, pois servia de espelho ao papel que os indivíduos deveriam ter na comunidade nacional. O nascimento de uma criança, que seria talvez o momento mais privado da experiência feminina, foi transformado num evento nacional, colocando a família na esfera pública e elevando a fertilidade e a maternidade, com propaganda que fazia uso de slogans como "O nome mais bonito do mundo é Mãe" (Fox, 2009, pp. 21-22). No entanto, os filmes representavam apenas um lado da maternidade, restringindo assim a identidade feminina, pois o lado que era mostrado e propagado era o lado seguro, tradicional, representando as mulheres como guardiãs da moralidade e protetoras da

vida, com vista a combater arquétipos mais variados de heroínas que novos géneros apresentavam e eram desejados pelas audiências femininas.

No que dizia respeito à procriação, os filmes de propaganda Nazi restringiam a sexualidade feminina, disciplinando as aspirações das mulheres em normas definidas e eliminando as mulheres que se lhe opunham (p. 24). Além disso, esta era uma tentativa de acalmar os efeitos das cruéis realidades que a Segunda Guerra Mundial trouxe consigo, sob o manto do ideal do lar, da tradição e dos valores familiares, pois assim, mesmo que os soldados mobilizados para a guerra não voltassem, o seu legado continuaria e o universo Nazi manteria o seu sistema de privilégios, colocando homens e não mulheres e crianças, no centro do poder (Fox, 2009, p. 32).

Também no cinema americano, de Hollywood, que se foi desenvolvendo em paralelo ao europeu, o paradigma maternal andou lado a lado com a ideia de sacrifício, expondo os aspetos opressivos da posição patriarcal da mãe. Kaplan (1992) afirma que as contribuições de Freud em relação à maternidade tiveram grande influência na descoberta do inconsciente maternal (Kaplan, 1992, p. 107) e que o cinema tratou de forma literal e reduziu a teoria freudiana da maternidade. Porém, esta tendência ocorreu como reflexo doas mudanças culturais da década de 1940, em que houve um período transacional entre o papel cultural da mãe que estava sempre presente, para o da mãe freudiana, cuja imagem era a oposta, a mãe histérica e fálica (p. 110). Estes arquétipos serão estudados mais adiante neste trabalho, na secção dedicada às "Representações Femininas na Cultura Popular".

2.4. As representações femininas na cultura popular

2.4.1. As representações femininas na literatura

Como já foi observado nos pontos anteriores, as representações femininas têm sofrido alterações ao longo das sociedades humanas, de acordo com o papel e definição que a mulher ocupada num determinado tempo e contexto. A literatura, sendo um dos primeiros meios de comunicação a conseguir propagar ideias de forma massiva, através da produção e distribuição em grande quantidade, teve uma influência preponderante na homogeneização de ideais e representações sob os quais a identidade feminina se pôde desenvolver. Wood (2018) afirma que, por exemplo, o romance do séc. XIX "Married or Single" (1857), da autora americana Catharine Sedgwick, contribuiu para a desconstrução do estigma cultural presente na época de que as mulheres que escolhiam ficar solteiras ficavam "abandonadas" como "solteironas" (Wood, 2018, p. 125). Mesmo tendo sido dado um final romântico à narrativa, a

história valida mulheres solteiras e questiona como as mulheres solteiras podem influenciar o espaço público da comunidade e da nação e tornar-se cidadãs valiosas na produção de ambos os espaços. Assim como os seus outros romances escritos, as histórias apresentadas por Segdwick questionam os discursos da "Verdadeira Mulher" que limitavam as mulheres casadas e mães ao espaço privado do lar, e oferecem uma alternativa às mulheres solteiras, que não tinham, à data, um discurso que as dotasse de agência nos Estados Unidos. Os seus romances preocupam-se com demonstrar as relações públicas e pouco tradicionais que as mulheres solteiras mantinham com outros homens e mulheres nos espaços públicos e a influência potencialmente transformativa dessas relações na mudança social (pp. 126-127), sendo até esta condição duradoura ou permanente, em que as mulheres podem preencher o seu projeto de vida na esfera pública entre o lar e o ativismo sociopolítico (Wood, 2018, p. 141).

Radway (1984) afirma que apesar de a leitura de romances evocar um processo de identificação em que o leitor responde a eventos vividos através da heroína, esse não é o único nível a que o leitor reage, pois as atividades de leitura e construção de mundos carregam consigo significados que repetem, reforçam, alteram ou criticam a natureza do mundo como o leitor o conhece (Radway, 1984, p. 187). Segunda a autora, os romances contemporâneos estão dominados por uma prosa repleta de clichês, vocabulário simples, sintaxe medíocre e técnicas associadas ao romance realista do séc. XI, o que resulta numa compreensão rápida por parte do leitor (Radway, 1984, p.189). O que a maior parte das mulheres faz quando lê é ligar ou associar significantes linguísticos com significados que elas entendem ou tomam como as suas significações necessárias. Recorrem a códigos culturais genéricos e correlacionam significantes e significados que aceitam como definitivos. Muitas vezes, nunca lhes ocorreu que esses códigos podem ser historicamente e culturalmente relativos, o que torna a heroína romântica na sua versão de uma mulher "independente" e "inteligente" (Radway, 1984, p. 190).

Também a literatura Jovens adultos, dedicada a públicos femininos mais jovens se ocupa destas questões. Younger (2009) afirma que este género literário reflete às camadas mais jovens as suas vidas e que contém muitas representações de mulheres jovens que dão luz a estereótipos do corpo (Younger, 2009, p. 2). Além disso, muitos romances se focam no amor, ou nas relações românticas, normalmente através do olhar da primeira pessoa da protagonista feminina. O romance, nestas histórias, atua como um ímpeto social que permite à protagonista ver-se separada da família. Ao permitir esta separação, ajuda as leitoras a ganhar a sua independência, pois a adolescência é um tempo difícil para as mulheres e manter um sentido forte de si própria é especialmente difícil (p. 74). Assim, os romances ajudam as jovens a entender as suas experiências, como por exemplo um término duma relação, em que o romance

pode ajudar a entender que podem haver finais satisfatórios sem uma ligação obrigatória a um parceiro masculino. Assim, os finais menos tradicionais ajudam a desconstruir ideias sobre as narrativas românticas, pois as conclusões nem sempre se prendem a uma relação amorosa sólida. Os romances feministas focam-se mais no prazer sexual feminino sem culpa associada. Estas histórias retratam o prazer sexual e redirecionam o foco do prazer masculino, promovendo representações positivas da sexualidade feminina, definição da personalidade da protagonista e até avisos sobre abuso físico, desafiando a ideia de que a mulher para se realizar necessita associar-se a um parceiro masculino. De acordo com estas narrativas, o romance pode ser um proporcionador de descoberta para a jovem mulher, desde que não seja a experiência mais importante da sua vida (Younger, 2009, p. 74). Assim, nestas narrativas alternativas a mulher pode ser retratada como independente, auto-suficiente e forte. Apesar de nos romances YA o final esperado não se limitar à consumação sexual ou casamento, normalmente termina com pelo menos a promessa de uma relação adolescente segura, sem deixar de mostrar que uma mulher jovem pode ver uma relação amorosa como apenas um outro aspeto da sua existência, não o espaço central da sua vida. Estas narrativas são importantes porque afirmam que as vidas das jovens são importantes, uma afirmação que as jovens mulheres precisam numa cultura que constantemente as desvaloriza (Younger, 2009, pp. 76-78).

Segundo Aguiar (2001), é também o que acontece com o retrato literário daquilo a que a autora intitula de a *"bitch"*, figura que representa a maldade feminina, para a moralidade literária e desconstrução do herói masculino. A *"bitch",* ou mulher malvada, é reclamada em muita ficção feminista e o que se torna claro é que a protagonista principal chega à conclusão que esta parte da sua personalidade é uma parte necessária de si própria. Negar uma parte essencial do seu ser numa tentativa de se conformar com os parâmetros tradicionais da feminilidade resulta diretamente na sua incapacidade de manter uma existência com significado. Então, à sua génese está inerente a ideia que a mulher malvada é uma mulher que usurpa o seu papel do domínio masculino (pp. 5-7). A criação desta representação envolve uma variedade de fatores: psicológicos, sociais e económicos. A mulher malvada é normalmente um indivíduo cuja luta por si própria e pela sua agência necessita de medidas drásticas. Que essas medidas não sejam valorizadas pela sociedade circundante contribui para o seu retrato degenerado pois a mulher malvada recusa-se a cumprir com as exigências da sociedade patriarcal e desenvolve uma força que a ajuda a superar a vitimização (Aguiar, 2001, p.11). Uma das suas maiores transgressões é a de que ela não quer jogar o jogo da sociedade, é capaz de tomar conta de si e é capaz de falar por si própria (p. 32). Assim, mesmo com todas as conotações negativas que acarreta, ela possui um poder que as definições tradicionais de feminilidade tornam impossível para as mulheres (p. 33),

pois tradicionalmente as mulheres são retratadas como incapazes de controlar o seu poder, uma vez que são guiadas pelo emocional Eros em vez do racional masculino Logos (p. 39).

Entre as representações mais comuns da mulher malvada encontra-se a Mulher Fatal, que usa a sua sensualidade e charmes sexuais para enganar os homens e extorquir as suas fortunas, o que é hoje também apelidado de *"gold diggers".* No entanto, a mulher fatal não é, como a cultura popular pressupõe, uma criatura sexual. As mulheres que usam a sua sexualidade são, na sua maioria, assexuadas, pois a sua sexualidade está ligada ao poder, as suas líbidos ligadas a conquistas materiais e a sua humanidade é questionável (Aguiar, 2001, p. 46). Este retrato propõe muitas vezes visões terríveis que promovem restrições patriarcais nas mulheres, prometendo a culpabilização de tendências autónomas ou para qualquer outra atitude que não seja a da total humildade feminina. Assim, as mulheres jovens não precisam sequer de ser malvadas para serem castigadas pelo seu criador, precisam apenas de demonstrar um desejo individual de consciência própria. E a lição é clara: para evitar o destino da solidão não devem agir como um homem (Aguiar, 2001, pp. 60-61). Estas personagens são frequentemente colocadas como antítese da heroína principal pois em vez de se conformarem com os valores "femininos" são transparentes nos seus desejos materiais e as suas maquinações fornecem contraste da heroína ao permitirem ao leitor ventilar uma certa indignação contra este individuo que se atreve a interferir com a premiação da mulher virtuosa. Essa premiação é normalmente o casamento (p. 62). Por isso, estas personagens fazem a escolha, consciente ou inconsciente, de rejeitar os papéis tradicionais e procurar ter poder, que é pressuposto que pertença à esfera masculina. E apesar de não rejeitarem a sua feminilidade, rejeitam normalmente as limitações sociais que lhe estão associadas. Algumas personagens optam por rejeitar esses papéis, deixando de lado ambições de casamento e maternidade, recusando que a "história de amor" seja o seu guião central, ou escolhem competir diretamente com homens. Outras veem a sua jornada até à maldade como uma maneira única de sobrevivência, pois devem ganhar algum sentido de poder nelas ou arriscarem-se a perder a sua identidade, a sua subjetividade, o seu bem-estar psicológico ou até mesmo as suas vidas. No entanto, alcançar estes objetivos de poder associa-se paradoxalmente a perder de outro tipo de identidade e bem-estar, resultante da alteração da perceção individual da mulher e as perceções daqueles que a rodeiam (Aguiar, 2001, p. 98). As mulheres, em geral, são ensinadas a odiar-se a si próprias, a desconfiar de outras mulheres e a temer as partes de si próprias que ambicionam poder, o que inibe o processo de individuação que é também ele um meio de atingir o poder feminino, através do desenvolvimento da auto-estima e do ego feminino (p.115).

2.4.2. As representações femininas na televisão e no cinema

Esta discussão estende-se muito, no presente, às representações mais atualizadas e feministas da mulher forte e implacável. Chocano (2011) afirma que o conceito de "personagem feminina forte" passou a ser uma caricatura que se infiltrou na cultura e gerou todo o tipo de clichês cinematográficos: profissionais alfa com foco na carreira que se tornam autómatas celibatárias e sombrias, heroínas robóticas, solitárias e ascéticas, cuja devoção monomaníaca à luta contra o crime as torna irritadiças e impacientes, vendedoras de banda desenhada de 20 e poucos anos que sonham um dia ser parceiras de um super-herói, noivas vingadoras, assassinas arrogantes, e ninjas sombrias com problemas de compromisso. O problema destas representações é que não se encontram com a realidade, privando a representação de personagens multidimensionais e complexas, que incorporam força e vulnerabilidade, dando conta das várias camadas existenciais do que é ser mulher. Personagens como Captain Marvel, do filme homónimo de 2019, que permanecem estóicas e rudes durante toda a narrativa, ou Rey, protagonista dos mais recentes episódios da saga Star Wars, cujas habilidades parecem exageradas ou ganhas de forma pouco credível, são exemplos desta pobre construção de personagens. Já na série literária "A Song of Ice and Fire", que deu origem à popular série televisiva "Game of Thrones" está povoada de "personagens femininas fortes" que têm um papel central na história. Apesar disso, Schardong e Almeida (2016) consideram que as personagens femininas da série se moldam "a arquétipos considerados tradicionais em sociedades patriarcais e são reforçadas como figuras dependentes, frágeis e especialmente sujeitas à violência de género" e que a "a mulher dentro da trama está frequentemente associada a uma função narrativa ligada a elementos masculinos" com cenas que ressaltam "valores antiquados de género, relacionando o feminino com fraqueza e o masculino com força". No entanto, Evans (2019, p. 19) nota que a personagem feminina Cersei, com uma forte presença, "usa a violência para dominar os outros e manter o seu poder como Rainha" imitindo "uma repetição da violência patriarcal" fazendo com que em vez de "contestar as estruturas de poder patriarcais que limitam a sua agência, Cersei use a violência para se fortalecer". Segundo a autora, também quando as personagens femininas "Arya e Daenerys usam magia para destruir violentamente os homens patriarcais, famílias e instituições, as suas ações são apresentadas como aceitáveis e heróicas" (Evans, 2019, p. 198).

Recorrentemente assistimos também à representação da mulher louca. Ela aparece muitas vezes representada como uma mulher atraente, que quebra as regras sociais dominantes. O retrato da mulher louca tem a vantagem de apontar o que a sociedade pensa ser ameaçador na mulher. De acordo

com Cerny, Friedman e Smith (2014) “estas psicopatas ficcionais demonstram diferenças de género na sua psicopatia, incluindo o uso da sua sexualidade para manipulação, agressão social e instabilidade emocional” (p. 7). Por exemplo, a personagem Harley Queen, presente em muitas das histórias de banda desenhada da DC Comics, é inicialmente uma mulher bem integrada na sociedade, com um emprego estável, como psicóloga. Após conhecer um homem entrou num descendo de loucura que a tornou numa das vilãs mais carismáticas do universo da banda desenhada. Adaptações mais recentes da personagem, como é o caso do filme “Suicide Squad” (2021), apresentam-na como louca, sexy e impulsiva, pondo as suas necessidades e desejos à frente de tudo o resto. Também no filme “Girl Interrupted” (2000) a mulher louca aparece num dos papeis principais e quem se dá a esse papel é a personagem Lisa, interpretada por Angelina Jolie. Lisa é charmosa e irreverente, atraindo os restantes ao seu redor pelas suas atitudes exacerbadas. Em comparação com a personagem principal Susanna, Lisa oferece uma libertação das normas e restrições impostas pela sociedade que até então Susanna não conhecia, envolvendo-a em carisma.

Por exemplo, Signorielli e Lears (citado em Kaufman e Simonton, 2014, p. 40) encontraram uma associação entre visualização televisiva e a crença de que algumas tarefas domésticas estavam relacionadas ao género (particularmente entre rapazes) e que quem vê muita televisão tem tendência a ter crenças sexuais mais convencionais. Também Morgan e Shipman (2017, p. 2) confirmam com a sua pesquisa que as crianças que são alimentadas com estereótipos de género, através dos média, “podem internalizar esses papéis, modelando o seu comportamento”. Um bom exemplo desses estereótipos são filmes clássicos da animação como “A Bela e o Monstro” (1991), ilustrado na Figura 1, acusado de se fundamentar numa relação amorosa impulsionada pelo síndrome de Estocolmo, ou Cinderella (1950), ilustrado na Figura 2 em que a personagem principal está presa numa vida doméstica, capaz apenas de ser salva por um príncipe encantado, entre muitos outros.



Figura 1: Imagem retirada do Filme “A Bela e o Monstro” (1991)

Créditos: The Walt Disney Studios



Figura 2: Imagem retirada do filme "Cinderella" (1950)

Créditos: The Walt Disney Studios

E se estes filmes podem parecer fora de data, por serem já considerados antigos, os novos remakes em *live action* lançados, ilustrados nas Figuras 3 e 4, todos os anos mostram a popularidade que este tipo de narrativa ainda tem. O mesmo se passa com os filmes de super-heróis, dedicados a uma faixa etária mais avançada, tanto da Marvel como da DC Comics, que apesar de já irem incluindo personagens femininas e narrativas dedicadas exclusivamente a elas, estas são ainda uma minoria.



Figura 3: Imagem retirada do filme *Cinderella* (2015)

Créditos: The Walt Disney Animation Studios



Figura 4: Imagem retirada do filme *A Bela e o Monstro* (2017)

Créditos: Walt Disney Animation Studios

Por outro lado, emergem narrativas que quebram estes padrões, seja a nível de género ou outros estereótipos, expandindo o imaginário simbólico das audiências e capacitando-as assim de uma maior compreensão da sociedade e das relações humanas, muitas vezes acerca de fenómenos emergentes na realidade social. Isto é o que Finneran (2014, p. 6) define como fenómeno de "consciencialização pública" que "traz novos factos à luz, combate preconceitos e cria discussão" sobre temas pouco inseridos na sociedade. O cinema documental tem esta capacidade, ao analisar problemáticas sociais reais, mas também a tem a ficção. De acordo com Grodal e Kramer (2010, p. 19) "um aspeto central das representações fílmicas reside na motivação para o público criar laços com outros (fictícios)" e ainda que "os filmes costumam apresentar aos espectadores estratégias sobre como calibrar as motivações que tendem a surgir dentro diferentes tipos de laços sociais" (p. 21). Os autores defendem que os humanos são "membros de um grupo social em relação com o qual articulam a sua subjetividade pessoal" e que a motivação para o comportamento de vínculo "é apoiada por uma série de mecanismos cerebrais relacionados à representação dos estados emocionais dos outros" (p.22). Assim, a empatia, já muito estudada pela Teoria da Mente, habilita os humanos a atribuir e representar, em si próprio e nos outros, estados mentais independentes (crenças, intenções, desejos e conhecimento) e de compreender que os outros possuem quadros mentais diferentes ou iguais a si.

Smith (1994, p. 35) distingue três níveis de engajamento com personagens fictícias: "reconhecimento, alinhamento e fidelidade". Segundo o autor, reconhecimento descreve a construção

da personagem, a perceção de um conjunto de elementos textuais (p. 40), alinhamento descreve o processo pelo qual o espectador é colocado em relação aos personagens em termos do acesso que tem às suas ações e ao que eles sabem e sentem (p. 41), e fidelidade diz respeito à avaliação moral e ideológica das personagens pelo espectador (p. 41). Assim, se tivermos em consideração filmes como *Moonlight* (2016), de Barry Jenkins, ilustrado nas Figuras 5 e 6, que conta a história de um afro-americano que luta com a sua identidade e sexualidade enquanto experiencia as lutas diárias da infância e vida adulta, percebemos como este tipo de narrativa sai do padrão, uma vez que o normal neste tipo de narrativas suburbanas são filmes de ação com tendências agressivas. Além do mais, é rara a representação de pessoas de cor e homossexuais no cinema. Assim, há todo um novo grupo que se pode agora identificar com este filme, que foi vencedor de melhor filme nos Óscares 2017. Segundo McKinnon (2017, p. 2), "as pessoas de cor que são também queer achavam difícil celebrar vitórias de filmes queer quando as vidas delas estavam excluídas" e por isso "o sucesso de *Moonlight* (2016) ofereceu duas vitórias ao mesmo tempo".



Figura 5: Cartaz do filme *Moonlight* (2016)

Créditos: A24



Figura 6: Imagem retirada do filme *Moonlight* (2016)

Créditos: A24

O mesmo se passa com séries televisivas como *Orange Is The New Black* (2013), ilustrada nas imagens 7 e 8, da Netflix, que conta a história de Piper Chapman, uma cidadã normalmente cumpridora da lei, mas que é condenada a um ano e meio de prisão por ter, há uma década, transportado dinheiro de narcotráfico para uma ex-namorada. De acordo com Baker (2017, p. 144) "OITNB tinha um público queer pré-constituído a aguardar ansiosamente a estreia em julho de 2013". Segundo o autor este público formou-se devido "à consciência antecipada do romance de Piper e Alex e do casting de duas figuras lésbicas de culto". Assim, toda a produção da série foi feita em função de que o público reconhecesse as suas personagens, se alinhasse com elas e se fidelizasse, através das suas experiências reais.



Figura 7: Cartaz da Série Televisiva *Orange Is The New Black* (2013)

Créditos: Netflix



Figura 8: Imagem retirada da Série Televisiva *Orange Is The New Black* (2013)

Créditos: Netflix

De acordo com estas ideias, importa para este trabalho de investigação questionar o papel das representações das mulheres nas narrativas audiovisuais, especificamente no cinema e nas séries televisivas. Petro (2017) constata que as historiadoras feministas demonstram, através de investigação, que, nos primeiros tempos do cinema, às mulheres eram dadas muitos mais papéis e agência, no que diz respeito à produção, em múltiplos aspetos. De acordo com a autora, o estatuto das mulheres na produção de média é hoje pior do que na primeira parte do século XX, porque as mulheres permanecem

marginalizadas na indústria, discriminadas até no terreno mais progressista do Novo Cinema *Queer* (Petro, 2017, p. 22). Esta discriminação coloca deficiências nas representações femininas porque, como afirmam Mota Ribeiro e Pinto-Coelho (2005) "a imagem enquanto representação tem uma dimensão política", pois "as mulheres podem ser sujeitas a definições e decisões de outros" e numa "cultura patriarcal, as mulheres são definidas por aqueles que as subordinam", uma vez que "o próprio sistema de produção de imagens está inquinado com práticas patriarcais" pois são ainda os homens "os grandes produtores de conteúdos mediáticos, o que aponta para a necessidade de maior participação das mulheres nas profissões ligadas aos media e à produção cultural" (Mota Ribeiro & Pinto-Coelho, 2005, p. 978). De acordo com Fischer (2017), quando falamos em "cinema de mulheres" importa questionar se os filmes em questão são feitos por mulheres, uma vez que a realização é uma função da qual as mulheres têm sido bastante excluídas. No caso do contexto da produção audiovisual portuguesa, entre 2022 e 2023 existia ainda uma maior proporção de homens do que mulheres a beneficiar dos salários mais altos nos sectores do cinema e do audiovisual, e mais mulheres do que homens com remunerações mais baixas, de acordo com um estudo realizado pelo Centro de Estudos de Comunicação e Cultura da Universidade Católica de Lisboa, o que faz sobressair a importância de se continuar a debater estes assuntos. Questões como a precariedade que define a profissão no contexto português, com 62,3% dos inquiridos nesse mesmo estudo a afirmar que não têm contrato de trabalho sem termo, e com 60.2% das mulheres inquiridas a afirmar que encontram constrangimentos por, por exemplo, terem filhos, e a terem a necessidade de desistir ou abdicar de trabalho por causa da maternidade, leva 19.6% dos respondentes a indicar que existe discriminação no local de trabalho e que essa é uma fonte de stress que afeta em maior proporção as mulheres (Burnay, Tavares, P.I.R.P.N. & Félix, 2023).

2.5. As representações femininas no cinema de fantasia

2.5.1. O que é o cinema de fantasia? Qual é a tradição?

Além de uma forma de arte, o cinema é um dos meios de comunicação de massas mais influentes da contemporaneidade. Tem a capacidade de nos fazer experienciar histórias que de outra forma nos seriam alheias. Como afirma a escritora Ursula K. Le Guin (2004, p. 43), "a ficção é frequentemente muito mais útil do que a experiência vivida" porque "é muito melhor do que a realidade a fornecer factos úteis e compreensão moral". Sejam filmes documentais, baseados na realidade, ou ficcionais, com mundos de fantasia totalmente imaginados, todos eles passam uma mensagem e

transmitem um vasto leque de emoções. Sobre a capacidade estética do cinema, o teórico Marcel Martin afirma:

> "A imagem fílmica oferece-nos, portanto, uma reprodução do real cujo realismo aparente está, de facto, dinamizado pela visão artística do realizador. A perceção do espectador torna-se afetiva a pouco e pouco, na medida em que o cinema lhe oferece uma imagem subjetiva, densa e, por consequência, apaixonada da realidade: no cinema o público chora perante espetáculos que, ao natural, mal o tocariam". (Marcel Martin, 1955, p. 32)

Portanto, o cinema tem a capacidade de mexer com as emoções e veicular mensagens, transformando assim quem o vê. O cinema dá a sensação que se está a ver um espetáculo quase real e liberta um mecanismo de participação afetiva e percetiva no espectador. A razão pela qual o cinema consegue fazer uma ponte entre a arte verdadeira e o público em geral é que o cinema evoca uma presença e proximidade que convida as massas a encherem as salas de cinema. O sentimento de credibilidade opera no espectador tanto em filmes do pouco usual e maravilhoso como nos mais realistas. A arte fantástica é fantástica apenas na medida que convence, pois de outra forma seria ridícula. O poder da irrealidade dos filmes deriva do facto de o irreal parecer ter sido real, desenvolvendo-se no olhar como se fosse o desenrolar das ocorrências comuns, não apenas a ilustração plausível de um processo extraordinário concebido apenas pela mente (Metz, 1974, pp. 4-5). A impressão da realidade, que varia de intensidade e é garantida pelas diferentes técnicas de representação existentes, é sempre um fenómeno que acontece de dois lados. De um lado, a reprodução relembra o original mais ou menos fidedignamente, contendo um número maior ou menor de pistas de realidade e, de outro, a faculdade de perceção que é mais ou menos capaz de tornar real o objeto que observa. Entre os dois fatores, existe interação constante. Uma reprodução convincente provoca o fenómeno de participação afetiva e percetiva no espectador, que dá em troca uma realidade à cópia (Metz, 1974, pp. 6-7).

O cinema como arte está convencionalmente divido em géneros cinematográficos. Cada género tem uma forma mais ou menos específica de representar a realidade. De acordo com Altman (1999), as categorias de género cinematográfico prevalecem na teoria do cinema devido às suas várias operações simultâneas. Os géneros providenciam fórmulas que guiam a produção, constituem a estrutura que define os textos individuais, programam decisões que são baseadas em critérios genéricos e ajudam as audiências na interpretação de filmes genéricos atuando nas suas expectativas. Assim, género não é um termo meramente descritivo, uma vez que é um conceito complexo que assume múltiplos significados, nomeadamente: género como fórmula que precede, programa e padroniza a produção industrial; género

como estrutura, como forma que os filmes individuais são fundados; género como etiqueta, como nome central para as decisões de comunicações de distribuidores e exibidores; género como contrato, como a posição de visualização requerida por cada género cinematográfico da sua audiência (Attman, 1999, p. 14).

O poder especial dos géneros cinematográficos é quase sempre expresso em termos de metáforas estilísticas que demonstram a sua habilidade especial para estabelecer conexões (Altman, 1999, p. 14). De acordo com o autor, filmes do mesmo género devem partilhar certos atributos básicos e são regularmente dependentes de estruturas e protagonistas dualistas. Por exemplo, nos filmes Western, o xerife confronta o fora da lei num tiroteio; num filme de criminosos, o criminoso principal é enfrentado por um rival, o agente da polícia; noutros géneros, o herói humano enfrenta um monstro da pré-história ou um de fora do espaço, etc. Tanto intratextual como intertextualmente, os filmes de género usam o mesmo material vezes sem conta, o que lhes confere uma natureza repetitiva. Os mesmos conflitos fundamentais são resolvidos de formas semelhantes. Cada filme varia os seus detalhes, mas deixa o seu padrão base ileso, ao ponto de cenas gravadas num filme chegarem a ser usadas noutro. Estes filmes parecem representar nada mais do que a repetição constante da mesma confrontação, o mesmo contra-plano, a mesma cena de amor, o que tende a diminuir a importância de cada final, uma vez que dependem do efeito cumulativo de situações repetidas, temas e ícones. Essa natureza cumulativa e repetitiva dos filmes de género torna-os previsíveis, não só em termos de substância e final, mas também pelo uso repetitivo das mesmas estrelas de cinema.

Assim, o prazer gerado no espectador pelos filmes de género deriva mais de reafirmação do que de novidade, pois as pessoas vão assistir a estes filmes para participar em eventos que são de certa forma familiares. Procuram, normalmente, emoções fortes, cenas excitantes, situações novas e diálogos frescos, mas, assim como as pessoas que vão a um parque de diversões, preferem usufruir da excitação num ambiente controlado que reconhecem. Por isso, o suspense nos filmes de género é quase sempre um suspense falso, pois para participar nas emoções fortes do filme é necessário fingir que não se sabe que a heroína vai ser resgatada, o herói libertado e o casal reunido (Altman, 1999, p. 25). Ao contrário dos filmes que dependem de uma lógica interna, os filmes de género usam e abusam de referências intertextuais. Cada género parece um universo fechado, chegando mesmo as discussões entre os fãs a evocar outros filmes de género em vez do mundo real. Implicitamente, cada novo filme de género renova os filmes anteriores, um processo conseguido pela reciclagem de títulos populares.

Estes tipos de filmes são frequentemente castigados pela sua simplificação da narrativa e das relações humanas, mas também ganham pela sua simplicidade, pois é a concentração derivada da

simplificação que permite a cowboys, criminosos, bailarinos, detetives e monstros adquirirem valor simbólico de forma tão fácil e sistemática. Apesar de produtores e exibidores olharem para os filmes de género como "produtos", os críticos reconhecem cada vez mais o seu papel num sistema cultural, pois permitem aos espectadores considerar e resolver (mesmo que ficticiamente) contradições que não estão resolvidas na sociedade real em que vivem. Os críticos de género aprenderam que a narrativa pode servir como forma de autoexpressão social, preocupando-se diretamente com as contradições constitutivas da sociedade (Altman, 1999, p. 26).

O cinema de género pode, muitas vezes, ser analisado através da perspetiva narratológica de Joseph Campbell que, no seu livro "O Herói de Mil Faces" (1949), descreve a Jornada do Herói, cujas etapas representam grande parte das narrativas presentes nos filmes de Hollywood. De acordo com Campbell, o caminho genérico da aventura mitológica do herói é a magnificação da fórmula representada nos ritos de passagem separação – iniciação – retorno, que podem ser intitulados o núcleo do monomito (Campbell, 2004, p. 28). Esta fórmula é usada desde a ancestralidade, por religiões, artes e formas sociais do homem primitivo, nas descobertas científicas e tecnológicas (Campbell, 2004, p. 1). A aventura do herói segue normalmente as etapas mencionadas: uma separação do mundo comum, a penetração através de uma qualquer fonte de poder e uma superação de vida no retorno. O autor divide então a jornada do herói em três atos principais: a Saída, a Iniciação e o Retorno. A Saída, comporta a chamada à aventura, a refusa da chamada, a chegada da ajuda sobrenatural, a passagem do primeiro limiar, e a "barriga da baleia". A Iniciação, comporta as fases da estrada de provas, o encontro com a deusa, a mulher como sedutora, a expiação com o pai e a benção final. O Retorno ou reintegração com a sociedade, que é indispensável para a circulação contínua da energia espiritual no mundo, é talvez a mais difícil de todas as etapas. O herói venceu, mas após a sua vitória, há um perigo que essa bênção aniquile toda a integração do herói no seu mundo comum (Campbell, 2004, p. 33). Normalmente, o herói doméstico alcança um triunfo microcósmico, enquanto que o herói mitológico alcança um triunfo histórico, macro cósmico. O primeiro, a criança negligenciada que se torna mestre de poderes extraordinários, triunfa sobre os seus opressores pessoais. O segundo, retorna à sociedade da sua aventura e traz consigo meios para a regeneração da sociedade como um todo. Seja o herói ridículo ou sublime, a sua jornada varia pouco no plano essencial. Os contos populares e filmes de Hollywood representam a ação heroica como física, as religiões representam-na como feitos morais. De qualquer das formas, encontra-se muita pouca variação na morfologia da aventura, nas personagens envolvidas e nas vitórias ganhas. Se um ou outro dos elementos básicos do padrão arquétipo é omitido de determinado conto, lenda, rito ou mito, está implícito num outro elemento, e a omissão em si tem

significado para a história (Campbell, 2004, pp. 35-36). Voltaremos a Campbell quando analisarmos as representações femininas no cinema de fantasia.

O cinema de fantasia também faz uso desta fórmula, nomeadamente nos filmes pertencentes às famosas sagas de Harry Potter, Senhor dos Anéis, As Crónicas de Nárnia, Monstros Fantásticos, e séries como The Witcher, His Dark Materials, entre muitos outros.

De acordo com Fritsch et al. (2022), o romance de fantasia, como género literário, apareceu no período vitoriano com obras como The Water Babies (1963), de Charles Kingsley, The King of the Golden River (1841), de John Ruskin, e as As Aventuras de Alice no País das Maravilhas (1865), de Lewis Carrol, apesar de "os motivos maravilhosos que aparecem nessas obras" remontarem "aos primórdios da história". Segundo os autores, o romance de fantasia é, certamente, "neto da mitologia" pois carrega consigo "os conteúdos imagéticos e as estruturas narrativas que reverberam nos mitos" da maioria dos povos ancestrais (Fritsch et al., 2022, p. 10).

No entanto, os autores afirmam que:

> "Na transposição dos motivos maravilhosos dos mitos para os contos de fadas e, posteriormente, para o Romance de Fantasia, há, evidentemente uma transformação de parte de seu conteúdo, uma vez que diferentes tempos geram diferentes tipos de narrativas. É possível perceber como o herói, personagem central das narrativas míticas, migra para o conto de fadas já com uma mudança bastante brusca – enquanto o herói dos mitos épicos está numa jornada que busca trazer benefícios para o coletivo, o herói dos contos de fadas está no terreno do doméstico e pessoal, e procura benefícios para si próprio. O Romance de Fantasia parece ter herdado ambos os modelos de heróis, que se intercalam nas muitas obras disponíveis para os leitores contemporâneos, narrando as aventuras de enfrentamento destes heróis contra magos, monstros e dragões para o estabelecimento da ordem do mundo. Ainda, ao que parece, pode ocupar-se, em muitos momentos, de cumprir uma função antes atribuída aos mitos – a de dar ao indivíduo a noção de rito de passagem, pois através da experiência de suas personagens, convida o(a) leitor(a) à experiência do trajeto que leva da infância à adolescência e desta à idade adulta." (Fritsch et al, 2022, p. 12)

O século XX, sobretudo a segunda metade, foi a época em que se iniciou a escrita deste tipo de romances, e que ajudou a estabelecer o modelo que hoje entendemos como literatura e cinema fantástico, através da criação do género literário que se popularizou, entretanto. São obras como O Senhor dos Anéis, de J. R. R. Tolkien, e as Crónicas de Nárnia, de C. S. Lewis, que difundiram o género

em grande escala e moldaram a forma como os romances e histórias seguintes estruturam as narrativas (Fritsch et al, 2022, p. 12).

De acordo com Fowkes (2010), as palavras formam o prisma através do qual entendemos o mundo e as identificações de género ajudam a formar as expectativas para o que encontramos no cinema (Fowkes, 2010, p. 1). Apesar de ter sido difícil, ao longo dos anos, definir o género de fantasia, do qual nos ocupamos na análise que será feita, um aspeto central das histórias de fantasia é que cada uma delas apresenta uma quebra com o sentido normal da realidade. É, geralmente, acordado que a fantasia conta histórias que seriam impossíveis no mundo real, frequentemente acerca de criaturas míticas ou eventos que ultrapassam as leis físicas. No entanto, quando se coloca lado a lado os géneros de fantasia, horror e ficção científica, esta definição deixa de ser tão clara, uma vez que estes géneros contêm elementos comuns, muitas vezes sendo apenas distinguidos pela prevalência de um ou outro fator.

Amaral (2022, p. 189) constata que as narrativas fantásticas se foram alternado com o passar dos séculos, uma vez que, inicialmente, as obras se relacionavam mais com o sobrenatural, nomeadamente com fantasmas, vampiros, zombies e outros elementos, que passaram, com a evolução das narrativas, a incorporar dimensões mais relacionadas com o psicológico do ser humano, explorando temas como alucinações, pesadelos, loucura e outros fenómenos relacionados com a mente humana, tendo sempre presente a sobrenaturalidade, a dúvida e a estranheza. Para a autora, o essencial de uma narrativa fantástica é que ela entre no mundo real como um facto, com elementos incapazes de ser explicados pela racionalidade, fazendo com que a dúvida entre o real e o irreal faça o fantástico acontecer, deixando que essa mesma dúvida invada o leitor/espectador através da incerteza e da falta de explicação lógica para os acontecimentos narrativos.

O horror clássico ou gótico é distinguido da ficção científica e da fantasia pela sua tentativa de assustar, mas também apresenta iconografia em comum, como noites de tempestade, monstros, vampiros, etc. A ficção científica refere-se a histórias que extrapolam o racional e os princípios científicos, e tem também uma iconografia específica, incluindo naves, robôs, tecnologia avançada, etc. Há, no entanto, muito que se mistura entre estas três categorias (Fowkes, 2010, p. 2). Se pensarmos em séries televisivas como “Stranger Things” (2016), ela é categorizada como ficção científica e terror, uma vez que incluí elementos tecnológicos na sua narrativa, assim como monstros e momentos de horror. A série “His Dark Materials” (2019) é categorizada como sendo de fantasia, aventura e mistério, mas também inclui elementos tecnológicos essenciais à sua narrativa. Por isso, Fowkes (2010) afirma que o uso do termo “fantasia” para descrever um conteúdo cinematográfico não necessita de se fundamentar no

binário fantasia/realidade, uma vez que, no contexto do cinema, o termo pode ser entendido como referência a elementos fantásticos que são integrais para o mundo-história (Fowkes, 2010, p. 5).

Se o filme contiver apenas caraterísticas ou momentos breves de estranheza ou breves coincidências miraculosas pode não se qualificar. Por exemplo, momentos assustadores podem fazer parte da narrativa de fantasia, mas não são necessariamente parte da narrativa maior e não serão o ponto essencial do filme, como no horror. Como regra, a fantasia tem tido tendência a favorecer finais felizes e a deixar de parte não só a tragédia, mas também o cinismo, providenciando conforto e redenção num mundo de maldade e violência. Esta ênfase na esperança, finais felizes e rejeição de cinismo são caraterísticas do género, o que faz com que seja frequentemente acusado de ser "mero escapismo" e trivial, associando ideologicamente a fantasia a termos como "inocente" e "infantil". No entanto, estas críticas podem ser vistas de um outro prisma, considerando estes adjetivos positivos (Fowkes, 2010, p. 6). As e os espectadores, quando veem um filme de ação, podem não ter consciência que escaparam para um universo alternativo, mas isso é o que acontece. A fantasia apenas exagera aspetos desse prazer e torna-os explícitos no seu conteúdo. Um grande número de filmes de fantasia coloca-se, explicitamente ou implicitamente, como imaginativo e lúdico, em contraste com um mundo de racionalidade, trabalho e conformidade (Fowkes, 2010, p. 7).

Ferri (2007), no seu livro "Willing Suspension of Disbelief: Poetic Faith in Film", afirma que, tradicionalmente, a ideia da suspensão da descrença tem expressado o processo através do qual o espectador permite, conscientemente, a sua imaginação correr livre e aceitar como real o que parece, à partida, ilógico ou improvável. As audiências conseguem, por exemplo, embarcar numa viagem visual baseada na ideia de que os dinossauros podem, de facto, ser clonados de sapos pré-históricos e colocados numa ilha para a diversão da humanidade. A suspensão da descrença representa um processo dos sentidos (cognição) e imaginação (artística) que ocorre entre um indivíduo e uma obra criativa (filme, poema, novela), através do qual o leitor, espectador ou ouvinte se engaja cognitivamente e experiencia a obra. A e o espectador de um filme ou o leitor tem fé ou expectativa que algo vai acontecer quando um filme começa ou um poema é lido. Seja fé poética, ou suspensão da descrença, ou alguma expectativa, algo acontece na mente da audiência (Ferri, 2007, p. 12). Os sentidos humanos conectam-se a áreas cognitivas, agitando ideias, visões e emoções. A experiência cinematográfica é puramente humana. Este é um processo ativo que requer uma psique atenta e em expansão. Os membros da audiência carregam consigo experiências pessoais para a experiência fílmica, assim como o fazem para outros processos comunicativos. Experienciar cinema é um processo em desenvolvimento e aditivo em que o espectador progride (Ferri, 2007, p. 83). O "poético" é a forma de arte do filme e a "fé" representa o espectador

que confia na arte, no artista e, mais importante, em si mesmo. Pois é a e o próprio espectador e o cérebro imaginativo que cria e estende as imagens do filme ou poema (Ferri, 2007, p. 85). Assim, o que leva à suspensão da descrença, se não for apenas fé, é o facto de a ou o espectador ter sido agradado, entretido e transportado para novos mundos além de si próprio (Ferri, 2007, p. 86).

Esses mundos imaginados necessitam de elementos credíveis o suficiente para que o paralelismo com a realidade seja eficaz. Wolf (2012) afirma que os mundos imaginários existem desde que a humanidade tem a capacidade de sonhar. No entanto, a criação de mundos, como atividade humana na arte de contar histórias, existe para sustentar as narrativas e resulta em informação e exposição de informação sobre esses mesmos mundos, abrandando a narrativa ou até pausando-a temporariamente, fornecendo detalhe e descrição às audiências. Uma vez que as histórias envolvem tempo, espaço e causalidade, todas as histórias necessitam de um mundo que lhes dê lugar. Os mundos podem existir sem histórias, mas as histórias não podem existir sem mundos. Assim, os dois elementos estão normalmente conectados, enriquecendo-se mutuamente. E se o autor tiver tido cuidado com a construção da narrativa, o mundo terá credibilidade além dos eventos, locais e personagens pertencentes à história. (Wolf, 2012, p. 29). A criação de mundos resulta na criação de novos elementos e na mudança subtil de elementos existentes que são, normalmente, tomados como garantidos (Wolf, 2012, p. 30).

A diferença marcada dos mundos secundários (imaginação) relativamente ao mundo primário (realidade) leva a que haja críticas de que são irrealistas, o que falha precisamente no objetivo essencial dos mundos secundários. Apesar de representarem realidades estranhas e fantásticas, chamá-los de "escapistas" é, segundo Wolf (2012), injusto, pois quando se considera as histórias que decorrem em muitos mundos secundários elas incluem situações de opressão, conflito, guerra e épocas negras para os seus personagens, situações nas quais não seria desejável habitar. Assim, para um mundo secundário ser credível e interessante tem de ter um nível alto de invenção, completude e consistência (Wolf, 2012, p. 33). Sem invenção suficiente, a narrativa passar-se-á no mundo primário, ou algo muito parecido: o mundo real com vampiros ou extraterrestres adicionados, ou alguma tecnologia nova, ou alguma ocorrência estranha, mas não um mundo diferente e único, existente além do real (Wolf, 2012, p. 34). A completude refere-se ao nível em que o mundo secundário contém explicações e detalhes dos vários aspetos das personagens, das suas experiências, assim como detalhes do mundo (Wolf, 2012, p.38). A consistência é o nível em que esses detalhes são plausíveis, fiáveis e sem contradições (Wolf, 2012, p. 43). Quão maior for o mundo, mais provável se torna que tenha inconsistências. Mas em muitos casos existem tantos factos dispersos a serem considerados que o mais provável é que passem despercebidos (Wolf, 2012, p. 48).

De qualquer das formas, todos os mundos secundários relembram o mundo primário, pois de outra forma não seria possível a relação com ele. Os mundos secundários são, até certo nível, versões ou variações do mundo primário, até mesmo sendo as histórias dos personagens principais bastante comuns, tornando fácil a relação da audiência com os heróis (Wolf, 2012, pp. 62-63). Assim, apesar da transportação da imaginação para um mundo alternativo, há sempre elementos que asseguram a relação do espectador com aquele mundo tornando-o credível do ponto de vista da experiência subjetiva dos seus personagens. Podemos ter uma narrativa adolescente em que um grupo tem de lutar contra monstros e inimigos, mas a experiência da adolescência e das suas dificuldades é o que está subjacente. Podemos ter uma história de amor em que devido a pertencerem a espécies diferentes os membros de um casal não podem ficar juntos, mas são questões sociais, económicas e raciais e que estão a ser levantadas.

Armit (2020) afirma que os textos e narrativas de fantasia lidam com a justaposição de mundos em competição, em que um mundo que representa a realidade é deixado para trás em função de um mundo desconhecido e "estrangeiro" no sentido que é estranho, fabuloso e grotesco. As leis da física, lógica, tempo, fisionomia, vida e morte e até geográficas são, normalmente, subvertidas em função de uma visão narrativa que é improvável, impossível ou além da credibilidade. Existem vários tipos de histórias de fantasia: o conto de fadas, a aventura mítica, a fábula, a fantasia épica, a narrativa sem sentido, narrativas de espadas e magia, fantasia de animais falantes, fantasia política, incluindo utopia e distopia e até fantasia erótica. O que estas narrativas têm em comum é a imersão do leitor ou espectador num mundo alternativo com uma lógica própria, uma paisagem e temporalidade que retorna quem a experiencia intacto à realidade (Armit, 2020, pp.3-4). A autora afirma que o aspeto chave da narrativa de fantasia é o mecanismo que permite a entrada num outro mundo (Armit, 2020, p. 9).

Muito populares são as aventuras míticas, uma jornada em procura de conhecimento ou entendimento. Nestas narrativas, apesar da direção da jornada levar o personagem principal para a frente no tempo e no espaço, o conhecimento adquirido muitas vezes leva o personagem para trás em pensamento. Uma das razões principais pelas quais as narrativas de jornada envolvem tantas vezes fantasia é pelo seu entendimento do tempo e espaço. Historicamente, as jornadas ou tinham conotações religiosas, como a procura do Gral Sagrado, ou conotações morais e éticas em que o aventureiro (ou herói) se submete a uma série de desafios para trazer justiça, prestígio e segurança para o seu país. O motivo destas jornadas é muitas vezes a perda, real ou subjetiva: um objeto perdido, uma comunidade perdida ou ameaçada, a perda dos pais, a procura por civilizações antigas e das suas histórias, fés antigas e as suas tradições, escavações antropológicas e rituais (Armit, 2020, p. 85). Essas evocações

do passado tomam a forma de jornadas relacionadas com o presente. Muito como os mitos dos Gregos e Romanos, apresentam um mundo alternativo que é simultaneamente impossível remover do nosso (Armit, 2020, p. 87).

A fantasia que faz uso da construção de mundos, como a conhecemos hoje, deve muito à popularidade das sagas escritas por J. R. R. Tolkien. Fowkes (2010) refere que quando os filmes da saga Senhor dos Anéis foram lançados, a audiência já tinha sido preparada e estava familiarizada com variações de aventuras mágicas e míticas através do género de ficção científica. Esse caminho foi iniciado pela popularidade da saga Star Wars, em 1977, cujo primeiro filme mistura influências de ficção científica, contos de fadas e histórias míticas, abrindo novas hipóteses para aventuras de fantasia (Fowkes, 2010, p. 134). Os filmes do Senhor dos Anéis poderiam nunca ter sido feitos se não fosse pela popularidade da literatura e cinema de ficção científica.

Assim, Tolkien, considerado o "pai" da fantasia moderna, penetrou as audiências de massas devido às legiões de fãs que compravam os seus livros. Apesar de a narrativa se passar num passado distante (tão distante que parece uma realidade alternativa), a história ilustra algumas das mesmas preocupações encontradas na ficção científica, no horror e no intermédio entre os dois. Assim, apresenta duas formas opostas de magia: a primeira caracteriza o mundo de encantamento; a segunda um mundo repleto de perigo, mas capaz de provocar muita alegria. Mas Tolkien representava a magia como perniciosa, quando usada para manipular os outros ou o ambiente. O autor entendia que este tipo de magia perniciosa era uma espécie de máquina, capaz de destruição da mesma forma que a maquinaria da Revolução Industrial colheu a terra para fins materialísticos (Fowkes, 2010, p. 135).

Também Wolf (2012) confirma a importância da influência de Tolkien quando afirma que o mundo construído pelo autor "se tornou um dos mais amados e influentes mundos imaginários de todo o sempre" (Wolf, 2012, p. 130). Tolkien sempre foi interessado por linguagens e até criou as suas línguas imaginárias quando era criança, atividade que continuou quando estudou na Universidade de Oxford. Apercebendo-se que as linguagens não desenvolvem num vácuo, decidiu criar as culturas das quais as suas linguagens fariam parte. Apesar de muito do que fez, no que diz respeito à construção de mundos, já ter sido previamente feito (um panteão de deuses, mapas, tempos, glossários, calendários, linguagens e alfabetos), foi o nível de detalhe com que criou que lhe conferiu verisimilitude e a qualidade do seu trabalho, com detalhes repletos de significado com histórias de fundo elaboradas que criou uma nova fasquia. As suas experiências de crescimento durante a industrialização de Inglaterra e na guerra foram contributos para a criação do universo da Terra Média, incluindo o seu conhecimento de história e tradições medievais (Wolf, 2012, pp. 130-131).

Também as suas narrativas tendem a ser jornadas fantásticas que, de acordo com James e Mendlesohn (2012) é um género de fantasia cuja estrutura se baseia numa série de aventuras experienciadas pelo herói e pelos seus companheiros, que começa com uma simples confrontação de perigos e escala através de encontros mais perigosos. A narrativa inicia-se com uma ameaça singular, mas normalmente aparecem outras ameaças, assim que os indivíduos e grupos mais pequenos perseguem jornadas menores dentro da narrativa principal. As jornadas de fantasia começam, normalmente, num lugar de segurança e estabilidade, havendo depois uma disrupção do mundo externo. O protagonista ou a protagonista principal é geralmente uma pessoa normal com habilidades escondidas, e recebe uma chamada à ação que a leva a embarcar relutantemente na primeira aventura. A escolha é essencial para a jornada fantástica, pois os protagonistas têm de fazer escolhas que vão determinar o destino de muitos outros personagens. Depois do herói e a companhia passarem o primeiro teste e receberem os prémios merecidos, como itens mágicos, ou uma ovação, normalmente caracterizada por banquetes e música num espaço seguro sob a proteção de uma figura sábia, os membros da aventura recebem ajuda e conhecimento. A jornada fantástica continua por florestas selvagens e gigantes, rios, montanhas, vales, pequenas vilas e cidades ocasionais. A ameaça vem, frequentemente, de um Senhor das Trevas, uma figura satânica e maldosa de enorme poder que vive numa terra longínqua e esquecida, rodeada de montanhas e desertos proibidos. Durante a jornada, um padrão de um mundo orgânico e moral, repleto de propósito, emerge. O estado final da jornada fantástica coloca o herói em confrontação direta com o Senhor das Trevas, cuja derrota é resultante de alguma ação ou decisão do herói. A conclusão revela uma recuperação das perdas de devastação que carateriza o género. Contudo, as jornadas fantásticas apresentam-se numa história cíclica que deixa a possibilidade do reaparecimento do Senhor das Trevas, ou outro, no futuro (James & Mendlesohn, 2012 p. 190).

2.5.2. Tipos de narrativas de fantasia

No entanto, e apesar de ser a forma mais comum, a jornada fantástica não é única estrutura das histórias de fantasia. Burcher et al. (2009) distinguem ainda a fantasia urbana, a fantasia negra e romance paranormal, a fantasia infantil moderna, a fantasia histórica e as fantasias de história e religião. Já Armitt (2020), distingue as jornadas fantásticas da fantasia infantil, da fantasia política, que inclui utopias e distopias políticas, e da fantasia erótica. Mendlesohn (2008) distingue a fantasia de portais, a fantasia imersiva, a fantasia de intrusão, e a fantasia liminal. Podemos então perceber que a distinção dos tipos de narrativas de fantasia não é ainda dotada de uma definição estanque, mas tenteremos ainda

assim dar conta das formas narrativas mais comuns do género e que interessam para a análise que se seguirá.

De acordo com James e Mendlensohn (2012) a Fantasia Urbana referia-se, inicialmente, aos textos em que os elementos do pastoral e do heroíco eram levados a um cenário urbano. Com o tempo, passou a incluir virtualmente todos os textos fantásticos que tomam lugar numa cidade ou num tempo contemporâneo que ocasionalmente incorpora uma cidade, criando contradições na definição do subgénero. No entanto, os elementos comuns a todas as fantasias urbanas são uma cidade em que ocorrem eventos sobrenaturais, e que contêm a presença de personagens proeminentes que são artistas, músicos ou estudantes e a existência de história e tradição fantástica em contextos pouco familiares. Dentro destes elementos comuns, existem dois tipos fundamentais de fantasia urbana, que podem ser diferenciados. Um primeiro, com uma cidade mais ou menos reconhecível, revela um contacto com o mundo mágico, e a narrativa resultante reescreve arquétipos e personagens de contos de fadas antigos e mitos de folclore, forçando-os a colisões com o cenário urbano contemporâneo. Estas cidades são reconhecíveis da história coletiva humana e há uma tentativa de verisimilitude histórica, o que cria uma circunstância em que a introdução do fantástico justapõe dois vocabulários figurativos e simbólicos: o dos contos de fadas e o do conto da iniciação urbana. No segundo tipo de fantasia urbana, a cidade não é um terreno em que a o natural e o fantástico colidem, é toda ela naturalmente fantástica. A cidade cria as suas próprias regras, independentemente de existirem elementos de folclore, os elementos fantásticos derivam da natureza e história da cidade. São histórias da cidade fantástica distinguíveis das histórias de cidade reais ou quase reais em que ocorrem eventos fantásticos (James & Mendlesohn, 2012, pp. 200-201).

Já Burcher et al. (2009, p. 228) definem que a Fantasia Paranormal/Urbana/Contemporânea é caraterizada por conter personagens paranormais como "lobisomens, vampiros, feiticeiros, fadas e etc., num cenário contemporâneo" (Burcher et al, 2009, p. 228). O género foi preconizado pela escrita de Buffy: A Caçadora de Vampiros e encontra um dos seus exemplos mais populares na saga literária Harry Potter de J. K. Rowling, cuja adaptação cinematográfica se encontra ilustrada na Figura 9.



Figura 9: Imagem retirada do filme *Harry Potter e a Pedra Filosofal* (2001)

Créditos: Heyday Films

Os subgéneros da Fantasia Negra e do Romance Paranormal são quase sempre colocados lado a lado com o subgénero de Fantasia Urbana. Normalmente, a Fantasia Negra protagoniza personagens masculinos e o Romance Paranormal personagens femininos. A Fantasia Negra pode e deve ser distinguida do horror, gótico e fantasia heroica; no entanto é entre os subgéneros de Fantasia Negra e Horror que se deve maior distinção. Os dois géneros partilham muito vocabulário, mas parte da diferença é que o objetivo central do horror é criar catarse, ao confrontar o leitor com um mundo em que as piores coisas acontecem aos personagens com que nos identificamos, e na Fantasia Negra o protagonista ganha sabedoria (James & Mendlesohn, 2012, p. 217). Assim, a Fantasia Negra é um género de fantasia em que os protagonistas acreditam viver num mundo de realidade mundana consensual e descobrem que não é assim tão simples. Essa descoberta não se dá pela entrada num portal ou num outro mundo fantástico, ou até pelas personagens serem devoradas ou destruídas irrevocavelmente, mas por descobrirem como é viver com um novo conhecimento e às vezes até em novos corpos. Fantasia Negra é o género da acomodação e resistência, em vez de transcendência e desespero. É-lhe intrínseco o efeito de narrativa agridoce e polimórfica. O protagonista normalmente faz uma descoberta do mundo mágico derivada de uma crise existencial e sejam feiticeiros, exorcistas ou vampiros vivem lado a lado com outras criaturas mágicas (James & Mendlesohn, pp. 218-219).

Já as heroínas do Romance Paranormal normalmente estão envolvidas numa narrativa determinada pela sua dimensão erótica, com uma tendência revisionista em que os arquétipos sobrenaturais tendem a ser humanizados e domesticados (James & Mendlesohn, 2012, p. 220). Russell (2014), afirma que o que define as protagonistas femininas neste tipo de narrativa é que elas se apaixonam e são vistas como "diferentes das outras raparigas" (p. 49), desde logo porque não são, normalmente, humanas. E apesar de nem todas as histórias apresentarem alternativas às

representações femininas tradicionais, muitas destas personagens também rejeitam formas tradicionais de feminilidade e demonstram ser fortes (Russell, 2014, p. 51). Já os personagens masculinos são, normalmente, apresentados como perigosos para as jovens mulheres (Russell, 2014, p. 56) e também são o foco do desejo feminino (Russel, 2014, p. 57), sendo que muitos dos textos pertencentes a este subgénero se incluem na categoria de Literatura *Young Adult* e exploram os primeiros amores da uma faixa etária em formação. As heroínas dos romances paranormais batalham situações de repressão sexual, condições de género, falta de poder na sociedade patriarcal e situações em que a sexualidade feminina é controlada pelos homens (Russell, 2014, p. 93).

No que respeita à Fantasia Histórica, esta é definida como um híbrido de dois modos aparentemente opostos: a fantasia, que é a rejeição explicita da realidade consensual, e a ficção histórica, um género cujas raízes se vinculam no realismo e eventos historicamente corretos. Os escritores de ficção histórica e de fantasia emergem na construção de mundos, já explorada neste texto, quando constroem e familiarizam os seus leitores com um mundo estranho ao seu, que é ainda assim um mundo completo, com as suas próprias tradições, costumes e tensões. A fantasia, neste género híbrido, representa as maneiras de conhecer e fazer sentido do mundo que são excluídas pelo discurso dominante da história (James & Mendlesohn, 2012, pp. 236 -237).

A Fantasia Histórica é um subgénero que abre maneiras alternativas de entender como funcionava a história, tanto na maneira em que providencia uma história "secreta", como na maneira que questiona a diferença entre história e fantasia, questionando assim também o discurso histórico legitimado. Normalmente, as narrativas de ficção histórica envolvem um estudioso, um académico. Usam este tipo de personagens para levantar questões que são inerentes à própria existência do subgénero. O que é que conta como história e como é que se pode ter a certeza de que não é, na verdade, fantasia? Nestas narrativas o académico é uma espécie de "mágico", mais uma vez desfocando os limites entre o realismo e a história, por um lado, e os modos de discurso legitimados pelas massas e a fantasia, por outro. Assim, a figura do estudioso/académico permite, como personagem, destabilizar os conhecimentos dados como certos sobre o que conta como história e o que não, o significado do conhecimento académico, e como a negociação de tais saberes podem ser movidos de acordo com o que se aceita como consensual (James & Mendlesohn, 2012, p. 246).

Burcher et al. (2009) acrescentam que a Fantasia Histórica "existe na sobreposição da ficção histórica com o fantástico" e é caracterizada por "detalhes históricos cuidadosamente pesquisados" que

são "embelezados e alterados pela adição de dragões, magia ou pelo sobrenatural" e é apreciada pelos seus "detalhes que na ficção histórica constroem autenticidade e que a fantasia chama de construção de mundo" (p. 228). Um dos mais famosos exemplos é Jonathan Strange & Mr. Norrell de Susana Clarke, cuja adaptação televisiva se encontra ilustrada na Figura 10.



Figura 10: Imagem retirada da série televisiva *Jonathan Strange & Mr Norell* (2015)

Créditos: Cuba Pictures

Já a Alta Fantasia Épica vai ao encontro das jornadas já exploradas. A jornada é um elemento essencial do género e é comum aos grandes clássicos épicos da literatura. Stevens e Eldon (2017) afirmam mesmo que apesar de ser um género moderno, a Alta Fantasia Épica tem as suas raízes no género mitológico de Homero, e outros autores gregos (p. 25). A Alta Fantasia Épica define-se pela criação imaginativa de mundos secundários, assim como as estruturas convencionais dos clássicos épicos, a origem ou destino de uma terra é, normalmente, a preocupação principal da narrativa (Eldon, 2017, p. 29). Outras convenções partilhadas entre os dois géneros são convenções sobrenaturais, como a presença de magia e bruxaria, e a preocupação com questões de hospitalidade, guerra e obrigações políticas. Ambos os géneros mostram interesse temático em refeições comuns e convenções de hospitalidade (Eldon, 2017, p. 30). No que diz respeito aos mundos secundários, em ambos os géneros eles devem ser estranhos e familiares ao mesmo tempo para as audiências. Assim, as paisagens, as estruturas políticas, os heróis e os valores dos mundos fantásticos são novos e estranhos, mas apresentam uma semelhança com os quadros de referência da audiência. As nomenclaturas criadas para estes mundos secundários de Alta Fantasia Épica são também, frequentemente, adaptações de convenções linguísticas familiares (Eldon, 2017, p. 32). Apesar de ser redutor sugerir que todos os textos

épicos e de Alta Fantasia Épica se estruturam através destes princípios, eles são muito comuns e integrais para o entendimento da sua forma genérica (Eldon, 2017, p. 33).

Burcher et al. (2009) afirmam ainda que a Alta Fantasia Épica inclui histórias baseadas na mitologia nórdica e celta, "caraterizadas por uma prosa elegante, muitas personagens, missões árduas e muita magia" e em que "os objetos têm um papel importante" pois "anéis, cálices e espadas são frequentemente chaves de sucesso na missão" (Burcher et al, 2009, p. 227). Alguns exemplos deste subgénero são os trabalhos de J. R. R. Tolkien, cuja adaptação cinematográfica se encontra ilustrada na Figura 10, e Ursula K. Le Guin.



Figura 11: Imagem retirada do filme *O Senhor dos Anéis: A Irmandade do Anel* (2001)

Créditos: WingNut Films

Por último, interessa-nos definir a Fantasia Realista que, de acordo com Kustritz (2016), inclui sexo, violência gráfica e uma recusa distópica de qualquer coisa parecida com um final feliz. A narrativa realista, aplicada à fantasia, mantém em si muitos dos arquétipos típicos de fantasia e referências do género, o que ajuda os fãs a deslocar a narrativa do género a que pertence e imaginar futuros diferentes (Kustritz, 2016, p. 1).

Burcher et al.,(2009) distinguem o subgénero de Fantasia Realista, que recusa "heróis e vilões estereotipados" em prol de "pessoas com motivos mistos" e é caraterizado por "uma linguagem brutal, violência e sexo" tornando-o mais apelativo para leitores mais maduros (Burcher et al., 2009, p. 229). O subgénero foi fortemente influenciado pelas Crónicas de Gelo e Fogo de G. R. R. Martin, cuja adaptação televisiva se encontra ilustrada na Figura 12.



Figura 12: Imagem retirada da série televisiva **Guerra dos Tronos (2011)**

Créditos: Television 360

Grande parte das obras mencionadas foram já adaptadas para produções cinematográficas de grande escala, seja no formato de filme ou de série televisiva. Vaden (2015, pp. 96-97) constata que a expressão fílmica da fantasia "pode suplementar o entendimento e satisfação da literatura" e que como meio visual "tem o poder de proporcionar fuga, consolo, recuperação e participação na criação", pois o espírito que faz a ponte entre a literatura e o cinema de fantasia é o mesmo, "é a história, ou narrativa". Além disso, o autor identifica como elementos essenciais da história a narrativa, as personagens e o cenário, afirmando que "toda a história tem uma narrativa que envolve um problema ou situação que deve ser resolvida através de uma sequência de eventos conectados", que "os personagens da história são as pessoas envolvidas nos eventos da narrativa" e que os elementos principais do cenário são "tempo, local e ambiente social" (Vaden, 2015, pp. 97- 98).

Nas narrativas de fantasia há vários elementos que aparecem recorrentemente. Um deles são os Portais. Mendlesohn (2008) afirma que tanto nas narrativas de portais como nas jornadas, a personagem principal deixa o seu ambiente familiar e passa por um portal para um lugar desconhecido. Apesar das narrativas fantásticas que incluem portais não terem de ser jornadas, grande parte delas são e a posição do narrador é consistente. A posição da e do espectador nas jornadas e fantasias de portais é uma de companheiro, uma vez que está conectado ao protagonista e dependente do protagonista para explicação e descodificação. As histórias mais populares deste género e que definem o arquétipo são O Leão, a Bruxa e o Guarda Roupa (1950), na Inglaterra, e a os contos de Oz, nos Estados Unidos. Em ambos, o "fantástico" pertence ao "outro lado" e não se mistura com o mundo real.

As jornadas modernas e fantasias de portais fazem uso de estratégias narrativas parecidas, uma vez que ambas assumem dois movimentos: transição e exploração. As Fantasias de Portais são sobre a entrada, transição e exploração. As jornadas, apesar de parecerem imersivas, uma vez que se passam completamente no mundo fantástico, fazem uso das mesmas estratégias porque negam o garantido e posicionam o protagonista e o leitor como inocentes da aventura que os espera (Mendlesohn, 2008, pp 28-29). A fantasia imersiva é, segundo o autor, um tipo de fantasia que é construída num mundo que funciona como um mundo completo, a todos os níveis. Para atingir este patamar, o mundo deve agir como alheio a influência externa, uma imunidade que é essencial na relação com a e o leitor/espectador. A Fantasia Imersiva deve assumir que o leitor/espectador é tão parte do mundo como as personagens (Mendlesohn, 2008, p. 90). Assim, a sua construção narrativa requer a construção de "bolhas de crença" que permitem a existência num espaço fora do mundo ficcional, mas que protegem da sua irrealidade. Para isso, o mundo deve ser lógico e fechado em si. Se a personagem tem de explicar o que está a acontecer, então é porque o mundo não é totalmente "real". Tradicionalmente, as aventuras começam com um mundo mimeticamente partilhado ao nosso e movem-se em direção à estranheza através de portais ou estratégicas de transição. Porém, a tendência é o mundo apresentar-se desde início com estranheza e forçar a e o leitor/espectador a ser parte desse mundo (Mendlesohn, 2008, p. 93).

Esta capacidade deve-se também à intertextualidade construída ao longo dos tempos através de diversos universos de fantasia. À medida que as audiências se vão familiarizando com mundos estranhos a sua capacidade mimética move-se entre textos e recorre cada vez menos ao mundo real.

2.5.3. Representações femininas no cinema de fantasia

Lori M. Campbell (2010) constata que, no que respeita ao género de fantasia, a crítica feminista tem adiado o estudo da heroína feminina como um arquétipo no seu direito. Com a triologia "O Senhor dos Anéis", de J. R. R. Tolkien, que já foi mencionada no tópico anterior, como exemplo principal da falta de representações femininas, as mulheres na fantasia têm sido, maioritariamente, silenciosas ou invisíveis, e costumava ser improvável que uma mulher se aventurasse numa batalha sem proteção masculina (Campbell, 2010, p. 4). A preocupação com as representações femininas na literatura fantástica decorre da evolução do pensamento sobre o género proporcionada pela segunda vaga do movimento feminista no início da década de 1960, nos Estados Unidos, mas, mesmo assim, não começa a ter impactos reais até cerca de uma década depois. Mais mulheres começaram a escrever fantasia,

não apenas infantil, mas também Alta Fantasia Épica, um género que era até à data dominado por escritores masculinos (Campbell, 2010, p. 5).

Um dos exemplos principais que a autora fornece é as crónicas do Rei Artur. As mulheres, nessas histórias, acompanham os homens e, normalmente, nem sequer têm nome. Têm como função validar os cavaleiros e são figuras passivas, sujeitas às narrativas das personagens masculinas que têm um papel ativo, servindo para inspirá-las a conseguir os seus grandes feitos. Mesmo tendo personagens femininas de grande valor, como as Rainhas Igrayne e Guenevere, elas não são imunes a tais papéis. Esta passividade deve-se muito às realidades históricas, pois como o estatuto heroíco estava, de facto, limitado para as mulheres na época medieval, não é surpreendente que as representações sofram da mesma limitação (Campbell, 2010, p. 35). No entanto, existem algumas figuras que insistem na autonomia, desafiando expectativas de género referentes à passividade feminina. A mais popular dessas representações é a de Morgana, que consegue a sua posição através do casamento e da bruxaria, poder que ela usa para ameaçar o reinado de Artur. Morgana rejeita o papel passivo de mulher, mãe e irmã e persegue os seus próprios objetivos, independentemente da comunidade que a tenta reprimir. Apesar de, à luz de autores modernos, a personagem de Morgana ser vista como uma heroína, na época medieval este tipo de personagens era ostracizado e vilificado pelos autores e leitores. Ainda que existam algumas heroínas na literatura fantástica deste período, elas existem nas margens, aparecendo para interagir com os heróis masculinos até voltarem à sua narrativa secundária onde a maior parte da sua jornada continua (Campbell, 2010, p. 36).

De acordo com Garden (2015) desde Macbeth de Shakespeare até aos contos do século XIX, ao Feiticeiro de OZ, Harry Potter e outros mundos fantásticos, a bruxa maldosa tornou-se numa personagem nostálgica, uma lembrança da infância, da inocência imaginada, um veículo para a sedução feminina. Por baixo da sua bondade aparente, a imagem romantizada da bruxa como uma velha malvada ou uma jovem atraente e sedutora esconde uma história horrível. As raízes da bruxa remetem à época medieval em que os homens religiosos usavam a filosofia aristotélica natural e aprendiam medicina para apoiar crenças teológicas misóginas sobre a natureza malvada da carne feminina (Garden, 2010, pp. 117-118). De acordo com o paradigma pós-medieval de bruxaria diabólica, o desejo por satisfação sexual da mulher malvada levava-a a ter relações sexuais com demónios, o que a deixava imediatamente ao serviço do Diabo. Com a sua bênção satânica, a bruxa poderia ter relações sexuais com quem desejasse, inclusive membros familiares e outras bruxas. A fisionomia da bruxa velha e malvada vai ao encontro da sua toxicidade, com o cabelo grisalho, pálida, pele envelhecida, olhos, nariz e boca tóxica (p. 119). Até

quando é retratada como uma sedutora, a bruxa mantém a sua forma demoníaca por baixo da fachada da sua pele rosada de porcelana. Até as mulheres mais bonitas e amorosas são potencialmente demoníacas e não merecem confiança. A destruição de casais amorosos e famílias felizes é central para o paradigma da bruxa, pois muitos filmes enfatizam este elemento retratando a inimiga da bruxa como a "mulher boa": uma mulher casta, modesta, devota e obediente, cuja existência é o oposto da bruxa caótica e esfomeada por sexo. Neste discurso está implícita a crença que estas duas filhas – uma fraca e a necessitar de ser salva e a outra malvada e desonesta – requerem a governação da autoridade paternal (Garden, 2010, p. 120).

Assim, os corpos femininos e os seus desejos sexuais, o seu poder de manipulação da natureza para propósitos próprios e maldosos, e até a associação com o demoníaco e com o satânico, são a receita ideal para um conto terrorífico sobre a condição feminina, um que é muitas vezes contado nas narrativas fantásticas e através de médias visuais (Garden, 2010, p. 121). A proliferação de filmes sobre bruxas deu-se nos anos de 1960 e 1970, no cinema de Hollywood, nos Estados Unidos da América e pode ser atribuída ao crescimento e desenvolvimento da cultura jovem. No entanto, o principal catalisador para a produção de filmes sobre bruxas neste período foi o aparecimento do movimento feminista, no qual mulheres liberais defendiam a igualdade a desafiavam a hegemonia e privilégios masculinos (Garden, 2010, p. 123).

Mesmo nas narrativas da de Alta Fantasia Épica e Fantasia Histórica, uma vez que muitas vezes se passam em épocas que visam simular ou representar a época medieval, as representações femininas ficam limitadas pela realidade histórica a que as mulheres foram sujeitas, o que nos leva a questionar não apenas o papel da mulher na época, mas a narrativa histórica que se escolhe contar. As mulheres sempre existiram e estiveram presentes em várias esferas, mesmo que não as de poder político mais elevado.

Wickham (2018) constata que o arquétipo da mulher mágica é ubíquo na fantasia e a sua posição – como mulher e portadora de grande poder – demonstra o potencial do género para desafiar o status quo e as narrativas patriarcais, ao mesmo tempo que evidencia as limitações dessas mesmas narrativas que este género cinematográfico ainda integra. Nos mundos mágicos de fantasia as mulheres podem desempenhar qualquer papel e ser governadas por quaisquer regras. Muitas vezes estas mulheres são portadoras de magia inata, desde nascença, o que lhes permite aceder à magia do mundo. Outras vezes é aprendida. Por vezes a magia vive em nomes, runas, símbolos ou feitiços proferidos da maneira correta. O que a magia é sempre, independentemente de como é acedida ou o que afeta no mundo, é um método de ganhar poder, de agir no mundo. Numa sociedade em que o poder é restrito às mulheres, a mulher

mágica é uma ameaça direta ao controlo patriarcal. Muitos textos de fantasia, tanto tradicionais como modernos, procuram conter a mulher mágica e restaurar o controlo patriarcal nas suas narrativas. A Fantasia, ao afastar-se da realidade consensual, oferece alternativas ilimitadas e a magia especificamente oferece uma maneira de subverter relações de poder convencionais (Wickham, 2018, pp. 4-6).

Apesar de não representarem o mundo como ele é, os mundos de fantasia podem dar uma ideia autêntica da experiência humana, mas podem também afastar-se dela, oferecendo experiências que não estão fechadas nos ideais patriarcais (Wickham, 2018, p. 24). Assim, a construção do mundo pode apoiar e encorajar a criação de mulheres mágicas independentes e totalmente realizadas, estruturando as fundações do mundo na paridade de género, ou pode fazer o oposto, criando mundos que repetem e reforçam as relações de género patriarcais (Wickham, 2018, p. 25). A fantasia realista tem este potencial, uma vez que apresenta personagens moralmente ambíguas e se afasta da jornada do herói, optando por apresentar várias personagens e enredos com objetivos diferentes, ao invés de uma luta única contra um Senhor das Trevas (Wickham, 2018, p. 29).

A fantasia, e os mundos secundários de fantasia, ocupam um espaço liminar, pois são parecidos com o mundo real, mas não o são. A fantasia não rejeita a mimese, mas afasta-se da realidade consensual, mantendo laços com o mundo real e ganhando a oportunidade de explorar vários assuntos sem as limitações da literatura realista. Por isso, oferece meios para explorar assuntos sociais e políticos sem as suas circunstâncias terem de ser verdade, encorajando a e o leitor/espectador a imaginar diferente (Wickham, 2018, p. 42). Apesar disso, mesmo com várias bruxas, feiticeiras, elfas e mulheres mágicas a popular as narrativas do género, estas figuras raramente ocupam o lugar de protagonistas das histórias. As mulheres mágicas ocupam posições periféricas na narrativa, ajudando ou interagindo com o herói principal e reforçando a jornada do herói, com papéis secundários. Mesmo sendo estas personagens interessantes, cativantes e favoritas dos fãs, o seu poder é relativo, ganho através do uso da magia, e é mediado e integrado na narrativa masculina (Wickham, 2018, pp. 58 e 59). O sexismo presente nestas obras é muitas vezes justificado como um simples resultado das relações de género presentes na realidade histórica. Porém, a fantasia recorre à mimese para criar mundos que parecem familiares e "reais", mas a sua caraterística particular é o afastamento da realidade. Por isso, um afastamento dessas relações de género seria possível e desejável (Wickham, 2018, p. 150). A mulher heroíca está numa posição de desafiar as conceções sociais não só do herói, mas também de poder. O isolamento do herói masculino é impermanente, no sentido de que nunca apresentará uma ameaça à autoridade. Mas a heroína feminina desafia estas relações e apresenta maior risco às estruturas de poder

tradicionais. A sua jornada envolve uma descoberta interna e pessoal e uma jornada externa, o que faz com que as mulheres que vivem em sociedades patriarcais enfrentem obstáculos que os homens nunca enfrentam (Wickham, 2018 p. 162). Por isso, para que as mulheres consigam completar os estágios da jornada do herói tradicional, elas necessitam de um determinado estatuto social e político no mundo real, o que realça a relação entre ficção e realidade. Se as mulheres, no mundo real, forem dotadas de mais oportunidades, as heroínas femininas têm mais espaço para se desenvolverem (Wickham, 2018, p. 167).

As personagens estereotipadas são, segundo Hall (1997, p. 249) "reduzidas ao essencial, fixas em natureza por poucas e simples características". Neste sentido, interessa perceber se as mulheres têm um papel essencial nas narrativas cinematográficas de fantasia, como aventureiras, heroínas e personagens principais. Greven (2011, p. 36) afirma que muitos filmes sobre mulheres "colocam o desejo da mulher no centro das narrativas e temas" e que esse desejo pode "significar desejo sexual, mas desejo é uma categoria demasiado complexa para ser limitada ao sexual". Por isso, neste género cinematográfico pode-se isolar alguns temas principais como "a relação mãe e filha", "ansiedades sobre namoros, casamentos e relações heterossexuais em geral", "ansiedades sobre a sexualidade feminina em geral" e ainda pode colocar no centro da narrativa "a mulher vingadora que destrói os seus inimigos" Gamble (1991, p. 190) afirma que a figura da mulher louca se destaca, e só "quando combinada com um processo de revisão mítica radical, tal figura pode ser transformada num protótipo pós-modernista da mulher criativa e autónoma que quebra as restrições da censura masculina". Já Wickham (2018, p. 147), expõe a tendência de no género de fantasia se "colocar as mulheres mágicas como doadoras ou ajudantes, numa posição secundária no que respeita à jornada do herói masculino", mas que começa a ser colmatada pela implementação "de múltiplos pontos de vista que previnem a identificação de um só herói" fazendo com que as "histórias das mulheres mágicas possam tornar-se iguais àquelas dos personagens masculinos".

Num primeiro exemplo pode-se observar o caso da personagem Galadriel em *O Senhor dos Anéis*, a elfa dotada de mistério e poder feminino, que junta o Conselho Branco para ajudar os heróis masculinos a derrotar o Senhor das Trevas, mas que não possui um papel principal na narrativa. Já num segundo exemplo, pode-se observar a jornada da personagem Hermonie, em *Harry Potter*, que acompanha a personagem principal, Harry, em todo o seu percurso e na missão de derrotar Voldemort, ou até Lucy e Susan Pensive em as *Crónicas de Nárnia* que, com os seus dois irmãos, tenta salvar o reino mágico. Num ponto mais extremo, temos a personagem Tauriel, elfa da floresta capitã da guarda

do reino, inexistente no livro *The Hobbit* de Tolkien e criada para colmatar a ausência de uma presença feminina forte na adaptação cinematográfica de Peter Jackson. Wickham (2018) afirma que a personagem de Tauriel é uma lutadora competente, tem convicções morais fortes e não tem medo de enfrentar quem está no poder. Ela usa magia élfica poderosa até para curar um dos anões que é cortado por uma lâmina envenenada. No entanto, a narrativa dela inclui não um, mas dois interesses amorosos na triologia, o que a leva a se encontrar num triângulo amoroso e a ter necessidade de ser resgatada por um dos pretendentes (Wickham, 2018, p. 95).

Estas histórias poderiam ser analisadas através da perspetiva de Campbell (1949), à qual já se recorreu para explorar as jornadas épicas, e que é a que dá forma à narrativa clássica de Hollywood, e que, como mencionado, divide a jornada do herói em três atos principais: a Saída, a Iniciação e o Retorno. No entanto, e apesar de o autor ter afirmado que a sua estrutura era válida tanto para heróis femininos como masculinos, em todas as fases da aventura a mulher aparece como secundária e como apoio ao herói masculino, o que pressupõe que o seu papel não é o de personagem principal, mas de secundária. A Saída, comporta a chamada à aventura, a recusa da chamada, a chegada da ajuda sobrenatural, a passagem do primeiro limiar, e a "barriga da baleia". A Iniciação, comporta as fases da estrada de provas, o encontro com a deusa, a mulher como sedutora, a expiação com o pai e a bênção final. A fase do "encontro com a deusa", em que a mulher está representada, é, segundo o autor, "a prova final do herói para conquistar a dádiva do amor, que é a própria vida desfrutada como invólucro da eternidade" e é ela que "por suas qualidades, sua beleza, ou seu anseio, está apta para se tornar parceira de um imortal" (Wickham, 2018, p. 109). Já na fase da "mulher como sedutora", "o herói já não pode descansar na sua inocência com a rainha carnal, porque ela se tornou a rainha do pecado" (Wickham, 2018, p. 113). Sempre que a mulher é invocada, portanto, é-o em relação ao herói masculino e nunca numa jornada ou aventura própria. Por último, o Retorno, comporta as fases da recusa a retornar, o voo mágico, o resgate externo, a passagem do limiar de retorno, o mestre dos dois mundos e a liberdade para viver. Mas apesar de Campbell afirmar que a estrutura por si elaborada é transversal à experiência humana, o que se constata é que há papéis de género bem definidos e no que diz respeito à experiência feminina deixa muito a desejar. Na estrutura proposta por Campbell (1949), a mulher assume sempre um papel secundário e nunca principal.

O que Wickham (2018, p. 148) verifica é que, apesar de "a heroína mulher, a sua jornada, as suas caraterísticas, a sua agência, serem todos motivos de estudo" o que a maior parte dos estudos descobre é que "com poucas exceções, a heroína mulher é, em última análise, incapaz de completar

todas as fases da missão". Nicholson (2008) afirma que, para Campbell, a aventura da Jornada do Herói produziu a realização das mais profundas questões humanas: "Quem sou eu?", "O que é ser humano?", "De onde nasci?", "O que acontece quando morro?". Estas realizações seriam de central importância para a vida humana (Nicholson, 2008, p. 5) mas, nesta estrutura, "Campbell não trata adequadamente da mulher como heroína", pois "sugere papéis de género diferentes no plano mítico: a mulher como sonhadora recetiva e o homem como guerreiro ativo" (Nicholson, 2008, p. 13). Segundo a autora, se olharmos para o simbolismo, a Mulher é tratada como símbolo carnal: sexo, desejo, maternidade. Como símbolo carnal, a Mulher perde a agência e é a figura masculina que a retém, assim como a habilidade de agir como herói. A Mulher desaparece e é substituída por um símbolo porque não lhe é permitida a sua subjetividade. Quase sempre definida pela sua diferença sexual, quase sempre em contraste ou relação com o herói ativo, ela representa algo para ele: é ela que aguarda, ela que é resgatada, ela que recebe e ela que é raptada (Nicholson, 2008, p.14). Muitas vezes, quando encontramos uma narrativa com uma mulher na ação central, o que acontece é que lhe são retiradas as caraterísticas que a definem como mulher, para se poder melhor adaptar ao papel do herói. Sobre isso já McGoun (1996) tinha questionado se, segundo a estrutura de Campbell, a heroína feminina consegue concretizar os feitos do herói, ou se ela deve desligar-se da sua natureza feminina para um exterior mais masculino. A autora questiona "se ela negar a sua feminilidade, é ainda uma heroína?" (p. 59). A questão que se coloca é a de ter no papel central uma personagem que reflita a condição feminina, seja do ponto de vista biológico ou social e cultural, e que não se adapte necessariamente à experiência masculina. McGoun (1996) afirma que "uma mulher masculina não é uma verdadeira heroína. Uma dama em apuros não é uma heroína. Em vez disso, uma mulher que é forte na sua feminilidade e não é forçada a cumprir a estrutura do herói masculino é a verdadeira heroína" (McGoun, 1996, p. 59).

Para analisar a literatura sobre as narrativas femininas no cinema de fantasia, faz sentido começar por fazer referência aos filmes da Disney, que desde cedo protagonizaram mulheres nos papéis principais. De acordo com McDonough (2017), a Disney é, sem dúvida, a criadora do conto de fadas moderno (McDonough, 2017, p. 37). Responsável pela criação de muitas histórias sobre mulheres, todas as princesas clássicas da Disney querem ser filhas obedientes. No entanto, com exceção das princesas clássicas, cada princesa luta entre o ser uma filha obediente e ganhar a liberdade de escolha para ser uma mulher independente (McDonough, 2017, p. 38). Para as princesas clássicas, o objetivo principal era agir como filha cuidadora e subserviente, esperando que alguém melhorasse a sua vida. Mas quando as princesas da Disney foram reintroduzidas nas décadas de 1980 e 1990, as personagens tentaram

estabelecer-se como sujeitos à parte dos seus pais, estabelecendo um lugar para si próprias nos seus mundos, separado do papel que a sociedade lhes deu (McDonough, 2017, p. 39).

As primeiras princesas da Disney sonhavam com amor, cantavam e dançavam com os amigos animais e cada uma enfrentava uma vilã que se sentia ameaçada pela jovem mulher, para ser, no final, resgatada por um príncipe. Este arco narrativo está presente nas histórias da Branca de Neve, Cinderela e Auroro, que são passivas nas suas ações relativamente às outras personagens e aos seus objetivos de vida. Por isso, a aventura é vivida por outras personagens, como a vilã ou os companheiros animais. Estas princesas são modestas, bondosas e têm sonhos simples, pois estão mais interessadas em procurar o amor verdadeiro e encontrar um novo lar, mais acolhedor, e viver felizes para sempre (McDonough, 2017, pp. 41-42). Na época do "Renascimento da Disney", que se deu com o lançamento de novos filmes entre as décadas de 1980 e 1990, a caraterização das mulheres passaram a ter caraterísticas mais fortes e independentes. As suas fugas bem-sucedidas é que criavam os seus finais felizes, chegando mesmo a rejeitar príncipes que entravam em conflito com os seus objetivos.

Devido a mudanças na noção do que é ser mulher, as caraterísticas das princesas também mudaram e começaram então a assumir traços mais masculinos e dominantes, que estavam antes associados à vilã e à sua maldade. As princesas começaram também a preocupar-se em ser mais um sujeito do que um objeto nas suas próprias vidas e dirigem-se a um pai, não apenas a uma mãe, como a figura paternal que as jovens mulheres querem agradar mas também questionar, e até desafiar, para poderem criar o seu próprio caminho através de uma atitude curiosa e proativa, que lhes fornece agência (McDonough, 2017, pp. 50-51).

No entanto, Westeren (2020) denuncia a tendência atual de se criar personagens femininas "hiper fortes", tendência que se nota, segundo a autora, mais no cinema e nas adaptações cinematográficas do que nos originais literários, quando existentes. Porém, a questão das "personagens fortes femininas" dirige-se a ambos os meios, pois existe desacordo entre escritores sobre quais as qualidades essenciais de uma personagem feminina forte. O que Westernen (2020) defende é que uma verdadeira personagem feminina forte exibe a sua força essencialmente pela sua complexidade interna de carater, em vez de uma lista completa de habilidades físicas e mentais. Equilibra forças de personalidade ideais com falhas morais realistas ou limitações circunstanciais, não sendo nem campeã nem interpretação mal feita do empoderamento feminino, não caindo em estereótipos de género repressivos que a condicionam ao desenvolvimento da história de personagens masculinos (Westeren,

2020, p. 3). O início dos anos 2000 viu muitas adaptações de fantasia com personagens femininas ativas e alguns críticos creditam a popularidade da "personagem feminina forte" ao sucesso dos livros The Hunger Games (2008) que foi muito comparado a Twilight (2005), que apresentava uma personagem principal feminina passiva e dependente de personagens masculinos (Westeren, 2020, p. 6). Normalmente, a "personagem feminina forte" é associada a força física e mental, especialmente em guerreiras femininas, que têm como traços de personalidade independência, persistência e sede de aventura, o que são tradicionalmente traços masculinos. No entanto, a "personagem feminina hiper forte" leva estes traços ao extremo, exibindo comportamentos agressivos e até violentos que seriam enquadrados no que se chamada masculinidade tóxica caso fossem exibidos por uma personagem masculina (Westeren, 2020, p. 7). A própria existência da "personagem feminina hiper forte" e os seus valores influencia, segundo a autora, escritores e guionistas a favorecer personagens femininas com traços tradicionalmente masculinos e, mesmo que esta tendência produza algumas personagens maravilhosas e complexas, por vezes ecoa que ser feminina é ser inferior (Westeren, 2020, p. 7).

O que se pode observar muitas vezes nos grandes *blockbusters* com uma heroína feminina no papel principal, é que ela é fisicamente forte e livre de vulnerabilidades ou fraquezas. Chocano (2011) afirma que o conceito de "personagem feminina forte" passou a ser uma caricatura que se infiltrou na cultura e gerou todo o tipo de clichês cinematográficos: profissionais alfa com foco na carreira que se tornam autómatas celibatárias e sombrias, heroínas robóticas, solitárias e ascéticas, cuja devoção monomaníaca à luta contra o crime as torna irritadiças e impacientes, vendedoras de banda desenhada de 20 e poucos anos que sonham um dia ser parceiras de um super-herói, noivas vingadoras, assassinas arrogantes, e ninjas sombrias com problemas de compromisso. Personagens como Captain Marvel, do filme homónimo de 2019, que permanecem estóicas e rudes durante toda a narrativa, ou Rey, protagonista dos mais recentes episódios da saga *Star Wars*, cujas habilidades parecem exageradas ou ganhas de forma pouco credível, são exemplos desta pobre construção de personagens.

Além dos exemplos já mencionados, e outros que têm relevância para esta discussão, interessa salientar as diferenças de perspetiva sobre a representação das personagens femininas na série televisiva *Guerra dos Tronos* (2011), talvez a mais popular dentro do género de fantasia dos últimos anos. A série inscreve-se no subgénero de Fantasia Realista, como já mencionado anteriormente, e faz uso de instrumentos como a violência, linguagem bruta e sexo para a sua narrativa. A narrativa está povoada de "personagens femininas fortes" que têm um papel central na história. Apesar disso, Schardong e Almeida (2016) consideram que as personagens femininas da série se moldam "a arquétipos considerados tradicionais em sociedades patriarcais e são reforçadas como figuras dependentes, frágeis e

especialmente sujeitas à violência de género" e que a "a mulher dentro da trama está frequentemente associada a uma função narrativa ligada a elementos masculinos" com cenas que ressaltam "valores antiquados de género, relacionando o feminino com fraqueza e o masculino com força". No entanto, Evans (2019, p. 19) nota que a personagem feminina Cersei, com uma forte presença, "usa a violência para dominar os outros e manter o seu poder como Rainha" imitindo "uma repetição da violência patriarcal" fazendo com que em vez de "contestar as estruturas de poder patriarcais que limitam a sua agência, Cersei use a violência para se fortalecer". Segundo a autora, também quando as personagens femininas "Arya e Daenerys usam magia para destruir violentamente os homens patriarcais, famílias e instituições, as suas ações são apresentadas como aceitáveis e heróicas" (Evans, 2019, p. 198).

Stoops (2020) defende que a personagem Brienne of Tarth é uma das personagens femininas mais importantes, uma vez que tem muitas implicações feministas. De acordo com autora, Brienne of Tarth é a única mulher no reino ficcional de Westeros[2] que iniciou oficialmente a profissão de cavaleira e atinge o título de Ser, uma designação que no contexto da história se relaciona com cavaleiros, paladinos, heróis, protetores e defensores do povo. A ascensão de Brienne a cavaleira, e a sua iniciação como tal, validam as suas capacidades de luta, coragem, ética pessoal e mais importante de tudo, as suas aspirações assumidas para defender e proteger as pessoas de Westeros. Apesar da longa lista de personagens e dos seus feitos heroicos em batalha, a autora conclui que a Brienne of Tarth é a única personagem que possui os atributos e segue em completude o arco narrativo que configura o arquétipo do herói (Stoops, 2020, p. 39).

Tanto na sua vida individual, como no campo de batalha, várias personagens experienciam dúvida e sofrem injustiças, desilusões, terror e momentos que requerem extrema coragem e conduta moral, principalmente devido ao caráter de Fantasia Realista que carateriza a história. Brienne é, de acordo com Stoops, a única personagem que, em vez de ceder ao egoísmo e à vingança, aplica a sua educação a uma experiência expansiva que lhe permite sobreviver e retornar com bênção para o seu povo. Além disso, a falta de beleza que a carateriza, e que é um ponto marcante várias vezes na sua narrativa, nomeadamente na sua história de origem, não a torna infeliz aos seus próprios olhos. No entanto, toda a caraterização da personagem enfatiza as suas feições masculinas, desprovendo-a de qualidades femininas, o que, como referimos anteriormente, pode demonstrar uma valorização do masculino em vez do feminino.

[2] Westeros é um continente ocidental localizado no mundo fictício em que se passa a narrativa da série "A Guerra dos Tronos" (2011).

Ela começa a sua história como a única herdeira do reino de Tarth, onde devido à sua riqueza aprende habilidades de guerra, mas onde o seu objetivo principal é continuar a tradição patriarcal do casamento de conveniência e cimentar alianças políticas. No entanto, ela rebela-se contra as expectativas e a posição de género, lutando numa luta pelo direito de rejeitar o casamento, duelo que ganha. Assim, Brienne abandona a casa paternal e segue Renly Baratheron, como a sua guarda pessoal (Stoops, 2020, p. 43). A jornada de Brienne começa pelo questionamento da sua posição no local do seu nascimento. Ela aspira a transcender as restrições de género e tornar-se capaz de proteger o seu povo. A personagem responde aos seus desejos internos e cede à mítica chamada à aventura (Stoops, 2020, p. 44). Quando se torna cavaleira, ela recebe o título que é apenas adquirido, no universo ficcional, por guerreiros nobres que exibem grande força moral e coragem no decurso da ação (Stoops, 2020, p. 46).

Já Melisandre of Asshai, também uma personagem com um papel importante na narrativa de "A Guerra dos Tronos" (2011), é a feiticeira do Senhor da Luz e conselheira do pretendente ao trono Stannis Baratheon, ela é apoiante dele porque acredita que ele é a reincarnação de Azor Ahai, um herói ancestral que forjou a espada mítica capaz de derrotar os "Outros". Assim, Stannis tem o poder de unir a terra e mandar de volta os "Outros" para o norte, o que o torna o herdeiro legítimo do Trono de Ferro. O objetivo principal de Melisandre é colocar Stannis no trono, assisti-lo na sua ascensão ao poder. As suas habilidades sobrenaturais provêm de uma entidade masculina, R'hllor, o Senhor da Luz (Wickham, 2020, p. 119). A sua cor é vermelho, cor da paixão, agressividade, demónio e sangue. O seu perigo e poder estão totalmente ligados à sua aparência física. Até uma das suas cenas mais poderosas, em que dá à luz uma sombra de um demónio, é focalizada através de uma personagem masculina, tornando-a numa imagem pervertida da maternidade e dando importância total ao seu corpo. O seu poder está sempre ligado à sua sexualidade e todas as descrições da personagem são focalizadas através de personagens masculinas (Wickham, 2020, pp. 121-122).

Assim, de acordo com Wickham (2020), pode-se observar como pontos de vista múltiplos e expansivos não são necessariamente sinónimo de que as mulheres mágicas estão livres de serem personagens arquétipas se o mundo não permitir essa liberdade. Melisandre apresenta muitos dos traços da bruxa medieval e a sua conceção como mulher mágica está condicionada pela história (Wickham, 2020, pp. 128-129). Ela é uma bruxa típica: os seus poderes são proporcionados por uma entidade masculina e são representados através da cor vermelha e fogo, ela tem a habilidade de ver o futuro, é uma tentadora, corrompe a maternidade e dá à luz demónios, é imune a veneno, é vaidosa consigo e com os outros, há um foco na sua beleza e sexualidade e seduz homens poderosos. Ela é associada ao

fogo e queima pessoas vivas. No entanto, em vez de o fazer no cumprimento de ordens de uma entidade superior, é ela quem escolhe quem decide queimar (Wickham, 2020, p. 134). Mackay (2018) afirma que esta subversão está intimamente ligada aos julgamentos históricos que queimavam bruxas na fogueira. No entanto, é Melisandre que toma o poder sobre o fogo e, em vez de ser a feiticeira a ser queimada, é ela que queima outras personagens e objetos e os torna objeto de sacrifício para criar luz ou como castigo. Ela usa o fogo como maneira de expressar a sua religião e facilitar os seus poderes mágicos, em vez se o fogo ser usado contra a sua prática de magia (Mackay, 2018, p. 13).

Já na série televisiva "Mundos Paralelos" (2019), inspirada na trilogia de tradução homónima de Philip Pullman, protagoniza no papel principal uma personagem feminina, Lyra Belacqua. Segundo Solhaug (2008, p. 318), a personagem existe "rejeitando e cumprindo as expectativas em relação a ela mesma; em termos de ser uma heroína construída, assim como uma personagem, o que está no centro da ação e constitui a base da sua natureza contraditória". A autora afirma ainda que apesar de "não encontrarmos em Lyra uma forte falta de vontade de ser heroína, ela é também vítima de forças sob as quais não tem controlo" (Solhaug, 2008, p. 319). Estas forças, sejam elas o Magistério, entidade religiosa responsável pelo controlo da população, que quer prevenir a expansão do conhecimento e o estudo da matéria misteriosa "Pó", ou a estrutura patriarcal que essa mesma entidade também representa, tornam-se os principais inimigos de Lyra. Hale (2012, p. 8) afirma que o mundo de Lyra é "atormentado pela dominância opressiva do magistério" cuja intenção é prevenir as crianças de crescerem "querendo mantê-las num estado de conformidade plácida e inquestionável". Sob a ausência de figuras parentais estáveis, Hale afirma ainda que no que respeita à família "a falta de autoridade e influência patriarcal é um mecanismo usado por Pullman de forma intencional para indicar que as velhas formas do mundo estão a mudar" (Hale, 2012, p. 19). Assim, essa autoridade é representada pelo Magistério, uma entidade que assombra não apenas Lyra mas todos os habitantes do seu mundo. Esta narrativa é a que vai mais de encontro a uma narrativa do género de fantasia protagonizada por mulheres, pois explora vários temas que definem o género, como foi notado anteriormente. Nomeadamente um desses tópicos é a difícil relação de Lyra com a mãe. Hale afirma que "a decisão de Lyra de deixar Oxford permite-lhe rejeitar a masculinidade e a sua escolha de fugir do apartamento londrino da Sra. Coutler, na procura da sua própria aventura, é simbólico da rejeição da marca de feminilidade da sua mãe" (Hale, 2012, p. 26).

Daker (2017) confirma que a série explora temas da maturidade sexual e os perigos do fundamentalismo religioso. Os académicos de Jordan são quem define a conceção de género de Lyra, desde cedo e a dominação masculina degrada a participação feminina na academia, o que define a

atitude inicial de Lyra para com a Senhora Coulter, a quem é passada a guarda de Lyra. Esta passagem é justificada com a aparente necessidade de Lyra ter educação feminina, na transição de criança para jovem mulher. Esta construção de Lyra como feminina centra-se no que ela é proibida de fazer e onde ela é proibida de ir (Daker, 2017, p. 14) e a beleza da Senhora Coutler, os seus casos amorosos múltiplos e as crianças bastardas são demonstrações de ideais misóginos, mas também um exagero da hipocrisia dos pais que tentam amedrontar e envergonhar as crianças sobre os seus sentimentos sexuais. A Senhora Coulter, apesar da sua grande influência no Magistério, é a representação principal das limitações de género numa sociedade patriarcal, pressionada a usar a sua sexualidade para atingir qualquer tipo de poder. Ela é tanto um agente ativo do magistério como a sua vítima (Daker, 2017, p. 17).

Já em 1990, Maureen Murdock, que foi aluna de Joseph Campbell, se debatia com questões relativas à jornada da heroína. Na falta de uma estrutura que representasse a experiência feminina, Murdock desenvolveu a "Jornada da Heroína", que adaptaria o trabalho de Campbell a uma realidade mais próxima à da mulher. Na sua proposta, a autora define 10 etapas para esta jornada: A Separação do Feminino, A Identificação com o Masculino, A Estrada de Provações, A Benção Ilusória do Sucesso, Mulheres Fortes Podem Dizer Que Não, A Iniciação e Queda À Deusa, Vontade Urgente de Reconectar com o Feminino, Curar a Divisão Mãe/Filha, Encontrar o Homem Interior com Coração e Além da Dualidade. A autora afirma:

> "Se as mulheres se virem através de lentes masculinas e continuamente se avaliarem pelos padrões de uma cultura definida pelo homem, elas vão ver-se deficientes ou sem as qualidades que os homens valorizam. As mulheres nunca serão homens, e muitas mulheres que tentam ser "tão boas quanto os homens" estão a prejudicar a sua natureza feminina. As mulheres passam a definir-se em termos de défices, em termos do que não têm ou não realizam, e começam a obscurecer-se e a desvalorizar-se como mulheres". (Murdock, 1990, p. 44)

Sobre a primeira etapa, "A Separação do Feminino", Murdock afirma que, segundo as ideias de Campbell, em que a tarefa do herói é quebrar a ordem estabelecida, separando-se do status quo e criando novas formas, no nível pessoal, a ordem antiga é representada pela mãe e por isso, a primeira tarefa da heroína para a sua individuação é separar-se dela (Murdock, 1990, p. 34). Também, dependendo do nível em que a mãe de uma mulher represente mais ou menos o status quo, o contexto restritivo dos papéis sexuais, e o sentimento de inferioridade feminina numa sociedade patriarcal, vai ser determinado pelo nível em que uma mulher procurará separar-se da sua mãe (Murdock, 1990, p. 35). Na segunda etapa, "Identificação com o Masculino", a autora afirma que "muitas mulheres bem-

sucedidas são consideradas como "filhas do pai", pois procuram a aprovação e poder desse "primeiro modelo masculino" e que os psicólogos que estudam motivação descobriram que muitas dessas mulheres "tiveram pais que nutriram o seu talento e as fizeram sentir atrativas e amadas desde cedo" (Murdock, 1990, pp. 35-36). A heroína procura então por modelos que lhe podem mostrar o caminho e aliados masculinos (Murdock, p. 60). Na terceira etapa, "A Estrada de Provações" "a heroína passa o limiar, deixa a segurança da casa dos pais e vai em procura de si própria" (Murdock, 1990, p. 71) e "encontrará obstáculos ao longo do caminho, tanto no seu mundo racional externo como no mundo interno da psique" (Murdock, 1990, p. 72). Na quarta etapa, "A Benção Ilusória do Sucesso", "a heroína sente-se forte, conhece as suas capacidades e encontrou o tesouro que procurava" (Murdock, 1990, p. 89), mas rapidamente se pode sentir "um sentimento de traição" (Murdock, 1990, p. 101), pois "a mulher sentirá uma traição tanto pessoal como cultural, que lhe disse que se ela confiasse no pensamento masculino orientado para um objetivo, ela seria recompensada" (Murdock, 1990, p. 104). Esta é a quinta fase, "Mulheres Fortes Podem Dizer que Não" e pode vir acompanhada de "um sentimento de vazio, de não ser suficiente por não seguir o caminho óbvio para o progresso" pois há "um medo de desapontar os outros, desiludi-los e destruir a imagem de quem eles pensam que a mulher é" (Murdock, 1990, p. 113). Segue-se então a sexta etapa, "A Iniciação e Queda À Deusa", em que "a jornada ao submundo é repleta de confusão e luto, alienação e desilusão, raiva e desespero" (Murdock, 1990, p. 119) pois "não é uma jornada glamorosa, mas invariavelmente fortalece a mulher e clarifica o seu sentido de si própria" (Murdock, 1990, p. 122). Depois, na sétima etapa, "Vontade Urgente de Reconectar com o Feminino "a heroína moderna tem de confrontar o seu medo de reclamar a sua natureza feminina, o seu poder pessoal, a sua habilidade para sentir, curar, criar, mudar estruturas sociais e definir o seu futuro" (Murdock, 1990, p. 168). A oitava etapa, "Curar a Divisão Mãe/Filha" envolve curar a divisão mãe/filha, a divisão da natureza feminina. A penúltima e nona etapa, "Encontrar o Homem Interior com Coração" vem da harmonização com o masculino que é "uma força arquetípica" e "não um género", pois "como o feminino, é uma força criativa que vive tanto em mulheres como em homens" (Murdock, 1990, p. 199). Assim, o "casamento sagrado está completo quando a mulher junta os dois aspetos da sua natureza" (Murdock, 1990, p. 213), chegando à última etapa, "Além da Dualidade". Nesta décima etapa, a mulher chega ao seu destino, em que a polaridade feminino/masculino encontra um equilíbrio, num círculo que "é inclusivo e não exclui" (Murdock, 1990, p. 220). Assim, a proposta de Murdock leva em consideração não só os diferentes pontos de partida para a Jornada do Herói e da Heroína, como também as diferentes dificuldades que a mulher tem de ultrapassar no caminho da conquista de si própria.

2.5.4. O que falta? Novas representações

Na atualidade não é possível analisarmos narrativas audiovisuais, de forma coerente e completa, sem que dediquemos alguma dessa análise a séries televisivas. O que antes era considerado cinema de má qualidade, as produções televisivas, são hoje objetos de grande investimento, tanto monetário como criativo. De acordo com Jenner (2018), isto deve-se à convergência dos média, que nos anos mais recentes mostra como diferentes tipos de média estão unidos online através de uma variedade de textos e práticas. Esta mistura de meios torna impossível julgar a televisão pelos seus próprios critérios. Assim, termos como "cinemático", que são usados para descrever a estética de uma série televisiva de qualidade, implicam uma comparação com o meio do cinema e as hierarquias culturais associadas (Jenner, 2018, p. 16). A Netflix, que foi pioneira no streaming digital de conteúdos audiovisuais, inovou a própria forma de ver televisão. Em vez de narrativas episódicas semanais, o seu modelo de distribuição permitiu programações mais longas, com uma narrativa contada em oito ou treze e horas e presumivelmente criada para ser vista de forma seguida. Esta estrutura eliminou a necessidade de títulos, recapitulações e outros mecanismos de repetição que lembravam os espectadores dos episódios e eventos anteriores (Plothe & Buck, 2019, p. 2).

Além disso, ao melhorar a serialização e ao adotar uma estética cinematográfica, os canais de televisão premium comprometeram-se a espectadores sofisticados ao mesmo tempo que excluíram audiências casuais (Plothe & Buck, 2019, p. 19). Assim, a distinção entre cinema e televisão tem-se dissipado através do tratamento igual que é dado aos conteúdos. A especificidade do cinema e televisão pode ser vista como apenas uma convenção, em vez de uma qualidade inerente e inescapável do meio (Plothe & Buck, 2019, pp. 81-82). A tecnologia digital removeu os filmes do cinema, mas, enquanto o que diz respeito aos filmes em si saiu das salas de cinema, o cinemático, que diz respeito à arte cinematográfica propriamente dita, tomou o lugar central. A ideia de que o cinema possuí uma linguagem especifica e uma gramática visual é o que transcende o meio, além da sua materialidade e, por isso, lhe permite florescer além do suporte técnico e tecnológico (Plothe & Buck, 2019, p. 84).

Devido à sua maior duração, as séries televisivas apresentam também uma maior oportunidade para desenvolver personagens complexos. Em vez das duas horas médias de filme, no cinema, as personagens ocupam muitas mais horas de ecrã, permitindo explorar dimensões que de outra forma ficariam em segundo plano. Este é um facto importante quando se discute a unidimensionalidade de personagens femininas que, mesmo em papéis principais, se apresentam muitas vezes sem grande profundidade. Quando no papel secundário, as séries televisivas também permitem a exploração de

arcos narrativos além do arco narrativo do protagonista, com múltiplos pontos de vista que permitem uma maior riqueza narrativa.

2.5.5. Conclusões

Feita esta revisão de alguns estudos sobre o cinema de fantasia e as representações femininas nesse mesmo género cinematográfico, podemos concluir que, apesar de assistirmos a desenvolvimentos no tipo de representações que vão aparecendo mais recentemente, o género fantástico padece ainda de algumas limitações no que diz respeito à representação das mulheres, seja como protagonista ou personagem secundária destas narrativas.

Nesta revisão foram utilizados estudos de diversas áreas científicas. Desde as áreas da literatura (Drake, 2017 e Stoops, 2020), ao cinema (Attman, 1999 e Fowkes, 2010), incluindo estudos de narratologia (Wolf, 2012, Campbell, 2014 e Fritsch et al, 2022), à filosofia, como (McDonough, 2017 e Wickham, 2018) e até às ciências sociais, como a comunicação (Jenner, 2018 e Plothe & Buck, 2019) e a sociologia (Russell, 2014). Grande parte dos livros e estudos revistos são de natureza teórica, pois interessava fazer uma recolha da teoria existente e do que se sabe até à data sobre as representações femininas no cinema de fantasia. Para isso, recorreu-se tanto a livros dedicados à teorização sobre o género de fantasia, à sua definição e exploração, enquadrado e definindo o género de acordo com as suas caraterísticas essenciais (Mendlesohn, 2008, Fowkes, 2010, Armitt, 2020), mas também a estudos empíricos, com análises já existentes das narrativas das personagens femininas de produções audiovisuais que se enquadram no género descrito (Mackay, 2018, Stoops, 2020 e Westeren, 2020). Importava perceber quais as limitações e sucessos já identificados para que se possa fazer uma análise seja de conteúdos mais recentes, que não tenham sido ainda objeto de análise, seja de narrativas que não contenham representações que já foram analisadas vezes sem conta e não acrescentam, por isso, conhecimento à área disciplinar das Ciências da Comunicação.

A maior parte dos estudos revistos são de origem anglo-saxónica, mas são incluídos também alguns estudos portugueses e brasileiros (Amaral 2022, Fritsch et al, 2022). Os conteúdos audiovisuais escolhidos para reflexão são também de origem anglo-saxónica, tanto os filmes como as séries televisivas, uma vez que se mostrou necessário criar critérios de escolha para a parte empírica deste estudo e estas produções se enquadrarem melhor nos critérios propostos no capítulo dedicado à Metodologia. Apesar de existirem muitos conteúdos de fantasia por todo o mundo, todos eles com caraterísticas e contextos culturais totalmente distintos, como é o caso dos mangas e da cultura de

animes, no Japão, extremamente rica em narrativas fantásticas mas com especificidades totalmente diferentes da fantasia ocidental, este foi o foco escolhido devido à sua popularidade. Na tentativa de fazer uma revisão mais extensa e detalhada dos conteúdos de fantasia ocidentais, era necessário focar a revisão nesses mesmo conteúdos, desde logo porque a própria definição de fantasia épica, a mais tradicional e pioneira de todo o género literário e cinematográfico, se funda na história medieval ocidental, sendo que apenas após esse período se ramificou em géneros mais recentes, como foi visto nos pontos anteriores deste capítulo (James & Mendlesohn, 2012).

É, também, com base neste enquadramento teórico que será feito o estudo empírico desta tese, interessado em identificar algumas evoluções nas representações femininas no cinema de fantasia que funcionem como emancipação da mulher e não como suporte da ideologia patriarcal.

3. Metodologia

Construção do *corpus*: critérios de seleção

Na construção do *corpus*, de que fazem parte oito filmes e oito séries televisivas, incluímos os filmes e séries televisivas que obedecem a três critérios principais: 1) Enquadrar-se no género de fantasia, tal como o definimos em pontos anteriores; 2) Incluir uma ou mais personagens femininas nos papéis principais; e 3) ser culturalmente significante. A significância cultural é definida como "o valor estético, histórico, científico ou social de um bem, para as gerações passadas, presentes ou futuras (Carta de Burra, 1979, Art. 1º, p. 1). A significância cultural dos filmes foi avaliada pela sua Popularidade, pela quantidade de lucro que gerou, na data do seu lançamento, e pela avaliação dos utilizadores da plataforma IMDB (Internet Movie Database).

Para a escolha dos 8 filmes e 8 séries televisivas, foram usadas palavras-chave para pesquisar no IMDB (Internet Movie Database), uma base de dados online que fornece informação relativa a cinema, televisão, música e jogos, que pertence hoje em dia à Amazon.

A partir do momento que as palavras-chave geraram uma lista de filmes e séries televisivas, das quais foi decidido previamente que seriam escolhidas 16 produções, oito filmes e oito séries televisivas, leu-se a sinopse de cada produção para determinar a precisão e adequação da identificação da plataforma, de acordo com os critérios definidos no capítulo 2. Seria impossível, com o tempo e recursos disponíveis analisar todos os filmes e séries que poderiam ser relevantes para este estudo. Por isso definiu-se que 8 produções de cada tipo seria um número aceitável para se tirar conclusões sobre as representações existentes, dado o nível de popularidade apresentado. As produções que se provaram relevantes foram então analisadas para verificar se seriam culturalmente significativas, através da medição da audiência e reconhecimento dos filmes e séries televisivas listados e do lucro que cada produção gerou no ano de lançamento.

Para a seleção dos 8 filmes procedeu-se, numa fase inicial, à pesquisa dos filmes de fantasia mais populares de acordo com a plataforma IMDB. Esta pesquisa inicial foi feita através da procura de filmes dispostos por popularidade, que se incluíssem no género cinematográfico de Fantasia. Por defeito, a plataforma permite a pesquisa de filmes por género cinematográfico, e por isso se utilizou a palavra de pesquisa "Fantasia", referente ao género cinematográfico. Além do género, outros critérios foram elaborados, para que os filmes se enquadrassem numa amostra relevante para o estudo em questão.

3.1. Critérios de produção e narrativos

Dividiram-se os critérios em dois grupos: 1) Critérios de Produção; e 2) Critérios Narrativos. Os critérios de escolha, além do género cinematográfico, foram os seguintes:

1) Critérios de produção

1. Estar categorizado como pertencente ao género de fantasia pela plataforma IMDB.
2. Incluir uma personagem feminina no papel principal ou num dos papéis principais.
3. Ter sido lançado entre 2016-2023.
4. Ter uma avaliação de User Rating acima de 6.

2) Critérios narrativos

5. A narrativa quebra com o sentido normal da realidade?
6. Inclui criaturas míticas ou eventos que ultrapassam as leis físicas?
7. Contém elementos incapazes de ser explicados pela racionalidade?
8. Passa-se num mundo alternativo?
9. É ou não jornada fantástica, como definida no ponto 2.5.1. "O que é o cinema de fantasia? Qual a tradição?", do Capítulo 2 "Revisão Teórica"?
10. Inclui-se em algum dos géneros de fantasia categorizados no ponto 2.5.1 da tese?
    Os géneros de fantasia categorizados são: Fantasia Urbana, a Fantasia Negra, Romance Paranormal, Fantasia Infantil Moderna, a Fantasia Histórica, Fantasia de História, Fantasia de Religião e Fantasia Política.

Os resultados (Tabela 1), de acordo com estes critérios previamente definidos, foram estes:

Título do filme	**Lucro gerado no ano de lançamento**
1. Barbie (2023)	$1630.450.087
2. A pequena sereia (2023)	$298.172.056
3. Doutor Sono (2019)	$31.581.712
4. Três Mil Anos de Desejo (2022)	$8.286.741
5. A Bela e o Monstro (2017)	$504.014.165
6. Aladdin (2019)	$355.559.216
7. Suspiria (2018)	$2.483.472
8. A forma da água (2017)	$63,859,435

Tabela 1: Filmes populares de fantasia com personagens femininas nos papéis principais, lançados entre 2016 e 2023 – Pesquisa por popularidade no IMDB

De seguida, procedeu-se à pesquisa dos filmes de Fantasia com maior lucro gerado, no seu lançamento original, uma pesquisa que a plataforma IMDB também permite, por defeito, mas sobre a qual a plataforma BoxOfficeMojo, também pertencente ao IMDB, oferece informação mais detalhada. Os resultados estão expostos na tabela (Tabela 2) que se segue:

Título do filme	**Lucro gerado no ano de lançamento**
1. A Bela e o Monstro (2017)	$504.014.165
2. Aladdin (2019)	$355.559.216
3. O Regresso de Mary Poppins (2018)	$171.958.438
4. Dumbo (2019)	$114.766.307
5. Malévola – Dona do Mal (2019)	$113.929.605
6. A Casa da Senhora Peregrine para Crianças Peculiares (2016)	$87.242.834
7. Alice do Outro lado do Espelho (2016)	$77.041.381
8. A Forma da Água (2017)	$63.859.435

Tabela 2: Filmes populares de fantasia com personagens femininas nos papéis principais, lançados entre 2016 e 2023 – Pesquisa por geração de lucro no ano de lançamento no BoxOfficeMojo

Uma vez criadas ambas as tabelas, passou-se à organização dos dados de acordo com o lucro gerado no ano de lançamento, tanto da lista de filmes obtida através da popularidade como através do lucro gerado no ano de lançamento. O resultado está exposto na Tabela 3:

Título do filme	**Lucro gerado no ano de lançamento**
1. Barbie (2023)	$1630.450.087
2. A Bela e o Monstro (2017)	$504.014.165
3. Aladdin (2019)	$355.559.216
4. A Pequena Sereia (2023)	$298.172.056
5. O Regresso de Mary Poppins (2018)	$171.958.438
6. Dumbo (2019)	$114.766.307
7. Malévola: Dona do Mal (2019)	$113.929.605
8. A Casa da Senhora Peregrine para Crianças Peculiares (2016)	$87.242.834

Tabela 3: Filmes populares de fantasia com personagens femininas nos papéis principais, lançados entre 2016 e 2023 - Organização de ambas as listas (Popularidade no IMDB e geração de lucro no BoxOfficeMojo) pelo lucro

Para a seleção das oito séries televisivas, procedeu-se a um método de seleção semelhante. Os critérios de seleção utilizados foram os mesmos que para a seleção dos filmes, tanto os Critérios de Produção, como os Critérios Narrativos. Porém, o método foi um pouco diferente, devido à natureza dos conteúdos audiovisuais. Como método de seleção das séries televisivas optou-se, numa fase inicial, pela pesquisa das séries televisivas de fantasia mais populares de acordo com a plataforma IMDB. Esta pesquisa inicial foi feita através da procura de séries televisivas dispostas por popularidade, que se incluíssem no género cinematográfico de Fantasia categorizado pelo IMDB e nos critérios de seleção previamente estabelecidos. O resultado da pesquisa consta na Tabela 4 que se apresenta a seguir:

Título da Série Televisiva	Pontuação Geral por Episódio (episoderatings.com)
1. One Piece (2023)	8.2
2. The Wheel of Time (2021)	7.2
3. The Witcher (2019)	8.0
4. House of The Dragon (2022)	8.2
5. Wednesday (2022)	8.1
6. O Senhor dos Anéis: Os Anéis do Poder (2022)	7.2
7. Warrior Nun (2022)	7.5
8. Shadow and Bone (2021)	7.6

Tabela 4: Séries televisivas populares de fantasia com personagens femininas nos papéis principais, lançados entre 2016 e 2023 (Popularidade no IMDB) por lucro

Posteriormente, pesquisou-se, através da plataforma online de avaliação de episódios Episoderatings.com, o episódio mais bem avaliado de cada produção, para que se pudesse, posteriormente, visualizar esse mesmo episódio com atenção detalhada, enquadrá-lo na narrativa da Série Televisiva e proceder à análise fílmica de cenas que fossem relevantes para este estudo, apresentadas nesse mesmo episódio. Mostramos agora o resultado dessa pesquisa (Tabela 5):

Título do episodio mais bem avaliado de Série Televisiva	Pontuação do Episódio (episoderatings.com)
1. One Piece (2023) S01E08 Worst In The East	8.5
2. The Wheel of Time (2021) S01E04 The Dragon Reborn	7.9
3. The Witcher (2019) S01E08 Much More	8.1
4. House of The Dragon (2022) S01E10 The Black Queen	8.4
5. Wednesday (2022) S01E08 A Murder of Woes	8.2
6. O Senhor dos Anéis: Os Anéis do Poder (2022) S01E06 Udûn	7.9
7. Warrior Nun (2022) S02E08 Jeremiah 29:13	8.1
8. Shadow and Bone (2021) S01E08 No Mourners	8.0

Tabela 5: Episódios mais bem avaliados das Séries televisivas populares de fantasia com personagens femininas nos papéis principais, lançados entre 2016 e 2023 (Popularidade no IMDB e pontuação de episódio no Episoderating.com)

Após visualizados os episódios mais bem cotados na plataforma Episoderating.com, verificou-se que outro critério de escolha se impunha. Se o episódio é ou não relevante para a construção de alguma das personagens femininas em análise. Por exemplo, na série One Piece (2023) o episódio mais bem cotado é o S01E08, mas o segundo mais bem cotado é o episódio S01E07, que se dedica exclusivamente à história de origem da personagem feminina em análise, a Nami. Por isso, o critério da inclusão da personagem feminina sobrepõe-se à pontuação dada, alterando a escolha de episódios prévia. Também na série The Witcher (2019) o segundo episódio mais bem cotado pela plataforma se dedica muito mais a uma das personagens em análise, a Ciri. O episódio mais bem cotado serve bem os critérios de análise para as feiticeiras, mas quase não expõe a tempo de tela essa personagem. Todos os outros episódios, após visualização, provaram conter conteúdo adequado à análise que se segue. São por isso escolhidas

cenas para analisar do episódio mais bem cotado e do segundo episódio mais bem cotado pela Episoderatings.com. Os episódios escolhidos para a análise das cenas são os mencionados na Tabela 6, apresentada abaixo:

Título do episodio mais bem avaliado de Série Televisiva	Pontuação do Episódio (episoderatings.com)
1. One Piece (2023) S01E07 The Girl With the Sawfish Tattoo	8.1
2. The Wheel of Time (2021) S01E04 The Dragon Reborn	7.9
3. The Witcher (2019) S01E08 Much More S02E08 Family	8.1 8.0
4. House of The Dragon (2022) S01E10 The Black Queen	8.4
5. Wednesday (2022) S01E08 A Murder of Woes	8.2
6. O Senhor dos Anéis: Os Anéis do Poder (2022) S01E06 Udûn	7.9
7. Warrior Nun (2022) S02E08 Jeremiah 29:13	8.1
8. Shadow and Bone (2021) S01E08 No Mourners	8.0

Tabela 6: Episódios mais bem avaliados das séries televisivas populares de fantasia com personagens femininas nos papéis principais, lançados entre 2016 e 2023 (Popularidade no IMDB, pontuação de episódio no Episoderating.com e exposição das personagens em análise)

3.2. Critérios para a análise fílmica

De acordo com Penafria (2009) "analisar um filme é sinónimo de decompor esse mesmo filme". A decomposição foca-se na "descrição plástica" dos planos no que diz respeito a aspetos técnicos do cinema, como enquadramentos, composição, ângulos, iluminação, som e à estrutura do filme, como "os planos, cenas e sequências, entre outros elementos" (Penafria, 2009, p. 1).

Marcel (2002) afirma que existe uma certa quantidade de fatores que criam e condicionam a expressividade da imagem. O enquadramento constitui o primeiro aspeto, pois trata-se da composição do conteúdo da imagem, como o realizador organiza o fragmento da realidade que aparecerá no ecrã. Nele, deixam-se certos elementos fora da ação, mostram-se detalhes significativos, modifica-se o ponto de vista do espectador e joga-se com a dimensão do espaço, sendo o meio mais necessário e imediato pelo qual a câmara capta a imagem real (Marcel, 2002, pp. 41 - 42).

Num bom filme, todas as linhas e outras direções se dispõe numa relação bem balançada entre uns objetos e outros, e também às margens da imagem. As linhas suportam-se entre elas de forma paralela ou em contraste, formando um padrão, complicado ou simples, e também a distribuição das massas escuras e claras da imagem. Se o ecrã fosse infinito, não poderia haver uma boa organização dos elementos da imagem, pois, para atingir este balanço, deve existir um espaço limitado a organizar. Não existe balanço no infinito (Arnheim, 1957, p. 74).

Além disso, distinguem-se os vários tipos de planos, cuja diferença se define pelo tamanho do plano que está determinado pela distância entre a câmara e o sujeito, assim como pela longitude focal do objeto enquadrado (Marcel, 2002, p. 43). Os ângulos de câmara são também de grande importância e podem ser justificados diretamente por uma situação vinculada a uma ação, ou podem adquirir significados psicológicos (Marcel, 2002, p. 47) mostrando pontos de vista objetivos, quando dizem respeito à ação demonstrada pela câmara, ou subjetivos, quando dizem respeito à visão subjetiva das personagens (Marcel, 2002, p. 49). Arnheim (1957) afirma que através da reprodução dos objetos através de ângulos pouco usuais, o artista obriga o espectador a ter uma atenção redobrada, que vai além da mera aceitação. Assim, estimulado pela diferença provocativa do aspeto, o espectador olha mais de perto e analisa como é a que a perspetiva mostra as formas do objeto. Além disso, questiona se esse mesmo objeto se comporta de forma natural. Assim, os ângulos de câmara servem não só para chamar a atenção, mas para contribuir para a própria interpretação do objeto (Arnheim, 1957, p. 45).

Também os movimentos de câmara assumem funções do ponto de vista da expressão cinematográfica. Servem para vários efeitos, entre os quais o acompanhamento de uma personagem ou de um objeto em movimento, a criação de movimentos ilusórios de objetos estáticos, a descrição de

espaços ou ações, a definição de relações especiais entre os elementos da ação, a chamada de atenção para um personagem ou objeto, a expressão da tensão mental de uma personagem, entre outros (Marcel, 2002, pp. 51 – 52). Além destes elementos plásticos, Marcel (2002) distingue ainda elementos fílmicos não específicos. Por exemplo, a iluminação de uma cena constitui um fator decisivo na criação da expressividade da imagem (Marcel, 2002, p. 63). Se a iluminação for utilizada de forma inteligente, pode contribuir para articular a forma do que é mostrado pois, dependentemente da iluminação, uma sala pode parecer quente e confortável, ou fria e desolada, grande ou pequena, limpa ou suja. Pode aparecer como brilhante ao primeiro olhar, ou medíocre e insignificante (Arnheim, 1957, pp. 70 – 71). As cenas gravadas em cenários exteriores são normalmente gravadas com luz natural, ou com luz artificial que tenta reproduzir essa naturalidade. No entanto, as cenas interiores permitem uma maior liberdade criativa, com iluminações que não obedecem às leis naturais e que criam fontes luminosas anormais e excecionais que podem criar diversos efeitos (Marcel, 2002, p. 66). Assim, a iluminação, como outras propriedades do filme, tem sido usada para propósitos decorativos e evocativos desde que o cinema se tornou uma arte (Arnheim, 1957, p. 72).

O vestuário, um elemento fílmico também não específico, opera do mesmo modo que a iluminação e que os diálogos, pois é parte do arsenal dos meios fílmicos de expressão (Marcel, 2002, p. 67). Podem definir-se três tipos de roupa, no cinema: 1) realista, que se adequa à realidade história; 2) pararrealista, que se inspira na moda da época mas cria uma estilização própria; 3) simbólica, cuja exatidão histórica não tem importância para o vestuário, que ocupa antes o lugar de traduzir simbolicamente as personagens, o seu grupo social ou estados de espírito (Marcel, 2002, pp. 68-69).

A decoração também tem um papel na interpretação da obra cinematográfica e compreende tanto as paisagens naturais como as construções humanas. Sejam interiores ou exteriores, a decoração pode ser real, quando pré-existente às gravações do filme, ou construída, quando criada em estúdio. A decoração pode ser: 1) realista, quando não tem mais implicação do que a sua materialidade e apenas significa aquilo que é; 2) impressionista, quando se conjuga com os elementos psicológicos da ação e condiciona e reflete os dramas dos personagens, através de paisagens-estado ; 3) ou expressionista, quando se cria de forma maioritariamente artificial, com o fim de sugerir uma sensação plástica em convergência com os elementos psicológicos da ação (Marcel, 2002, pp. 70 – 71). Também a cor é um elemento técnico que merece destaque, pois além das preocupações de fornecer realismo à imagem, permite a aplicação de valores e implicações psicológicas e dramáticas a várias tonalidades, como cores quentes e frias, por exemplo. Assim, a escolha das cores de uma imagem ou cena, levanta questões técnicas, relacionadas com o realismo das cores, mas também questões psicológicas, relacionadas com

a perceção das cores. Além da representação da realidade exterior a cor permite a expressão metafórica (Marcel, 2002, pp. 75 - 76). Por último, a realização de cinema é um dos meios do cineasta para criar o seu universo fílmico, uma vez que o cinema tem a capacidade de fazer com que o espectador se identifique com as personagens através dos atores, e torna-se, por isso, essencial considerar a contribuição dos atores dos filmes para a narrativa (Marcel, 2002, p. 80).

Além de todos estes elementos, o cinema permite também o salto no tempo e no espaço, através da montagem (Arnheim, 1957, p. 87). A montagem de um evento que seja coerente no tempo e no espaço deve ser distinguido do corte cruzado de eventos que são desassociados entre si. A montagem fornece ao artista de cinema um instrumento formativo que ajuda a enfatizar e dar maior significância aos eventos que pretende retratar (Arnheim, 1957, pp. 88 – 89).

Eisenstein (1949) distingue vários tipos de montagem, que ainda hoje são considerados. Distingue 5 tipos de montagem específicos: 1) a montagem métrica; 2) a montagem rítmica; 3) a montagem tonal; 4) a montagem atonal; e a 5) montagem intelectual. De acordo com o autor, na montagem métrica "o critério fundamental são os comprimentos absolutos dos fragmentos, que são únicos de acordo com os seus comprimentos" e cuja realização "está nesses compassos" (Eisenstein, 1949, p. 79). A montagem métrica, é por isso, independentemente do seu conteúdo, a redução das cenas que abrevia o tempo que a audiência tem para absorver a informação em cada cena, tendo como objetivo aumentar a tensão da cena. Através do uso de planos de detalhe com planos mais curtos e rápidos cria uma sequência mais intensa (Dancyger, 2011, p. 17). Na montagem ritmíca leva-se, além do comprimento dos fragmentos, o conteúdo dos quadros em consideração, fazendo com que o seu "comprimento prático" derive da "especificidade do fragmento" (Eisenstein, 1949, p. 80). Este tipo de montagem tem o potencial de retratar conflito, uma vez que mostra forças opostas que são representadas em termos de direções de ecrã, sejam opostas ou parte do mesmo enquadramento (Dancyger, 2011, p. 18). No que diz respeito à montagem tonal, "o conceito de movimentação engloba todas as sensações do fragmento da imagem", tendo atenção ao "tom geral" do fragmento. Refere-se às escolhas de edição feitas para estabelecer o caráter emocional de uma cena (Dancyger, 2011, p. 18). O tom ou modo geral da cena são normalmente usados como guias para interpretação da montagem tonal (Dancyger, 2011, p. 20). Já a montagem atonal distingue-se da tonal "pelo cálculo coletivo de todos os apelos do fragmento", uma vez que nasce "do conflito entre o tom principal e uma atonalidade" (Eisenstein, 1949, p. 84). É a interação da montagem métrica, rítmica, e tonal que mistura o ritmo, ideias e emoções para induzir o efeito desejado pela audiência (Dancyger, 2011, p. 20). Por último, a montagem intelectual refere-se à introdução de ideias numa sequência altamente emocional (Dancyger, 2011, p. 20); é a

montagem de "sons e atonalidades de um tipo intelectual, através do conflito-justaposição de sensações intelectuais associativas" (Eisenstein, 1949. p. 87).

Os planos, ângulos, composição, iluminação e movimentos de câmara, assim como a montagem que integra todos estes aspetos, são alguns dos elementos que se fizeram notar relevantes para análise fílmica que se seguirá. Além disso, tem-se em consideração a origem da personagem feminina em análise, uma vez que é um dos pilares da sua construção, o motivo da narrativa principal, que traduz a sua agência, ou falta dela, o sucesso da produção audiovisual, que é um forte indicador da reação das audiências à produção, se foi realizado por um realizador ou realizadora, para a análise de questões relacionadas com o *gaze* , e o tempo de ecrã a que a personagem feminina em análise está exposta nas cenas escolhidas, uma vez que está diretamente relacionado com a sua importância na narrativa, são outros elementos que nos pareceram relevantes para a análise. Na Tabela 7 mostram-se os critérios de análise adotados:

Parâmetros de análise	Plano
	Ângulo
	Composição
	Iluminação
	Movimento de câmara (quando relevante)
	Aparência da personagem
	Origem da personagem
	Motivo da narrativa principal
	Sucesso (medido pela bilheteira em filmes e por pontuação nos episódios das séries televisivas)
	Realizador ou realizadora
	Tempo de ecrã

Tabela 7: Critérios de análise Penafria (2009) e Marcel (2002)

4. Análise fílmica dos filmes e séries

4.1. Análise dos filmes

4.1.1. Análise do filme Barbie (2023)



Figura 13: Cartaz do filme Barbie (2023)

Créditos: Heyday fillms

Barbie (2023) é um filme realizado por Greta Gerwig e co-escrito com Noah Baumbach (ver Figuras 13 e 14). É uma produção norte-americana. A narrativa inicia num cenário deserto com um grupo de meninas a brincar com as suas bonecas bebés. Quando uma nova boneca aparece, elas destroem as bonecas bebés com as quais o único papel que podiam fingir era o de cuidadoras e de mães e deslumbram-se com as oportunidades que a nova boneca representa. A nova boneca é Barbie, um mundo de oportunidades para as meninas. A história foca-se nessa mesma boneca, a Barbie Estereotipada, que vive em Barbieland com uma grande variedade de outras Barbies, numa sociedade matriarcal em que todas as mulheres são autoconfiantes, ocupam posições de poder e são bem-sucedidas.



Figura 14: Imagem retirada do filme Barbie (2023)

Créditos: Heyday Films

A personagem em análise no filme Barbie (2023) é a protagonista da narrativa, Barbie Estereotipada. Ela é interpretada pela atriz australiana Margot Robbie que é também produtora do filme. Do ponto de vista da aparência, Barbie Estereotipada é uma jovem mulher alta, de pele clara, cabelo loiro e de olhos azuis, sempre bem vestida, com roupas extravagantes que refletem o seu estado espírito, de saltos altos, bonita e sensual, com um ar confiante, alegre, repleta de simpatia e com um sorriso no rosto. Barbie Estereotipada usa roupas coloridas e combinações de peças de roupa, calçado e bijuteria com cores e padrões escolhidos com cuidado, um reflexo consciente da existência em Barbieland onde tudo é positivo, contem alegria e é intencionalmente maravilhoso. Estes aspetos conferem-lhe um ar sobre-humano, uma vez que Barbie Estereotipada é livre de imperfeições, algo que se vai alterando no decorrer da narrativa.

Já do ponto de vista psicológico, Barbie Estereotipada representa, desde o início do filme um novo paradigma. Ela é apresentada quando um grupo de meninas brincam com bonecas bebés, já fora de moda à data do aparecimento de Barbie, e que refletiam a pobre quantidade de escolhas que as meninas tinham como modelos femininos. Tudo o que elas podiam, até então, aspirar a ser quando crescessem era ser cuidadoras e mães. Era para isso que a sua educação servia, e não para a sua autorrealização enquanto indivíduos. Por isso, Barbie aparece como a boneca que oferece novas possibilidades, representada nas mais diversas vertentes sociais e profissionais, sugerindo que o acesso a tais funções e modos de vida está disponível para todas as meninas. No presente, em Barbieland, Barbie Estereotipada vive num multiverso com todas as Barbies que a Mattel produziu ao longo dos anos. Ela é uma jovem mulher cheia de alegria, com uma autoestima elevada, confiante na sua personalidade e na sua maneira de ser. Ela sente-se realizada, pois acredita que a razão da existência e das restantes Barbies está concretizada, pois elas acreditam que são responsáveis pela condição positiva em que as meninas

e mulheres do mundo real se encontram, uma condição de total emancipação e liberdade. No entanto, elas nunca saíram de Barbieland, uma terra onde nada acontece e que vive sob o regime matriarcal, em que as Barbies ocupam todas as posições de poder e decisão da sociedade e não têm, por isso, noção que no mundo real não é isso que acontece.

Quando Barbie Estereotipada começa a ter pensamentos intrusivos sobre a morte, começa a experienciar uma realidade não assim tão perfeita. Na sua rotina matinal, a água sai fria do chuveiro, a torrada do pequeno-almoço queima-se, o leite está fora do prazo, os seus pés tornam-se rasos e ela cai quando tenta planar elegantemente do primeiro andar da sua casa de sonho para o carro. Todos estes fatores são indicadores da realidade psicológica de Barbie, que está num processo de instabilidade, derivado do laço que mantem com a pessoa que brinca com ela no mundo real e está a passar por um processo parecido, refletindo-o na sua boneca. No entanto, Barbie ainda não sabe disso e todos estes sintomas ocorrem-lhe pela primeira vez na vida, pelo que ela não os sabe identificar, nem reagir a eles. Quando conta às outras Barbies o que está a acontecer, elas ficam chocadas; no entanto reconhecem o relato e comparam-no aos acontecimentos que sucederam com Barbie Estranha, uma figura sábia que conhece o mundo real e maneira como os laços entre as pessoas e as bonecas funcionam. Barbie dirige-se então a ela, à procura de explicações para o que lhe está a acontecer. Quando lhe explica que Barbie Estereotipada deve ir ao mundo real para fechar a frecha que se abriu entre os dois mundos, derivada do estado depressivo de quem brinca com a boneca, Barbie é apresentada com uma escolha entre um elegante sapato de tacão alto cor de rosa, que traduz a escolha de ficar na ignorância de Barbieland, e um chinelo castanho raso, que traduz a escolha de ir para a realidade, encontrar a dona da boneca que está a causar os distúrbios e assim resolver a sua condição. Barbie rejeita a aventura imediatamente, negando qualquer vontade de conhecer a realidade e afirmando o desejo de permanecer no mundo perfeito e ideal que criaram para as Barbies. No entanto, a escolha é uma ilusão e ela vê-se obrigada a ir ao mundo real, mesmo contra a sua vontade. Positiva como sempre, faz uma festa de despedida e embarca na sua aventura. Ken vai com ela. Ao início ela não quer a companhia dele, mas depois aceita, como se a presença de Ken não tivesse importância nenhuma, mas também não a incomodasse. Saindo no seu Chevrolet cor-de-rosa, Barbie Estereotipada e Ken passam assim pelos cenários entre o mundo mágico de Barbieland e o mundo real, sem grandes preocupações, porque, de acordo com aquilo que conhece, Barbie Estereotipada é uma estrela no mundo real, admirada e adorada por todas as meninas que, segundo a sua visão, dominam o mundo. No entanto, quando chega a Los Angeles começam a acontecer eventos e situações que Barbie Estereotipada não reconhece dos contos que ouviu. As pessoas, tanto mulheres como homens, estranham a sua aparência excêntrica, o que a deixa

desconfortável, chegando mesmo a afirmar que se sente demasiado consciente de si própria, não do que a rodeia, mas do espaço que ocupa e de como os outros a percecionam. Quando se dirige a uma equipa de construtores que descansam no intervalo do trabalho numa obra, Barbie Estereotipada estranha que todos os trabalhadores sejam homens, contrastando com a realidade que conhece de Barbieland. Barbie e Ken acabam por ser presos por mudarem de roupa e saírem de uma loja sem pagar. No que Barbie Estereotipada vê dificuldades, Ken começa a ver oportunidades, sendo introduzido ao patriarcado onde quase todos os setores da sociedade são dominados por homens e pela sua visão. Barbie Estereotipada dirige-se a uma escola, onde está a adolescente a quem supostamente a boneca pertence, mas mais uma vez a realidade que encontra entra em choque com as suas crenças. Ela encontra Sasha com as suas amigas no polivalente da escola, e ao chegar cumprimenta-as com alegria, certa de que vai ser bem recebida, por todos os benefícios que trouxe à vida daquelas jovens mulheres. No entanto, Sasha rejeita-a assertivamente, afirmando que a Barbie representa tudo que está de errado na sociedade, desde o capitalismo aos ideais irreais de beleza a que as mulheres tendem aspirar. Sasha chega mesmo a chamar-lhe fascista. Barbie Estereotipada fica destroçada e, desconsolada, senta-se a chorar à porta da escola. É quando a equipa de segurança da Mattel aparece para a resgatar, avisada anteriormente da sua presença no mundo real quando ela e Ken foram presos. Barbie Estereotipada fica aliviada ao saber que a Mattel está a tomar conta dela, e segue com eles para a instalações da empresa com agrado, contando as suas desventuras desde que saiu de Barbieland, como se tudo fosse estranho. Quando lá chega, depara-se com uma equipa de homens empresários e, mesmo pensando que chegar às instalações da Mattel seria como chegar a casa, não é isso que Barbie Estereotipada sente, não querendo voltar para a caixa onde pertencia anteriormente. A metáfora explica bem o estado psicológico de Barbie Estereotipada que, uma vez ciente da realidade além de Barbieland, não quer voltar para a bolha de fantasia que tanto louvava no início da história. Ela entra assim em processo de fuga das instalações da Mattel e, com Gloria e Sasha, resolve voltar a Barbieland para lhes mostrar como é o mundo perfeito das Barbies.

No caminho, Barbie Estereotipada explica a Sasha e Gloria como tudo é melhor em Barbieland, como as mulheres ocupam posições de poder, como são livres para escolher o seu destino, como têm as suas casas de sonho e autonomia. Sasha, que odiava a Barbie, começa mesmo a gostar dela. No entanto, quando chegam a Barbieland, elas deparam-se com um cenário bem diferente. É que enquanto Barbie Estereotipada lidava com o choque de uma sociedade patriarcal, Ken teve a ideia de instaurar o regime em Barbieland, transformando-a em Kendom, o reino nos Kens, onde eles dominam e tomam as decisões, definem as estéticas e o estilo de vida. As Barbies, outrora em posições de poder, servem agora

os prazeres e os egos dos Kens, servindo-lhes cerveja, aplaudindo as suas demonstrações de masculinidade e satisfazendo os seus caprichos. Ora, se para as Barbies tal realidade é uma novidade, para Sasha e Gloria é apenas uma repetição da história do mundo real. Barbie Estereotipada fica zangada com Ken, e estupefacta com a atitude passiva e de aceitação das outras Barbies perante a sua diminuição social, uma vez que elas não têm consciência do que está a acontecer. No entanto, Barbie reage desde logo negativamente à mudança, entrando numa crise existencial cada vez mais profunda que a leva de Barbie Estereotipada a Barbie Deprimida. Gloria e Sasha, conscientes de que as mudanças em Barbieland prejudicam a existência das Barbies, ajudam Barbie Estereotipada a consciencializar as outras Barbies, e juntas põe um plano em ação para retomar o controlo de Barbieland. Nesse processo, Barbie Estereotipada cresce muito, reconhecendo a importância de Ken, que até então tinha-lhe servido como uma espécie de acessório sem importância. Ela também deixa de acreditar na fantasia do seu mundo, e deseja tornar-se humana, desejo esse que lhe é concedido, transformando-a assim numa pessoa capaz de criar, e não numa mera criação da imaginação de outras pessoas.

Em termos técnicos, nas cenas escolhidas do episódio em análise é possível analisar alguns aspetos que têm grande relevância para a representação de Barbie. Durante as cenas escolhidas para análise, cuja descrição detalhada dos planos, ângulos e movimentos de câmara pode ser consultada nas tabelas de descrição fílmica do Anexo I, a personagem Barbie apareceu em cerca de 87 planos, dos quais cerca de 34 são planos médios curtos, 20 são planos médios longos, 14 planos inteiros, 10 planos médios, 4 planos gerais, 3 planos de detalhe e 2 primeiros planos:

1. Planos: Nos planos em que a personagem Barbie aparece, percebe-se a predominância do uso de planos médios curtos e planos médios longos. Na primeira cena, o que é mostrado é uma apresentação de Barbieland, contextualizando o mundo das Barbies e mostrando a rotina perfeita que a Barbie Estereotipada mantém, naquela realidade. Ela aparece bastantes vezes em plano inteiro, provavelmente para dar uma visão completa da sua existência, que a enquadre na sua totalidade, uma vez que é uma cena que tem como intenção dar-nos a conhecer a personagem. Além disso, ela aparece também em planos médio longo, um plano também de distância, e médio curto, um plano com uma maior aproximação, mas que, ainda assim, dá a conhecer a realidade envolvente da personagem. Além desses, ela aparece ainda em plano geral, enquadrada nos diversos recantos de Barbieland e da sua casa de sonhos, e em plano detalhe, mostrando a perfeição dos seus pequenos pormenores diários. Já na segunda cena, cuja durabilidade é mais reduzida, uma vez que é uma das realizações de

Barbie Estereotipada que interessa para análise, o momento em que dá conta da sua mortalidade, ela aparece em planos médios curtos e médios longos, de forma que nunca se sinta uma distância muito grande da personagem, mas também nunca se sinta uma proximidade excessiva. Assim, é possível observar a mutação da sua mentalidade de fora, como se a observássemos externamente. A terceira cena, decorre desta segunda, uma vez que é após a realização da sua mortalidade que a perfeição diária de Barbie Estereotipada começa a ser interrompida. Há uma diversidade grande de escalas de planos, nesta cena, para mostrar as diversas ações que sofrem alterações apenas por causa de um pensamento. A maior parte dos planos são planos médios, assim como inteiros, médios curtos e médios longos. Ela aparece também em primeiro plano e em plano de detalhe. A quarta cena, foca-se no resgate de Barbie pela empresa sua produtora, a Mattel, em que ela vê, ainda, a empresa como uma salvação e não como entidade opressora. Barbie Estereotipada está desgostosa com a realidade que encontrou no mundo além do seu, e vê a sua produtora com a capacidade de "voltar a pôr tudo no lugar". Ela é apresentada em planos médios longos, inteiros, gerais e médios curtos, planos que acertam uma maior distancia que proximidade dela. Já na quinta cena, Barbie está de volta a Barbieland em plena crise existencial, uma vez que tudo o que acreditava ser o seu propósito não tem tradução nas vidas das meninas a quem a sua existência pretende inspirar. Nesta cena, há uma preferência explicita por planos médios curtos, mostrando a personagem de perto, como se a ação fosse a sua mutação interna. Ela aparece também em planos médio e médios longos, e primeiro plano.

2. Ângulos: Relativamente aos ângulos utilizados, nos planos em que a personagem aparece, ela aparece a maior parte das vezes através de um ângulo normal, em que o olhar da câmara se encontra à altura do olhar da personagem, e em ¾, em que a personagem aparece ligeiramente de lado na imagem. Nas cenas analisadas, 65 planos da Barbie estão em ângulo normal, 9 contrapicados, com o olhar da câmara de baixo para cima, 10 picado, com o olhar da camara de cima para baixos, dos quais 57 são em ¾, 8 em perfil e 19 frontais. Existe uma tentativa de normalização da personagem ao olhar humano, que tenta alterar a perceção de Barbie Estereotipada não só enquanto personagem, mas também como símbolo. Em certos momentos do filme, ela é vista em ângulos contrapicados que a elevam a um estatuto superior do que é ser mulher, mas, sendo também o tema central da narrativa

a humanização da personagem, ela vai-se tornando mais normal, mais reconhecível, mais igual a qualquer mulher.

3. Composição: No que diz respeito à composição, as cenas são muito diferentes umas das outras, mas contém alguns elementos comuns. A estética de todo o filme é composta por cores fortes e uma saturação evidente dessas mesmas cores. Logo na primeira cena, em que Barbieland é apresentada, o cor-de-rosa típico da Barbie é predominante, com a personagem principal a aparecer maioritariamente em planos individuais, em várias escalas de planos e ângulos, e vários movimentos de câmara. Ela aparece quase sempre no centro da imagem, mostrando como ela é o foco principal da narrativa. A cena é iluminada por uma luz natural, a luz do sol, uma vez que se passa de dia, e é própria de uma paisagem meteorológica que relembra um verão continuo e uma realidade estável, em que muito pouco muda de uns dias para os outros. Já a segunda cena passa-se num ambiente noturno. A luz, anteriormente fornecida pelo sol, emana nesta cena de vários candeeiros e flashes artificiais, com *strobes* e luzes brancas espalhadas pela casa de sonho da Barbie estereotipada. O tempo de tela é muito mais dividido entre personagens uma vez que é uma cena de conversa entre as Barbies, sobre a sua condição aparentemente abençoada e feliz. A câmara move-se constantemente, ora com movimentos de câmara, ora através da edição que passa de plano para plano ritmicamente, sempre com música de fundo, dando a dinâmica própria de uma pista de dança numa festa, até ao momento em que Barbie se depara com os pensamentos sobre a sua própria mortalidade e todo esse cenário de festa desaparece, com os bailarinos a ficarem estáticos, a música a desligar-se e os planos a tornarem-se mais lentos, focando nas expressões das personagens que estranham os comentários. Mal ela dá a volta à situação, desviando as atenções de volta para a festa e para a dança, o ambiente festivo retorna, apesar de se usarem planos mais lentos, que permitem ao e à espectadora tempo de reflexão. A cena seguinte surge como muito parecida à primeira cena, em que a rotina de Barbie Estereotipada em Barbieland é apresentada; no entanto, o tom da cena é bem diferente. Os planos são mais lentos e os movimentos de Barbie mais desengonçados, uma vez que tudo lhe começa a correr mal. A música de fundo retrata o que está a acontecer e, apesar de a sequência da cena ser muito parecida, as ações e os resultados delas mudam, assim como as reações da personagem que estranha o facto de a sua rotina ser quebrada, uma anomalia muito pouco recorrente naquela realidade. Segue-se a cena em que Barbie

Estereotipada, no mundo real, é resgata pelos agentes da Mattel. Ela está numa crise existencial e sente-se desenquadrada da realidade. Esse desenquadramento é fácil de se perceber através da combinação de roupas que usa, um fato de duas peças cor-de-rosa, que seria banal em Barbieland, mas que chama excessivamente a atenção no mundo real em que as pessoas, por norma, não se vestem dessa forma. As cores do cenário são muito menos saturadas, refletindo o mundo real como o conhecemos, o que contrasta com a cena analisada em seguida, que volta a Barbieland. As cores saturadas retornam com formas e padrões coloridos, com um vestuário extremamente cuidado por parte das Barbies, em casa da Barbie estranha. Em paralelo, as roupas de Barbie estereotipada tornam-se mais neutras e humanizadas, com um conjunto de blusa e saia esbranquiçados com apontamentos de cor pastel, como se o mundo real se estivesse a refletir nela. Ela é também iluminada com uma luz suave que ilumina mais o lado esquerdo da sua cara do que o direito, o que indica novos níveis da sua personalidade, que estavam até então subdesenvolvidos, enquanto toda ela "brilhava". Esse reflexo conduz a uma dimensão da personagem que se aproxima mais à humana, e acontece não apenas na aparência, mas também nas aprendizagens que Barbie Estereotipada faz acerca da sua vida, um tema central que dirige o filme à medida que Barbie Estereotipada se afasta da fantasia e começa a fazer parte do mundo real, onde acaba por pertencer no fim da narrativa.

4.1.2. Análise do filme Beauty and the Beast (2017)



Figura 15: Cartaz oficial do filme Beauty and The Beast (2017)

Créditos: Walt Disney Pisctures

Beauty and the Beast (2017) é um filme realizado por Bill Condon, cujo guião foi escrito por Stephen Chbosky e Evan Spiliotopoulos. É da produção da Walt Disney Pictures e Mandeville Filmes e é um *remake* em *live action* do filme de animação homónimo de 1991, que é ele também uma adaptação do conto de fadas literário de Jeanne-Marie Leprince de Beaumont (ver Figuras 15 e 16).

A narrativa conta a história de um príncipe egoísta que, quando organiza um baile no seu castelo, é visitado por uma mulher pedinte que lhe oferece uma rosa encantada em troca de estadia e abrigo da tempestade. O príncipe recusa a pedinte, e ela revela a sua forma verdadeira e transforma-o numa besta, transformando também os seus serventes em objetos domésticos. A maldição é lançada para permanecer até que o príncipe aprenda a amar alguém, se o conseguir fazer antes que a última pétala da rosa caia. Se não conseguir, tanto o príncipe, como os seus serventes, estão condenados a perder as suas memórias e dos seus entes queridos.



Figura 16: Imagem retirada do filme Beauty and The Beast (2017)

Créditos: Walt Disney Pictures

A personagem em análise em Beauty and the Beast (2017) é Belle, a protagonista da narrativa. Belle é interpretada pela atriz britânica Emma Watson que teve um papel bastante ativo na criação da sua personagem. Como Embaixadora da Boa Vontade nas Nações Unidas e uma voz ativa na defesa dos Direitos das Mulheres, foi-lhe dada liberdade criativa para adaptar Belle, uma personagem clássica da Disney, de acordo com ideais da modernidade. Do ponto de vista da aparência, Belle é uma mulher caucasiana de cabelo castanho claro e olhos castanhos escuros, de estatura média e elegante. É bonita, mas a sua beleza emana mais da sua personalidade do que da sua aparência física, que não é tão mencionada.

Logo no início do filme, somos apresentados à jovem Belle, que faz um passeio matinal pela vila em que reside, num momento musical no qual a ficamos a conhecer, pois tanto ela mostra a sua perspetiva sobre o ambiente que a circunda, como os restantes habitantes da aldeia mostram a sua perspetiva sobre ela, estabelecendo a sua posição naquele meio social. Do ponto de vista da personalidade, Belle é diferente dos restantes habitantes da vila em que vive. Belle, ao sair de sua casa, numa manhã igual às outras, começa por refletir sobre o seu quotidiano numa vila pequena, numa rotina que não apresenta nada de novo, dia após dia, onde tudo acontece da mesma forma. O padeiro que coze o pão, o habitante que perde constantemente as coisas e de quem Belle já consegue adivinhar o comportamento, enquanto se dirige ao único sítio que relembra uma livraria na vila. Depois vemos a perspetiva dos habitantes sobre Belle, uma rapariga "sem dúvida estranha", "com as cabeça nas nuvens" que "nunca pertence à multidão" e que é, apesar disso "uma rapariga que inspira curiosidade". Belle afirma que aspira a uma vida melhor e mais entusiasmante do que a que tem naquela pequena aldeia. A cena continua na visão dos habitantes, com eles a referirem-se a Belle como "peculiar", com um ar "sonhador" e o "nariz enfiado num livro", um autêntico "puzzle" para os restantes habitantes da vila que seguem com as

tarefas do dia-a-dia sem grandes questionamentos existenciais. Belle continua a ler o seu livro enquanto percorre a vila, como se fosse a única escapatória que tem daquela pequena e sufocante realidade, abraçando com carinho o livro que carrega e o sonho que ele lhe permite sonhar. É uma história de um romance, em que um príncipe misterioso é apresentado, sem o conhecimento da donzela. Segue-se a visão dos habitantes, com outras mulheres e jovens, num salão de beleza típico da época, a falar da beleza física de Belle, dizendo como tem uma aparência sem paralelo, apesar de ela não estar de todo produzida, como as mulheres que tecem tais comentários. Elas reparam como, por detrás tanta beleza, a acham "estranha", mostrando como não percebem a sua maneira de ser nem o seu comportamento, o que a torna completamente diferente das outras mulheres da aldeia. Na cena que se segue, Gaston admira Belle como o seu interesse amoroso, como ela é maravilhosa e como está apaixonado por ela, como planeia espantá-la e casar-se com ela. Para as restantes mulheres, Gaston é o melhor partido amoroso da aldeia, um caçador forte, viril e bruto, que as despreza. Mas rapidamente se percebe que a sua personalidade nada tem que ver com a de Belle. A cena passa então para Belle, que claramente nem sequer nota a sua presença, mostrando como Gaston lhe é indiferente. Os habitantes da vila continuam a cantar, afirmando mais uma vez como Belle não encaixa naquele meio social, sendo bonita, mas estranha.

Belle volta a casa, onde se percebe que mantém uma ligação muito próxima com o seu pai, Maurice, um artista sensível que cria pequenas esculturas animadas e que ele sente falta da falecida mãe de Belle. Eles vivem os dois sozinhos e Belle adquiriu do seu pai um espírito inventivo e criativo. Ela pergunta ao pai se a acha estranha, como a restante vila, mas o pai afirma que ela é muito à frente do seu tempo, diferente, fazendo um paralelo com a sua mãe, confortando-a. Quando ele a deixa para ir ao mercado anual, Belle pede-lhe como lembrança uma Rosa, como todos os anos, mostrando a sua simplicidade e coerência de personalidade. Nesse tempo, Belle coloca em ação mais uma das suas invenções, uma máquina de lavar a roupa feita com um recipiente redondo e puxada por um burro, que lhe permite ler e ensinar uma pequena rapariga a ler, enquanto a roupa lava. Quando veem o que está a acontecer, os habitantes da vila masculinos recriminam-na por ensinar várias meninas a ler e destroem a sua invenção. Gaston aparece para a animar, mas fica clara a rejeição de Belle quando ele lhe fala em ter filhos para os educar e ela diz que não está preparada para tal, nem nunca conheceu algum homem com quem os quisesse ter, incluindo Gaston e todos os outros homens da pequena vila. Mesmo quando ele a confronta com a realidade de que, naquela vila, os que rejeitam a maneira tradicional de fazer as coisas acabam como pedintes, dando o exemplo da mendiga Agatha que pede moedas na rua, Belle recolhe a casa afirmando que nunca se irá casar com ele, ridiculizando a posição oferecida, e mostrando-se

destemida pelas consequências das suas escolhas, como o seu pai descrevera a sua mãe. Quando se apercebe que o seu pai teve problemas na viagem anual ao mercado, com Philippe, o seu cavalo, a regressar sozinho à vila, Belle despacha-se a ir em seu resgate. Philippe leva-a até um castelo abandonado. Ela entra no castelo destemida à procura do seu pai, embora mostre algum receio quando ouve os barulhos do castelo. No entanto, ela enfrenta o Monstro sem medo, mesmo percebendo que pode estar em perigo, chamando-lhe mentiroso e questionando a punição que deu ao seu pai por apenas ter pegado numa rosa do jardim. Depois de perceber que o Monstro não vai libertar o seu pai, ela corajosamente assume o seu lugar, ficando prisioneira do Monstro, na vez do seu pai. Ela promete ao seu pai libertar-se, mostrando-se corajosa. Mais tarde, quando os serventes do castelo a abordam nas masmorras, ela mostra-se assustada, mas também os ataca, mostrando como e sabe defender. Além disso, independentemente da situação de refém em que se encontra, mostra curiosidade pelos objetos animados em que os serventes foram transformados. Belle acaba por ter uma boa surpresa, deixando as masmorras e sendo guiada pelos simpáticos serventes até ao seu novo quarto, tendo livre-arbítrio para passear por todo o castelo. Belle, mesmo receosa, embarca com curiosidade pelas maravilhas do castelo, descobrindo um lugar que é mais bonito do que ela poderia imaginar. Os serventes do castelo recebem-na com entusiasmo e curiosidade. No entanto, quando é convidada pelo Monstro para jantar, sob o pressuposto que o convite "não é um "pedido", os serventes do castelo defendem-na, dizendo que ela deve estar assustada dada a sua condição. Mas ao invés disso, Belle está a preparar a sua fuga e faz-lhe frente recusando o convite para jantar, revoltada, acusando-o de a manter prisioneira contra a sua vontade, ao que o Monstro ameaça deixá-la sem mantimentos. Apesar da sua coragem, Belle fica no quarto, sozinha e assustada, como podemos ver pelos olhos do Monstro no seu espelho mágico. Não obstante, Belle continua a tentar fugir, até que a Senhora Pots, em forma de bule de chá, lhe faz uma simpática visita. Percebendo que ela está a tentar fugir, ela tenta confortá-la com uma chávena de chá quente, que Belle aceita de bom grado, divertindo-se com a chávena, o menino Chip. Belle conversa sobre as preocupações que tem com o seu pai, e aceita o extraordinário e sofisticado jantar que os serventes lhe oferecem. Ela não percebe a simpatia, e questiona o porquê de eles se manterem no castelo, uma vez que, na sua visão, os serventes são tão prisioneiros como ela. É nesse momento que se dá uma ligação empática entre Belle e os restantes habitantes do castelo, partindo do pressuposto que ambos estão na mesma situação. A Senhora Pots explica-lhe que o Monstro nem sempre foi um Monstro, e que existe um príncipe algures à espera de ser descoberto. Belle, curiosa, dirige-se à ala do castelo onde a rosa mágica é guardada. Quando encontra a rosa, o Monstro aparece e manda-a embora, agressivamente, protegendo a rosa. Belle deixa o castelo, perturbada, fugindo de livre vontade. Os

serventes tentam pará-la, mas não conseguem. O Monstro não aparece para a impedir. Ela segue sem medo pela floresta num ambiente gelado e noturno, no qual é rodeada por uma matilha de lobos à qual não consegue escapar. Ela é emboscada e, numa situação para a qual não tem defesas, apesar de não lhe faltar coragem, o Monstro aparece em seu salvamento, afastando os lobos e impedindo-os de a atacarem, ficando ele próprio ferido. Belle fica comovida com as ações do Monstro, retornando de livre vontade ao castelo para o ajudar a recuperar dos ferimentos. Durante esse processo, eles conversam e ficam-se a conhecer melhor. Ao início discutem, e atiram culpas um ao outro da situação em que se encontram. Mas os serventes contam a Belle e explicam como se sentem culpadas por um pequeno príncipe ter sido educado da forma que foi tornando-o num ser egoísta e vil. Como viram essa educação acontecer e não fizeram nada, mantêm-se ao seu lado, uma vez que também lhe falharam quando viram o seu pai a deturpar os seus valores. Belle fica comovida, vendo como o amor vive naquele castelo, apesar de ao início não o ter entendido. Quando fica a conhecer o futuro que os espera, ela fica com vontade de ajudar o Monstro e os seus serventes, que se tornarão objetos quando a última pétala da rosa cair. O Monstro começa a recuperar as suas forças, e Belle descobre que também ele é um apaixonado pela literatura. Essa paixão estabelece de vez o laço entre os dois, com Monstro a oferecer a enorme e requintada biblioteca do castelo a Belle. A partir desse momento, Belle encontra felicidade no castelo, refugiando-se em cada um dos milhares de livros que tem à sua disposição. Os seus momentos de convívio são preenchidos pela presença da literatura, e o fosso entre os dois começa a dissipar-se, descobrindo tanto o Monstro como Belle um novo mundo em si. Belle compara a solidão do castelo com a solidão que sentia na vila, onde ninguém a compreendia. Mas no castelo ela tem a biblioteca. O Monstro mostra-lhe um livro de um mapa, e diz-lhe que ele pode conhecer o mundo, apesar de, sendo um Monstro, não ter lugar fora do castelo. É um livro mágico, que transporta quem o lê para onde quiser. Belle escolhe viajar até Paris, não pela sua beleza histórica, mas porque foi lá que se separou da sua mãe quando era apenas um bebé. Ela viaja até à antiga casa em que o seu pai vivia com a sua mãe e descobre uma máscara médica, utilizada durante a peste bubónica, o que a leva a compreender que foi por essa razão que ela foi separada da sua mãe, que estava doente, e pede ao Monstro para voltar para casa, referindo-se ao castelo. O Monstro convida-a para uma dança no salão do castelo. Ela é arranjada pela aia, em forma de armário no seu quarto. Veste um vestido comprido amarelo com detalhes dourados, com o cabelo preso atrás e com bijuteria dourada. Belle aceita o convite para a dança, assumindo-se um possível par romântico para o Monstro. No entanto, no fim da dança, enquanto conversam na varanda do castelo, ela pergunta-lhe "alguém pode ser feliz se não for livre?", mencionando como não está no castelo de livre espontânea vontade, e que não esqueceu a sua vida fora do castelo,

principalmente o seu pai. O Monstro usa mais um dos seus artefactos mágicos para ajudar Belle, mostrando-lhe o seu pai, que está a ser condenado a um hospital psiquiátrico. Belle fica preocupada e, com a validação do Monstro, corre em socorro do seu pai, livre. Quando ela chega à vila, as autoridades estão a levar o seu pai, sob o pressuposto que ele está maluco, pois tem afirmado a existência de um Monstro, quando ninguém acredita que haja um. No entanto, com o espelho mágico que o Monstro lhe ofereceu, Belle mostra aso habitantes da vila o Monstro, deixando-os chocados, e pensando que a confirmação das ideias do seu pai o irá libertar. No entanto, ela é condenada juntamente com o seu pai, enquanto Gaston organiza uma matança do Monstro, com os restantes habitantes de vila. Apesar disso, eles conseguem fugir da carruagem, com Belle pedindo ajuda ao seu pai, que consegue abrir o cadeado com um gancho do cabelo de Belle, como artista engenhoso que é, e Belle dirige-se ao castelo, onde enfrenta Gaston que é, na sua visão, o verdadeiro monstro da situação. Quando ela vê o Monstro a lutar para sobreviver, dá-lhe força, querendo que ele vença. Ele fica contente que ela tenha voltado ao castelo, o que lhe dá força para combater Gaston, a quem, em vez de deixar cair de uma torre alta do castelo, deixa fugir, saltando depois para o lado de Belle. No entanto, Gaston volta com uma arma e atira contra o monstro, deixando-o à beira da morte, antes de ele próprio cair da torre onde se encontra e falecer. Belle fica ao lado do Monstro, a quem afirma nunca mais deixar. Mas, na sala onde estão, a última pétala da rosa cai e o monstro morre, assim como os serventes, que rapidamente perdem a sua vida e viram objetos. Belle observa os acontecimentos com tristeza, não deixando o Monstro, e dizendo que o ama, chorando. Nesse momento, Agatha, a mendiga da vila onde Belle vivia aparece e revela-se a feiticeira que ofereceu a rosa ao Monstro, ao qual Belle aprendeu a amar verdadeiramente, em reciprocidade. Por isso, a maldição é desfeita e todos os afetados por ela voltam à sua forma original, deixando Belle para viver com o seu príncipe no castelo em harmonia.

Em termos técnicos, nas cenas escolhidas do episódio em análise é possível analisar alguns aspetos que têm grande relevância para a representação de Belle. Durante as cenas escolhidas para análise, cuja descrição detalhada dos planos, ângulos e movimentos de câmara pode ser consultada nas tabelas de descrição fílmica do Anexo I, a personagem Belle apareceu em cerca de 223 planos, dos quais cerca de 50 são planos médios curtos, 49 primeiros planos, 44 planos gerais, 26 planos médios, 15 planos inteiros, 8 planos americanos, 8 primeiríssimos planos e 3 planos detalhe:

1. Planos: Existe uma preferência, nas cenas analisadas, por planos de proximidade, nomeadamente, planos médios curtos e primeiros planos. No entanto, existe também um uso extenso de planos gerais, médios e inteiros, fazendo com que os planos da personagem

Belle sejam variados em escala. Na primeira cena, Belle é introduzida num momento musical, dando a sua perspetiva sobre a vila em que vive e sobre os seus habitantes, assim como a sua vida. Nesta cena, uma vez que ela é enquadrada no contexto em que vive, é representada em planos maioritariamente médios longos, gerais, médios curtos e médios. Esporadicamente, a personagem surge em planos inteiros, americanos, primeiros planos e detalhe, mostrando uma proximidade maior do seu ponto de vista. É uma cena alegre, apesar da constatação de que Belle se sente insatisfeita com a sua vida na pequena vila. Já na segunda cena, apresenta-se um ambiente mais sombrio, em que o seu pai é aprisionado no castelo do Monstro e Belle dirige-se lá para o salvar. É uma cena em que predominam os primeiros planos, planos de proximidade que tencionam evidenciar as emoções conflituosas da personagem, ao ver o pai naquelas condições, e a sua coragem, ao assumir o seu lugar como prisioneira. Além disso, quase na mesma proporção, são apresentados planos gerais, que dão conta das condições externas a que a personagem reage emocionalmente. Além disso, e em menor frequência, ela é representada através de planos médios curtos, médios, inteiros, médios longos e americanos. Já a terceira cena é uma cena breve, mas importante devido ao que representa. Ela mostra Belle a fazer frente ao Monstro e rejeitar a sua imposição para jantar, numa cena construída através de primeiros planos, que mostram a sua expressão de repulsa contra quem a aprisiona, gerais, médio longos, que mostram também o local onde se encontra presa, e planos médios e médios curtos. Na quarta cena, porém, a situação altera-se, com Belle a criar empatia e uma ligação de amizade pelos habitantes do castelo, e até pelo Monstro, que a salvou anteriormente do ataque de lobos e a quem ela está a prestar auxílio. Como símbolo de gratidão, ele oferece-lhe a biblioteca do castelo, com milhares de livros capazes de tornar a estadia de Belle uma estadia mais feliz, uma vez que era já nos livros onde ela se refugiava do aborrecimento que derivava da solidão que sentia na vila. A cena é composta maioritariamente por planos médios curtos de Belle, mas também médios e gerais, médios longos, inteiros e primeiros planos, enquadrando-a no espaço encantado que é a biblioteca, para si, e fazendo o contraste entre as suas reações internas e o exterior. Além disso, a personagem aparece também em vários planos inteiros, médios, primeiríssimos planos, planos de detalhe e americanos. Na quinta cena, após a dança, Belle e o Monstro conversam sobre a vida no castelo, e ela afirma que nunca poderá ser feliz se não for livre, razão pela qual o Monstro a liberta e a deixa ir ter com o seu pai de livre vontade. Predominam os primeiros planos da personagem, sendo uma cena

íntima, os planos médios curtos, e gerais, assim como inteiros, médios, primeiríssimos planos, de detalhe e americanos. Na sexta e última cena, os habitantes do castelo, e o monstro, são, por fim, vítimas da maldição que os assola há anos. A última pétala da rosa encantada cai e os serventes, sob a forma de objetos vivos, viram objetos inanimados, assim como o Monstro, que também perde a sua vida. O papel de Belle torna-se num papel preponderante, uma vez que é através dela que a maldição é desfeita, e todos os aflitos são por ela salvos. Ela é representada maioritariamente em primeiro plano, planos médios curtos, primeiríssimos planos e gerais, quase todos eles, planos de proximidade, à parte dos gerais que a enquadram no contexto geral da narrativa. Além disso, ela aparece também representada em planos médios, inteiros, e de detalhe.

2. Ângulos: Relativamente aos ângulos utilizados, nos planos em que a personagem aparece, ela aparece a maior parte das vezes através de um ângulo normal, em que o olhar da câmara se encontra à altura do olhar da personagem, e em ¾, em que a personagem aparece ligeiramente de lado na imagem. Nas cenas analisadas, cerca de 108 planos de Belle estão em ângulo normal, 57 contrapicados, com o olhar da câmara de baixo para cima, e 52 picados, com o olhar da câmara de cima para baixo, dos quais cerca de 155 são em ¾, 30 em perfil e 29 frontais. A grande diversidade de planos, com um elevado número de planos contrapicados e, também, picados, parece dever-se não só a questões relacionais, mas também ao facto de as personagens que rodeiam Belle terem caraterísticas físicas muitos diferentes, o que a leva a ser mostrada através de vários olhares. No caso do monstro, Belle é bastante mais baixa em altura do que ele, o que faz com que seja mostrada, maioritariamente em plano picado quando interagem. Já com os restantes habitantes do castelo, que estão, na sua maioria, transformados em pequenos objetos decorativos, eles olham para ela de uma altura inferior, sendo Belle mais alta, o que faz com que esse olhar seja muitas vezes representado em plano contrapicado.

3. Composição: Do ponto de vista da composição, as cenas são muito diferentes, dependendo do momento narrativo que representam, mas todas elas são repletes de cores saturadas e fortes, com um tom dourado que as recorre. Na primeira cena, esse tom provém do sol, que se levanta no amanhecer de mais um dia na pequena vila em Belle mora. A cena representa um momento musical de reflexão de Belle sobre a sua vida quotidiana, e tem movimentos

de câmara constantes, sendo toda a cena composta por movimentos de travelling que acompanham a personagem. Belle ocupa o lugar central da cena, estando, quase sempre no centro da imagem, com exceção dos momentos em que vemos os restantes habitantes e as suas perspetivas. Apesar de ser colocada em vários planos conjuntos, na maior deles, ela permanece à parte do resto da população, percorrendo a vila como e estivesse ideologicamente separa das restantes pessoas. São vários os planos de detalhe que mostram as pequenas e rotineiras atividades da vila. A iluminação é do amanhecer, num tom que induz a ideia de um acordar para um novo dia, e de esperança. Já a segunda cena este cenário altera-se, a partir do momento em que Belle entra na floresta em que o seu pai se perdeu e todo o cenário de torna monocromático, repleto de tons cinzentos, muito diferentes dos verdes, castanhos e laranjas que definem visualmente a vila. A neve toma conta da meteorologia e, chegada ao castelo, Belle encontra-se num edifício empoeirado, com sinais claros de abandono. A iluminação é uma iluminação dura com pequenos apontamentos de luz a provir das janelas, e sombras do interior, que se tornam quase totais quando ela encontra o seu pai emprisionado e a única fonte de luz presente é um candelabro que torna as expressões das personagens tão misteriosas como a realidade em que elas se encontram, com sentimentos e emoções escondidas como os recantos daquele castelo, e o Monstro que o habita, repleto de luzes e sombras que escondem a sua verdadeira natureza e, também, as intenções de Belle de assumir o lugar de seu pai. Na cena em que Belle conhece o monstro, ela está com a cara totalmente iluminada, em contraste com o seu interlocutor, que se encontra totalmente na sombra, sendo posteriormente iluminado pelo candelabro que a personagem segura. Já quando conversa com o seu pai, ela encontra-se iluminada pela metade, numa luz suave, mas distinta, que se torna dura mal ela assume o seu papel na prisão. Já na terceira cena, em que ela recursa o convite para jantar com o Monstro, os tons do quarto em que se encontram são repletos de te tons dourados, azuis e vermelhos, como seria normal na realeza. A luz, apesar de quente, é dura, colocando Belle totalmente exposta apenas quando ela enfrenta o Monstro e as suas intenções, um cenário que contrasta com a cena seguinte, em que Belle começa a criar empatia pelo Monstro e os restantes habitantes do castelo que, aos poucos, se tornam seus amigos. Enquanto cuida do Monstro, Belle encontra-se do lado da sua cama e partilha, na maior parte das vezes, a tela com ele, mostrando como uma relação se cria entre os dois. Ela aparece ainda muitas vezes em plano individuais, principalmente quando é introduzida à biblioteca do castelo, que

a fascina e lhe mostra que há um lugar onde pode ser feliz, naquele castelo em que é prisioneira. A cena termina com Belle na lateral esquerda da imagem, num átrio grande, em que ela se rodeia de centenas de livros. Já na seguinte cena, em que após a icónica dança do casal eles se dirigem à varanda do salão para conversar sobre o luar, as cores do ambiente exterior contrastam com o interior, que é dourado e quente, diferentemente da iluminação exterior, azulada e fria. Ambas as personagens são iluminadas pela luz que emana do salão de dança, criando sombras em metade das suas caras. Belle veste um vestido de gala amarelo, com apontamentos dourados, mantendo a dialética com a estética de cores de todo o filme, integrando-a como um todo, na narrativa, uma vez que este é o momento em que ela começa a ficar cada vez mais completa e feliz, livre para ir ver o seu pai e em paz com o Monstro que a liberta. Na cena final, o cenário é acinzentado, de acordo com o momento da narrativa que representa, o falecimento do Monstro e dos restantes habitantes do castelo. A cena é iluminada por uma luz suave que imita a luz do luar e as cores são menos saturadas que o costume, tanto por ser de noite, como pela tristeza que assola as personagens. As luzes amareladas e vivas que representam o calor da vivência dos habitantes vão se apagando à medida que eles ficam imóveis e sem vida, dando ao cenário um aspeto mais cada vez mais desolado, só contrariado pela luz que emana da rosa quando a feiticeira decide retornar os amaldiçoados à vida, pela prova de amor que Belle presta. Nesse momento estilhaços de luz reluzente e quente envolvem o Monstro, à medida que ele volta à sua forma original de príncipe, deixando-o, e a Belle, num estado de extrema felicidade.

4.1.3. Análise do filme Aladdin (2019)



Figura 17: Cartaz oficial do filme Aladdin (2019)

Créditos: Walt Disney Pictures

Aladdin (2019) é um filme realizado por Guy Ritchie e escrito por ele em co-autoria com John August. É uma co-produção da Walt Disney Pictures e da Rideback e é uma adaptação *live action* do filme homónimo de animação de 1992 da Disney, que é também uma adaptação do conto de fadas francês "Aladdin and the Wonderful Lamp" da coleção literária "Mil e Uma Noites" (ver Figuras 17 e 18).

A narrativa conta a história de Aladdin, um órfão que vive nas ruas da cidade ficcional Agrabah, juntamente com o seu macaco. Aladdin e Abu, num dia igual aos outros, enquanto procuram comida pelos mercados da cidade, conhecem a princesa Jasmine, que fugiu do seu palácio para conhecer as vidas que ocupam o seu reino. Jasmine deseja suceder ao seu pai enquanto Sultão, uma ambição sem precedentes, uma vez que as mulheres não ascendem a tal cargo. No entanto, o que é esperado da princesa é que escolha um príncipe para casar. Enquanto isso, Jafar, o conselheiro do Sultão, prepara-se para o destronar e tomar controlo de Agrabah, procurando para isso a lâmpada mágica que lhe permitirá libertar um génio capaz de lhe conceder três desejos. A lâmpada encontra-se numa caverna mágica, na qual apenas "um diamante em bruto" poderá entrar, "diamante em bruto" que Jafar procura incessantemente.



Figura 18: Imagem retirada do filme Aladdin (2019)

Créditos: Walt Disney Pictures

A personagem em análise em Aladdin (2019) é a princesa Jasmine, interpretada pela atriz britânica Naomi Scott, que, apesar de não ter o papel principal da narrativa tem um papel importante, cuja alteração do original o torna merecedor de análise, posicionando de uma forma distinta a personagem na história. Do ponto de vista da aparência Jasmine é uma jovem mulher de pele morena, cabelo castanho escuro e olhos castanhos escuros, com vestes que revelam o contexto de uma sociedade Árabe, como todo o resto da cidade e dos cenários. Ela tem uma estatura média e, dependendo da situação, a sua apresentação muda.

Jasmine começa por ser apresentada como uma jovem mulher no mercado de Agrabah, que claramente desconhece as formas como a aquela sociedade funciona, sem noção do que é preciso para sobreviver naquele contexto. Ela, comovida, pega em maçãs de um dos vendedores do mercado e oferece-as a crianças esfomeadas, mas, como está habituada à vida protegida do palácio, onde tudo tem sem ter de dar retribuição por isso, não sabe que tem de pagar por aquilo que pega. Essa ação, que mostra um caráter justo e preocupado com o bem-estar dos outros, o que é uma caraterística desejável por parte da classe governadora de qualquer sociedade, coloca-a num conflito com o vendedor, do qual Aladdin, um jovem habituado àquelas vivências, a resgata, usando a sua pulseira como pagamento pelas maçãs, mas roubando-a de novo para a devolver. Como está disfarçada, Jasmine veste um conjunto azulado com uma capa branca por cima, que protege os seus ombros e cabeça, com uns sapatos de pele em bico, também eles tipicamente árabes. Jasmine e Aladdin participam juntos numa fuga aos guardas da cidade, que os perseguem por roubo, eles acabam por chegar ao refúgio de Aladdin, num telhado modesto com uma vista bela e abrangente da cidade. Jasmine sente-se extasiada com a aventura que acaba de ter e apresenta-se como Dalia, o nome da sua aia no palácio. Quando vê a cidade, ela

admira-a e fala como "a princesa" se encontra presa no palácio, desde a morte da sua mãe, falando de si própria.

Quando volta ao palácio, de onde, de acordo com as regras reais, nunca deve sair, Jasmine interrompe uma conversa que o seu pai, o Sultão está a ter com o eu conselheiro, Jafar, sobre uma invasão a um outro reino. Ela mostra-se preocupada com as questões da governação, nas quais, de acordo com as tradições reais, o seu papel é encontrar um marido real que tenha capacidade de governar na sua vez. No entanto, ela não se mostra entusiasmada com a tarefa, mostrando como não confia num príncipe estrangeiro para governar o seu povo. Ela mostra a sua vontade de governar Agrabah, proposta que o seu pai rejeita dizendo-lhe que ela não pode ser sultão, porque nunca aconteceu tal feito, uma mulher a liderar o reino. Indignada, ela mostra como se preparou para governar toda a vida, como estudou sobre os assuntos importantes para tal. No entanto, Jafar mostra-se também contra, chamando-lhe inexperiente, com quem o sultão concorda. Jasmine deixa-os, indignada e desiludida. Jafar tenta convence-la a aceitar o seu lugar na tradição, um lugar onde a Jasmine compete apenas ser vista, e não ouvida. De volta ao quarto, num momento musical, Jasmine expressa a sua raiva por ser silenciada no que diz respeito ao reino que lhe pertence, como tem de se manter forte e fazer frente aos homens que a tentam silenciar, frente aos quais ela não pode ceder. Mais tarde, ela apresenta-se como a princesa que é, conversando com a sua aia e estimada amiga, Dalia. Dalia tenta explicar-lhe como o destino que os homens do reino têm preparado para ela não é assim tão mau, e que nesse futuro ela tem direito a muitos luxos. No entanto as preocupações de Jasmine mostram-se ser mais com os súbditos do reino do que com o seu futuro individual, lembrando como a sua mãe lhe ensinou que ela só iria ser tão feliz como o seu súbdito mais infeliz, mostrando assim um sentido de responsabilidade com os súbditos do seu reino, sentindo que tem um dever para com os súbditos menos favorecidos do reino. Ela acredita poder ajudar, que tem mais competências do que apenas as que lhe permitem casar com um príncipe qualquer e ceder-lhe todos os direitos de governação. Dalia encoraja-a a casar, comentando mesmo que seria um casamento formal, no qual ambos nem sequer teriam de falar, o que Jasmine estranha, fazendo notar que não é essa a ideia que tem do casamento. Nesse momento Aladdin aparece para lhe devolver a pulseira que era da sua mãe. Ela fica impressionada com as capacidades dele de passar pelos guardas que tão competentemente guardam as portas do castelo e, mais uma vez, faz-se passar por aia da princesa. Ela manda Aladdin embora, mas combinam encontrar-se no dia seguinte. Ele fica com o gancho de cabelo dela como promessa de voltar, e ela confia-lho, apesar de apenas ter convivido com ele duas vezes, o que mostra uma atitude tendencialmente positiva perante ele. No entanto Aladdin não aparece, sem dar justificações. Quando o volta a ver, apesar de não saber que é a mesma pessoa, Jasmine

conhece o Príncipe Ali, de Ababwa, que chega numa enorme e extravagante procissão anunciando que se quer casar com a princesa de Agrabah, sendo, na sua visão, apenas mais um pretendente. Quando as apresentações são feitas, Jasmine não fica particularmente impressionada, apesar de ficar intrigada com a estranheza do seu comportamento, com o desconhecimento do seu reino, ambos que são claramente invulgares para membros da realeza. Jasmine veste um elegante vestido amarelo, que faz realçar a sua pele morena. Numa atite também ela mais polida que nos outros encontros, devido às circunstâncias, Jasmine acha o príncipe em apresentação estranho, além de inconveniente nas intenções que profere, nomeadamente a intenção de comprá-la com os presentes que oferece, afirmando mesmo que pensa que a princesa está à venda. A inocência do príncipe, apesar de pouco comum, acaba por intrigar Jasmine, que não está habituada a que tais intenções sejam constatadas, mas a estarem, recorrentemente, subentendidas. Ela acaba por se retirar, sem deixar o discurso do príncipe alongar-se.

Na festa que se sucede, Jasmine lida com vários pretendentes, entre os quais se encontra Aladdin. Ela menciona como ele aparenta ser apenas mais um príncipe que está mais interessado no sultão do que nela, ao que Dalia responde que este parece diferente. Pela amiga, Jasmine dá uma hipótese e dança com Alddin, ficando impressionada com a dança que ele apresenta, toda ela criação do génio, ultrapassando as competências artísticas dos príncipes comuns e deixando-a tímida. Aladdin aborda-a mais tarde nessa noite, depois de a princesa se ter recolhido no quarto com a sua amiga. Inicialmente ela rejeita-o, mas mais uma vez fica impressionada com o facto de ele ter conseguido entrar no quarto sem chamar a atenção dos guardas, um feito antes apenas conseguido por um jovem das ruas de Agrabah que ela conheceu por Aladdin, e não por príncipe Ali. Jasmine, com os conhecimentos de cartografia que tem, provindos da sua educação nas questões do reino, questiona o posicionamento de Ababwa no mapa, uma vez que não consegue encontrar o reino em nenhum dos seus mapas. Mostra-se assim como ela não é totalmente inocente, como se poderia pensar, e que quer confirmar a história que lhe é contada. Ela afirma que os mapas são a maneira como ela vê o mundo, uma vez que está confinada aos limites do palácio, não podendo sair, com todas as portas ao seu redor vigiadas por guardas reais. Aladdin apresenta-lhe então uma alternativa para ver o mundo, e leva-a num passeio no tapete mágico que o acompanha. Jasmine confia nele, e aceita o convite, tendo mais uma vez uma aventura que não iria ter se Aladdin não entrasse na sua vida. Essa aventura permite que se liguem um ao outro, o que não tinham ainda feito no contexto real. Jasmine fica agradada com o facto do príncipe acreditar que deveria ser ela a governar, uma vez que todos os outros pretendentes têm mais interesse no reino do que na princesa em si. No entanto, num momento de afeto, o príncipe tem um gesto muito parecido ao do rapaz que Jasmine conheceu nas ruas de Agrabah; mais uma vez com a sua perspicácia,

ela consegue descobrir que são a mesma pessoa, mencionando Abu, que apenas Aladdin conhece, e provocando uma reação do príncipe Ali, provando que são a mesma pessoa. No entanto, Aladdin mantém o seu disfarce, enganando a princesa, que inveja o conhecimento que ele tem da cidade. No final do passeio, os dois beijam-se. Seja como príncipe Ali, ou como Aladdin, Jasmine nutre sentimentos por este pretendente, de uma forma muito diferente quando comparado com os outros. Também é por isso que ela faz frente ao conselheiro do sultão, quando ele o trai, tentando matar o Aladdin e manipulando as suas ações. Quando Jasmine se apercebe que Jafar tem manipulado o sultão com a sua magia, e ele volta a si, ela decide casar com Aladdin, na forma de príncipe Ali, de livre vontade. Mas quando Jafar regressa, com o génio em seu poder, e se torna no sultão de Agrabah, ele assume o controlo do reino e manda prender a família real, ao que Jasmine se insurge num discurso comovente e político, acusando mesmo Jafar de usar o seu povo para conseguir a própria glória. No entanto, depois de se tornar também num poderoso feiticeiro, ele desmascara Aladdin e obriga-a a casar-se com ele contra a sua vontade, o que Jasmine faz para proteger o seu pai e a sua amiga Dalia, mostrando como, mesmo revoltada, entende os sacrifícios que tem de fazer para proteger os que dependem das suas decisões. No momento do casamento, enquanto imagina roubar-lhe a lâmpada, Jasmine empata o máximo que consegue a aceitação do traidor em casamento, tempo durante o qual ela lhe rouba a lâmpada e se atira da varanda, sendo salva por Aladdin e pelo tapete voador, dando início a uma emocionante, mas sem sucesso, fuga pelas ruas de Agrabah. De volta ao palácio e sob o poder de Jafar, Jasmine fica presa pelo feiticeiro, juntamente com Dalia e o sultão, sendo salva por Aladdin. Quando tudo volta à paz, o sultão reconhece os seus erros, e reconhece também o perfil que Jasmine demonstrou, um perfil de uma líder, com coragem e força, capaz de governar um país e decidir o seu destino, e comandar os seus súbditos. Ela torna-se assim a próxima Sultã, capaz também de mudar as regras reais que a obrigavam a casar com um príncipe e escolhendo, assim, casar com Aladdin.

Em termos técnicos, nas cenas escolhidas do filme é possível analisar alguns aspetos que têm grande relevância para a representação de Jasmine. Durante as cenas escolhidas para análise, cuja descrição detalhada dos planos, ângulos e movimentos de câmara pode ser consultada nas tabelas de descrição fílmica do Anexo I, a personagem Jasmine apareceu em cerca de 135 planos, dos quais cerca de 44 são planos médios curtos, 28 planos médios, 27 primeiros planos, 9 planos inteiros, 8 planos gerais, 4 planos de detalhe e 1 primeiríssimo plano:

1. Planos: Nas cenas analisadas, da personagem Jasmine, existe uma preferência pelo uso de planos médios curtos, planos médios e primeiros planos, todos eles planos de proximidade,

apesar de serem também usados planos mais distantes, pontualmente. Na primeira cena, Jasmine encontra-se no mercado de Agrabah e, sentida com a realidade que encontra, rouba comida a um dos vendedores para oferecer às crianças esfomeadas que encontra e vê-se por isso obrigada a fugir. É quando ela conhece Aladdin, um jovem que conhece muito bem aquelas ruas. Ela aparece maioritariamente em planos médios curtos, mas também em primeiro plano, quase no mesmo número de vezes, dando uma perspetiva próxima da personagem. Além disso, ela aparece também em planos médios longos, médios, inteiros, gerais, planos de detalhe e primeiríssimos planos, sendo uma cena que mostra a personagens em diferentes escalas, o que é também fruto dos diferentes encontros que tem durante a fuga, ora com o vendedor, com os seguranças da cidade, ou com Aladdin e Abu. Já na segunda cena, é mostrada uma faceta completamente diferente dela, uma vez que Jasmine se encontra no seu habitat natural, no palácio, de onde não pode sair. Ela aparece num longo e ornamentado vestido que contrasta com as roupas banais que usa na cena anterior e, apesar de ela parecer mais vistosa, aparece menos vezes em cena, e fala também menos, o que se nota que é recorrente no ambiente político da realeza. Ela aparece maioritariamente em primeiro plano e plano geral, mesmo que poucas vezes, sendo que um é um plano de grande proximidade e o outro de distância, mostrando como é grande esse afastamento entre o interior da personagem e a ação narrada. Ela aparece ainda em planos médios, médios longos e médios curtos, assim como inteiros. Na terceira cena, Jasmine fala com a sua amiga Dália, no seu quarto, sobre as frustrações que sente com a sua posição na realeza. Nesta cena, ela tem uma presença mais forte e aparece em bastantes mais planos, com diálogo próprio. Aparece maioritariamente em plano médio curto, muitas vezes em plano contra plano com Dália ou Aladdin, que se junta posteriormente à cena. Ela aparece também, muitas vezes, representada em plano médio e primeiro plano, com pontuais planos médios longos, inteiros e de detalhe. Já na quinta e última cena, Jasmine aparece maioritariamente em primeiro plano, um uso que pode ter sido motivado pelo facto de ela ter conseguido atingir o seu objetivo principal e propulsionador das suas maiores frustrações. A sexta cena retrata a vitória de Jasmine quando lhe é concedido o título de sultão, uma concessão sem precedentes, que ela obteve fruto da confiança que conseguiu conquistar do sultão, o seu pai. Além disso, ela aparece ainda em planos médios, médios curtos e médios longos, sendo uma cena que revela a a proximidade entre Jasmine e o seu pai, e a importância que o reconhecimento por parte dele representa para ela.

2. Ângulos: Relativamente aos ângulos utilizados, nos planos em que a personagem aparece, ela aparece a maior parte das vezes através de um ângulo normal, em que o olhar da câmara se encontra à altura do olhar da personagem, e em ¾, em que a personagem aparece ligeiramente de lado na imagem. Nas cenas analisadas, cerca de 104 planos de Jasmine estão em ângulo normal, 20 contrapicados, com o olhar da câmara de baixo para cima, e 10 picados, com o olhar da camara de cima para baixo, dos quais cerca de 109 são em ¾, 25 frontais e 2 em perfil. O posicionamento da câmara em relação a Jasmine tem muito que ver com o posicionamento político e social em que ela se encontra a cada momento. Nas cenas da sala do sultão, por exemplo, ela aparece muitas vezes em planos contrapicado, o que é um contrassenso, no sentido em que, apesar de ela estar numa posição de superioridade política em relação aos outros sujeitos, representado pelo ângulo contrapicado, ela está numa situação de inferioridade relativamente à sua independência e efetivação da sua vontade própria, uma vez que não é seu desejo participar daqueles rituais. Já na última cena, em que o sultão lhe permite tornar-se sultã, que é realmente a sua vontade, existem vários ângulos picados e contrapicados na dinâmica das suas conversas, mostrando, também, como as dinâmicas de poder se alteram.

3. Composição: Do ponto de vista da composição, da primeira vez que aparece, Jasmine apresenta-se como uma cidadã de Agrabah, vestida em roupas semelhante às da restante população. Ela aparece coberta, e ocupa um lugar central na imagem, deixando claro que é a esta personagem que estamos a seguir nesta cena. As cores dos cenários são fortes e saturadas, porém toda a tonalidade geral é composta por tons de bege, castanhos, amarelos e cor-de-laranja, como é próprio das paisagens do deserto, com apenas outros pequenos apontamentos de cores fortes que sobressaem. Apesar de central na imagem, ela no início aparece coberta por um lenço, como que se fosse um mistério, revelando-se a sua face e personalidade apenas à medida que vai conhecendo Aladdin. Durante a fuga, ela aparece apenas pontualmente, dando a entender que também está a fugir, mas quase toda a cena se foca em Aladdin, até que os dois se encontram já num ponto mais seguro em que os seguranças não os conseguem apanhar. Nessa altura, Jasmine já aparece mais faladora e descoberta pelo seu lenço, mostrando mais da sua face. A cena decorre a um ritmo rápido como seria próprio de uma fuga e, na maior parte das vezes, Jasmine partilha a tela com

outras personagens, sendo planos os individuais dela mais focados nas suas expressões de choque face aos acontecimentos inesperados que vive. Já na cena seguinte, no palácio, toda a sua caraterização e representação é diferente, uma vez que ela está de volta ao seu local seguro. Ela apresenta-se majestosamente no salão do palácio para ser introduzida a um dos pretendentes que o seu pai, o sultão, quer que ela escolha, para casar. O salão é composto por paredes ornamentadas de cor dourada, evocando luxo e requinte, num contraste enorme com a realidade pobre da cena anterior. Jasmine veste um vestido que condiz com a ocasião, um vestido cor-de-rosa forte, com apontamentos de cor dourada que combina com o salão e verde, cores que relembram joias preciosas. O seu comportamento é também muito diferente, pois é composto, imóvel e educado, contrastando com a sua atitude aventureira anterior. No entanto, os planos focados na sua face mostram como ela está desconfortável naquela posição e, apesar de aparecer em vários planos, as falas que tem nesta cena são escassas, colocando-a como uma personagem que está a cumprir um papel e não uma ação específica. Na cena seguinte, Jasmine conversa com a sua aia e amiga Dalia, no seu quarto, no castelo, e ficamos a conhecê-la melhor, havendo um equilíbrio entre as duas facetas da personagem. Ela veste um vestido elegante e dourado, com apontamentos de turquesa, tão ornamentado que contrasta com os tons pálidos do vestido da sua aia. Sendo de noite, a cena é colorida através de um tom em que a principal fonte de luz emana da lua, fornecendo uma luz suave sem grandes contrastes e sombras. Ela aparece maioritariamente no centro da imagem, em planos individuais e conjuntos, ora com Dalia, ora com Aladdin. Quando abre a porta a Aladdin e se move para o interior do edifício, a luz passa a ser de uma iluminação quente, iluminada pretensamente pelas várias velas que se encontram no espaço. A luz continua a ser uma luz suave, mas toda a tonalidade da cena muda. Na cena seguinte, em que Jasmine é apresentada ao príncipe Ali, no salão do sultão, a cena compõe-se de tons fortes e quentes, com o dourado como tom de fundo e a luz do sol quente a entrar pelas janelas do edifício. As cores são extremamente saturadas e vivas e Jasmine aparece maioritariamente em planos conjuntos, com o sultão e Dália, com os planos individuais a servirem apenas para mostrar a estranheza que sente em relação aos comentários do pretenso príncipe. Ela aparece maioritariamente em segundo plano, como na cena anterior, no mesmo salão, em que o papel que desempenha não lhe permite ser ela própria e agir de acordo com a sua vontade. As suas falas nesta cena são quase nulas, sendo a sua participação expressa quase totalmente apenas pelas suas expressões faciais, tirando

os pontuais comentários que faz ao comportamento estranho de Ali. Na última cena de Jasmine em análise, a narrativa já vai além do conflito principal. Ela veste um fato de corpo inteiro roxo forte, com apontamentos dourados, e azuis turquesa vivos. A grande parte dos planos que compõem a cena incluem a personagem de Jasmine e do sultão, uma vez que retrata uma conversa importante entre as duas personagens. A iluminação é feita para simular uma luz natural, de exterior, que ilumina de forma abrangente toda a cena e ambas as personagens. Individualmente, ou em conjunto, Jasmine ocupa sempre um lugar central na imagem, uma vez que a cena representa a concretização do seu desejo mais profundo, a de se tornar sultã de Agrabah, desejo concedido pelo seu pai que a acompanha durante toda a cena.

4.1.4. Análise do filme The Little Mermaid (2023)



Figura 19: Cartaz oficial do filme Little Mermaid (2023)

Créditos: Walt Disney Pictures

The Little Mermaid (2023) é um filme realizado por Rob Marshall, de um guião escrito por David Magee (ver Figuras 19 e 20). É uma co-produção da Walt Disney Pictures, DeLuca Marshall e Marc Platt Productions e é uma adaptação *live-action* do filme de 1989 homónimo de animação da Disney, que é também uma adaptação no conto de fadas de 1837 de Hans Christian Andersen.

A narrativa conta a história da sereia princesa Ariel, a filha mais nova do Rei Triton, que reina sob os seres subaquáticos de Atlântica. Ariel vive fascinada com o mundo humano da superfície, apesar de nunca o ter visto, uma vez que Triton proíbe todos os seres subaquáticos de ir a superfície depois de a mãe de Ariel ter sido assassinada por um humano. No entanto, tal proibição não inibe Ariel de se aventurar e lançar-se ao desconhecido, mesmo num mundo tão diferente do seu.



Figura 20: Imagem retirada do filme Little Mermaid (2023)

Créditos: Walt Disney Pictures

A personagem em análise no filme Little Mermaid (2023) é Ariel, a protagonista da narrativa. Ela é interpretada pela atriz americana Halle Bailey. Do ponto de vista da aparência, Ariel é uma jovem mulher, de pele castanha escura e cabelo vermelho natural, com pequenas rastas e de olhos castanhos. A sua fisionomia altera dependendo do ambiente em vive. No mar, ela move-se através de uma longa cauda de sereia, na qual a cor verde sobressai, sendo à volta azul e lilás. Usa um top também de escamas, no qual predomina o azul e o lilás. Quando chega à superfície, Ariel move-se através de pernas humanas, fruto da sua transformação, e veste um vestido comprido de mangas longas azul claro, com uma fita cor-de-rosa na cabeça, que vai ao encontro dos tons do seu cabelo.

Quando Ariel aparece a primeira vez, ela aparece no mar, na sua forma de sereia, à procura de objetos humanos, e falta à reunião do conselho do seu pai sobre a governação dos 7 mares. Ariel pesquisa com curiosidade vários objetos humanos, dos quais ela desconhece as funcionalidades. Ela encontra um navio abandonado e vai investigar os resquícios do naufrágio, com o seu amigo e peixe Flounder. Ela diz-lhe para vigiar os tubarões, em tom de brincadeira, como se não tivesse absolutamente medo nenhum de uma das criaturas mais perigosas das profundezas do mar. No entanto quando um enorme tubarão aparece nos destroços do navio, Ariel e Flounder têm de se proteger da criatura, o que

Ariel faz, num total improviso dotado de inteligência, que leva o tubarão a atacar o seu reflexo e ficar preso na armação do espelho. Ariel e Flounder deixam o local, sãos e salvos. Ela fica completamente calma, mas Flounder mostra-se assustado, dando a entender que ou Ariel é muito destemida ou não tem noção dos perigos a rodeiam. Eles vão ter com Scuttle, uma ave que devido à sua capacidade de viver fora do mar sabe mais sobre os objetos humanos que Ariel encontra e explica-lhe as suas funcionalidades, normalmente de forma errada. Ficamos a saber que Ariel está proibida, pelo seu pai, o rei, de ir à superfície. Sebastian, o conselheiro do rei, consegue encontrar Ariel e lembra-a da reunião com o Rei, que ela tinha esquecido por completo. Enquanto volta, ela é observada por Úrsula, a bruxa do mar que é sua tia e a segue com inveja, planeando esquemas para recuperar o poder e liberdade que um dia teve. Quando chega perto do seu pai, ele diz-lhe como ela é irresponsável e não dá prioridade às questões familiares. Triton reconhece que Ariel é muito forte mentalmente, mas recrimina a curiosidade e interesse que Ariel tem pelo mundo dos humanos. Considera que este mundo foi o responsável pela morte da sua mulher, e ordena Ariel a afastar de tais assuntos. Ariel volta ao seu esconderijo, na sua caverna, onde guarda uma coleção de centenas de objetos humanos, com curiosidade sobre eles. Ela está revoltada com o seu pai, por ele não a ouvir, por não compreender o seu fascínio pelo mundo da superfície e lhe negar o acesso a ele. Num momento musical, Ariel expressa a sua vontade de conhecer os humanos, de os ver andar, dançar e usar os seus pés. Ela sente-se presa no oceano com a sua cauda, que só lhe permite viver nas profundezas do mar. Ariel quer ir para a superfície, para o sol, e pertencer ao mundo humano, viver fora da água, sentir a areia quente, e explorar todo esse mundo novo. Sem medo, dirige-se à superfície para ver o fogo de artificio que está a ser lançado, ficando maravilhada. As festividades partem de um navio que é, para ela, desconhecido, onde marinheiros dançam, cantam e bebem em alegria. Aproxima-se o máximo que consegue para observar o seu comportamento. Durante esse curto tempo, uma tempestade avizinha-se. Os marinheiros preparam-se para lhe tentar frente, mas a situação sai do controlo com ondas enormes com uma energia que torna impossível controlar o navio, que acaba por naufragar, em chamas. Ao salvar o seu cão, Eric fica para trás, e Ariel não hesita em resgatá-lo, colocando-se numa situação de grande perigo nos destroços do navio, nunca hesitando. Ela leva-o para a costa e ajuda-o a reanimar, com a sua voz de sereia, até que se vê obrigada a voltar para o mar, quando a guarda real vem buscar o príncipe a praia. A experiência de Ariel só a leva a querer ainda mais fazer parte do mundo terrestre. A sua tia, Úrsula, observa a sua inocência das profundezas do mar, conspirando contra ela e planeando usá-la para roubar o poder do tridente a Triton, tornando-se Rainha dos mares, sem ela saber.

Ariel começa a recolher os destroços do náufrago para a sua coleção, discutindo com Sebastian sobre a condição do mundo humano, do qual ficou ainda mais fã. Sebastian tenta doutriná-la sobre as maravilhas e benefícios de viver debaixo de água, em mais um momento musical, as quais ela também não rejeita, apesar do fascínio com a superfície. Quando se reúne com as suas irmãs, ela mostra-se indiferente às suas preocupações, tendo elas que a chamar várias vezes para as ajudar a arrumar os destroços do naufrágio. Elas dizem que os humanos são irresponsáveis e se pudessem as matariam mas, como Ariel ainda era uma criança quando a sua mãe morreu, não se lembra o porquê do seu pai as proibir de ir a superfície. Ariel continua a defendê-los, até que o seu pai chega e os acusa de ser as criaturas mais perigosas de sempre, com desdém. Ariel comporta-se cada vez mais agressiva e distante, e Triton pede satisfações a Sebastian, que tinha ficado com a missão de a vigiar, e a protege, não tanto por ela, mas para se proteger a ele próprio. No entanto, Triton descobre que ela está apaixonada e Sebastian rapidamente lhe conta tudo sobre o salvamento que Ariel fez, indo até à superfície. Triton confronta-a, ela tenta defender-se, mas ele mostra-se indobrável nas suas convicções. Pai e filha discutem, e Triton destrói a coleção da sua caverna, criando uma rutura entre os dois, o que representa uma oportunidade perfeita para a sua tia de a interpelar, sabendo que ela não está sob a proteção de Triton e está com vontade de o desafiar. Úrsula tira então proveito dos problemas familiares de Ariel e apresenta-se como uma alternativa, que lhe permite visitar a superfície, com pernas. Ariel, à procura de ajuda, dirige-se ao refúgio da Tia, um lugar repleto de cadáveres, sanguessugas e outros seres limitados a viver em exílio. Úrsula começa por criar empatia com Ariel, juntando-se a ela na revolta que tem contra o seu pai, tornando as atitudes dele perante a filha, análogas às que tem com a irmã, apesar de não o serem. A rejeição de Triton perante Ariel deriva da preocupação que ele tem com a filha, o castigo de Úrsula deriva das suas ações maldosas. Mas Ariel não sabe disso e a tia parece-lhe uma opção muito mais viável para a ajudar a obter o que quer do que Triton. Ela usa o fascínio por Eric como motivo para ajudar Ariel, para a ajudar a tornar-se humana, mas essas não são as verdadeiras intenções da ajuda que lhe oferece, uma vez que ela pretende roubar a voz de sereia a Ariel. Ela propõe-se então a tornar Ariel humana durante três dias, nos quais ela e o príncipe se devem beijar, com um beijo de verdadeiro amor. Se essa condição se cumprir, Ariel torna-se humana permanentemente, mas se não, ela volta a ser uma sereia, e passa a pertencer a Úrsula. Além disso, para se tornar humana, Ariel deve abdicar da sua cauda, da capacidade de respirar debaixo de água e, acima de tudo, não terá a voz de sereia, que ficará com Úrsula. Ariel não fica logo convencida e chega mesmo a recusar a proposta da sua tia, por perceber que as implicações são erradas e perigosas. Mas quando confrontada com a alternativa de voltar para o pai e nunca deixar as

profundezas do mar ela apercebe-se que nunca terá outra oportunidade como esta e aceita o pacto, submetendo-se ás ordens de Úrsula. Ariel nada até à superfície, já sem a sua cauda, acompanhada por Sebastian e Flouder, mas ao ser levada até à costa, ela é resgatada por um pescador que a leva até ao castelo. Ariel observa aquele mundo maravilhada e com uma curiosidade extrema, como se tivesse alcançado o seu sonho, mesmo com as dificuldades que se apresentam, ela nunca questiona o que está a acontecer, maravilhada. Ela está muda, e não consegue por isso comunicar, deixando aos que a rodeiam comandar e fazendo dela uma humana. Quando Eric a conhece, ela não é capaz de falar, impossibilitando qualquer interação. É a primeira vez que Ariel questiona o pacto que fez e fica assustada, sem perceber se valeu a pena abdicar dos seus privilégios para ir até à superfície, sem sequer ser reconhecida. É quando Sebastian se apercebe que ela está sem memória e que ele, e os restantes amigos de Ariel, vão ter de ter um papel mais interventivo para a salvar das garras da tia. Ela encontra uma sala de Eric com uma coleção de objetos marítimos, muito parecida com a sua coleção de objetos terrestres. Eric aparece na sala e mostra-lhe as relíquias que conquistou ao longo das suas viagens. Aqueles objetos são, para Ariel, muito familiares, o que surpreende o príncipe, criando, assim, um laço entre os dois, enquanto partilham conhecimentos e os seus interesses pelo mundo, com as almas de exploradores que ambos têm. No dia seguinte, Ariel e Eric vão então explorar a ilha, até chegarem, ao fim do dia, a um lago onde dão um passeio de barco. Sebastian, Flounder e Scuttle, já assumindo que têm um papel ativo em fazer com que Ariel e o príncipe se beijem, uma vez que Ariel não se lembra de que precisa desse beijo para desfazer o pacto com Úrsula, criam um ambiente romântico através de um momento musical, no qual ambos ficam envolvidos. No entanto, sem sucesso, uma vez que o beijo não chega a acontecer, uma vez que quando se aproxima esse momento, as enguias de Úrsula fazem questão de o sabotar. Mais tarde nessa noite, Úrsula usa a voz de Ariel para enganar Eric, fazendo-o acreditar que é ela a mulher que o salvou do naufrágio, fazendo com que ele a proponha em casamento, em vez de Ariel, a quem a voz realmente pertence. Quando sabe das notícias, Ariel pensa que é com ela que Eric pretende casar. Mas quando se apressa para o abordar, vê que ele está com outra mulher, num estado de confusão. Scuttle, ao ouvir a voz de Ariel, aproxima-se do quarto de que a voz provem para ver o que se passa e depara-se com Úrsula, em forma humana, a colocar um colar brilhante que contém a voz de Ariel, que é desmascarada pelo reflexo do espelho, que a mostra na sua verdadeira forma.

Ariel fica destroçada, volta para a beira do mar, onde sente consolo. Mas o seu ânimo não melhora, ela está de coração partido, pois não sabe o motivo das escolhas do príncipe. Ela acaba por adormecer numa pedra meia submersa, na qual os amigos lhe fazem companhia até que Scuttle, desajeitada, lhe conta que o príncipe está a ser enganado e que a mulher com quem pretende casar é a

Bruxa do Mar. Ariel ganha forças e apressa-se a voltar para o castelo. Enquanto os preparativos para o casamento decorrem, e o sol do terceiro, e último dia que Ariel tem para desfazer o pacto com Úrsula, se põe, os amigos de Ariel ajudam-na a quebrar o casamento, ela rouba a voz de Úrsula, com coragem e reganha a sua voz, expondo quem realmente é a Eric, que a reconhece imediatamente. Apesar de não ser bem-sucedida, Ariel mantém-se com o príncipe contra Úrsula, mas é arrastada pela sua tia para o fundo do mar, onde fica revoltada e começa a ter a sua memória de volta, lembrando-se que está agora sob o domínio da bruxa. Ariel sente-se culpada pela situação e desculpa-se perante o seu pai, que foi a vítima dos esquemas da irmã desde o início, que pretende trocar Ariel pelo tridente do rei. Ela fica chocada quando as enguias dissipam o seu pai em cinzas, e Úrsula se torna rainha dos mares, mas, juntamente com Eric, faz-lhe frente, uma vez que a posição nunca foi uma que ela temesse, tendo já feito frente ao pai inúmeras vezes quando era rei. Ambos lutam de forma corajosa e Ariel consegue recuperar o tridente do seu pai, trazendo-o de volta à vida. Ela entrega-lho, num momento de reconhecimento de ambos, do amor que têm um pelo outro. Pela primeira vez, Ariel reconhece os sacrifícios do seu pai, mas não abdica das crenças que tem sobre os humanos, defendendo Eric. Quando tudo volta ao normal, Ariel permanece no mar, mas distante, a sonhar com a vida à superfície, o que o seu pai acaba por permitir, reconhecendo que é o melhor para ela, tornando-a humana. Assim, Ariel encontra o equilíbrio, vivendo à superfície, com Eric, mas explorando os mares com ele, que sempre foram a sua casa.

Em termos técnicos, nas cenas escolhidas do episódio em análise é possível analisar alguns aspetos que têm grande relevância para a representação de Ariel. Durante as cenas escolhidas para análise, cuja descrição detalhada dos planos, ângulos e movimentos de câmara pode ser consultada nas tabelas de descrição fílmica do Anexo I, a personagem Ariel apareceu em cerca de 187 planos, dos quais cerca de 44 são primeiros planos, 37 são planos médios curtos, 28 planos gerais, 23 planos médios longos, 25 inteiros, 17 médios, 8 planos de detalhe e 5 primeiríssimos planos:

1. Planos: Existe uma preferência, nas cenas analisadas, pelo uso de primeiros planos, um uso que pode ter sido motivado pelo facto de a personagem Ariel ser a personagem principal da narrativa e as cenas analisadas a terem no centro da ação. O facto de o maior uso, a seguir ao dos primeiros planos, ser o de planos médios curtos ajuda a evidenciar esta tendência do uso de planos de proximidade para dar a entender o interior da personagem: durante grande parte do filme ela não tem a usa voz e a sua comunicação fica limitada às suas expressões que são mostradas de perto, uma vez que dependendo das cenas a tendência das escalas

dos planos muda. Logo na primeira cena, em que Ariel é introduzida na narrativa, ela explora um barco naufragado nas profundezas do oceano, com o seu amigo peixe, Flounders. Nesta cena há um uso maior de planos gerais e inteiros, mostrando a personagem no seu todo, assim como o contexto que a envolve, uma vez que é um contexto relativamente estranho à experiência humana. Além disso, são usados também planos médios curtos, médios longos e médios, primeiros planos, primeiríssimos planos e detalhe, dando uma diversidade bastante notável de planos que permitem a introdução das condicionantes internas e externas que a personagem apresenta e vive. Já na segunda cena, além de muitos planos gerais, são usados bastantes primeiros planos, médios e inteiros, quando Ariel canta a música que demonstra o seu desejo de pertencer ao mundo humano. Apesar de ter um fascínio externo pelos objetos humanos, o desejo que ela sente é um desejo íntimo e profundo, de deixar o mundo subaquático em que sempre viveu e conhecer um mundo novo, o terrestre, ao qual está proibida pelo seu pai de ir. Assim, o uso dos planos de proximidade, ajudam nesta interpretação das emoções de Ariel, mostrando-as de perto. Além dos mencionados, são usados também planos médios curtos, médios e de detalhe. Na terceira cena, Ariel já se encontra em terra, mesmo que pela primeira vez, e mesmo sem se lembrar porquê, encontra-se privada da sua voz de sereia. Ela é representada principalmente e maioritariamente em primeiro plano e planos médios curtos, sendo pontuais as utilizações de primeiríssimos planos, médios longos, de detalhe e inteiros. O foco é nas suas expressões de curiosidade e espanto quando habita, pela primeira vez, o mundo humano, também com todas as dificuldades que a sua adaptação acarreta, uma vez que ela é exposta a situações que nunca tinha antes vivenciado. Na quarta cena, mesmo sem ela ter memória disso, os seus amigos tentam que Eric a beije, para quebrar o feitiço sobre o qual se encontra. A cena passa-se num lago em que Ariel e o seu príncipe vão num calmo passeio de barco, rodeado por uma cascata e vários seres que incentivam a sua aproximação. Ariel é mostrada maioritariamente em primeiro plano e planos médios curtos, uma vez que ela ainda não tem a sua voz de sereia e continua a ser através das suas expressões faciais que comunica. Além disso, existem também muitos planos gerais e médios, que enquadram ambas as personagens, assim como planos de detalhe que mostram pormenores a que eles se referem e a planos inteiros. Na quinta e última cena, Ariel toma conhecimento de que a sua tia Úrsula está a tentar sabotar a sua relação com Eric, usando a sua voz para o enganar e fazendo com que o príncipe se case com ela, na forma de humana. Ariel, sabendo dos

acontecimentos, apressa-se ao castelo e confronta a sua tia, expondo o truque de que está a fazer uso, recuperando a sua voz e chamando a atenção do príncipe até que ela a reconheça como a mulher que o salvou no dia do náufragio. Ariel é mostrada tanto em primeiros planos como em médios curtos, assim como planos inteiros e médios longos, gerais, médios e de detalhe.

2. Ângulos: Relativamente aos ângulos utilizados, nos planos em que a personagem aparece, ela aparece a maior parte das vezes através de um ângulo normal, em que o olhar da câmara se encontra à altura do olhar da personagem, e em ¾, em que a personagem aparece ligeiramente de lado na imagem. Nas cenas analisadas, cerca de 85 planos de Ariel estão em ângulo normal, 49 contrapicados, com o olhar da câmara de baixo para cima, e 44 picados, com o olhar da camara de cima para baixo, dos quais cerca de 124 são em ¾, 29 frontais e 24 em perfil. No caso de Ariel, muitos dos ângulos que dão perspetiva aos planos diferem da cinematografia comum devido ao facto de grande parte do filme se passar debaixo de água e a gravidade ter reações diferentes, num ambiente aquático. Essa diferente forma dos corpos se moverem e dos pesos é representada pelos ângulos e movimentos de câmara.

3. Composição: No que diz respeito à composição, o filme é repleto de cores fortes e vivas e imagens recheadas de expressão, como é típico da produção da Disney. Nas cenas subaquáticas, no ambiente marítimo em que Ariel e as restantes sereias vivem, predomina um azul forte que é a cor que envolve todas as suas vivencias, a cor do oceano, por vezes com uma iluminação natural bem clara e, outras vezes, um ambiente repleto de sombras, que indicam o perigo das profundezas. Na superfície são apresentados, maioritariamente dias de sol e alegres, com cores fortes e vários pormenores que ajudam a dar vida ao cenário. Na primeira cena, enquanto Ariel investiga o navio naufragado, é apresentado esse mesmo cenário, onde o azul da água predomina e o verde do musgo dos corais faz o contraste, com muitas outras cores a dar vida áquilo que é apresentado como o fundo do mar. No naufrágio propriamente dito, a luz é mais escassa, os raios de luz solares a refletir na água quase que desaparecem e o azul vibrante dá lugar a um azul escuro, quase preto. Ariel apresenta-se como sempre, quando está no fundo do mar. De cabelo vermelho solto, o top arroxeado e a cauda brilhante com escamas azuis verdes e com apontamentos que combinam com a parte de cima. Além dos planos gerais que mostram o ambiente em que vive, Ariel ocupa a maior

parte do tempo de tela, partilhando-o apenas com Flounder, o seu companheiro de aventuras, e com o tubarão que os ameaça. Os movimentos de câmara estão muito presentes nesta cena uma vez que acompanham os movimentos da sereia que, diferentemente dos humanos, se move de uma maneira fluída pelas águas do mar. Movimento de zoom, travelling e tracking ajudam a dar a perceção da maneira diferente de como estes seres marítimos se movimentam, e mesmo na fuga do tubarão, são eles que conferem dinamismo à cena, tornam-se mais apressados e brutos dando a sensação de uma ameaça iminente. A segunda cena, sendo ela também nas profundezas do mar, é uma cena iluminada por uma luz difusa, com pequenos rasgos de luz provindos da superfície, mas que não são fortes o suficiente para a criação de grandes contrastes. Existe, porém, uma luz direcional que emana do topo da caverna e ilumina o lugar específico onde Ariel se senta para analisar os objetos que recolhe do naufrágio, como se a pusesse no *spotlight* daquela caverna que se torna numa espécie de palco quando Ariel começa a cantar. O momento musical é acompanhado por movimentos de camara que acompanham a personagem, variando na escala dos planos e nos ângulos. O seu corpo é iluminado pela luz natural que começa a fazer padrões de luzes e sombras, como se houvesse uma realidade escondida que Ariel gostaria de descobrir, a realidade dos humanos da superfície, da qual ela gostaria de fazer parte. Apesar do dinamismo das escalas dos planos, Ariel aparece, quase sem exceção, individualmente na tela e ocupa o espaço central, sendo uma cena que se foca nela e nas suas emoções e termina focada nela, com todo o cenário em sombra e uma luz direcional que só a ilumina a ela enquanto olha para cima. Na cena seguinte, Ariel já se encontra na superfície, com pernas, e sem a sua voz. O ambiente muda completamente, desde as tonalidades, até à maneira como a própria cena é filmada. As cores que no ambiente subaquático eram vibrantes e fortes, com uma grande saturação, são nesta cena substituídas por tons beges e cores em tons pastel, que relembram a areia. Apesar de existirem movimentos de câmara, eles são muitos menos dinâmicos, uma vez que se limitam a seguir Ariel e a mostrar o seu ponto de vista. Mesmo Ariel encontra-se vestida por um cobertor bege, nada semelhante ás escamas brilhantes que a envolviam no mar. Os tons azulados são substituídos por tons amarelados e alaranjados, próprios do sol, do reflexo da luz e do fogo existente na superfície. Os planos são mais lentos, dando tempo ao espectador para reconhecer o processo de reconhecimento daquela realidade, pelo qual Ariel está a passar, estranhando quase tudo. Ela continua a ocupar o espaço central da tela, no entanto

muito do tempo de ecrã é reservado para mostrar o que ela vê, focando-se nela para mostrar as suas reações, expressas também pela música que dá corpo à cena. Após ser preparada pelas aias do castelo, Ariel fica vestida num belo vestido azul claro, e uma fita cor de rosa que lhe apanha o cabelo e uns sapatos também em tons cor-de-rosa. A cena seguinte, por ser de noite, e num ambiente aquático, é composta por tons que relembram o habitat natural de Ariel. O tom azulado na noite relembra o oceano, assim como o verde da florestação. Por ser um momento musical a cena decorre com um ritmo muito dinâmico, com planos variados das personagens, de detalhes e do cenário. Ariel aparece maioritariamente num espaço central da imagem, focado nas suas expressões, uma vez que ainda não está no controlo da sua voz. Sendo numa lagoa, a água é um dos elementos que está constantemente presente na imagem, fazendo com que Ariel pareça mais confortável do que nas cenas anteriores. A última cena retorna ao ambiente terrestre, durante o dia, retomando também os tons mais alaranjados e próprios do pôr do sol, altura do dia em que a cena decorre. Como é uma cena de confronto, é composta por movimentos de câmara bruscos que refletem as intenções das personagens e, Ariel, aparece maioritariamente em planos conjuntos, lutando com Úrsula, e confrontando a sua verdadeira natureza com a restante população, sendo colocada no centro da imagem, sozinha e com Eric, no final da cena, em que os dois se juntam e ela se volta a tornar em sereia, num momento em que o sol se põe e a iluminação se torna mais obscura, com bastantes sombras.

4.1.5. Análise do filme Mary Poppins Returns (2018)



Figura 21: Cartaz oficial do filme Mary Poppins Returns (2018)

Créditos: Walt Disney Pictures

Mary Poppins Returns (2018) é uma sequela do filme original Mary Poppins (1964) e passa-se em Londres, durante a grande depressão (ver Figuras 21 e 22). O filme narra a história de Michael Banks, que vive na sua casa de infância, juntamente com as suas três crianças, após a morte da sua mulher, um ano antes. Michael Banks pediu um empréstimo ao banco para que trabalha, e está atrasado três meses no pagamento, atraso pelo qual recebe um aviso que a sua casa será hipotecada caso o pagamento não seja feito até à sexta-feira daquela semana. Com a ajuda da sua irmã, Jane, Michael recorda-se de que o seu pai lhes deixou ações no banco que poderiam cobrir o empréstimo, e ambos começam a procurar, na casa, pelos certificados das ações. Durante a procura, Michael encontra o seu papagaio de infância e deita-o fora, num ato representativo do seu afastamento dos sonhos de infância. No entanto, durante uma visita ao parque da cidade, um dos seus filhos encontra o papagaio e começa a brincar com ele. Enquanto brinca, Mary Poppins aparece a descer do céu, a planar com o papagaio na mão. Ela leva as crianças de volta para casa e anuncia que será a sua ama, pelo menos até a "porta abrir" e a situação financeira da família se resolver.



Figura 22: Imagem retirada do filme Mary Poppins Returns (2019).

Créditos: Walt Disney Pictures

A análise em destaque em Mary Poppins Returns (2019) é a própria personagem que dá nome ao filme. Mary Poppins é interpretada pela atriz britânica Emily Blunt. Ela apresenta-se como uma mulher de meia idade, mas com uma aparência jovem, de cabelo médio, castanho escuro, pele clara, bochechas e lábios rosados, e olhos azuis. Quando em público, Mary Poppins apresenta-se com um chapéu, cachecol, sapatos e luvas vermelhas e um casaco azul forte, sempre com o seu guarda chuva numa mão, e a mala noutra. Mary Poppins é uma ama tipicamente inglesa, eficiente, sensível e com poderes mágicos. Ela é severa, mas também doce, usando muitas vezes o humor ao mesmo tempo que incentiva as crianças de quem cuida a usarem a imaginação e a entregarem-se ao sentido do maravilhoso, sempre com respeito pelos limites. Os seus poderes incluem a criação de situações mágicas, levitar e usar o seu guarda chuva como para-quedas.

Ela aparece pela primeira vez quando a família Banks, cujo pai tinha já sido criado por Mary Poppins, começa a ter problemas financeiros e vê-se na iminência de perder a casa de família. As crianças Banks brincam no parque com um papagaio, juntamente com Jack, até que ela aprece, a planar do céu, agarrada ao papagaio. Mary Poppins começa a dar ordens às crianças Banks, uma figura de autoridade que lhes tem faltado na vida. Jack menciona que ela está tão bonita como sempre, uma vez que a conhece desde criança. Ela assume desde logo o papel de ama da família Banks, e começa a dirigir as três crianças, mandando-as de volta para casa. Quando chegam, os irmãos Banks ficam estonteados por vê-la, ao que ela responde a exigir boas maneiras, como lhes ensinou em criança. Também eles mencionam que Mary Poppins parece não ter envelhecido desde a sua infância, comentário que ela não aceita bem, mas que parece ter gostado, uma vez que se apressa para ver o seu reflexo no espelho com agrado, um indicador de uma "anormalidade mágica" que o facto de o seu guarda-chuva falar também denuncia. Ela não se preocupa

com a retribuição monetária que a família Banks não pode pagar e começa a tomar conta das crianças, começando por lhes dar um banho. As crianças Banks conseguem ver e ouvir coisas que os adultos não conseguem, nomeadamente tudo o que provém da magia de Mary Poppins, que todas as crianças de quem ela cuidou, se esqueceram ou deixaram de acreditar quando se tornaram adultas. Mary Poppins tem uma personalidade exigente, rígida, com preferência por regras e comportamentos polidos, o que também transmite pela sua postura e pelo seu exemplo, e com um momento musical que enaltece o pensamento lógico, em vez do absurdo da imaginação. No entanto, essas afirmações são negadas pelos atos que se seguem, quando prepara o banho e leva as crianças numa aventura, outro lado da sua personalidade é exposto. Um lado que enaltece a imaginação e que faz com que as crianças fiquem curiosas no que se segue, uma aventura através de fantasias aquáticas, algumas fruto do absurdo puro, sem fundação lógica absolutamente nenhuma, as quais Mary Poppins defende que são diversões necessárias à felicidade. Mary Poppins não interfere nos assuntos dos adultos, limitando-se a ajudar no que diz respeito a tarefas domésticas e a cuidar das crianças, mantendo-as felizes e confortáveis e assumindo um papel de educadora. Além das regras que impõe para a sua educação e de ressalvar a importância da imaginação, subvertendo a própria filosofia que ensina, como se fosse importante as crianças saberem as regras e como comportar-se, para poderem ser livres desses mesmo conhecimentos, ela por diversas vezes dá lições sobre a vida. Quando as crianças Banks quebram a taça que pertencia à sua mãe, ela recrimina-os, inicialmente. Mas logo a seguir presenteia-os com um momento mágico, na tentativa de a arranjar, afirmando que tudo é possível, até o impossível, confortando-os, em vez de os castigar. Ela entra numa outra realidade com as crianças e com Jack, uma realidade que existe dentro da taça chinesa que as crianças tinham quebrado. Essa realidade é um mundo em desenho, onde personagens de desenhos animados ganham vida, e estão familiarizados com Mary Poppins. Ela decide voltar, mas as crianças querem passear por aquele mundo mágico, o que Mary Poppins permite, levando-os ao Royal Doulton Music Hall, num momento de aventura. As crianças e Jack ficam maravilhados com o que as rodeia, até que chegam ao local anfiteatro e Mary Poppins usa o seu guarda chuva para os transportar para uma noite de gala. Ninguém entende como ela o fez, mas Jack explica que Mary Poppins nunca dá satisfações pelas suas ações. Durante o espetáculo, ela é convidada para cantar, por Jack. Ela rejeita, como se não quisesse a atenção, mas logo a seguir começa a cantar entusiasticamente, uma música educativa com a temática de não julgar as pessoas pelas aparências, mantendo a sua função de educadora infantil, de uma forma didática e divertida, que recebe os aplausos do público, mostrando como também ela gosta de ser o centro das atenções. Quando as crianças são raptadas nessa realidade paralela, elas acabam por acordar sobressaltadas, no mundo real, em que

Mary Poppins os consola, nunca dizendo que aquele episódio foi realidade, apesar de todas as três crianças concordarem com a forma como os eventos decorreram, o que seria estranho, caso fosse apenas um sonho. Vendo-as desconsoladas, com saudades da mãe e com medo de perder a casa em que sempre viveram, Mary Poppins, em mais um momento musical, ensina-lhes que eles nunca vão perder as coisas que são importantes para eles, porque elas vivem dentro de si próprios, conseguindo voltar a descansá-las em paz. No dia seguinte, ela vai com as crianças à cidade para tentar arranjar a taça chinesa partida. Enquanto se prepara, ela ajuda também os adultos Banks, vendo Jane a conversar com Jack e encorajando a ajudanta Michael a preparar-se para sair de casa. Depois, dirige-se, na bicicleta de Jack até ao centro da cidade, com as crianças nas laterais e cesto da bicicleta, em mais uma aventura. Elas chegam à loja de arranjos Topotrepolovsky, onde se encontra a estranha prima de Mary Poppins, Topsy, num estado depressivo, por ser a segunda quarta-feira do mês. Mary Poppins e as crianças apreciam com espanto quando toda a loja se inverte, ficando de cabeça para baixo, e também com a sua prima, ela usa um tom de autoridade, criticando a falta de maneiras por não ir receber os convidados à porta. Apesar de a sua prima lhe dizer que naquele dia não arranja nada, ela insiste, porque acredita que a prima é capaz de concertar qualquer coisa, mostrando como também acredita nas suas capacidades. Topsy explica, em tom musical, como é capaz de arranjar tudo, em qualquer altura, menos na segunda quarta-feira de cada mês, em que tudo fica confuso e fora do sítio. Ao que Mary Poppins responde mostrando como a condição da prima pode não ser uma maldição, mas uma maneira de ver as coisas de uma perspetiva diferente, evidenciando mais uma vez o ponto de vista positivo da ama, que vê uma oportunidade em todas as dificuldades. Pelo fim da canção, Topsy é fã das segundas quartas-feiras do mês, sem medo de um ponto de vista diferente, e está disposta a tentar arranjar a taça chinesa das crianças. No entanto, elas ficam tristes ao saber que a taça pouco valor monetário possui, e de nada vale a não ser do valor sentimental que tinha para a mãe das crianças, concordando com a lição de Mary Poppins de que tudo depende do ponto de vista. Eles dirigem-se, de seguida, ao banco, e pelo caminho passam por Jane Banks, deixando que Jack lhe dê boleia na sua bicicleta. Mary Poppins, mais uma vez, age no interesse dos Banks, desta vez dos já adultos. Quando chegam ao banco, ela usa o mesmo tom autoritário que usa com as crianças, mas, contrariamente ao que seria de esperar, porque Mary Poppins é Mary Poppins, ela é totalmente ignorada pelo funcionário do banco, mostrando como a influencia e autoridade que ela tem é, de facto, restringida ao facto de ela ser uma ama. Segue-se um momento em que Mary Poppins olha o seu reflexo, arranjando o cabelo, auto afirmando a sua autoestima, sabendo que não pode fazer mais do que o que faz, o que justifica o facto de ela não interferir nos assuntos adultos. Ela observa depois as crianças a fugir para se infiltrarem no escritório do

banqueiro responsável pelo caso da hipoteca da sua casa e, em vez de as impedir, como qualquer adulto faria, ela permite que eles continuem com os seus planos, com plena consciência de até onde a sua influência lhe permite interferir. Quando é atendida pelo funcionário do banco, ela pede para ver Michael Banks, de quem, mais uma vez está a cuidar, levando-lhe a mala de que se tinha esquecido. Apesar de Mary Poppins não se intrometer no mundo dos adultos, ela permite que as crianças o façam, deixando que elas ouçam a conversa sobre o dono do banco querer ficar com a casa dos Banks, sem intenção nenhuma de concluir a promessa que fez e de os ajudar a pagar o empréstimo. Mesmo sem ter influência, ela cuida, da melhor forma que encontra, dos que ela assume serem sua responsabilidade. Apesar das crianças não terem autoridade para fazerem ouvir o que descobriram, as verdadeiras intenções do banqueiro ficam expostas, deixando Michael preocupado e com problemas no banco. Toda esta situação se despoletou porque Mary Poppins permitiu. Não ficou ficou aborrecida com o resultado, nem recrimina as crianças por terem posto o seu pai em problemas, uma vez que, na sua perspetiva, descobrir os verdadeiros motivos do banqueiro é um bom resultado. Sem saber o que fazer, as crianças seguem os conselhos de Jack, certificados por Mary Poppins, e "seguem a luz", em mais um momento musical proporcionado pelos trabalhadores que tratam de acender as luzes da cidade de Londres, que os leva a estar em êxtase quando chegam a casa e encontram o seu pai chateado. Michael acusa Mary Poppins de estar a encher a cabeça das crianças com absurdos, ao que ela responde com silêncio, mas com um olhar determinado, de como quem sabe que está a fazer o melhor por aquela família. Michael chama-a para mais uma reprimenda, que também é direcionada às crianças, e acusa-a de não estar a agir no melhor interesse. Mary Poppins deixa que as crianças sejam responsabilizadas pela situação do banco, mais uma vez não interferindo nos assuntos dos adultos. Quando Michael perde a compostura e começa a chorar, por já ter perdido tanto e ter saudades da sua esposa, as crianças cantam-lhe a música que Mary Poppins lhes ensinou sobre as coisas perdidas, que nunca se perdem. Michael fica reconfortado e contente, mas quando as crianças querem dar os créditos a Mary Poppins, ela pede-lhe para não o fazerem, mostrando como ela tem noção que, apesar de viver naquela casa e ter um papel a cumprir, ela não é um membro da família. Quando Michael lhe pergunta se ela teve alguma influência nas atitudes das crianças a tentar salvar a casa, Mary Poppins nega qualquer envolvimento, dizendo que nunca disse uma palavra, o que é verdade, uma vez que ela se limitou a não os impedir. Claramente ela não concorda com as atitudes de Michael, e responde-lhe de uma forma distante, criticando-o por pensar demasiado.

Chegado então o momento de abandonar a casa, e não tendo encontrado os certificados das ações no banco, Mary Poppins ajuda apenas as crianças a arrumar os seus pertences para deixarem em

casa. Quando lhe perguntam se os vai deixar, ela diz que não, mas quando dizem que ela pertence com a família, Mary Poppins mantém uma atitude agradada, mas distante, como se soubesse que isso não é verdade, apesar de ser um comentário simpático. Mary Poppins apareceu numa altura de crise, com a função de ajudar durante ela. O futuro, é incerto. Depois de encontrarem o certificado das ações do banco, os Banks estão atrasados para provar que o têm, e fica ao encargo de Mary Poppins "inverter o tempo", permitindo que Michael entregue o certificado antes do fim do dia, como tinha sido combinado com o dono do banco. Mary Poppins, Jack e as crianças dirigem-se então ao Big Ben, para atrasar o relógio que marca o horário londrino, sendo que, desta vez, é Mary Poppins quem conduz a bicicleta, mostrando como é ela que está no controlo da situação. Embora ela fique com as crianças enquanto Jack e os colegas sobem o Big Ben e apagam as luzes do relógio, eles não conseguem mexer nos ponteiros. Mary Poppins, com o seu guarda chuva, eleva-se no ar, elegantemente, e atrasa o relógio cinco minutos, impedindo que acabe o dia e dando tempo aos Banks para chegarem ao banco, e dando o impulso final para que o banqueiro veja os certificados, o que apesar de não ser a solução para a hipoteca, faz com quem eles estejam no banco a tempo e o dono os liberte do crédito, permitindo-lhes ficar com a casa.

Quando tudo está resolvido, a família Banks está segura e feliz, e a missão de Mary Poppins chega ao fim. Ela não os acompanha na visita ao parque que serve de celebração, aparecendo apenas na periferia do evento, a observá-lo de fora, sabendo que todos irão esquecer os eventos mágicos, quando crescerem, num momento solitário e nostálgico, que está inerente à sua condição de ama, que a faz pertencer apenas temporariamente a vida das famílias com quem trabalha. Sabendo que está na sua hora, ela abre o seu guarda chuva e parte, subindo os céus.

Em termos técnicos, nas cenas escolhidas do episódio em análise é possível analisar alguns aspetos que têm grande relevância para a representação de Mary Poppins. Durante as cenas escolhidas para análise, cuja descrição detalhada dos planos, ângulos e movimentos de câmara pode ser consultada nas tabelas de descrição fílmica do Anexo I, a personagem Mary Poppins apareceu em cerca de 121 planos, dos quais cerca de 26 são planos gerais, 23 planos médios curtos, 18 planos inteiros, 18 primeiros planos, 15 planos médios longos, 10 planos médios, 7 planos americanos e 4 planos de detalhe:

1. Planos: Nas cenas analisadas, a personagem Mary Poppins aparece maioritariamente em planos gerais e planos médios curtos, um uso que mostra a forma como, apesar de ela ser a personagem principal da narrativa, ela existe em função de outras personagens, sendo, a maior parte das vezes, enquadrada num contexto maior do que si própria e não sendo vista

através de planos de grande proximidade, como se o seu interior não fosse importante. Mary Poppins é uma ama e a sua função é ajudar a família de quem cuida, deixando de lado os seus interesses pessoais. Logo na primeira cena, em que ela é introduzida, Mary Poppins aparece do ar, com o seu guarda chuva, a interromper o que é um momento familiar entre as crianças Banks. Ela apresenta-se como ama, num tom autoritário que sempre usa, e é imediatamente reconhecida por Jack, que se lembra dela da sua própria infância. É mostrada em planos maioritariamente gerais, onde surge como um todo, a aparecer dos céus com a sua magia, médios curtos, mostrando-a de perto, e primeiros planos, dando-lhe bastante ênfase. Além disso, Mary Poppins aparece em planos médios longos, médios, inteiros e americanos, enquadrada individualmente e com as restantes personagens. Já na segunda cena, depois de levar as crianças do parque para casa, ela é reconhecida então por Michael e Jane Banks, de quem também cuidou quando era crianças. Eles ficam surpresos por vê-la e ainda mais com os relatos das crianças, que relembram os relatos imaginativos que eles próprios faziam e que parecem agora fábulas fantasiosas. Mary Poppins aparece em planos maioritariamente médios curtos e também primeiros planos, como na cena anterior, uma vez que são cenas de introdução que dão uma perspetiva da personagem sobre a família, e da família sobre ela. Além disso, ela aparece também em planos médios, inteiros, americanos e de detalhe, uma diversidade de escalas que fornece uma visão variada sobre a personagem. Ela é muitas vezes enquadrada individualmente, como se fosse, ainda, um indivíduo estranho à família, apesar de reconhecível, sendo que para o final da cena começa já a aparecer em planos conjuntos, como se fosse sendo aceite no lar onde vai permanecer indeterminadamente. Na terceira cena, a visão que nos é dada de Mary Poppins começa a alterar, uma vez que, num momento musical, ela canta e doutrina as crianças Banks sobre a função da lógica, da imaginação e do absurdo nas suas vidas e felicidade. Até agora, a única perspetiva que tínhamos tido de Mary Poppins era uma visão de uma mulher rígida, regrada pela lógica e por muitas regras. A partir deste momento percebemos como, além dessa faceta, existe uma muito mais mágica na sua personalidade. A cena retrata a preparação das crianças para o banho, momento no qual observamos alguma relutância da parte delas de participarem nas atividades propostas por Mary Poppins, uma vez que parecem atividades banais e mundanas. No entanto, a própria visão delas sobre a ama muda, uma vez que quando ela começa a cantar ela começa a cativá-las de uma forma que elas não querem ser deixadas para trás. Ela é representada maioritariamente em plano

inteiro, médio, médio curto e primeiro plano, sendo que ela é vista de forma próxima, como se só ela soubesse o que se segue na aventura que os espera. Além disso, Mary Poppins é representada em planos americanos e médios longos, mantendo uma distância muito relativa, enquanto se encontra na casa de banho. Já no banho propriamente dito, a cena passa-se mostrando o mundo subaquático que ela retrata na sua canção e que maravilha as crianças, mostrando-lhes a importância da imaginação que, apesar de estar a ser demonstrada de forma externa, acontece, essencialmente, nas suas mentes. Nesta cena, a escalada dos planos é bastante diferente, uma vez que Mary Poppins é representada maioritariamente em plano geral, sem comparação de outras escalas. Este uso deve-se, provavelmente, ao facto de o importante nestas cenas não ser tanto a ama mas antes o mundo mágico que ela cria para as crianças habitarem e se divertirem, ensinando-lhes que a imaginação é tão importante como a lógica. Além disso, ela aparece representada em planos inteiros, médios longos, médios curtos, primeiros planos e planos americanos. A última cena, apesar de longa, não contém muitos planos de Mary Poppins, uma vez que na maior parte do tempo são os homens das lâmpadas que praticam a ação. No entanto, os atos de Mary Poppins no salvamento da família Banks e da sua casa é primordial e merece, por isso, análise. É ela quem consegue atrasar o Big Ben e dar mais 5 minutos a Michael para entregar os certificados. Ela é representada maioritariamente em plano geral, médio curto e médio longo, quase sempre enquadrada num contexto maior que decorre a sua volta uma vez que o objetivo principal não é uma concretização que lhe vai mudar a sua experiência pessoal, mas cumpre o seu propósito, que é ajudar a família de quem cuida. Ela é também representada em planos inteiros, primeiros planos e planos de detalhe.

2. Ângulos: Relativamente aos ângulos utilizados, nos planos em que a personagem aparece, ela aparece a maior parte das vezes através de um ângulo normal, em que o olhar da câmara se encontra à altura do olhar da personagem, e em ¾, em que a personagem aparece ligeiramente de lado na imagem. Nas cenas analisadas, cerca de 76 planos de Mary Poppins estão em ângulo normal, 38 contrapicados, com o olhar da câmara de baixo para cima, e 6 picados, com o olhar da camara de cima para baixos, dos quais cerca de 87 são em ¾, 18 frontais e 11 em perfil. O facto de existirem muitos mais ângulos contrapicado do que picados parece decorrer do facto de, durante grande parte do tempo, Mary Poppins ser vista através do olhar das crianças Banks que, não só olham para ela fisicamente de baixo, como

representado pela câmara, uma vez que ela é mais alta e mais velha, mas também olham para ela como se ela fosse um ser superior, não só pelo seu estatuto de ama que lhe confere imediatamente uma autoridade perante a família, mas também pelas suas competências mágicas.

3. Composição: Do ponto de vista da composição, as cenas de Mary Poppins Returns (2019) variam muito dependendo do tom emocional e o objetivo do momento narrativo que representam. Quando Mary Poppins é introduzida na narrativa, por exemplo, as crianças Banks encontram-se no parque, num dia cinzento, representado por cores pálidas e pouco saturadas. Ela aparece do céu, entre nuvens, numa sequência de planos que a faz parecer uma entidade divina. A sua roupa é o mais colorido do cenário, que se preenche depois pela roupa também das crianças, colorida e com cores fortes. No entanto, todo o restante cenário parece aborrecido e sem vida, até com resquícios de nevoeiro no ar, dando uma luz difusa a toda a cena que não realça, nem ensombra, nada em particular. Já na cena seguinte, quando entre na casa da família Banks, Mary Poppins é iluminada pela luz quente artificial que ilumina o interior do espaço. Ela continua vestida com o seu casaco azul, chapéus, sapatos, luvas e mala avermelhados, e o seu guarda-chuva, enquanto retoma relações com os irmãos Banks que estiveram ao seu cuidado no passado. O cenário representa uma típica casa antiga, de azulejos e pormenores detalhados e trabalhados, ora nos corrimões das escadas, ora nos vitrais das portas, nada semelhantes aos construídos pela arquitetura contemporânea, mostrando como aquela é uma casa com tradição. Mary Poppins aparece num espaço central da imagem, aparecendo tanto em planos individuais como em conjunto, com as restantes personagens. No entanto, esta cena foca-se mais na sua individualidade como membro externo à família que a irá acolher, e coloca, por isso, em plano e contra plano Mary Poppins e a restante família, integrando-a nos planos conjuntos à medida que a conversa decorre. Na cena seguinte, na casa de banho enquanto as crianças se preparam para o seu primeiro banho com Mary Poppins, a iluminação muda, provindo de uma luz natural, branca, fornecida por uma janela para o exterior. O tom da cena é composto por tons pálidos, que variam apenas entre o beije, o castanho, o branco e um amarelo muito suave, do qual sobressai a cor da pele das crianças e a roupa e acessórios de apontamentos coloridos de Mary Poppins. Toda esta composição contrasta com a composição da cena seguinte, em que os presentes embarcam numa aventura subaquática imaginativa no banho. Num momento musical que evoca a imaginação, Mary Poppins e as crianças embarcam

num banho colorido e de cores vivas. O cenário subaquático do banho é envolto por um azul muito forte da água do mar, com a luz provinda da superfície a criar Padrões de luz e sombra. Quando entram no banho, as roupas das crianças, antes brancas, passam a ser coloridas, com riscas de diversas cores, como se fossem marinheiros. Mary Poppins veste também um fato de marinheira azul e vermelho excêntrico. Além disso, peixes e corais e vários tipos de detalhes ajudam a colorir a cena com uma paleta de cores muito diversificada. Os movimentos de camara constantes, entre *travellings*, *zooms* e *trackings* ajudam também a criar a dinâmica que a cena contém. No mesmo banho, quando sobem à superfície, a saturação da cena mantém-se, como se tivessem num mundo alternativo ao anterior. É uma cena iluminada pelo que parece uma luz exterior e natural, fornecida pelo sol, em que todas as personagens permanecem completamente iluminadas. Já na última cena analisada, em que o tempo é corrigido por Mary Poppins para que a família Banks tenha tempo de entregar o certificado de ações no banco, e salvar assim a sua casa de família, a ação decorre durante a noite, o que altera, desde logo, toda a composição. Inicialmente, a cena é iluminada por luzes pontuais amareladas emanadas das lâmpadas das casas e das ruas, com uma luz geral branca, provinda da luz do luar. Mary Poppins não aparece durante toda a cena, aparecendo em momentos fulcrais da ação. Mas, no entanto, é a preparação para a sua intervenção, que se mostra necessária, que a torna uma personagem importante para esta cena. Quando Jack se mostra incapaz de rodar os ponteiros do Big Ben, Mary Poppins levita elegantemente no seu guarda-chuva e, com uma extrema facilidade, roda os ponteiros para trás. Ela aparece como uma sombra num cenário pouco iluminado, como uma figura voadora, misteriosa e mágica, salvando o dia.

4.1.6. Análise do filme Dumbo (2019)



Figura 23: Cartaz oficial do filme Dumbo (2019)

Créditos: Walt Disney Pictures

Dumbo (2019) é um filme realizado por Tim Burton, de um guião escrito por Ehren Kruger (ver Figuras 23 e 24). É uma co-produção da Walt Disney Pictures, Tim Burton Production, Infinite Detective Productions e Secrete Machine Entertainment. É uma adaptação *live action* do filme de animação homónimo de 1941 da Walt Disney, que é baseado na versão literária "Dumbo the Flying Elephant" escrita por Helen Aberson e Harold Pearl, em 1939.

A narrativa passa-se em 1919 em Sarasota, na Florida, e narra o regresso do artista circense de cavalos e soldado da Primeira Guerra Mundial Holt Farrier, ao circo onde trabalhava antes da guerra, o The Medici's Brothers Circus, gerido por Max Medici. Quando regressa da guerra, Holt encontra o circo onde os seus filhos ficaram acolhidos em problemas financeiros, e com as expectativas da sua sobrevivência entregues a um novo elemento, um elefante bebé, Dumbo. Dumbo nasce deformado e devido às suas enormes orelhas consegue voar, o que desencadeia uma série de acontecimentos que muda a vida de toda a equipa do circo.



Figura 24: Imagem retirada do filme Dumbo (2019)

Créditos: Walt Disney Picstures

A personagem em análise no filme Dumbo (2019) é Colette, a artista circense dominadora de trapézios que consegue acompanhar Dumbo nos seus voos. Colette é interpretada pela atriz francesa Eva Green e, do ponto de vista da aparência, ela é uma mulher com um perfil jovem e um ar sofisticado, alta e elegante, atlética, com pele bastante clara, cabelos médios avermelhados, sempre muito arranjados e distintivos olhos verdes. Colette está habituada a ser o centro das atenções nos seus espetáculos de trapezista, sempre muito produzida e elegante. Devido a esse facto, ela comporta-se sempre de forma muito autoconsciente, sempre muito arranjada e vestida de forma exuberante, como se estivesse sempre sob observação e se comportasse, por isso, de forma impecável.

Na narrativa, Colette só aparece quando o empresário para quem trabalha decide comprar o circo a que Dumbo pertence, o Medici Brothers Circus, depois de ver o sucesso que o pequeno elefante se tornou, e lhe propor, sem lhe dar hipótese de recusar, a criação de um espetáculo de circo, que seja feito através da colaboração da trapezista juntamente com o elefante voador. Ela é apresentada, inicialmente como a "Rainha dos Céus", num vestido preto comprido, repleto de texturas e rendas, com uma pena preta extravagante que faz sobressair o cabelo vermelho, brincos e luvas, dignas de uma cerimónia. Por esta altura, ela não quase não participa nos diálogos, mantendo uma presença distante e enigmática que se limita a questionar a veracidade do elefante voador, como se de uma espécie rara se tratasse. A sua função é a de acompanhante do empresário que é dono do parque de diversões. No entanto, e curiosamente, quando os levam para ver Dumbo, Colette assume o controlo da situação, passando por todas as pessoas presentes como se não as visse e dirigindo-se à pequena criatura, com uma atitude simpática, que não lhe tinha sido ainda antes vista, uma vez que o seu ar emana, também, petulância, assim como o do empresário que acompanha. Apesar de ser essa a sua postura com os humanos, Dumbo olha para ela com uma curiosidade inocente, mesmo quando ela, de forma

desconfiada, questiona as suas capacidades. No entanto, logo vemos que Colette não é uma simples donzela, quando suja os sapatos na tenda dos animais e não dá grande reação ao sucedido, dando a entender um aspeto muito mais simples da sua personalidade, que fica também agradado quando toma conhecimento de que são as crianças quem está a ensinar Dumbo.

Em Dreamland, Colette age como uma vedeta, vestida num longo vestido inspirado na penugem de um pavão, um animal vaidoso por natureza, acenando à população de fãs que se encontram nas margens do caminho pelo qual desfila, na chegada, afirmando que naquele parque, "eles" (referindo-se a si e a dono do parque), tornam o impossível, possível. Toda aquela fartura e requinte parece exagerada aos olhos de Holt, que está habituado a uma vida bem mais simples. Mas ainda assim ele não nega os benefícios que podem advir da junção do circo ao parque temático. Quando lhe é proposto que voe com Dumbo, Colette reage defensivamente, ao início, como se o seu patrão lhe estivesse a propor algo que ela não quer fazer, com a estratégia de a elogiar, chamando-lhe "Deusa" e com uma atitude que cobra todos os luxos a que Colette tem acesso. Ela fica de pé atrás com o empresário, mas essa atitude não se reflete em Dumbo, quando iniciam nos treinos. Ela começa por perguntar a Holt se são aquelas as mãos nas quais ela vai confiar a sua vida, uma vez que tanto Dumbo como ela estão habituados a trabalhar sozinhos. No entanto, a atitude de Colette com as crianças, Dumbo e Holt é diferente da que tinha sido visto até agora, mostrando-se uma mulher simpática, com uma simplicidade que não tinha ainda sido expressa. Ela coloca mãos à obra e quando Holt questiona as suas capacidades ela afirma que sabe voar desde criança, enquanto bate o pó fixador na palma das mãos com firmeza. Em vez agir com arrogância, Colette pergunta e pede as crianças que lhe expliquem como é que Dumbo voa, o que elas fazem de bom grado, ajudando-a a estabelecer um laço com o animal. Com a ajuda de Milly, ela consegue voar com Dumbo, logo na primeira tentativa, enquanto exibe também a sua elegância de trapezista e cativa Dumbo com as suas habilidades, mostrando como é um par para ele, com a capacidade de voar. Quando vê Dumbo efetivamente a voar, é ela quem fica maravilhada, mostrando também um lado humilde da sua personalidade. Mas apesar de bem-sucedida, a situação não está controlada, porque apesar de Colette e Dumbo conseguirem estar no ar juntos, eles ainda não voam em sintonia, o que acaba por fazê-los cair nas redes de segurança. Mesmo a situação sendo perigosa, Colette não se mostra assustada.

Mais tarde, ela conta a Holt que Vandevere, o empresário para quem trabalha, a encontrou enquanto ela trabalhava como uma artista de rua, em Paris. Quando ele lhe pergunta, ela explica que não é verdadeiramente namorada dele, que é só para manter as aparências, dando a entender que ela tem outra dimensão que não é a que mostra em público. Ela descreve-se como sendo mais uma das jóias

que Vandevere veste para refletir a luz em si próprio, mostrando como Colette sabe qual é a sua posição, a sua função e o seu trabalho, na vida do empresário, e sabe que não é uma relação de cariz afetivo e sentimental. Além disso, ela diz que, na sua perspetiva, Holt é que é o sortudo, uma vez que tem a família, com quem tem relações verdadeiras. Eles passam assim a estar do mesmo lado, uma vez que se torna percetível que também Colette deve provar o seu valor para manter a sua posição no parque de diversões, assim como toda a equipa do Medici Brothers Circus. Dumbo fica entusiasmado ao ver a pena, mas é Colette quem fica assutasda. Apesar da expressão de terror na sua cara, ela enfrenta na mesma o seu medo. Quando Dumbo se dirige para a pena que Milly lhe oferece, que despoleta o espirro que lhe dá o impulso que o faz voar, Colette salta para cima dele, para levantar voo também. A primeira tentativa não é bem-sucedida, e consegue-se perceber a pressão a que Colette está exposta, uma vez que a deceção na cara de Vandevere é óbvia. Ainda assustada, numa segunda tentativa, Colette e Dumbo conseguem finalmente levantar voo juntos, com sucesso.

No espetáculo que se segue, Colette aparece, antes, à beira de Holt e das crianças, lembrando que a sua única faceta não é a que veremos a seguir, sofisticada e em performance, mas que existe um ser humano, igual a todos os outros, que procura também aprovação. Quando aparece em palco, no centro da tenda de circo, ela já não hesita. Mostra-se calma e confiante, cumprindo irrepreensivelmente com a sua parte da performance conjunta. A elegância de Colette é tanta que até Dumbo fica maravilhado. Ela é, realmente, uma artista que emana beleza, em si e na sua arte. No entanto, quando chega à altura de voarem em conjunto, as coisas não correm tão bem. Mais uma vez mostrando como Colette não é livre de tomar as suas decisões, a rede de segurança que está sempre montada, naquele dia não está, o que a deixa imediatamente numa situação de perigo e stress, que só piora, quando Dumbo deixa fugir a pena que o faria voar. O espetáculo é assim sabotado e Colette cai, amarrando-se a uma corda, como quem está habituada a situações de perigo. Apesar de estar sob a domínio de Vandevere, ela enfrenta-o com coragem, após o espetáculo, recriminando as suas ações e chamando-lhe mesmo "animal", questionando porque é que a rede de segurança não estava montada. A partir desse momento, Colette olha sempre para Vandevere com desdém, ficando do lado de Holt e dos seus filhos e rejeitando ir embora com ele. Ela fica, em vez disso, a confortar Dumbo e o filho de Holt, numa ação que lhe parece ser muito mais nobre e verdadeira. Ela continua contra Vandevere quando ele despede a equipa do Medici Brothers Circus, e desta vez, ela já está do lado deles, como se fosse mesmo um membro da equipa, apesar de continuar com o seu trabalho enquanto trapezista do parque de diversões.

No espetáculo seguinte, ela está mais consciente dos perigos que enfrenta, mas nem por isso se retraí. Mais uma vez, ela enfrenta os seus medos, e como "Rainha dos Céus" que é, dá mais uma performance individual repleta de elegância. Quando chega a altura de voar em conjunto com Dumbo, desta vez, eles levantam voo com sucesso, dando um espetáculo brilhante e cheio de emoções que deixa a plateia em êxtase. Durante o voo conjunto, eles fogem pelo buraco da tenda do circo, com Colette a guiar Dumbo de forma destemida para fora da tenda até à sua mãe, como uma verdadeira equipa. Colette fica assim do lado de Holt e dos seus filhos, relembrando uma figura maternal que agrada a todos. Ela beija Dumbo na testa, com carinho, enquanto se despede, sabendo que ambos chegaram ao seu destino. Ela junta-se à equipa do Medici Family Circus, num espetáculo conjunto com Holt, mantendo o seu trabalho de trapezista.

Em termos técnicos, nas cenas escolhidas do episódio em análise é possível analisar alguns aspetos que têm grande relevância para a representação de Colette. Durante as cenas escolhidas para análise, cuja descrição detalhada dos planos, ângulos e movimentos de câmara pode ser consultada nas tabelas de descrição fílmica do Anexo I, a personagem Colette apareceu em cerca de 139 planos, dos quais cerca de 31 são planos médios curtos, 30 gerais, 30 inteiros, 20 planos médios, 18 médios longos, 6 primeiro planos e 4 planos de detalhe:

1. Planos: Nas cenas analisadas existe uma prevalência de planos médios curtos, um plano de proximidade que mostra a personagem Colette de perto, mas sem entrar demasiado no seu interior, explorando a sua personalidade e motivações, uma vez que ela não é o centro da narrativa e as suas ações giram muito em função da família de Holt. Existe também uma forte expressão de planos gerais e inteiros, planos já não tão próximos, que a colocam muitas vezes em planos conjuntos, seja com Vandevere, Dumbo, as crianças ou Holt, mostrando como ela se enquadra neste todo. Na primeira cena analisada, Colette tenta pela primeira vez, e sem sucesso, voar com Dumbo. Ela aparece em diversos planos individuais uma vez que este é um desafio que ela nunca enfrentou. Ela aparece maioritariamente em planos gerais e planos médios longos, surgindo também em planos médios curtos, inteiros, médios e, mais raramente, primeiros planos e planos detalhe. Já na segunda cena, retrata também um treino, mas desta vez bem-sucedido, em que Colette consegue voar com Dumbo. Ao contrário da cena anterior, não são os planos gerais que predominam, uma vez que a relação entre a trapezista e o elefante voador já tinha sido estabelecida anteriormente. Desta vez são os planos médios curtos, seguidos de planos inteiros, que compõe a maior parte da cena,

mostrando mais de perto como a relação entre os dois cresceu. Além disso, ela é também representada, pontualmente em plano geral, primeiro plano, médio longo. Já na terceira cena, em que depois de concluírem com sucesso o seu treino, Colette e Dumbo vão-se apresentar ao público, são os planos inteiros que predominam. Inicialmente a camara foca-se em Colette individualmente, mostrando-a num cenário idílico em que ela, no seu espetáculo, é o centro das atenções. Os planos são individuais e fazem tudo para valorizar a imagem da artista, até ela se elevar à plataforma em que encontra Dumbo e, a partir daí, aparecerem em conjunto, através de planos gerais, médios, médios curtos e longos e pontualmente, detalhes, como os pés da artista a dar sinal a Dumbo para voar. A quarta cena mostra o rescaldo do espetáculo fracassado, com Colette e fazer frente aos empresários que a colocaram a ela e a Dumbo em perigo, quando retiraram as redes de segurança do chão. Enquanto demonstra a sua indignação contra Vandevere, seu antigo parceiro, cuja parceria fica debilitada, ela é mostrada em planos médios e médios longos, pontualmente em plano geral e inteiro. Já a quinta é uma cena breve, mas importante, porque retrata como o laço que Colette cria com Dumbo se extrapola também para Holt e para a sua família, quando ela, após o espetáculo ter fracassado e ter ficado desiludida com as decisões de Vendevere, conforta Joe e Dumbo nos bastidores. Eles são mostrados em conjunto em planos médios, médios longos, gerais e inteiros. Por último, a sexta cena, apresenta Colette numa nova posição, muito diferente da que tinha sido apresentada no início da narrativa. Ela está com os filhos de Holt, num papel que relembra o de uma mãe, que eles perderam. O paralelo é feito com a Dumbo e a sua própria mãe, que são também reunidos. Ela é representada em planos médios longos, médios e médios curtos, e, mais pontualmente, em planos gerais, inteiros, primeiros planos e planos de detalhe.

2. Ângulos: Relativamente aos ângulos utilizados, nos planos em que a personagem aparece, ela aparece a maior parte das vezes através de um ângulo contrapicado, em que a câmara se encontra abaixo do olhar da personagem, elevando-a, e em ¾, em que a personagem aparece ligeiramente de lado na imagem. Nas cenas analisadas, cerca de 75 planos de Colette estão em ângulo contrapicado, 46 normal, com a camara ao nível do olhar da personagem, e 26 picados, com o olhar da camara de cima para baixo, dos quais cerca de 114 são em ¾, 18 em perfil e 10 frontais. No caso de Colette, dada a natureza da sua representação artística, como trapezista, o predomínio dos ângulos contrapicados são um

reflexo da maneira como ela é vista, muitas vezes de baixo e sobre as alturas, o que lhe confere uma aura especial e divina como representado por outros elementos da composição, que também se traduz no olhar que as crianças têm sobre ela.

3. Composição: Do ponto de vista da composição, a representação de Colette altera-se à medida que a sua personagem também evolui e a conhecemos melhor. Inicialmente, ela é representada de uma forma que a torna elevada ao olhar, com roupas excêntricas e no centro da atenção, tanto do espectador como das restantes personagens. Na primeira cena em análise, no entanto, em que se dá o primeiro treino de Colette e Dumbo, ela parece uma mulher mais simples, mais desenrascada e mais ativa. Ela aparece em vários ângulos conjuntos que a colocam como um novo membro da equipa circense, que gira em volta de Dumbo. Apesar de muitos planos se focarem nela, e ela estar muitas vezes no centro das imagens, as suas roupas são mais simples e a sua atenção está direcionada para Dumbo, como a dos restantes personagens, apesar de ela ser ainda uma fonte de beleza e elegância. O seu desafio é partilhar essas qualidades com o elefante voador, muito pouco treinado, o que demonstra grande paciência dela e entendimento. As cores da cena são deslavadas, com o bege como tom principal e as roupas pretas de Colette a não fazerem um contraste muito forte, integrando-a, em vez disso, num todo com Dumbo. Na segunda cena, num novo treino, ela continua desta forma, apesar de o cenário, devido às luzes artificiais amarelas, ser mais colorido e ter mais contrastes. Há uma simplicidade na sua imagem que a põe no mesmo nível de Holt, a quem, anteriormente, parecia superior. A cena é iluminada por uma luz suave que ilumina as personagens de uma forma homogénea, dando a entender que não escondem grandes segredos ou mentiras, que também sugere a simplicidade mencionada. Essa iluminação altera-se quando aparece Vandevere e Colette fica com metade da sua cara em sombra, mostrando como a sua relação com o empresário não é de total honestidade e amizade, existindo uma relação de poder dele sobre ela que é expressa várias vezes na narrativa. Já no espetáculo propriamente dito, representado na cena seguinte, a composição altera-se. Sendo um ambiente construído com o propósito de admirar o público, a cena é constituída por luzes direcionais que iluminam a personagem, dando-lhe destaque perante o resto, e seguindo-a nas suas manobras. Vestida com um exuberante vestido dourado, repleto de pormenores, com o cabelo arranjado e enfeitado com uma espécia de tiara, também dourada, ela é iluminada por uma luz dura e forte, que a realça das restantes

personagens e do público. Também a câmara se move suavemente, seguindo e enfatizando os seus movimentos, até ela chegar a beira do seu companheiro, Dumbo, que a espera na plataforma elevada. Ambos combinam os seus adereços em cor e feitio e a luz passa a iluminá-los por trás, criando uma aura etérea que lhes confere um caráter divino, interrompido apenas com a queda de Colette, momento no qual a sua face fica repleta de contrastes com luzes e sombras, mostrando a situação de perigo em que se encontra. No rescaldo do falhanço, Colette já se vê livre de grande parte dos acessórios que usava, e, apesar de continuar vestida com o mesmo vestido ornamentado, cobre-o com um simples roupão. A luz da cena é uma luz difusa, mas que contem sombras e realces, não iluminando totalmente nenhuma das personagens. Também na cena seguinte, em que ela conforta Joe e Dumbo, ela mantém a mesma caraterização, mudando apenas a luz, tornando-se muito mais suave. Ela aparece quase sempre enquadrada com uma das outras personagens, sugerindo a sua integração com elas, com exceção do momento em que encara Holt, que aparece individualmente. Na última cena, Colette aparece já como membro da família de Holt, num quadro composto com as crianças. Ela veste um vestido vermelho, requintado, mas mais simples que as vestes em que costuma apresentar-se, que combina tanto com a roupa de Milly e de Holt, como com os ornamentos de Dumbo, que é também entregue à sua mãe. É uma cena que sugere, através dos planos conjuntos, que também Colette chegou ao seu destino.

4.1.7. Análise do filme Maleficent: Mistress of Evil (2019)



Figura 25: Cartaz oficial do filme Maleficent: Mistress of Evil (2019)

Créditos: Walt Disney Pictures

Maleficent: Mistress of Evil (2019) é uma sequela do filme Maleficent (2014), que é uma adaptação *live-action* do filme da animação "Sleeping Beauty" (1959) da Disney (ver Figuras 25 e 26). O filme é realizado por Joachim Ronning, e é uma co-produção da Walt Disney Studios e da Motion Pictures. A narrativa passa-se sete anos depois da narrativa da prequela, com a personagem principal a enfrentar a perceção manipulada de todo o reino dela, que é a de uma vilã, além da narrativa secundária da ascensão da poderosa raça de fadas negras.

Passados cinco anos da morte do Rei Stefan, Aurora tem reinado como a Rainha dos Moors, com Maleficent como sua guardiã e protetora. Independentemente do seu bom serviço, o reino vizinho de Ulstead, reino do príncipe Philip, continua a vilifica-la.



Figura 26: Imagem retirada do filme Maleficent: Mistress of Evil (2019)

Créditos: Walt Disney Pictures

A personagem em análise em Maleficent: Mistress of Evil (2019) é Maleficent, uma das protagonistas da narrativa, que é interpretada pela atriz americana Angelina Jolie. Do ponto de vista da aparência, Maleficent é uma fada negra, alta, magra e de cabelo escuro, pele muito clara, olhos verdes e lábios vermelhos. Na cabeça, ela tem dois cornos grandes e fortes, e nas costas, umas asas com uma penugem farta, como é próprio da sua raça e evidenciam a sua diferença dos humanos. Por vezes ela veste dourado, outras preto e branco, com um comprido vestido de costuras bicudas, uma espécie de gorro dourado ou preto com uma joia no centro da testa, que envolve o seu cabelo e os cornos.

Maleficent é a protetora do reino mágico, The Moors, e sempre foi vista como uma inimiga dos humanos, sendo odiada por eles, e odiando-os, também. Ela ficou conhecida por ter amaldiçoado a princesa Aurora, a quem posteriormente criou como se fosse sua filha, o que ficava esquecido pela maior parte dos humanos, mantendo a sua opinião de Maleficent como se ela fosse a vilã. Quando é apresentada, ela é apresentada como uma figura misteriosa e rude, falando sem simpatia e extremamente direta, sem rodeios. Ela toma conhecimento, pelo seu companheiro de que a sua protegida, Aurora, foi pedida em casamento pelo príncipe Philip, ao que ela responde com um corte na conversa exigindo ao corvo que não lhe arruíne a manhã. Ela atira-se assim num voo furioso. Quando o rei e a rainha ficam a saber que Aurora aceitou o pedido do seu filho, a rainha convida-a para jantar, sob a condição de trazer a sua madrinha, Maleficent, que a criou. Ela insiste que se tornarão família brevemente. No entanto, Maleficent não reage da mesma forma quando fala das notícias com Aurora. Aterrando do furioso voo e com um ar de repreensão, ela dirige-se à afilhada, mas nem por isso Aurora fica assustada, demonstrando entusiasmo e curiosidade na reação da madrinha. A primeira reação que Maleficent lhe dá é a de que ela não aceita e que o príncipe há de recuperar.

Mas Aurora contradiz a pressuposição da madrinha, afirmando que disse que sim. Maleficent sorri com uma expressão benevolente, como quem já sabe da verdade e insiste com ela para negar o pedido, num exercício que parece quer comprovar a certeza que Aurora tem sobre a aceitação do casamento, num ato educativo de alguém que realmente se preocupa com o seu futuro. Aurora, conhecendo-a, convida-a para ir jantar ao castelo, para conhecer a família do seu futuro marido e dar-se a conhecer. O convite coloca Maleficent numa posição extremamente desconfortável, uma vez que a sua relação com os humanos nunca foi uma de harmonia. Mas por Aurora, ela aceita. Claramente ela nem sabe como se comportar numa situação do género, treinando a sua apresentação num reflexo de água, com a ajuda do seu amigo e companheiro corvo, sem grande sucesso. Maleficent percebe o quão importante aquele jantar é para Aurora e cede até ao pedido da afilhada para cobrir os cornos com um véu negro, que ela escolheu em função dos gostos da madrinha. Assim, Maleficent dirige-se com Aurora e com o corvo ao castelo para o jantar. A sua chegada assusta todos os humanos, que se protegem com ferramentas de agricultura, mesmo sem ela os atacar. Existe uma dissonância gigante entre as intenções de Maleficent e as intenções que os humanos lhe atribuem. Chegados ao castelo, e ao salão onde o jantar tomará lugar, o ambiente torna-se mais sombrio quando Maleficent entra, apesar de os anfitriões a receberem com simpatia, e ela fazer o melhor que consegue para ser simpática, também. O corvo vai guiando Maleficent pelas conversas de conveniência que tomam lugar, mostrando também como aqueles ambientes lhe são estranhos. No entanto, é percetível que ela faz um enorme esforço por se integrar, apesar do desconforto que toma conta dela, ora pelos talheres e pratos de ferro, aos quais ela é avessa, ou pela apresentação de aves para o jantar, uma raça com asas, como ela. Apesar de serem procedimentos normais, o facto de a Rainha não ter tido o cuidado de corrigir estes apontamentos, mesmo sabendo da vinda de Maleficent, denota alguma despreocupação ou afronta. Essa atitude torna-se mais evidente quando a rainha começa a questionar a história de Maleficent e Aurora, questionando a sua legitimidade como rainha dos Moors, lembrando que ela era antes princesa de um reino humano deixado pelo seu pai, o que faz dela "uma verdadeira princesa". As questões da rainha tornam-se inconvenientes e agressivas, lembrando a maldição que Maleficent lançou sobre Aurora no passado. Maleficent age sempre no melhor interesse de Aurora, protegendo-a, mas questões discordantes entre as espécies das fadas e humana começam a levantar-se, tornando o ambiente hostil e questionando as intenções de ambas as partes, levando a que Maleficent use a sua magia para conter a situação. Mesmo assim, a situação acaba por sair do controlo devido às incontáveis provocações da rainha a Maleficent, que acaba por libertar os seus poderes, começando uma luta entre si e os guardas reais. Ela mostra-se contra a união e, nesse momento, o Rei adormece, sob uma maldição da qual Maleficent é acusada,

mesmo não a tendo lançado. Aurora não acredita nela e recusa a sua ordem de voltar para casa. Maleficent, magoada, abandona o castelo, sendo ferida pela servente da rainha durante a fuga.

Quando acorda, ela está ferida, com o cabelo solto e ligaduras à volta do corpo, numa caverna. Desce seguindo as vozes que ouve e depara-se com uma reunião de criaturas iguais a si própria, que ela não sabia que existiam. Até então, Maleficent pensava ser a única da sua espécie. Naquele momento, ela entende que faz parte de uma comunidade maior, quase extinta por agressão humana, que a oprimiu durante anos com ferro e a obrigou a esconder-se nas profundezas do subsolo. Ela percebe que há uma guerra a ser travada, entre as fadas negras e os humanos, que os líderes daquela comunidade têm opiniões diferentes sobre como proceder para salvaguardar a sua sobrevivência. De algum modo, ela é mencionada como uma vantagem nesta luta, mesmo não sabendo porquê. Ela age com desconfiança, agredindo um dos líderes. Seguindo um outro líder, no entanto, ela fica a saber a origem da sua existência. Ela segue Conall num voo em que ele lhe explica que eles são Fadas Negras, como Maleficent, e mostra-lhe a comunidade que resta da espécie, com famílias, com mães e bebés, escondidas nas profundezas, escondidas dos humanos. Ele explica-lhe que isso foi o que eles tiverem de fazer para sobreviver, mas muitos da sua espécie morreram pelo caminho. Maleficent fica espantada, porque ela desconhecia totalmente a espécie a que pertence, e que até há umas décadas atrás vivia livre por todo o mundo. Maleficent assume logo à partida o papel de protetora da espécie, uma vez que a sua guerra com os humanos não é uma novidade, pois ela esteve em guerra com eles toda a vida. No entanto, não é esse papel em que Conall a vê. O facto de ela ter criado Aurora como uma filha abriu espaço para a esperança de que um dia ambas as espécies poderiam conviver em paz. Mas face aos eventos recentes, Maleficent já não tem essa esperança. Conall explica-lhe também a origem das Fadas Negras, com a Fénix e com centenas de anos de evolução, dos quais Maleficent é a última descendente, com capacidade de morrer e renascer, amar e odiar, mas que escolheu amar uma humana. Conall conta que essa capacidade de amor e de paz seja a última transformação da sua espécie. Maleficent ouve com atenção, mas rejeita o conto que lhe contam, dizendo que Aurora escolheu o lado dos humanos quando o conflito emergiu. Dada a hipótese de entrar em guerra com os humanos, proposta por Borra, Maleficent também não avança com entusiasmo, ficando apenas perplexa sem mostrar interesse em nenhuma das perspetivas, como se tivesse apenas desistido.

Mais tarde, ela volta a aparecer, mas agora já vestida com algo que relembra as suas roupas originais, como se, de certa forma, tivesse encontrado ali o seu lugar, como ela é. Apesar de se entender que está mais integrada na sua espécie, ela mantém-se solitária, observando os costumes e rituais dos seus pares, sem se tornar parte. Apesar disso, ela junta-se às fadas negras que pretendem atacar os

humanos, motivada por um sentimento de vingança. A guerra começa num antigo cemitério de criaturas mágicas, que os humanos aniquilaram, com os humanos a lançarem balas de ferro. Ao início, Maleficent não ataca, mas Conall é ferido e ela lança um feitiço para os proteger, ficando alerta para a intenção da Rainha de aniquilar as criaturas mágicas, a quem tinha convidado para o casamento real. Conall é levado de volta para o esconderijo, à beira de onde permanece a Fénix, a força da sua espécie. Maleficent observa atentamente enquanto as outras fadas negras o conseguem curar, emanando o poder da fonte, e junta-se posteriormente a elas, olhando para Borra com um olhar de entendimento da necessidade de entrar em guerra com os humanos. O acontecimento só dá ainda mais motivos às fadas negras para se vingarem dos humanos, e elas preparam-se para a guerra, enquanto a Rainha se prepara para lançar um atentado a todas as criaturas mágicas na igreja do casamento real.

Quando começa o ataque humano, liderado pela rainha, ao exército de fadas negras que se aproxima do castelo, Maleficent mantém-se ao lado de Conall, no esconderijo, sem tomar partido na guerra que decorre. Mas Conall insurge-a a escolher um lado, e ela escolhe, ficando do lado das criaturas mágicas, dirigindo-se à Rainha, em ataque, sem hesitação. Aurora tenta travá-la, apelando ao seu bom senso e desculpando-se por ter desconfiado da madrinha, chorando. Nesse momento, a Rainha dispara e Maleficent é o alvo da seta, protegendo, mais uma vez, Aurora. Ela desfaz-se em cinzas e morre. Mas sendo descendente da Fénix, ela tem a capacidade de renascer. E renasce, não na sua forma original, mas num tornado que coloca as cinzas de Maleficent no ar e dá origem a uma enorme ave, uma Fénix renascida. No entanto, a alma ainda é sua, como se pode ver com o reconhecimento que faz de Aurora e como se apressa, mais uma vez, para a salvar, quando é atirada da torre pela Rainha, que consegue no entretanto fugir. Maleficent, em forma de Fénix, salva Aurora e recebe as vénias da sua espécie, voltando à sua forma original, de bom humor e contente por estar novamente unida com Aurora, dando-lhe um abraço. Ela diz também ao seu companheiro corvo que sentiu saudades dele. Depois, dirige-se ao príncipe e pergunta-lhe se ama a sua filha, mostrando que Aurora está de novo sob a sua alçada. Ela aprova os sentimentos e união do casal, mostrando como a sua perspetiva mudou com todos os recentes acontecimentos, o que leva a uma época de prosperidade e união dos dois reinos, mágico e humano. Posteriormente, torna a rainha numa cabra, e recebe a aprovação de Borra pelas suas ações. A pedido de Aurora para a entregar, Maleficent rejeita, dando a entender que nunca irá desistir da sua filha, mas mostrando como continua sem o menor entendimento das conversas sociais humanas, uma vez que o que lhe estava a ser pedido era que acompanhasse Aurora ao altar e ela aceita. Maleficent faz o vestido de casamento de Aurora, relembrando mais uma vez o papel de fada madrinha que tradicionalmente não lhe seria atribuído, se ela continuasse a ser vista como uma vilã. No

entanto, ela conquistou o seu lugar, no mundo de Aurora e no mundo dos humanos, dando Aurora ao seu futuro marido com quem irá reinar e voltando apenas mais tarde, para a informar que está grávida e que se voltarão a encontrar no batizado. Maleficente voa pelos ares com outras crianças da sua espécie, mostrando como, também ela, encontrou o seu lugar entre os seus semelhantes.

Em termos técnicos, nas cenas escolhidas do filme em análise é possível analisar alguns aspetos que têm grande relevância para a representação de Maleficent. Durante as cenas escolhidas para análise, cuja descrição detalhada dos planos, ângulos e movimentos de câmara pode ser consultada nas tabelas de descrição fílmica do Anexo I, a personagem Maleficent apareceu em cerca de 114 planos, dos quais cerca de 24 são primeiros planos, 18 planos gerais, 16 planos inteiros, 15 planos médios, 14 médios curtos, 13 primeiríssimos planos, 10 planos médios longos e 4 planos de detalhe:

1. Planos: Existe uma preferência, nas cenas analisadas de Maleficent, por primeiros planos e planos gerais. No entanto, há também um uso expressivo de planos de outras escalas, fazendo com que seja diversa a escolha dos planos na sua representação. A primeira cena passa-se logo no início da narrativa, quando Maleficent toma conhecimento do noivado de Aurora. Ela é representada de uma forma imponente e mostra-se agressiva nas suas falas e nas suas atitudes. Aparece, maioritariamente, em plano geral, mas também em planos inteiros, médios, médios longos e curtos, primeiríssimos planos e detalhe, como que fazendo um afastamento da personagem que aparece logo à partida em planos bem fechados. No caso de Maleficent, pode-se dizer que "ao longe se vê melhor as suas intenções", uma vez que, como narra a história a que pertence, ela sempre foi vista como uma vilã e os habitantes dos reinos próximos a si têm tanto pavor e medo dela que não conseguem ver a humanidade que ela possui, que a fez e faz amar Aurora e a torna uma excelente protetora. O facto de ela ser apresentada desta forma, com planos mais fechados primeiros e mais abertos apenas depois, revela que há mais sobre Maleficent do que se percebe à primeira vista, e é necessária uma certa distância para verificar este facto, uma vez que ela própria tem dificuldade em expressar as suas emoções. Já na segunda cena, ela é mostrada maioritariamente em primeiro plano e primeiríssimo plano, planos de proximidade. A cena retrata a conversa de Maleficent e Aurora na qual a sua afilhada lhe pede para abençoar a sua recém-anunciada união e ela se recusa. Os planos de proximidade indicam as emoções fortes que ficam escondidas pelas palavras de Maleficent, que nega concordar com a união, mas parece querer provocar a certeza de Aurora. Além disso, ela é ainda convidada para o

jantar real, o que a põe numa posição bastante desconfortável, que os primeiríssimos planos também revelam. Além disso, na mesma cena, ela é ainda representada em planos gerais, inteiros, médios, médios curtos e longos. Na terceira cena, fruto dos ferimentos que fez após a batalha que derivou do jantar real, Maleficent encontra-se ferida, na gruta em que acorda, sozinha. Esta é uma cena muito mais focada na personagem uma vez que, durante grande parte do tempo, ela está sozinha e, quando não está, está a observar as criaturas que encontra com curiosidade. Ela é representada maioritariamente em planos inteiros que mostram quase todo o seu corpo que se encontra mais descoberto do que o que é costume, planos médios que mostram o seu tronco, planos gerais que a enquadram na gruta em que se encontra, primeiros e primeiríssimos planos que focam nas suas expressões e dão a entender as suas emoções, confusas devido ao facto de não saber como foi para aquela gruta, planos de detalhe que mostram as feridas que carrega consigo, planos médios curtos e longos. Na quarta cena, já conhecedora da espécie a que pertence e que não é a única fada negra que existe, havendo uma população vasta, mas em extinção, igual a ela, Maleficent fica a conhecer as suas origens, através das explicações de Conall. Ela é mostrada através de planos médios curtos e primeiros planos, um pouco mais distantes do que na cena anterior, mas ainda assim, muito próximos, assim como planos médios, gerais, inteiros, médios longos e primeiríssimos planos. Na quinta e última cena, após o confronto final, Maleficent concorda finalmente em entregar Aurora no altar em casamento, cena que é retratada com algum humor. Ela é representada através de primeiros planos que mostram uma felicidade tímida pela sua afilhada, planos médios longos e gerais que mostram tanto a personagem como o ambiente que a envolve, planos médios e médios curtos, inteiros e primeiríssimos planos.

2. Ângulos: Relativamente aos ângulos utilizados, nos planos em que a personagem aparece, ela aparece a maior parte das vezes através de um ângulo normal, em que o olhar da câmara se encontra à altura do olhar da personagem, e em ¾, em que a personagem aparece ligeiramente de lado na imagem. Nas cenas analisadas, cerca de 76 planos de Maleficent estão em ângulo normal, 41 contrapicados, com o olhar da câmara de baixo para cima, e 10 picados, com o olhar da câmara de cima para baixo, dos quais cerca de 75 são em ¾, 22 frontais e 7 em perfil. Maleficent move-se muitas vezes pelo ar, o que justifica o uso de

ângulos picados e contrapicados, uma vez que a dinâmica do movimento através do voo é muito diferente de qualquer movimento terrestre. Tal como o uso diverso de ângulos, o uso de vários movimentos de câmara permite dar vida a essa dinâmica e facilidade de movimento. No entanto, nesta história, existe uma tentativa de igualar Maleficent e os humanos, criando assim harmonia entre as duas espécies, o que justifica o facto de ela sempre representada maioritariamente em ângulo normal.

3. Composição: Do ponto de vista da composição, quando se apresenta, Maleficent mostra-se uma criatura imponente e despreocupada, enquadrada no centro da imagem, mas de costas, como se nenhuma preocupação além de tomar conta do território que observa fosse sua. Ela é inicialmente misteriosamente apresentada em pequenos pormenores até que revela a sua face num plano fechado com um movimento de câmara zoom in, um momento que mostra a sua determinação tanto pelas suas palavras como pela sua expressão. A sua cara é iluminada por uma luz suave que cria uma diagonal, deixando metade da sua cara iluminada e a outra metade em sombra. Maleficent veste um conjunto de roupas esverdeadas e com tons dourados, que combinam perfeitamente com o seu olhar e com a paisagem na qual se encontra. Quando ela inicia uma voo furioso, os movimentos de camara seguem-na se forma também abrupta, mostrando o seu estado emocional após a notícia de que Aurora tinha sido pedida em casamento. Quando se encontra com aurora, nos Moors, o cenário ganha novas cores, como cor-de-rosa, azul e verdes mais vivos que fazem com que os fundos dos planos e contra planos entre Aurora e Maléfica contrastem uns com os outros. A iluminação provem de uma iluminação exterior e natural que relembra um ameno dia primaveril. Enquanto que Aurora se encontra com a face virada para o sol, Maleficent encontra contraluz, sendo apenas as extremidades mais vincadas das suas expressões iluminadas pelos realces, fazendo um paralelo também com a sua reação sobre o convite para jantar em Ulstead, também ela bastante "vincada". Esta composição em nada se assemelha à da cena seguinte, em que Maleficent acorda sozinha numa gruta, após o conflito que sucedeu o jantar introdutório. Na gruta, os tons de branco, cinzento, castanho e preto, dominam, com apenas os lábios e olhos da personagem, juntamente com a sua ferida sangrenta, a contrastar com o cenário, uma vez que até a sua pele e cabelo, asas e cornos se encontram integrados na palete de cores neutras. A luz é difusa e branca, que parece emanar do exterior, mas da qual nunca vemos a fonte. Ela contrasta com sombras

fortes e densas de locais em que não chega. Quando encontra o grupo de fada negras, Maleficent encontra-se na sombra do local, contrastando com a luz direcional que ilumina os líderes que conversam sobre o futuro da sua raça. Já na cena seguinte, as tonalidades voltam a ser mais diversas, com o verde e cor de laranja que emana da fénix, representando o seu poder do fogo a tomar o palco principal. Maleficent encara a fénix de frente, sendo iluminada de forma homogénea pela sua luz quente e cor de laranja. Ela veste a mesma roupa que na cena anterior, mas devido às luzes e sombras da cena os reflexos são diferentes, dando uma tridimensionalidade maior à personagem que aprende sobre si própria e sobre as suas origens. Por último, na última cena, em que o conflito principal já está resolvido, as tonalidades da cena tornam-se mais pasteis, apesar de bastante coloridas, sugerindo uma serenidade que antes não se encontrava presente. A luz é uma luz exterior difusa de um dia de sol e Maleficent volta às suas vestes normais, entregando Aurora ao altar num vestido longo e preto que combina com as suas asas e com o ornamento que utiliza nos seus cornos. Apesar de ser quase a única personagem vestida de tons escuros, com a exceção do seu amigo corvo, ela é bem aceite, e os planos conjuntos com Aurora sugerem que ela é bem-vinda e está no seu lugar por direito, uma aceitação que nunca tinha sido feita por parte dos humanos.

4.1.8. Análise do filme Miss Peregrine's Home for Peculiar Children (2016)



Figura 27: Cartaz oficial do filme Miss Peregrine's Home for Peculiar Children (2016)

Créditos: Tim Burton Productions

Miss Peregrine's Home for Peculiar Children (2016) é realizado por Tim Burton e é baseado na versão literária homónima de 2011 escrita por Ransom Riggs (ver Figuras 27 e 28). O filme é uma coprodução da Chernin Entertainment, Tim Burton productions, TSG Entertainment, Scop e Pictures, Sr. Petersburg Clearwater Film Comission e da Ingenious.

A narrativa conta a história de Jake, neto de Abe Portman, que foi educado com histórias sobre lutas de monstros e histórias sobre a infância pouco usual de Abe, no orfanato da Senhora Peregrine, em Cairnholme, na Escócia. Segundo Abe, a Senhora Peregrine era a Diretora do orfanato e possuía habilidades paranormais e pertencia a um grupo chamado "Peculiares", seres humanos que nascem com habilidades mágicas. Jake cresce maravilhado com as histórias do seu avô, mas tem muitas dificuldades de integração com as outras crianças por acreditar nessas histórias, que os seus colegas acreditam ser fantasias. Um triste dia, Jake encontra Abe fora da casa, ferido e a morrer, com os olhos removidos. As últimas palavras de Abe a Jake, são para ele encontrar "o *loop* de três de Setembro, em 1943".



Figura 28: Imagem retirada do filme Miss Peregrine's Home for Peculiar Children (2016)

Créditos: Tim Burton Productions

A personagem feminina em análise em Miss Peregrine's Home for Peculiar Children (2016) é a que dá origem ao título do filme, mas não é a protagonista da narrativa, apesar de ser uma das personagens mais importantes. Do ponto de vista da aparência, a Senhora Peregrine é interpretada pela atriz francesa Eva Green. É uma mulher magra, alta, elegante e sofisticada, apesar de discreta. Veste-se sempre de preto, tem feições faciais bem marcadas; as roupas que usa, uma blusa com mangas e golas e saia média, também são bem delineadas. Tem cabelo sob o curto, preto, sempre muito arranjado, pele clara, olhos verdes com um estilo de maquilhagem que os faz sobressair, com um delineador escuro. Usa um relógio de bolso que usa constantemente e, frequentemente um cachimbo. Mais tarde torna-se percetível que o seu estilo é idêntico e relembra a sua forma de pássaro, assim como o relógio representa a sua capacidade de manipular o tempo, como Ymbryne que é.

A Senhora Peregrine, apesar de ser mencionada antes por Abe e por Jake, aparece pela primeira vez quando recebe Jake no orfanato, no *loop* temporal de 1943. Ela apresenta-se tal como é: educada, desperta, curiosa, exigente e pontual. Recebe Jake com entusiasmo e diz-lhe que já estava à sua espera. Apesar de não ficar contente com os relatos de Emma sobre as aventuras, ela não a repreende, pelo que faz entender que apesar de ser uma figura maternal e educativa, Senhora Peregrine deixa as crianças com bastante liberdade, desde que cumpram as regras essenciais à sua segurança, mostrando-se como, além de protetora, é amiga delas. Os comentários que faz às crianças mostra como ela as educa a fazer as coisas de forma correta, sem as fazer sentirem-se deslocadas ou incompetentes. A sua atitude indica também que ela não se envolve nos assuntos sentimentais das crianças, a não ser que estes sejam de interesse comum. Fica explícito que a personagem tinha uma relação muito próxima com o avô de Jake, antes de mostrar a Jake como ela e as crianças peculiares vivem. Ela continua o seu dia, sendo exigente e bondosa com as crianças, em simultâneo. Ela assume uma figura de sabedoria na

jornada de Jake, uma que conhece um mundo do qual Jake só tem algumas luzes. A Senhora Peregrine é uma Ymbryne, um tipo de peculiar que consegue transformar-se em pássaro e manipular o tempo. Essa capacidade de manipulação do tempo dá-lhe outra capacidade de criar *loops* temporais em que as restantes criaturas não as conseguem encontrar, pelo que a espécie ficou encarregue com a criação de orfanatos para crianças peculiares, mantendo-as seguras e escondidas no tempo, o que a Senhora Peregrine faz, com imensa competência e dedicação.

Durante o jantar, continua a educar as crianças, dando-lhes regras, mas deixando-as conviver em liberdade, competindo-lhe esclarecer as situações confusas e acabar com as polémicas criadas, sempre ajudando as crianças e mantendo-as seguras a viver no presente sem demasiadas preocupações e sentindo-se aceites. Ela percebe as frustrações delas de estarem presas num tempo que não avança e onde nada de diferente acontece; tenta distrai-las, sem aceitar que elas se rebelem; não obstante as dificuldades levantadas pela situação. A segurança das crianças é, no limite, responsabilidade sua, e ela sabe disso, mas fica feliz quando consegue corresponder às suas expectativas. A Senhora Peregrine tem uma queda pelo espetáculo, uma condição necessária para se distrair de viver o mesmo dia vezes sem conta, como se pode ver no momento de fazer o *reset* do *loop*, em que musica é tocada, máscaras postas, e os aviões que lançam as bombas observados, com ela a parar o tempo no momento certo para evitar que a bomba destrua o orfanato, e retrocedendo-o, voltando ao início daquele dia, como se de uma simples rotina se tratasse. Completando a sua missão com sucesso, é possível ver o orgulho e satisfação na sua cara, como se fosse aquele o seu propósito de vida.

Quando Jake a procura, mais tarde, a Senhora Peregrine está na cozinha a cuidar de uma outra Ymbryne, Miss Avocet, que está ferida. Ela esclarece Jake que as Ymbrynes são exclusivamente femininas, mostrando como este papel cuidador está relacionado com o género. Ela não fica contente que Jake se tenha intrometido nos seus assuntos privados, ao ler uma carta que menciona a existência de uma ameaça provinda de um Senhor Barron. Pela primeira vez, a Senhora Peregrine não sabe o que fazer, mostrando como apesar de parecer, ela nem sempre está no controlo das situações. Ela fica com um ar assustado e corrige Jake quando ele sugere que o avô morreu de morte natural, indicando que sabe mais sobre o sucedido do que contou. Apesar de transparecer que precisa de ajudar, a Senhora Peregrine não se sente à vontade em envolver as crianças, inclusive Jake, em assuntos perigosos, uma vez que esse envolvimento a coloca numa situação que vai contra a sua natureza protetora. No entanto, nem sempre mantê-las na ignorância é a melhor maneira de as proteger, e a Senhora Peregrine também tem em atenção esse facto. Ela afirma mesmo que, a não ser que seja essencial, não discute matérias desagradáveis, deixando clara qual é a sua função, a de proteger as crianças, o que ela prova

posteriormente, quando um dos monstros tenta atacar o orfanato e, todos os dias, destemidamente, e mesmo não sendo uma guerreira, a Senhora Peregrine o impede, matando-o.

Nessa noite, a Senhora Peregrine faz mais uma vez o papel de educadora e, apesar de não querer expôr Jake aos perigos que o rodeia, ela chega à conclusão que a capacidade de Jake de ver os monstros invisíveis é uma defesa que ela não pode negar, optando por lhe contar toda a situação de ameaça em que as crianças peculiares e ela se encontram. Ela está a quebrar a promessa de proteger Jake ao contar-lhe os perigos que enfrentam, mas sente que é o seu dever. Com a história que lhe relata, fica latente que mesmo a Senhora Peregrine não sabe como se proteger dos cientistas e monstros que os caçam e está assustada. Assim como a Senhora Avocet, que os procura em refúgio, e a quem a Senhora Peregrine quer também oferecer segurança, mesmo que não tenha essa capacidade. As notícias que a Ymbryne traz não são boas, uma vez que os monstros estão cada vez mais perto de os encontrar, já tendo encontrado outros *loops*. Sendo a fuga o último recurso, a Senhora Peregrine ordena a todas as crianças que arrumem as suas coisas para abandonar o *loop* de 1943 e a ilha em que se encontram. Não tendo capacidade de enfrentar os monstros, a sua única opção é fugir, e ela aceita-a de forma determinada. Mas antes de conseguirem abandonar a casa e o tempo, o Senhor Barron encontra-os, deixando-a, e às crianças, aterrorizadas. Ela, ainda assim, não abandona o seu posto, enfrentando o Senhor Barron e afirmando que ainda é ela quem mantem o controlo da casa e a única quem dá ordens àquelas crianças, as suas. Ela ordena as crianças a esperarem na sala, onde a Senhora Avocet, também uma cuidadora Ymbryne, se encontra. O destino dela será abandonar a casa com o Senhor Barron, sacrificando-se pelas crianças, mas não é esse destino que mais a assusta. A sua própria desgraça parece-lhe um pequeno preço a pagar pela segurança das crianças. Ela deixa-as, chorando, como se tivesse falhado na sua razão de existir. Logo após esse momento, ela ordena o Senhor Barron a abandonar Jake, furiosamente, e entra para a gaiola que a espera, em forma de pássaro, sem medo e certa do que está a fazer. Ela é então levada para um encontro dos cientistas que pretendem repetir a experiência que os tornou imortais, para ser sacrificada e é, mais tarde, resgatada pelas crianças peculiares, que surpreendem ao defender-se dos monstros e do Senhor Barron. A Senhora Peregrine encontra-se enjaulada, na sua forma de pássaro, entre outras Ymbrynes prestes a ser sacrificadas e, nesta forma, ela está indefesa, sendo um simples pássaro, sem poderes. Jake liberta-a, juntamente com todas as Ymbrynes, que atacam o Senhor Barron e fogem, voando livres. A próxima vez que a vemos, a Senhora Peregrine continua com as crianças, em forma de pássaro, mantendo a sua missão de sempre e observando-as, orgulhosa.

Em termos técnicos, nas cenas escolhidas do filme em análise é possível analisar alguns aspetos que têm grande relevância para a representação da Senhora Peregrine. Durante as cenas escolhidas para análise, cuja descrição detalhada dos planos, ângulos e movimentos de câmara pode ser consultada nas tabelas de descrição fílmica do Anexo I, a personagem da Senhora Peregrine apareceu em cerca de 151 planos, dos quais cerca de 52 são primeiros planos, 31 planos médios curtos, 19 planos médios longos, 16 planos gerais, 16 planos médios, 12 planos americanos, 3 inteiros e 2 planos de detalhe:

1. Planos: Existe uma preferência pelo uso de planos de proximidade, nomeadamente primeiros planos e planos médios curtos. No entanto, nota-se também um uso expressivo de planos mais afastados da personagem. Na primeira cena, são mesmo os primeiros planos que predominam. A cena é uma cena de introdução, onde a Senhora Peregrine aparece pela primeira vez ao receber Jack à porta do orfanato. Ela é mostrada de perto e é dado enfâse às suas expressões cativantes e simpáticas, que recebem Jack com entusiasmo e antecipação, como é também expresso pelo discurso, que revelam a sua personalidade. A cena é dividida em dois momentos, a chegada de Jack e a apresentação do orfanato e do modo de viver da Senhora Peregrine e das crianças peculiares. Funciona, assim, como uma apresentação, tanto a Jake como ao espectador. Ela é também representada através de planos médios, médios longos e curtos, aparecendo pontualmente em planos mais abertos, como gerais e inteiros. Já a segunda cena é uma cena mais tensa e emotiva, uma vez que retrata o momento mais emocionante do dia em loop em que a Senhora Peregrina e as crianças vivem. Retrata o momento em que o tempo é revertido para iniciar o dia novamente, com a Senhora Peregrine no papel principal da ação, como é raro durante a narrativa, uma vez que a sua função é cuidar das crianças e dá-lhes, pro isso, espaço para existirem. Ela é retratada, principalmente, através de primeiros planos e planos americanos, com bastantes planos de detalhe em que, mesmo que ela não apareça, focam nas suas ações e na importância da personagem para a proteção das crianças, como se fosse ela quem controla e mantém aquele dia um dia seguro para elas viverem. Além disso, ela é ainda representada, pontualmente, em plano geral, médio curto e médio longo. Já na terceira cena, esta tendência altera um pouco, uma vez que ela começa a perder o controlo da situação quando é questionada por Jake e se vê obrigada a discutir assuntos que preferiria deixar em segredo das crianças. É uma cena relevante porque mostra o verdadeiro sentido da vida da Senhora Peregrine, uma vez que ela afirma mesmo que o seu dever é proteger crianças, não caçar

monstros como Jake se mostra disposto a fazer. Nesta cena, ela não aparece, como anteriormente, em primeiro plano, mas sim maioritariamente em plano médio curto, mais distanciada de Jake e da câmara, uma vez que a tensão entre os dois é latente. Além disso, ela aparece em planos médios longos, médios e americanos. Já na quarta cena, vemos um outro lado da dela, uma vez que, por necessidade, ela é obrigada a matar um dos monstros que tenta atacar o orfanato no dia em que o loop foi feito, Todos os dias ela mata o monstro, à mesma hora, mostrando como, apesar de ter os seus ideais e de ser, essencialmente, uma cuidadora, a Senhora Peregrine vai além daquilo que lhe é natural se for com o objetivo de proteger as crianças. Nesta cena, ela é representada essencialmente em primeiro plano, que evidencia a forma como a sua expressão é diferente do costume. Além disso, ela é mostrada em planos médios curtos, médios e gerais. Na última e quinta cena, a Senhora Peregrine vê o seu orfanato ameaçado pelo Senhor Barron, e para proteger as crianças, sacrifica-se ao ir de livre vontade com ela, enjaulada. Ela é representada maioritariamente através de primeiros planos e médios curtos, mas também gerais e médios longos, americanos, inteiros, médios e planos de detalhe.

2. Ângulos: Relativamente aos ângulos utilizados, nos planos em que a personagem aparece, ela aparece a maior parte das vezes através de um ângulo contrapicado, em que o olhar da câmara se encontra abaixo do olhar da personagem, e em ¾, em que a personagem aparece ligeiramente de lado na imagem. Nas cenas analisadas, cerca de 79 planos da Senhora Peregrine estão em ângulo contrapicado, 55 em normal, com o olhar da câmara ao nível do da personagem, e 17 picados, com o olhar da camara de cima para baixo, dos quais cerca de 124 são em ¾, 32 frontais e 7 em perfil. O predomínio dos ângulos contrapicados para a representação da Senhora Peregrine parece justificar-se pelo facto de ela ser vista, a maior parte das vezes, através do olhar das crianças peculiares pelas quais é responsável. Não só por uma questão física, que a coloca acima do olhar destas crianças, mas também pela posição de autoridade que ocupa perante elas, que é também expressa por outros elementos da composição.

3. Composição: Do ponto de vista da composição a Senhora Peregrine é representada de forma tão peculiar como as suas crianças. Ela aparece sempre com um ar muito sereno, mas entusiasmado, que podemos ver desde logo na primeira cena em que aparece. A Senhora

Peregrine, quando recebe Jake, veste um fato de casaco e saias pretas, com uns sapatos clássicos também eles pretos. O seu cabelo está arranjado de uma forma pouco usual, com caracóis a sair fora do lugar. Ela fuma um cachimbo e a sua maquilhagem é uma maquilhagem forte que realça o seu olhar intenso de olhos verdes. Além disso, ela usa um relógio de bolso ao qual recorre recorrentemente. A luz que ilumina a sua cara, dentro do orfanato, é uma luz suave e difusa que a apresenta de forma simples. Porém, na cozinha, a luz exterior que emana da janela já lhe cria bastantes contrastes, sugerindo múltiplas dimensões na sua personalidade. No exterior, um jardim muito cuidado tem lugar, pelo qual ela leva Jake a passear enquanto o introduz a um dia-a-dia no orfanato. Os tons de verde populam a cena, sem grande competição. Já a segunda, mesmo também se passando no exterior, passa-se de noite, e tem por isso um tom muito distinto. A luz que ilumina o momento de retrocesso do tempo é a luz interna do orfanato, uma luz amarelada, que devido ao facto de provir apenas de um ponto, cria imensas sombras. O cenário é chuvoso, mas alegre, com detalhes a serem mostrados por todo o processo que a Senhora Peregrine pratica. Também a luz que emana dos trovoes ilumina intermitentemente a cena, dando um efeito de perigo iminente. A cena é assim contrastada por tons azuis e amarelados e cor de laranja, num contraste intenso entre quente e frio. De volta à cozinha, na cena seguinte, o cenário retoma a sua aparência inicial, no orfanato. A luz que provem da janela da cozinha volta a ser a fonte de iluminação, criando sombras na personagem, que se encontra contraluz. As suas roupas e caraterização mantêm-se iguais ao momento em que Jake a conheceu, mas o seu ar é mais preocupado, devido aos factos que decorrem. A Senhora Peregrine aparece sempre em planos conjuntos, ora com a Senhora Avocet, ora com Jake. Já na cena seguinte, ela aparece apenas em planos individuais, quando se prepara para enfrentar um dos monstros que tenta atacar o orfanato no dia do *loop* em que se encontram. A luz é uma luz exterior e natural, que ilumina a personagem na totalidade. Normalmente representada como uma cuidadora, ela apresenta-se com uma arma e destemida, sem medo de a usar, usando também o seu relógio que, apesar de não ter a capacidade de ferir o seu inimigo, é a ferramenta que lhe permite saber onde está e por isso, atingi-lo, uma vez que ele é invisível. A cena é colorida por tons forte, com o ver da relva e o azul do mar a sobressaírem, à qual se segue uma conversa interior. Durante esse momento, mais uma vez o ambiente interno do orfanato produz muitas luzes e sombras, com a decoração antiga a tornar a cena mais condizente com o estilo da Senhora Peregrine. As paredes azuis e sofá

escuro, com elementos decorativos de tons dourados, dão à sala em que as personagens se encontram um ambiente abafado que, mesmo sendo acolhedor, produz algum desconforto. Na última cena, em que o Senhor Barron captura a Senhora Peregrine, a cena mantém o ambiente comum do orfanato. Desta vez, no entanto, sendo o corredor o local da ação, a cena tem uma tonalidade mais clara, proporcionada pelas paredes e chão brancos que decoram a casa. A luz provem de várias janelas e ilumina palidamente toda a cena, sendo os contrastes mais fortes incidentes apenas nas personagens que correm perigo, como a Senhora Peregrine, Emma e Jake.

4.2. Análise dos episódios das Séries Televisivas

4.2.1. Análise da série One Piece (2023)



Figura 29: Cartaz da série televisiva One Piece (2023)

Créditos: Netflix

A primeira série televisiva selecionada, de acordo com os critérios de seleção definidos anteriormente, é a série televisiva "One Piece" (2023), baseada na série de anime japonês homónima, que deriva também de um manga (ver Figuras 29-31). "One Piece" (2023) conta a história de Luffy D. Monkey, num mundo de navegações marítimas, no qual embarca na aventura de se tornar capitão e decide criar a sua própria tripulação, para se tornar o Rei dos Piratas e descobrir o tesouro lendário "One Piece", procurado por piratas desde os primórdios dos tempos. A série conta com uma temporada, lançada em 2023, de 9 episódios. Logo no primeiro episódio da série televisiva, somos introduzidos à personagem Nami, que é a personagem escolhida para análise. Ela é a navegadora da tripulação e uma cartógrafa excelente, talvez até a melhor de todo o East Blue, área geográfica em que a narrativa se passa. Ela tem por isso um excelente conhecimento de meteorologia, de condições marítimas e de navegação propriamente dita.

É uma exploradora que esteve a maior parte da sua vida presa, a explorar o mundo vicariamente através da cartografia.

Apesar de ser das poucas personagens femininas a ter participação na narrativa do *live-action*, à parte da personagem principal da narrativa, Luffy, a personagem Nami é retratada com a mesma importância que os restantes protagonistas das séries, Zoro, Sanji e Usopp, todos eles também com um episódio dedicado à sua história de origem. Nami é retratada como uma personagem inteligente, corajosa e determinada. O mote que dá início à sua história é o assassinato da sua mãe, pela mão de Arlong, capitão da tripulação pirata de homens-peixe que toma conta da vila em que Nami e a sua família vivem, o que a deixa ao abandono juntamente com a sua irmã Nojiko. Derivado desse acontecimento, Nami, com apenas 10 anos, faz um pacto com Arlong que lhe permite comprar de volta a sua vila e a sua liberdade, caso consiga juntar um milhão de berrys, e com isso devolver a liberdade aos habitantes da ilha e a si própria. Desde os 10 anos que aprendeu a enganar e manipular pessoas para conseguir juntar o dinheiro que lhe iria permitir tal feito. Nami é por isso retratada como uma jovem inteligente, cuja preocupação principal é o dinheiro e não tem problemas e manipular quem está ao seu redor para o obter. Ela não é uma lutadora, mas é destaca-se e brilha através dos seus outros atributos.

A importância que dá ao dinheiro vem do facto de ter vivido em pobreza quando era pequena, alimentando-se quase exclusivamente das tangerinas cultivadas nas terras onde vivia. Por isso, o desejo que tem de ter muito dinheiro não advêm do simples motivo de querer ser rica, mas sim de um desejo mais profundo de uma estabilidade que não conheceu. Apesar das dificuldades financeiras, Nami sempre foi muito bem-amada pela sua mãe adotiva, que morreu para legitimar as suas filhas, em vez de as renegar devido à falta de laços de sangue.

Por isso, mesmo parecendo materialista e gananciosa, descobrimos posteriormente os verdadeiros motivos dos esquemas de Nami. Durante anos, Nami depositou a sua confiança no único facto, o de que Arlong iria cumprir a sua palavra. Todas as suas ações foram orientadas para a recolha do dinheiro necessário para comprar a sua liberdade e a da sua vila. No entanto, Arlong não cumpre com a sua palavra, o que a faz compreender que todo o seu sofrimento foi em vão, uma vez que esse era o seu único propósito de vida e a única razão pela qual se juntou à tripulação de piratas. Nami é por isso desconfiada, independente e tem, inicialmente, dificuldades em pertencer a qualquer outra tripulação.

Quando Luffy interrompe a sua automutilação e Nami esfaqueia a tatuagem que a identifica como membro da tripulação de Arlong, ela pede ajuda a Luffy, um ato que não se mostra como um ato de submissão, uma vez que toda a construção da personagem feita até esse momento a torna num par igualmente importante. O que faz é demonstrar o seu verdadeiro caráter, a sua verdade. Nami tem

problemas em confiar nas pessoas, por todos os traumas que vivenciou desde a sua infância e durante todo o seu crescimento, durante o qual esteve constantemente rodeada por inimigos. O pedido de ajuda a Luffy demonstra a sua verdadeira natureza, assim como a aniquilação da tatuagem que a aliava à tripulação de Arlong demonstra a sua verdade fidelidade. É o primeiro momento em que Nami se mostra vulnerável, depois do assassinato da sua mãe, quando era criança. Até esse momento, Nami pertencia a Arlong, facto que a tatuagem no seu braço relembra constantemente.

Do ponto de vista da aparência, a personagem é interpretada pela atriz americana Emily Rudd e apresenta-se como uma jovem alta, elegante e atraente. Tem olhos azuis e um cabelo vistoso cor-de-laranja, o que é um ponto essencial da sua caraterização, uma vez que a sua vila natal é produtora de tangerinas e a cor cor-de-laranja está intimamente ligada às suas origens.



Figura 30: Imagem retirada da série televisiva One Piece (2023)

Créditos: Netflix



Figura 31: Imagem retirada da série televisiva One Piece (2023)

Créditos: Netflix

O episódio 07 é um episódio dedicado à história de origem da personagem Nami, no qual esta tem uma maior importância e tempo de ecrã mais longo do que nos restantes, o que justifica a escolha. O episódio dá-se após Luffy fazer um acordo para encontrar Arlong e navegar, com a sua tripulação, até Cocoyasi e lá descobrir o passado de Nami, uma vez que essa é a sua vila natal. O episódio começa com a tripulação em direção à pequena vila, e passa para uma cena de flashbacks do passado de Nami, em que são mostrados momentos da sua infância, como ela e a sua irmã Nojiko foram encontradas órfãs pela mulher que viria a ser a sua mãe, e como ela as adotou como se fossem filhas biológicas dela. É mostrado então um flashback em que a mãe de Nami a apanha por roubar um livro, atitude pela qual a recrimina e castiga. Em resposta, a pequena Nami, que vive infeliz com as suas condições de vida, condições muito pobres, queixa-se à sua mãe de que está farta de comer tangerinas e vestir as roupas usadas da sua irmã mais velha. Num ataque de fúria, afirma também que não são uma família real, ao que a sua mãe responde que quando encontrou as duas meninas abandonadas ela sabia que tinha de tomar conta delas e deixar de exercer a profissão de Marine, que as expunhas a imensos perigos e entrava por isso em conflito com o seu papel de mãe, mostrando imenso afeto pelas duas crianças. Nami entrega então o livro de volta ao polícia local e é quando Arlong e a sua tripulação atacam a vila, obrigando os habitantes a pagar uma quantia por cada habitante da ilha. Arlong exige 100.000 berrys por adulto. Nojiko e Nami escondem-se na casa da sua mãe, mas Arlong descobre-as. Não tendo dinheiro para pagar o tributo pelas três a Arlong, Bellamere, a mãe de Nami e Nojiko, sacrifica-se para que as suas filhas possam viver.

O episódio passa então para o presente, em que Nami, já jovem adulta, joga poker com membros da tripulação de Arlong, num jogo em que nenhum dos outros jogadores parece contente com os esquemas que Nami utiliza para ganhar o jogo. No entanto, Nami ganha o jogo de poker sem problemas, uma vez que Arlong valoriza a sua presença na tripulação por ela o ter ajudado a mapear todas as bases dos Marines e localizações piratas. Nami e Arlong têm claramente um pacto em que Arlong pretende matar os humanos e tornar-se o rei dos mares. Arlong incube a Nami a tarefa de coletar o pagamento tributo de uma vila vizinha e essa vila revela-se a vila de Coco, a terra natal de Nami. Após a coleta, Luffy aproxima-se de Nami e questiona-a sobre as suas ações, e sobre a sua vontade de fazer parte da sua tripulação, deixando Arlong e os seus crimes. Ela afasta-o afirmando que nunca quis fazer parte da tripulação e que a sua participação não passou de um esquema para conseguir um mapa. No entanto, a sua expressão manifesta-se em contrário e Luffy não acredita nas suas palavras. Entretanto Nami conversa com Arlong para renegociar a coleta à Vila de Coco, uma vez que os habitantes não conseguem pagar o tributo, ao que ele não cede, não apresentando nenhuma intenção de deixar passar o pagamento em claro. De seguida, no cemitério, Nojiko confronta Nami pelas suas atitudes alegadamente egoístas e gananciosas. É quando ela expõe os seus planos à sua irmã mais velha, e lhe conta que fez um pacto com Arlong em que, se conseguisse juntar 100.000 berrys e entregá-los, ele lhe concederia a sua liberdade e a de toda a vila. Apesar de Nami ter o dinheiro para honrar o pacto feito, Arlong não tenciona honrar a sua promessa. Ele manda a sua tripulação atacar a vila, queimando-a. Quando Nami se apercebe fica chocada, uma vez que todas as suas atitudes, desde pequena, tinham sido direcionadas para a conclusão do pacto que tinha feito com Arlong. Ela começa então a mutilar-se, num ato de desespero, e Luffy pára-a, prometendo ajudá-la. Luffy enfrenta então Arlong e a sua tripulação, em defesa de Nami e da sua vila natal.

Em termos técnicos, nas cenas escolhidas do episódio em análise é possível analisar alguns aspetos que têm grande relevância para a representação de Nami. Durante as cenas escolhidas para análise, cuja descrição detalhada dos planos, ângulos e movimentos de câmara pode ser consultada nas tabelas de descrição fílmica do Anexo II, a personagem Nami apareceu em 108 planos, dos quais 29 são primeiros planos, 20 são planos médios curtos, 14 planos médios longos, 14 primeiríssimos planos, 9 planos médios, 9 planos inteiros, 8 planos gerais e 5 planos de detalhe.

1. Planos: Nos planos em que a personagem de Nami aparece, percebe-se a predominância do uso de primeiríssimos e primeiros planos, provavelmente um uso motivado pelo facto de ser um episódio totalmente dedicado à história de origem da personagem, e de toda a

narrativa girar em torno desta. Na primeira cena, Nami não aparece, uma vez que ela retrata apenas os amigos que a procuram. Na segunda cena, a sua história de origem é apresentada e a sua personalidade é introduzida. Há uma primazia de primeiríssimos planos que nos aproximam da personagem, como se estivéssemos dentro da sua mente, revivendo o passado. Quando a narrativa volta ao presente, aumenta o uso de planos médios curtos e médios longos, criando um maior distanciamento que é também reflexo do ambiente em que se encontra, uma vez que está num ambiente mais hostil, com a tripulação de Arlong, em contraste com o ambiente familiar que habitava enquanto criança. Apesar disso são ainda usados muitos primeiríssimos planos e primeiros planos, continuando a dar enfoque à personagem. Na terceira cena, a predominância é dos primeiros planos, médios curtos e médios longos. A cena retrata a conversa que Nami tem com Arlong, em que ele lhe ordena ir recolher o tributo dos habitantes da vila de Coco. São também usados muitos planos gerais conjuntos, fazendo notar que apesar de não serem amigos nem próximos, eles estão numa missão conjunta, cada um com interesses independentes um do outro. Na quarta cena vê-se Nami a desenterrar o dinheiro que tinha juntado e a ser apanhada pela sua irmã, que desenvolvera ódio por Nami quando ela a abandonou e se decidiu juntar à tripulação de Arlong, tornando-se assim inimiga da vila de Coco e dos seus habitantes. Esta cena é essencialmente focada em Nami enquanto desenterra o dinheiro e é, por isso, composta por primeiros planos, e planos médios curtos, focando-se de perto nas ações dela. Já a quinta cena é composta por principalmente primeiros planos de Nami e de Arlong, uma vez que é quando a relação entre os dois fica estabelecida, com Nami em criança a afirmar que se quer juntar à tripulação de piratas e que tem competências de cartografia que lhes podem ser úteis. Por fim, na última cena analisada, a sexta cena, predominam os primeiros planos e médios curtos, uma vez que é uma cena que aproxima Nami e Nojiko, cuja relação entrara em ruínas, mas que com a confissão de Nami sobre as suas verdadeiras motivações se repara. É uma cena de reconciliação, em que Nami conta a Nojiko a verdadeira razão por ter abandonado a vila e juntar-se à tripulação de Arlong, o que acaba com um ódio mantido por Nojiko durante toda a vida, e a aproximação dos planos é uma estratégia visual capaz de mostrar essa dinâmica.

2. Ângulos: Relativamente aos ângulos utilizados, nos planos em que a personagem aparece, ela aparece a maior parte das vezes através de um ângulo normal, em que o olhar da camara

se encontra à altura do olhar da personagem, e em ¾, em que a personagem aparece ligeiramente de lado na imagem. Nas cenas analisadas, 63 planos da Nami estão em ângulo normal, 24 contrapicados, com o olhar da câmara de baixo para cima, 17 picado, com o olhar da camara de cima para baixo, dos quais 62 são em ¾, 20 em perfil e 19 frontais.

3. Composição: Relativamente à composição da imagem, ela varia consoante as cenas representadas. Na primeira cena, na parte em que Nami é apresentada com a família adotiva, existe um grande uso de planos conjunto, de Nami e Nojiko com a sua mãe. As cores são quentes e vibrantes e o cor-de-laranja predomina, tanto pela presença das tangerinas como pela cor do cabelo de Nami. Quando a narrativa regressa ao presente e Nami se encontra a jogar poker com a tripulação de Arlong, as cores mantêm-se vibrantes, mas prevalecem os planos individuais, com Nami a ser o motivo principal da imagem. Ela aparece, esporadicamente, enquadrada com os restantes membros da tripulação, mas o uso de planos individuais salienta a autonomia, independência e desapego que ela sente em relação ao grupo que a rodeia. Já na segunda cena, além dos planos individuais de Nami, ela aparece enquadrada em conjunto com Arlong. A iluminação é dura e direcional, focando-se no centro da sala e nos dois personagens, criando um forte contraste de luz e sombras, reflexo da relação entre eles, que têm motivos ocultos além das afirmações que proferem. Por vezes ele é o motivo principal da imagem, por vezes é ela, dependendo de quem tem prevalência no diálogo. Estes planos conjuntos sugerem que ambos têm uma missão conjunta, o que contraste com a cena seguinte, em que Nami e Nojiko aparecem sempre em planos individuais, com exceção de um plano em ângulo contrapicado, fazendo sentir a hostilidade entre as duas irmãs, também através da iluminação difusa e escura. Na quinta cena, em que a jovem Nami se oferece para ser cartógrafa da tripulação de Arlong, ela aparece maioritariamente como o motivo central da imagem, tendo por contraparte Arlong, enquadrado individualmente e em conjunto com os restantes membros da tripulação, indiciando que Nami ainda não pertence ao grupo. No entanto, à medida que Nami se aproxima do seu objetivo de fazer parte da tripulação começam a surgir planos conjuntos que enquadram Nami, Arlong e os restantes membros, sugerindo a aliança que se cria entre eles. Porém, prevalecem sempre os planos individuais, uma vez que apesar de se tornar membro da tripulação Nami fá-lo com interesses próprios em vista, que podem até ser considerados antagónicos aos de Arlong. Na sexta cena, Nami aparece também

maioritariamente em planos individuais, ocupando a maior parte da tela, com exceção dos planos conjuntos em que aparece juntamente com Nojiko, no mesmo ambiente escuro de luz difusa da cena anterior das duas personagens.

4.2.2. Análise da série The Wheel of Time (2021)



Figura 32: Cartaz oficial da série televisiva The Wheel of Time (2021)

Créditos: Prime Video

The Wheel of Time (2021) inscreve-se no género de fantasia medieval, mas tem um *twist* que a torna subversiva (ver Figuras 32-35). É uma adaptação da saga literária de 14 livros escrita por Robert Jordan e por Brandon Sanderson, nos três últimos volumes. A adaptação televisiva foi feita pela Amazon Prime. A narrativa parte do pressuposto que o tempo é como uma roda, e que roda sempre da mesma forma, pressupondo que a vida dos seres vivos está predestinada. A realidade é uma, dependente da Roda do Tempo e os seus eventos são cíclicos, acontecendo sempre da mesma forma cada vez que a Roda do Tempo gira. Os únicos indivíduos capazes de corrigir o *loop* são os Tavirian, indivíduos também subjugados ao destino, e são responsáveis pela sua correção quando os eventos ameaçam a segurança do mundo. São responsáveis pelas mudanças nos destinos dos outros e por criar eventos. Neste mundo, a história repete-se e as pessoas reincarnam. Pessoas históricas e famosas

de grandes feitos no passado voltam em épocas futuras para repetir os seus atos, mantendo a roda a girar num *loop* repetitivo. A roda do tempo é mantida a funcionar pela energia mágica da "verdadeira fonte", como é chamada. Alguns indivíduos nascem com a capacidade mágica de canalizar esta energia. Porém, têm de ser ensinados a utilizar os seus poderes para a poderem controlar. A "verdadeira fonte", no entanto, está dividida em dois polos: as mulheres usam o *saidar* e os homens o *saidim*. São duas partes complementares da magia que funcionavam em conjunto, até o "Dark One" corromper o polo masculino desta força, no conflito entre o "Ultimo Dragão" e o "Dark One". No passado, o "Ultimo Dragão" era um Aes Sedai, uma vez que desse grupo faziam parte homens e mulheres. Após este conflito, o lado masculino da força ficou corrompido e os homens que tentam canalizar a "verdadeira fonte" são expostos a doenças mentais que os levam, eventualmente, à loucura e à destruição do meio circundante. Assim, só o *saidar*, utilizado pelas mulheres, é seguro de ser utilizado, uma vez que o *saidim* é considerado "tocado pela escuridão". Na prática, os homens que canalizam magia serão corrompidos pelo seu poder e ficarão loucos, enquanto as mulheres têm o poder de controlar a sua parte da magia, de uma forma calma. Como consequência desta disrupção, criou-se uma sociedade em que os canalizadores masculinos são perseguidos e afastados do "Poder" e as mulheres com essa capacidade são identificadas e treinadas para serem suas canalizadoras. Esta distinção entre feminino e masculino é central no mundo de "The Wheel of Time" (2021), uma vez que marca a distinção entre o bem e o mal através do género dos canalizadores de magia. O mundo de "The Wheel of Time" (2021) é um mundo que foi destruído ao ponto de ficar fragmentado e sem nações, sendo composto por pequenas comunidades que se vão agregando. Muitas dessas comunidades vivem sob um sistema matriarcal, o que seria pouco provável na sociedade medieval para que a época da narrativa fantástica remete. Na época em que a narrativa da série televisiva se dá, os Aes Sedai estão a tentar inverter o destino da humanidade evitando as consequências de um erro criado na Roda do Tempo, que permitiu ao "Dark One" dividir as forças mágicas, destruir o mundo e a Roda do Tempo. Elas são um influente grupo que tem como missão ajudar a redirecionar o destino da humanidade. Na época da narrativa, as Aes Sedai são um grupo exclusivamente feminino. Deste grupo fazem parte todo o tipo de posições influentes, como investigadoras académicas, governadoras e militares. Elas usam a magia do "Poder" para tentar criar um futuro mais estável e mais próspero e têm como sede a Torre Branca, onde se juntam. No entanto, não são um grupo unido, segregando-se em função de diferentes interesses e perspetivas.

As personagens em destaque no episódio 04 da série "The Wheel of Time" (2021) são Moiraine Damodred e Nynaeve. Moiraine pertence ao grupo das Aes Sedai. É filha de Salresin Damodred, um académico, e a sua segunda mulher. É uma poderosa canalizadora com muita experiência e força e

tornou-se numa lenda entre os Aes Sedai. Ela tem feitos muito importantes no universo de "The Wheel of Time" (2021), entre os quais rejeitar ser posta no trono, encontrar o Dragão Renascido e torna-se na sua conselheira, e sobreviver a quatro dos canalizadores do mal mais poderosos, os Forsaken. Os seus sucessos e feitos heroicos imortalizaram o seu nome. Ela descobriu que tinha o poder de canalizar o Poder aos 16 anos e, com esse conhecimento, partiu para a Torre Branca para se tornar uma Aes Sedai. Mas ela aprendeu muito das suas competências de forma selvagem, uma vez que o seu poder se manifestou antes dessa idade e foi iniciada fora da orientação de Aes Sedai mais experientes.

Já Nynaeve é uma Wisdom, termo que se usa na zona de Two Rivers, em Andor, para descrever uma curandeira do círculo local de mulheres. O sistema político dessa comunidade rege-se por um sistema político divido por duas câmaras, do qual cada círculo é responsável por manter a paz e governar. Nynaeve torna-se Wisdom aos 19 anos, sendo a mais jovem de sempre a ter esse papel. Independentemente da idade, ela é imensamente competente, sendo capaz de curar ferimentos que outras no seu papel nunca conseguiriam. Ela é capaz de lidar com o Conselho da sua vila e com o círculo de mulheres, por causa da sua personalidade imponente e das suas habilidades políticas naturais. Mas é muitas vezes também descredibilizada pelos outros membros por causa da sua juventude a falta de experiência. Nynaeve é muito apaixonada e fervorosa, mas vive cheia de inseguranças e dúvidas. Talvez por causa da sua idade, apesar de ela ter muitas qualidades, de ser inteligente e capaz, além bastante corajosa, ela nem sempre faz julgamentos corretos e não tem um autoconhecimento muito desenvolvido. Tem uma personalidade difícil e é de difícil relacionamento.

Do ponto de vista da aparência, Moirane é interpreta pela atriz britânica Rosamund Pike. É apresentada como tendo estatura média, pele clara, olhos castanhos e cabelo castanho longo. Parece mais nova do que o que é, pois tem uma pele suave e jovem. Normalmente, veste-se de azul, em consonância com a sua filiação aos Aes Sedai da Blue Ajah. A joelharia que normalmente usa e que é também a sua imagem de marca é o anel da Grande Serpente e uma peça na cabeça, que serve como tiara e tem uma pedra precisa azul incrustada.



Figura 33: Imagem retirada da série televisiva The Wheel Of Time (2021)

Créditos: Prime Video

Já Nynaeve é representada pela atriz da Nova Zelândia, Zoe Robins. É caraterizada como sendo de estatura baixa, pele negra, olhos castanhos e escuros e cabelo escuro e longo, penteada com a trança típica da zona de Two Rivers. Inicialmente. Enquanto Wisdom, veste-se de forma rural, como é típico na zona de Two rivers, com roupas quentes maioritariamente de lã. À medida que se torna uma Aes Sedai mais poderosa, o seu sentido de estética vai-se também alterando e começa a vestir-se com tecidos mais finos, como sedas. Apesar de usar várias cores, em consonância com a sua afiliação à Yellow Ajah, Nynaeve utiliza bastantes roupas amarelas. Começa também a usar joalheria, entre a qual se destacam o anel da Grande Serpente típico dos Aes Sedai, os anéis de pedras e o cinto de ouro coberto com rubis.



Figura 34: Imagem retirada da série televisiva The Wheel Of Time (2021)

Créditos: Prime Video



Figura 35: Imagem retirada da série televisiva The Wheel Of Time (2021)

Créditos: Prime Video

O episódio 4 da primeira temporada de "The Wheel of Time" (2021) começa com um flashback de um ataque ao castelo da terra de Ghealdan e com o seu Rei a ser atacado, juntamente com três soldados, pelo canalizador Logain Ablar. Logain é um poderoso canalizador de *saidim* que afirma ser o Último Dragão e que acredita que as Aes Sedai o deveriam seguir, não perseguir, com medo que destrua a Roda

do Tempo e retroceda os progressos feitos. Ele afirma tencionar salvar a mundo e não o destruir. Percebemos que ele ouve vozes que o mandam matar o Rei, mas as rejeita, curando-o, em vez disso, o que sugere que não está entregue à loucura caraterística dos canalizadores masculinos e que tem controlo sobre os seus poderes. Ele afirma que o seu antecessor, como "Último Dragão", quebrou o mundo, mas que ele pretende uni-lo.

A história passa então para o acampamento onde Lan e outras Aes Sedai se juntam. Lá Moraine é curada por Kerene e ambas conversam sobre a falsidade das pretensões de Logain, sobre o seu grande poder e como são precisas duas Aes Sedai poderosas para o emprisionar. Elas dirigem-se a uma gruta onde Logain se encontra preso, e juntamente com Liandrin e Egwene analisam e julgam este sujeito estranho. As duas questionam o nível de loucura dele, querendo saber se ele está lúcido ou entregue às vozes negras. Tencionam levá-lo para a White Tower para ser julgado. Moraine, já recuperada das suas forças, faz um escudo em volta do suspeito e verifica o seu enorme poder, o que a deixa desconfiada e insegura.

O episódio passa de novo para Lan, que treina em duelo de espadas e também exprime as suas preocupações sobre a capacidade das Aes Sedai de lidarem com a nova ameaça. Nynaeve observa de longe. Percebe-se que existe desconfiança e segregação entre estes membros e que não concordam sobre a forma de proceder. Uns querem levar Logain a julgamento na White Tower, outros querem justiça pelas próprias mãos. De volta à caverna, Moraine e Egwene conversam sobre a suas escolhas de Ajahs e como durante os tempos homens e mulheres aclamaram o título de Último Dragão, por questões de poder ou ganho pessoal e como, verdadeiro ou falso, o poder de Logain é extremamente forte e pode ser um presságio para o fim da Roda do Tempo e a aproximação da Última Batalha. Elas continuam a conter Logain.

No acampamento Liandrin interpela Nynaeve, que se mostra distante e desconfiada das suas intenções. Ela diz que Liandrin quer algo dela, como os Aes Sedai sempre querem, o que demonstra a sua desconfiança da ordem mágica e, especificamente, de Moiraine. Durante a conversa percebem-se as diferenças entre as Ajahs das Aes Sedai e também que existem conflitos entre elas, apesar de terem um objetivo comum. Liandrin afirma que os Vermelhos protegem o mundo de quem quer abusar do "Poder", mesmo que sejam outros Aes Sedai. Nynaeve demonstra desconfiança pelas Aes Sedai em geral, independentemente da sua Ajah. Mais tarde, Nynaeve questiona também os guardiões das Aes Sedai pela sua lealdade, acentuando a sua perspetiva.

Moiraine e Lan refletem sobre os poderes de Logain enquanto Último Dragão, uma vez que Moiraine não acredita neste "Dragão Renascido", porque não encaixa no perfil descrito pela profecia, que faz

referência a um homem bastante mais novo. Por isso, acompanhamos a sua luta com a incerteza de quem é Logain. Entretanto Kerene e Liandrin discutem sobre o que fazer com Logain, acentuando os diferentes caminhos que as Aes Sedai das diferentes Ajahs querem tomar relativamente ao suposto impostor. É quando Nynaeve e Lan se encontram na floresta, e se dá a entender que há um laço a ser criado entre os dois, Aes Sedai e guardião, mostrando que ela começa a confiar nele, e ele nela. Na caverna, as proteções que Kerene lança são invadidas e o exército de Logain invade o acampamento, na tentativa de o resgatar. Na crença de que o exército não conseguirá passar pela segurança de sete Aes Sedai, Liandrin mostra-se segura. No entanto, a demonstração de poder de Logain projeta-a, juntamente com Kerene, provando a sua imensidão. A batalha na floresta entre Aes Sedai e o exército de Logain inicia-se com Egwene e Nynaeve na frente de combate, juntamente com os guardiões. Na caverna, Moraine junta-se a Liandrin e Kerene após Logain se ter libertado da jaula que o prendia e dá-se o confronto. Ela não o ataca, mas ao invés disso quer conversar com ele. Interroga-o sobre as suas afirmações, o porquê de afirmar ser o Último Dragão. Ele afirma que consegue ouvir vozes de pessoas do passado, das outras vezes que existiu. Questiona o que Moraine quer, ela quer que ele reconheça a sua loucura, independentemente do seu poder. Kerene canaliza o seu poder e projeta Logain, e juntas, Moiraine, Kerene e Liandrin tentam imobilizá-lo. No entanto Kerene é a primeira a ser vencida, e morre após um ataque de Logain. O seu guardião Stepin e Nyaneave, na floresta, sentem que ela morreu e correm para a caverna, onde as Aes Sedai continuam a tentar conter Logain. Num ataque de revolta e na tentativa de o magoar, a proteção em que as Aes Sedai têm Logain envolto quebra, abrindo assim espaço para ele se libertar, deixando as Aes Sedai e os guardiões indefesos. Nynaeve, que chega nesse momento, descontrolada por Lan estar ferido, solta o seu poder de uma forma incandescente, curando as irmãs a sua volta. As Aes Sedai conectam-se, canalizando os seus poderes para conter Logain por uma última vez, tentando retirar-lhe o acesso ao "Poder" e, numa espécie de exorcismo, sombras pretas saem do corpo do impostor, deixando-o estendido no chão. O episódio termina com os olhos de Nynaeve determinados e assustados, uma vez que teve acesso a uma dimensão do seu poder que até então desconhecia.

Em termos técnicos, durante as cenas escolhidas para análise, cuja descrição detalhada dos planos, ângulos e movimentos de câmara pode ser consultada nas tabelas de descrição fílmica do Anexo II, a personagem Moiraine apareceu em 3 das 4 cenas analisadas, sendo elas a primeira, terceira e quarta. Ela aparece em cerca de 60 planos, dos quais 11 são primeiros planos, 11 são planos médios curtos, 11 planos médios longos, 11 planos inteiros, 6 planos gerais, 4 americanos, 3 planos de detalhe e 2 planos médios.

1. Planos: Dos planos em que Moiraine aparece nas cenas analisadas em que participa, existe uma preferência por grande diversidade de planos, que incluem planos de proximidade e distância, nomeadamente primeiros planos, planos médios curtos e planos médio longos e planos inteiros, que ocorrem no mesmo número de vezes, dependendo das ações que decorrem. Na primeira cena, após ser curada por Kerene, Moiraine questiona Logain, que se encontra preso pelas Aes Sedai, à espera de julgamento. Como parte integrante do grupo que questiona e decide o que fazer com o prisioneiro, ela aparece muitas vezes em planos conjuntos, primeiro com Kerene, que a curou, e depois também com Allana e Liandrin. Ela é representada maioritariamente em plano médio curto e médio longo, mas também em geral, inteiro e detalhe, assim como pontualmente em primeiro plano. Assim, apesar de ser enquadrada num grupo mais alargado, a camara foca-se por vezes em Moiraine individualmente, principalmente em planos com uma maior distância, colocando-a frente-a-frente com Logain. Já na terceira cena, ela aparece mais vezes em primeiro plano do que em outro plano qualquer, apesar de aparecer sempre em conjunto com Lan. A cena retrata um diálogo intimista entre as duas personagens. Na quarta e última cena, de confrontação final entre as Aes Sedai e Logain, Moiraine já aparece individualmente em primeiro plano, focando-se a câmara num enquadramento próximo e individual da personagem. Ela aparece também individualmente em primeiríssimo plano. Nesta cena, contrariamente às anteriores, os planos conjuntos das Aes Sedai são de distância, sendo principalmente planos inteiros em que, juntas, invocam os seus poderes.

2. Ângulos: Relativamente aos ângulos utilizados, nos planos em que a personagem aparece, ela aparece a maior parte das vezes através de um ângulo normal, em que o olhar da câmara se encontra a altura do olhar da personagem, e em perspetiva ¾, em que a personagem aparece ligeiramente de lado na imagem. Nas cenas analisadas, 35 planos de Moiraine são em ângulo normal, 15 contrapicado, com o olhar da câmara de baixo para cima, e 7 picado, com o olhar da câmara de cima para baixo, dos quais 24 são em ¾, 22 frontais e 10 de perfil. Na primeira cena há uma dinâmica de poder bem expressa, em que Logain se encontra inicialmente numa posição de poder inferior, às Aes Sedai que o mantêm aprisionado, das quais Moiraine faz parte. Em concordância com a narrativa, Moiraine aparece inicialmente várias vezes em ângulo contrapicado, enquanto Logain está aprisionado. Quando ele se liberta, ela começa a ser representada em ângulo picado, fazendo a imagem jus a ameaça presente. Já na terceira cena, a ação retratada numa conversa intimista entre Moiraine e Lan, ambos são retratados em ângulo

normal e contrapicado, com planos conjuntos a compor a maior parte da cena. Por último, na cena da batalha entre as Aes Sedai e Logain, Moiraine é apresentada em ângulo normal e contrapicado, indo ao encontro do poder imenso que demonstra na cena, em que, juntamente com as outras feiticeiras, evoca um poder tão grande capaz de derrotar Logain.

3. Composição: Do ponto de vista da composição, as cenas variam, mas mantêm as tonalidades amareladas e esverdeadas, que sugerem uma época medieval através da iluminação natural e tons deslavados. Na primeira cena, na caverna em que Logain está preso, existe um raio de luz natural que ilumina o centro da caverna e a restante da luz é artificial, provinda das chamas acesas nos cantos do círculo central onde se encontra o prisioneiro. A cena alterna entre uma luz difusa proporcionada pela luz natural e por uma luz dura, visível nos planos mais aproximados. Já na segunda cena, na tenda em que conversa com Lan, a luz é totalmente artificial, provinda das velas acesas, mas os tons amarelados e esverdeados mantêm-se. As personagens são iluminadas frontalmente por uma luz quente que cria leves sombras nas suas faces. A quinta e última cena mantém o registo visual da primeira cena, uma vez que se passa no mesmo local.

Já Nynaeve não é uma personagem tão central na narrativa como Moiraine, mas a sua presença tem uma expressão que merece análise. Por isso, uma das cenas em análise dedica-se a esta personagem. A segunda cena retrata uma conversa de Nynaeve e Liandrin, no acampamento. Em termos técnicos, durante a cena escolhida para análise, cuja descrição detalhada dos planos, ângulos e movimentos de câmara pode ser consultada nas tabelas de descrição fílmica do Anexo II, a personagem Nynaeve apareceu numa das 4 cenas analisadas, sendo ela a segunda cena. Ela aparece em cerca de 22 planos, dos quais 8 são primeiros planos, 5 são planos inteiros, 4 planos gerais, 3 planos médios e 1 plano médio curto.

1. Planos: Nos planos em que a personagem Nynaeve surge, na cena analisada, há uma primazia de primeiros planos e planos inteiros. No entanto ela aparece também em plano geral, médio e médio curto. A cena retrata uma conversa entre Nynaeve e Liandrin, em que a confiança de Nynaeve na sua interlocutora, é reduzida. Os planos distantes podem, por isso, indicar este distanciamento emocional e descrença que a personagem mantém relativamente às Aes Sedai.

No entanto, os planos de proximidade indicam que, mesmo desconfiada, Nynaeve está mais próxima das colegas que desdenha do que aquilo que deixa aparentar racionalmente.

2. Ângulos: Relativamente aos ângulos utilizados, nos planos com a personagem, ela aparece a maior parte das vezes através de um ângulo normal, com o olhar da câmara à altura do olhar da personagem, e em perspetiva ¾, surgindo a personagem ligeiramente de lado na imagem. Nas cenas analisadas, 9 planos de Nynaeve são em ângulo normal, 6 contrapicados, com o olhar da câmara de baixo para cima, e 6 picados, com o olhar da câmara de cima para baixo, dos quais 14 são em ¾, 4 frontais e 2 de perfil.

3. Composição: Do ponto de vista da composição, a cena passa-se ao ar livre, iluminada por uma luz natural difusa, própria de um dia nublado, que deixa poucas sombras e marcas fortes entre sombras e realces. A cena relembra assim um período de calma entre a tempestade, onde o perigo iminente se encontra em pausa. Os tons da cena vão de acordo à restante cinematografia da série televisiva, mantendo os tons deslavados, amarelados e esverdeados das restantes cenas. Nynaeve aparece várias vezes como o motivo central da narrativa, ocupando um espaço central na tela. No entanto, ela também partilha a imagem, ora com Liandrin, ora com Lan, mostrando como aos poucos ela se vai tornando parte do grupo em que desconfia.

4.2.3. Análise da série The Witcher (2019)



Figura 36: Cartaz da série televisiva The Witcher (2019)

Créditos: Netflix

A série televisiva "The Witcher" (2019) segue Geralt of Rivia, um caçador de monstros que luta para encontrar o seu lugar num mundo em que as pessoas se provam muitas vezes mais maldosas que os monstros que caça (ver Figuras 36-38). A série televisiva é uma adaptação da série de livros de Andrzej Sapokowski e situa-se numa terra fictícia de inspiração medieval conhecida como "O Continente". A narrativa explora a lenda de Geralt of Rivia e da princesa Cirilla de Cintra, que estão ligados um ao outro pelo destino. As personagens principais da narrativa são, por isso, Geralt of Rivia, Ciri e Yennefer de Vengerberg, uma feiticeira que terá um papel central na vida de ambos.

No episódio 08 da primeira temporada de Witcher as personagens femininas em destaque e, por isso em análise, são Ciri e Yennefer de Vengerberg, da Academia de Magia de Aretuza.

Yennefer é uma feiticeira que está constantemente a procura de resoluções. Veio de um meio abusivo que experienciou enquanto era criança, cheio de agressões, incompreensão e frustrações. Ela nasceu com uma deficiência na coluna e na mandíbula o que fez com que o seu pai a rejeitasse desde o nascimento, vendendo-a pela irrisória quantia de quatro marcos a Tissaia de Vries, responsável pela Academia de Magia, na primeira oportunidade. O seu pai também a rejeitava devido à sua natureza

quarto-elfa, pois a sua mãe era meio-elfa. Essa rejeição acaba por ser o início da jornada de Yennefer que, quando entregue a Tissaia, aprende magia e a controlar os seus poderes. No entanto, fruto dessa tortura psicológica que sofreu durante o seu crescimento, ela tenta-se suicidar, mesmo depois de ser admitida na Academia de Magia de Aretuza. Ela sente um forte desejo de ser mãe, mas nunca foi capaz, uma vez que tem os ovários atrofiados e pouco desenvolvidos. Embora se torne uma das feiticeiras mais poderosas da Academia de Magia, Yennefer nunca se sente satisfeita e está sempre à procura de algo mais profundo que a realize. Fruto da sua transformação física, orgulha-se da sua aparência e usa a sua sexualidade para manipular as pessoas. Apresenta-se como uma mulher direta, que gosta de estar no controlo da situação e perigosa. No entanto, é repleta de complexidades e inseguranças, uma dicotomia que torna a sua magia muito poderosa, pois nasce de um caos emocional imprevisível e difícil de controlar.

Yennefer sente um grande desejo de conexões mais profundas. Uma dessas conexões traduz-se na relação que cria com o witcher Geralt de Rivia. Eles conhecem-se após Geralt e Dandelion, o seu bardo, terem soltado um Djinn que encontram enquanto pescam e Dandelion ter sido atacado, fazendo com que Geralt procurasse uma curandeira para o seu companheiro. A sua procura levou-o até Rinde, onde Yennefer trabalhava, na altura. Quando se conhecem, ela concorda em curar Dandelion por um preço. O preço seria a captura do Djinn que lhe iria conceder os desejos de curar o seu corpo da infertilidade típica das feiticeiras. Yennefer queria uma criança, mas quando tentou controlar o djinn, verificou que Geralt era o seu mestre. Yennefer pede-lhe para pedir o seu último desejo, para que pudesse então tornar-se mestre do Djinn. No entanto, Geralt apercebe-se que o Djinn iria matar Yennefer antes de trocar de mestre, e pede, por isso, o último desejo de morrer ao lado de Yennefer, sabendo que a criatura mágica não poderia matar o seu próprio mestre. Assim, o Djinn garantiu o seu desejo, entrelaçando os destinos de Geralt e Yennefer até às suas mortes. Ao longo dos anos, a sua relação tornou-se complicada. Eles amam-se, mas existem sempre questões sobre a fonte desse amor. Yennefer continua a querer ser mãe, mas Geralt, sendo witcher, tal como as feiticeiras, é infértil, o que faz com que mesmo que Yennefer se consiga curar, ele não possa ser pai de um filho seu. É quando Geralt procura a ajuda de Yennefer para ensinar Ciri a controlar a sua magia caótica que, de certa forma, lhe dá a filha que ela tanto quer. E, de certa forma, os três tornam-se uma família. De um modo pouco convencional, Yennefer e Ciri têm uma relação de mãe e filha, que também será analisada de seguida.

No episódio 08 da segunda temporada de The Witcher, a personagem em destaque e, por isso, em análise, é Ciri, uma das personagens protagonistas da narrativa. Ciri, também conhecida como "a cria de leão de Cintra", é filha da princesa Pavetta de Cintra e Dunny, e neta da Rainha Calanthe. Foi

prometida, através da lei da surpresa, por Dunny a Geralt, que após salvar Dunny da maldição sob a qual estava desde os 13 anos, que o transformou num homem-ouriço, concedeu a Geralt qualquer recompensa que ele quisesse. Geralt afirmou querer aquilo que Dunny "já tem, mas ainda não sabe" que se provou ser a futura filha de Pavetta e Dunny, Ciri. A partir do momento que Pavetta e Dunny morreram num náufrago, quando Ciri era ainda muito jovem, ela ficou entregue à sua avó, a Rainha Calanthe, e tornou-se na princesa de Cintra. No entanto, ela vai além das expectativas de uma princesa normal, uma vez que em vez de preferir as atividades normais de uma princesa, ela prefere brincar com os rapazes em atividades mais físicas e menos femininas.

É retratada como uma jovem determinada e leal. Enquanto se encontra no seu meio familiar original, a família real de Cintra, Ciri é uma princesa curiosa, que não se conforma à vida limitada dentro dos limites do palácio. É curiosa e quer conhecer o mundo, além daquilo que lhe é imposto e dado a conhecer pelo meio a que pertence. No entanto, não tem nenhuma experiência nesse mundo externo e desconhece o seu funcionamento, fazendo com que a sua curiosidade seja de certa forma romantizada na sua mente. A vida que Ciri conhece é a vida protegida de princesa, rodeada por conselheiros e guardas que a protegem de qualquer perigo. Ciri é por isso muito inocente dos perigos e dificuldades que existem fora desse mundo protegido, mas é também incansável e teimosa quando diz respeito a conhecê-los. Essa atitude é-lhe valiosa quando se vê sem escolha e se vê lançada no mundo real, fora de todas as mordomias pelas quais estava protegida no palácio, quando a sua família é assassinada e Ciri se vê obrigada a fugir. Perde toda a sua família e toda a gente que conhece na noite em que Cintra é invadida pelo exército de Nilfgaard, ataque no qual queimam o palácio e Ciri é raptada por Cahir, um soldado do exército de Nilfgaard, mas consegue fugir e segue a única instrução dada pela sua avó, a Rainha Calanthe, antes de morrer, a de encontrar o Witcher Geralt of Rivia, que é "o seu destino".

Ela torna-se imparável nessa procura, uma vez que passa a ser o seu único objetivo. A vida real e ser uma princesa são papéis que já não se adequam à sua realidade e, enquanto tenta sobreviver, Ciri vai descobrindo quem realmente é e as suas capacidades que, provavelmente, nunca se iriam revelar caso tivesse tido uma vida ditada pelas regras da corte a que pertencia.

A procura do seio familiar e da família é um tema central em The Witcher, uma vez que Ciri perdeu toda a sua família e se encontra sozinha no mundo muito jovem. Sabe que tem de encontrar Geralt, mas não sabe onde o começar. Ciri e Geralt estão ligados pelo destino e, apesar de a jovem ter crescido com os seus pais e depois a Rainha Calanthe, ela sempre soube que teria de encontrar Geralt e se iria tornar numa witcher. Quando o destino os cruza, Geralt toma Ciri debaixo da sua asa e trata-a como uma filha adotiva. Ciri olha para Geralt como um mentor e protetor, até olhar para ele mesmo

como um pai. A relação dos dois nem sempre é fácil, uma vez que Ciri tem um passado traumático e foge muitas vezes dos seus próprios medos e pesadelos. Já Geralt é um caçador de monstros que vive a sua vida de forma nómada de missão em missão. Quando eles se conhecem, Ciri é uma criança assustada e Geralt é um estranho para ela. Porém, à medida que vão passando por várias situações juntos, a sua relação vai-se solidificando. Há um esforço das duas partes para retornarem um ao outro, formando um laço de pai e filha muito consistente.

Já Yennefer convive com Ciri a partir do momento que ela deixa Kaer Morhen, após descobrirem que ela é um Fonte com poderes mágicos, e Geralt decide entregá-la a Yennefer para a ajudar a controlar a sua magia. Yennefer fica então encarregue de treinar Ciri numa temporada em que ambas se hospedam no Templo de Melitele, e em que Ciri estuda o discurso antigo, runas, história e aprende mais sobre as suas habilidades enquanto Fonte. Apesar do tempo que Yennefer e Ciri passam juntas, o laço que criam é de mãe e filha. É um laço forte que se torna numa das relações principais de ambas. Assim, tanto Geralt como Yennefer, passam a ser a família de Ciri, tornando-se aos poucos no seu pai e mãe.

Do ponto de vista da aparência, Yennefer é representada pela atriz britânica Anya Chalotra e as suas caraterísticas são muito importantes, uma vez que uma das transformações da personagem quando se tornou feiticeira, foi a mudança de aparência. Inicialmente Yennefer era corcunda e mal aparentada, com uma deficiência bastante visível. Quando se torna feiticeira, ela mantém algumas das suas caraterísticas, mas qualquer deficiência aparente deixa de existir e, fruto das próprias escolhas, ela apresenta-se como uma mulher alta, bonita e sensual. É morena, tem misteriosos olhos de cor púrpura e cabelo escuro longo. Rodeia-se de uma aura de mística e elegância utilizando vestidos medievais de tecidos e texturas ricas, normalmente pretos, ou brancos, com decotes e cortes que acentuam o seu corpo.

Já Ciri apresenta-se em vários momentos de formas diferentes, uma vez que a narrativa se centra no seu crescimento e desenvolvimento, e é representada pela atriz britânica Freya Allan. A sua aparência é de uma jovem adolescente, de estatura baixa, de pele clara, cabelos loiros muito claros, quase brancos, e olhos que mudam de tom, de azul e púrpura. Enquanto princesa, ela veste vestidos medievais reais e penteados sofisticados, como seria digno da corte. Mas muda muito desde a primeira temporada da série, desde logo pelo crescimento da atriz que a representa, que durante as gravações da primeira temporada tinha 16 anos e nas da segunda tinha já quase 20. Mas não são só as caraterísticas da atriz, que sendo mais madura, apresenta caraterísticas físicas diferentes. A própria caraterização da personagem muda, devido aos desenvolvimentos narrativos. Na segunda temporada, Ciri é apresentada como uma guerreira, em vez de uma princesa, uma vez que iniciou o seu treino como Witcher, em Kaer Morhen. Deixa por isso de usar os seus vestidos reais e passa a ser apresentada com calças, colete de

couro, botas e luvas de couro e uma espada. A aparência facial da personagem é também alterada, uma vez que as suas sobrancelhas são escurecidas e tem uma maquilhagem mais marcada, possivelmente para dar um aspeto menos inocente de uma personalidade mais vincada, que está em desenvolvimento, juntamente com o seu novo treino.



Figura 37: Imagem retirada da série televisiva The Witcher (2019)

Créditos: Netflix

O episódio 8 da primeira temporada de "The Witcher" (2021) narra os eventos de Yennefer e das suas companheiras feiticeiras a prepararem-se para a batalha com Nilfgaard. O episódio inicia com Geralt em Cintra, no quarto de Ciri, a vasculhar pelos seus pertences. Ele pretende voltar a Kaer Morhen, onde treinou para ser Witcher, passando por um rasto de destruição repleto de cadáveres deixado pelo exército de Nilfgaard. Segue-se uma cena com Ciri deitada no chão de um campo, sozinha, até ser ajudada por uma camponesa a quem Ciri tinha roubado um cavalo. Os antigos amigos que a tinham atacado estão agora mortos, um deles com o respetivo cadáver pendurado numa árvore.

Passamos então para uma paisagem nublada, do mar, em que ao longe aparece um pequeno barco. Nele está Yennefer e outras feiticeiras da Academia de Magia de Aretuza, entre as quais Tissaia, Triss e Vilgefortz. Eles dirigem-se a uma antiga localidade élfica em Sodden, um local de importância estratégica militar, no qual Nilfgaard terá de passar para continuar a sua invasão de conquista do Continente. Lá, Temeria e Kaedwen juntar-se-ão à luta, dentro de dois dias, data até à qual as feiticeiras estão

encarregues de fortificar o Sodden e impedir a passagem do exército de Nilfgaard para o Norte. Yennefer acredita que Nilgaard conseguirá conquistar o continente, uma vez que têm tido sucesso nas suas invasões prévias. A missão das feiticeiras é clara: impedir a expansão do império. Nessa luta, Vilgefortz acredita que Yennefer é um trunfo de peso, uma vez que é uma feiticeira muito poderosa. No entanto, percebe-se que salvar o continente não é a motivação principal de Yennefer, quando ela olha para Sodden e questiona se é aquele castelo abandonado que estão a proteger. Feiticeiras e refugiados de Sodden preparam-se para a batalha que se avizinha, prevista para o dia seguinte, juntam armas, criam explosivos e pedras mágicas.

Nessa noite, Yennefer vagueia pelo acampamento, enquanto refugiados, soldados e feiticeiras aproveitam a calma antes da tempestade. Ela encontra uma refugiada a fazer setas cujo discurso salienta a maldade dos inimigos. Depois, Yennefer encontra Tissaia e as duas conversam. Nessa conversa percebemos que, apesar de poderosa e útil, Yennefer não se interessa muito pela guerra, e afirma mesmo estar pronta para morrer. As verdadeiras motivações de Yennefer são a família e a legacia, das quais carece, acreditando por isso que a vida não tem mais nada para dar. Apesar de os outros verem o seu valor, Yennefer não vê valor na sua vida, uma vez que o que é mais importante para ela são coisas que ela não tem, não se sentindo, portanto, satisfeita.

Enquanto os Nilfgaardianos se preparam para batalha, percebe-se que a maior ameaça que enfrentam é a magia das feiticeiras, apesar de eles também terem magia ao seu dispor. Durante a noite, o ataque de Nilfgaard a Sodden tem início. Yennefer é quem o defende, parando uma enorme chama vermelha de os atingir e mandando-a para longe. Os ataques sem sucesso sucedem-se até que se se percebe que a estratégia de Nilfgaard é ver-se livre das feiticeiras, primeiro. De manhã, as feiticeiras apercebem-se que vão ter de lutar, independentemente da chegada dos reforços ou não. Não vão conseguir esperar dois dias pelos reforços prometidos. Eles são apenas 22 feiticeiros, contra um exército inteiro. Tissaia diz a Yennefer para guardar a Torre e poupar as suas energias, indicando que a pretende usar como uma segurança. Ela fica na Torre a observar os movimentos dos inimigos e a transmitir informações mentalmente às suas companheiras, à medida que a batalha se desenvolve. Nilfgaard consegue eventualmente invadir Soddem e a feiticeira Fringilla e Tissaia têm um confronto, em que ela a rejeita como reitora. Nilfgaard está em vantagem e Yennefer, continuando a dar indicações da Torre, começa a ficar preocupada com a situação, ao ver as suas companheiras com dificuldades e a serem feridas. Desce por isso à batalha, à procura de sobreviventes e resistentes, mas o que encontra é devastador, uma vez que as suas forças estão abatidas. Fringilla tenta convencer Yennefer de que, ao lado de Nilfgaard, teria tudo o que ambiciona. Mas ela vira-lhe costas. Vilgefortz e Tissaia ainda resistem

e Yennefer chama por eles e pela sua ajuda, até que encontra Tissaia isolada no campo de batalha. Tissaia incumbe Yennefer com a tarefa de salvar o continente, afirmando que é o seu legado, incentivando-a a deixar o seu "caos" explodir. Yennefer dirige-se a uma colina, e pelas mãos projeta e solta chamas imensas, que queimam os soldados de Nilfgaard, deixando tudo em cinzas à sua volta. Tissaia e Geralt, que chegam, entretanto, a Soddem, procuram Yennefer no meio dos destroços e passamos para a cena final, em que Ciri deixa o conforto da quinta em que estava e se dirige para a floresta, encontrando Geralt e perguntando "Quem é Yennefer?".

Em termos técnicos, durante as cenas escolhidas para análise, cuja descrição detalhada dos planos, ângulos e movimentos de câmara pode ser consultada nas tabelas de descrição fílmica do Anexo II, a personagem Yennefer apareceu em cerca 56 planos, dos quais cerca de 16 são planos médios curtos, 13 primeiríssimos planos, 6 primeiros planos, 6 planos inteiros, 4 planos médios, 4 planos gerais, 3 planos-detalhe e 2 planos médios longos.

1. Planos: Nos planos apresentados nas cenas escolhidas para a análise percebe-se a primazia de planos médio curtos e primeiríssimos planos, ambos planos de proximidade, o que ressalva a importância da personagem Yennefer. Na primeira cena, em que as feiticeiras da Academia de Magia de Aretuza chegam a Sodden, nota-se um uso maior de planos médios curtos, equivalentes aos usados noutras personagens, tanto femininas como masculinas. Os planos são muitas vezes conjuntos e apesar de se focarem em algumas personagens específicas, as personagens representam níveis de igualdade de importância. Além disso, a cena apresenta alguns planos médios, médio longos e gerais. Também na segunda cena, em que Yennefer conversa com Tissaia na noite anterior à batalha, prevalecem os planos médio curtos e os primeiríssimos planos, mas muitas vezes individuais e com menos diversidade de planos, o que sugere uma relação muito próxima e íntima entre as duas personagens, que a conversa também traduz. A cena é composta pela técnica de plano-contra-plano, usada para estabelecer diálogos entre personagens, alternando a imagem entre quem fala e quem recebe a informação. Na terceira cena, são os primeiríssimos planos e os planos inteiros que dominam, sendo que mostra Yennefer a utilizar os seus poderes para soltar as chamas que destroem os soldados de Nilfgaard, uma cena que exige uma visão mais ampla do que está a suceder. É a cena analisada que inclui maior diversidade de planos, uma vez que expõe o que se passa no interior e exterior da personagem. É composta, por isso, além dos planos já mencionados, por vários primeiros

planos, planos gerais, de detalhe, médios, médios longos e close-ups, tornando a cena numa ação dinâmica em que Yennefer projeta o seu caos interior para o campo de batalha.

2. Ângulos: Os ângulos utilizados nas cenas analisada variam, sendo que se compõem de cerca de 49 ângulos normais, 7 contrapicados e 2 picados, 39 deles em perspetiva ¾, 10 frontais e 10 em perfil. Os ângulos normais estabelecem o poder de Yennefer em relação às restantes feiticeiras da Academia de Magia de Aretuza, das quais algumas são também bastante poderosas. No entanto, é na terceira cena, em que Yennefer demonstra os seus poderes, que podemos encontrar o maior número de ângulos contrapicados, onde a câmara eleva a personagem, direcionando-se de baixo para cima, conferindo-lhe assim importância relativamente ao olhar do espectador e às restantes personagens. O uso deste ângulo na cena em que Yennefer liberta a sua magia salienta o facto de ela ser uma feiticeira imensamente poderosa, cuja contribuição para a batalha em mão é vital para a sobrevivência da sua raça.

3. Composição: Do ponto de vista da composição, as cenas divergem muito umas das outras, fazendo justiça ao momento e ações que representam. Na primeira cena, da chegada de barco, Yennefer raramente ocupa um espaço central na imagem e está sempre rodeada do seu grupo de feiticeiras, uma vez que é nele que se inclui. A imagem é clara e neblinosa, com cores esvanecidas que se dissipam numa iluminação difusa. Já na segunda cena, em que Yennefer e Tissaia conversam na noite anterior à batalha com o exército de Nilfgaard, a imagem alterna entre o enquadramento das duas personagens, e o enquadramento individual de cada uma delas. Quando ambas estão na imagem, dividem o espaço de acordo com a importância do ponto de vista desejado, de quem profere a informação e de quem a recebe, atentando às suas expressões. Quando estão enquadradas individualmente, ocupam um espaço central na imagem. A câmara foca Yennefer na tentativa de transparecer as suas motivações interiores, mote que dá origem à cena e sobre o qual o diálogo se desenvolve. A iluminação é escura, com a exceção da luz dura que ilumina a face das personagens, muitas vezes apenas de um lado, criando sombras e luzes de grande contraste, simulando a luz quente de uma fogueira. Na terceira cena, nos planos em que Yennefer aparece, ela é o foco central dos enquadramentos, seja parcial ou totalmente, de corpo inteiro ou em detalhe. A luz balanceia os tons frios do ambiente com os tons quentes do fogo que emana da feiticeira, num contraste poderoso que reflete a imensidão da sua força.



Figura 38: Imagem retirada da série televisiva The Witcher (2019)

Créditos: Netflix

O episódio 8 da segunda temporada de "The Witcher" (2021) acontece em volta de Ciri, enquanto é perseguida por vários membros poderosos e se encontra possuída por um ser maligno, um Voleth Meir, e passa-se em Kaer Morhen onde ela, possuída, assassina Witchers. O Voleth Meir atinge a maior vulnerabilidade de Ciri, que é a falta que sente da sua família e coloca-a numa ilusão em que se encontra em Cintra, no grande salão, com a sua avó Rainha Calanthe e o seu protetor Mousesack. Ela mantém-se feliz, enquanto o espírito maligno usa o seu corpo para o que quer, que neste caso é a morte dos Witchers. Geralt, preocupado, tenta convencer Vesemir a expulsar a criatura do corpo de Ciri, para que os dois permaneçam vivos e a princesa intacta.

O episódio começa com Ciri a acordar no grande salão do palácio de Cintra, com a voz de Mousack de fundo. É percetivel que algo não está certo. Passa para uma cena de Yennefer e Geralt, a cavalgar para Kaer Morhen. Quando chegam, Yennefer conta o seu episódio com o Voleth Meir e como ela se alimenta especificamente da dor da pessoa do corpo que ocupa, incidindo sobre as suas fraquezas específicas.

Yennefer mostra preocupação por Ciri, constatando que ela se tornou uma pessoa importante para si e a quer proteger, juntamente com Geralt. Segue-se uma cena de Ciri, cujo corpo está controlado pelo Voleth Meir, a matar Witchers. Geralt, Yennefer e Vesemir avaliam Ciri e a melhor a decisão a tomar. Mais tarde, Ciri continua presa na ilusão criada pelo Voleth Meir, e acredita estar no grande salão do palácio de Cintra, numa vida luxuosa e confortável. No salão, num dia luminoso, os convidados dançam

alegres. Tocam música e deleitam-se no banquete. Ciri entra no salão, atrás de Mousack, completamente estonteada pelo cenário que encontra, um cenário que faz parte dos seus sonhos e dos seus anseios há muito tempo, uma vez que foi a parte da sua vida que lhe foi retirada aquando do ataque a Cintra que deu origem à sua procura por Geralt e a todos os desafios que daí advieram. Mesmo em transe, ela afirma "é ainda melhor do que eu me lembro", dando a entender que tem consciência da irrealidade daquela situação. Aproxima-se da sua avó, a Rainha Calanthe, que lhe exige respeito. Ela pede desculpa por chegar tarde e, mesmo parecendo uma situação irreal, Ciri sente-se contente e confortável, abraçando a sua avó, como se ela estivesse mesmo presente e sentisse a sua falta. Um dos convidados convida-a para dançar e Ciri aceita contente, ao contrário do que seria esperado, uma vez que quando estava realmente no palácio, não gostava deste tipo de obrigações. Ciri dança com os restantes convidados, alegre e divertidamente.

No mundo real, Geralt enfrenta o Voleth Meir, acusando-o de não querer escapar e exigindo Ciri de volta. Pergunta-lhe qual é o preço para libertar Ciri, entregando-se por sua vez. O demónio não desgosta da ideia, uma vez que Geralt tem muitas dores que poderia explorar, mas diz já ser tarde de mais. Dá um grito destrutivo que imobiliza os witchers e Dandalion e ataca-os. Eles defendem-se, mas está demonstrado o poder de que o demónio é capaz, invocando duas basiliscos para o ajudar. Confrontado com o porquê de querer Ciri, Voleth Meir afirma que ela é o futuro, e que Geralt se está a colocar no seu caminho. Eles lutam, assim como os restantes witchers e os basiliscos. Vesemir tenta matar o demónio, atacando o corpo de Ciri, mas Geralt defende-a, na esperança de a reaver. Ciri continua na ilusão de Cintra, a dançar no banquete real. Mousack fala com ela sobre um possível casamento e a continuação da sua linhagem. Mas ela não se mostra interessada e quer saber mais sobre os seus antepassados, que na realidade perdeu. As mulheres que a precederam são, segundo Mousack, extraordinárias. A ilusão começa a quebrar e Ciri ouve a voz de Geralt a chamá-la do "outro lado". Ela questiona Mousack sobre quem é. Tudo se torna mais irreal quando aparecem no salão os seus pais, que faleceram quando era mais nova e de quem sentiu muita falta, mesmo quando vivia com a sua avó no palácio de Cintra.

O Voleth Meir invoca um último monstro, maior e mais agressivo, que ataca diretamente Geralt. O witcher consegue defender-se do ataque e derrotar a criatura. É quando Yennefer entra em cena, afirmando que conseguiu fazer uma poção para extrair o demónio do corpo de Ciri. Entretanto, Vesemir espeta a sua espada no corpo de Ciri, ferindo-a. Geralt acusa-o de a ter matado, sabendo que Vesemir sabe o que isso significaria para ele. Mas o Voleth Meir auto cura-se, curando o corpo de Ciri em que reside e garantindo assim a oportunidade para a sua expulsão. Geralt diz a Ciri para "voltar para casa",

mostrando como Ciri já não pertence a Cintra, ou à família real, mas às suas novas afiliações familiares que estão com Geralt e Yennefer. Ciri está, então, entre a ilusão dos seus pais que lhe dizem que pertence com eles, e a realidade, em que os seus pais morreram, mas Geralt e Yennefer chamam Ciri. Ela luta para escolher o que é real. O Voleth Meir necessita de um corpo para existir, por isso é impossível libertar Ciri da maldição sem um novo corpo. Yennefer oferece-se para ser o novo corpo do Voleith Meir, dando espaço a que Ciri se liberte. A ilusão de Cintra, da Rainha Calanthe, de Mousack e dos pais de Ciri começa a desvanecer e Geralt chama-a para a realidade. Ela sofre ao abandonar o seu sonho, mas acaba por perceber que Yennefer e Geralt são a sua família de verdade, e o seu lar, abandonando a ilusão criada pela maldição.

Ciri acorda nos braços de Geralt, com poucas forças, e o Voleth Meir, que foi transportado para o corpo de Yennefer, tem de ser preso de uma vez por todas. Ciri, com os conhecimentos que adquiriu com as lições de Yennefer, abre um portal para uma esfera diferente, onde o Voleth Meir não necessita de um corpo para ser expulso. Os três passam então para uma nova dimensão e Yennefer é libertada, com a Voleth Meir a deixar o seu corpo. No entanto, tenta convencer Ciri a ficar nesta dimensão, devido aos seus poderes. Geralt, Ciri e Yennefer conseguem voltar para a realidade, seguros e salvos, devido aos poderes de Ciri. Mais tarde, os três conversam como uma família. Conversam sobre a forma como vão enfrentar o futuro juntos, como o poder de Ciri acordou o Voleth Mier e ela possivelmente tem o poder de abrir portas para outras esferas.

Em termos técnicos, durante as cenas escolhidas para análise, cuja descrição detalhada dos planos, ângulos e movimentos de câmara pode ser consultada nas tabelas de descrição fílmica do Anexo II, a personagem Ciri apareceu em cerca 69 planos, dos quais cerca de 23 são primeiros planos, 14 planos médios longos, 7 médios, 7 médios curtos, 6 gerais, 4 primeiríssimos planos, 3 inteiros, 3 close-ups, 1 conjunto e 1 detalhe.

1. Planos: Dos planos apresentados nas cenas analisadas em que a personagem Ciri aparece, sobressaem os primeiros planos, fazendo dela uma personagem central nas ações em que participa. Na primeira cena, em que Ciri se encontra possuída pelo demónio de Voleth Meir, prevalecem os planos médio longos, um plano distante da personagem, que pode servir como indício de um afastamento de Ciri dela própria e da sua realidade, por estar num estado de transe e presa numa fantasia. De seguida, apresentam-se muitos primeiros planos, um plano próximo, que coloca a personagem no centro da narrativa e que dá um grande salto relativamente ao distanciamento dos planos médio longos. Existem poucos planos

médios e médio curtos, como se conseguíssemos apenas observar Ciri de muito longe, também com planos inteiros e gerais, ou de muito perto, o que causa uma estranheza na proporção da imagem, e no caminho da distância que se faz até à personagem, que faz jus à situação vivida por ela. Ciri aparece muitas vezes em primeiro plano, em conjunto com a sua avó, a Rainha Calanthe, como se ela fosse a âncora daquela realidade estranha, sem a qual a ilusão não se conseguiria manter. O mesmo sucede com o seu protetor Mousesack. Já na segunda cena, em que Yennefer toma o demónio de Ciri e assistimos à sua expulsão, de Ciri predominam os planos primeiros planos, como se toda a ação estivesse focada nela, o que de facto, está. Geralt e Yennefer dedicam-se a trazer Ciri de volta à realidade e enquanto Ciri está ainda presa na ilusão da sua vida real. A cena começa com um plano detalhe dos seus olhos, como se estivéssemos a entrar na sua mente, com o movimento de câmara zoom out a afastar-se da personagem para nos mostrar o que ela está a viver. Nesta cena, há uma dinâmica mais gradual entre planos médios curtos, médios e médios longos, como se a personagem estivesse a tentar encontrar o caminho que a distancia da realidade e que na cena anterior não era mostrado. Existem na cena também bastantes planos conjuntos, ora de Ciri com os seus pais, na realidade ilusória, ora de Ciri, Yennefer e Geralt, no mundo real, após Ciri ter voltado a si própria. A dicotomia é estabelecida entre a família original de Ciri e a adotiva, que tem no presente e a acompanha na sua jornada.

2. Ângulos: Nas cenas analisadas Ciri aparece maioritariamente em ângulo normal, com a câmara a altura dos olhos da personagem. Ela aparece em cerca de 56 ângulos normais, 8 contrapicados e 5 picados. Desses ângulos, 32 são em perspetiva ¾, 25 frontais e 12 de perfil. Apesar de Ciri ser uma personagem central na narrativa, ela é ainda uma rapariga em desenvolvimento, à procura do seu lugar no mundo, da sua família e das suas pessoas próximas. O uso explícito de planos de ângulo normal, com poucas exceções, pode ser uma tradução dessa procura, de alguém igual a ela. As exceções ao uso dessa perspetiva, os 8 planos em ângulo contrapicado, são todos em momentos em que Ciri está a expressar o seu poder, que, como se sabe até à data do episódio em análise, é um poder de grande dimensão mas que ainda não está concretizado, que ela ainda não sabe expressar de forma adequada, assim com os 5 ângulos picados estabelecem a sua posição relativamente à ameaça que enfrenta que, até ao último momento, não se sabe se via conseguir superar.

3. Composição: No que diz respeito à composição, e talvez devido ao motivo da narrativa do episódio em análise, que é a família, Ciri aparece muitas vezes acompanhada nos enquadramentos dos planos em que aparece. O episódio é sobre Ciri e sobre o lugar e as pessoas com quem com pertence e tem, por isso, muitos planos conjuntos, sejam com Mousesack, a Rainha Calanthe e os seus pais, seja com Geralt e Yennefer. Dos cerca de 69 planos em que aparece apenas 28 são planos individuais dela, partilhando nos restantes o espaço de tela com outras personagens. Por vezes, ela é o motivo principal, tendo os outros elementos colocados mais atrás nas extremidades do enquadramento e Ciri no centro, noutros momentos as personagens partilham o espaço de acordo com a regra três simples como é o caso dos planos conjuntos de Yennefer, Ciri e Geralt, em que os três aparecem alinhados por esta ordem da esquerda para a direita, ocupando cada um espaço significativo da tela, mas mantendo Ciri no centro. Na primeira cena, enquanto a ilusão criada pela Voleth Meir está forte, as cores são quentes e vibrantes, o salão é iluminado por uma luz suave que torna o cenário idílico como num sonho. Nos primeiros planos de Ciri e da Rainha Calanthe, podem até ser observados raios de luz provindos da janela traseira que lhes conferem uma aura quase angelical, como que fossem seres divinos, o que faz sentido se se tiver em conta que as personagens presentes na ilusão de Ciri faleceram quase todas antes ou no ataque nilfgaardiano a Cintra. Porém, na segunda cena, à medida que a ilusão se desvanece e Ciri volta ao mundo real, para junto de Yennefer e Geralt, o salão de Cintra fica sem luz, escuro sombrio e em ruínas, com cores e tons frios que indiciam a negridão daquele momento, por ser uma simulação, por muito caloroso que parecesse, criando um grande contraste entre os dois momentos.

4.2.4.Análise da série House of The Dragon (2022)



Figura 39: Cartaz da série televisiva House of The Dragon (2022)

Créditos: HBO

"House of the Dragon" (2022) é uma prequela da série televisiva de sucesso "Game of Thrones" (2011) e narra os eventos que levaram à guerra da sucessão na casa Targeryen no auge do seu poder, 172 anos antes (ver Figuras 39-41). Apresenta uma realidade de paz relativa, em que não há perturbações maiores no cenário político de Westeros, a não ser a incapacidade do rei Viserys I produzir herdeiros masculinos. Quando a rainha morre num parto sem sucesso, Viserys vai contra as indicações do seu Conselho e nomeia a sua filha, Rhaenyra, herdeira do Trono de Ferro. No entanto, enquadrando-se no género de fantasia medieval, Westeros é uma sociedade com valores tradicionais e patriarcais que dificilmente será reinada por uma mulher. Com base na história do reino, parece pouco provável o que o caso de sucessão de Rhaenys, que tinha um direito ao Trono de Ferro mais forte que Viserys, anos antes, mas nunca chegou perto do poder, passando a sua herança para o segundo herdeiro com o direito mais forte, por ser do sexo masculino, confirma.

No episódio 10 da primeira temporada de House of The Dragon (2022) as personagens femininas em destaque e análise são Rhaenyra, uma das protagonistas da narrativa e Rhaenys, que estabelece o precedente para a narrativa da personagem principal e as dificuldades que enfrenta.

Rhaenyra Targaryen é apresentada em dois momentos. Durante a sua adolescência, quando tem cerca de 15 anos, e na idade adulta. Inicialmente somos apresentados a uma Rhaenyra muito jovem que é, desde pequena, considerada a "menina do reino", filha do rei Viserys I Targaryen e da rainha

Aemma, da Casa Arryn. Ela foi aclamada herdeira do reino e cresceu na expectativa de se tornar a primeira rainha a governar Westeros. Como outros Targaryen, Rhaenyra é uma cavaleira de dragão e o seu dragão é o Syrax. Durante o seu crescimento tem uma amizade muito forte com a sua aia, Alicent Hightower, a filha da mão do rei, uma das relações que se torna numa força motriz da narrativa.

Alicent passou grande parte da sua infância a acompanhar a princesa, elas têm idades próximas e estudam com a mesma Septa. Ela é uma confidente de Rhaenyra e elas conversam sobre os seus sentimentos, inseguranças e sobre um potencial herdeiro ao trono masculino. Elas estão felizes e confortáveis na sua amizade, até à morte da rainha Aemma, após a qual Otto Hightower encoraja Alicent a passar tempo com Viserys, o que o leva a escolhê-la como a sua próxima esposa. Depois de meses de conversas sobre Viserys substituir Rhaenyra como herdeira, Alicent tornar-se rainha é visto como uma traição, o que dá o mote ao conflito entre as duas amigas.

Quando Viserys casa com Alicent, a nova aliança muda drasticamente a relação das amigas de infância tornando-as, aos poucos, rivais. A narrativa dá então um salto de três anos e a relação entre as duas não melhora, uma vez que Alicent é capaz de fazer o que a mãe de Rhaenyra não foi capaz, e dá dois filhos homens, meios-irmãos de Rhaenyra, a Viserys. A existência de filhos do sexo masculino levanta questões sobre a decisão que Visery tomara, a de nomear Rhaenyra sua herdeira, uma vez que, historicamente, o direito ao trono do herdeiro homem sempre prevaleceu. No entanto, Alicent continua a apoiar o direito de Rhaenyra, pelo menos até Rhaenyra ser acusada por Otto de estar romanticamente envolvida com o seu tio Daemon Targaryen e tentar virar Alicent contra a princesa, dizendo-lhe que a ascensão dela ao trono iria significar a morte dos seus filhos. Juntamente com o facto de saber que Rhaenyra se envolveu com o cavaleiro Criston Cole, Alicent condena o abuso que Rhaenyra faz da sua liberdade, que desde cedo inveja, e vira-se contra ela, aparecendo no seu casamento vestida de verde, a cor da casa Hightower, fazendo uma afirmação sobre a mudança da sua lealdade.

Num salto temporal de 10 anos, Rhaenyra dá luz ao seu terceiro filho, que nada se parece com o seu marido, Laenor Velaryon. É assim conhecimento comum que os filhos de Rhaenyra são bastardos, o que descredibiliza a sua posição já ameaçada pelos seus meios-irmãos e pelo facto de ser mulher. Alicent está em campanha contra Rhaenyra e faz questão de ressalvar a falta de parecença dos seus filhos com o pai a cada oportunidade, desestabilizando ainda mais a sucessão. Quando Viserys morre, Alicent acredita que ele quer que o seu primeiro filho masculino, Aegon, seja rei, dividindo Westeros em duas frentes, os Verdes que apoiam o filho de Viserys e Alicent e os Negros, que apoiam Rhaenyra. O direito ao Trono de Ferro da princesa é então desafiado pelo seu meio-irmão, Aegon II Targaryen, dando início à guerra da sucessão que fica conhecida como a Dança dos Dragões. Uma vez confirmado o

conflito na sucessão, Alicent continua a proteger Rhaenyra da violência, na tentativa de honrar o amor de Viserys pela sua filha. No entanto, é quando Luke, um dos filhos de Rhaenyra, é enviado como mensageiro e perseguido de dragão por Aemond, aliado aos verdes, e é comido pelo seu dragão Vhagar, que se juntam as condições que justificam o início da guerra.

No início da narrativa, Rhaenyra é retratada como uma jovem rebelde, descontente com a sua posição e entediada pelas intrigas do meio real. Ela tem o desejo de fugir da corte e está zangada com o seu pai por a ignorar e não a escolher como herdeira. Ela vive na incerteza de como vai ser decidida a sucessão, caso o seu pai tenha um herdeiro masculino. Tem por isso, enquanto jovem, uma atitude passiva no que diz respeito a questões do reino, preferindo fazer uso da liberdade que tem o privilégio de ter. No entanto, essa atitude muda quando é nomeada oficialmente herdeira. Ela enfrenta muitos desafios quando é jovem. Perde a sua mãe, descobre que a sua melhor amiga vai casar com o seu pai, o rei, tornando-se uma potencial ameaça, e começa a ser alvo de dúvidas da parte de alguns cidadãos do reino. Mas é amada pelos súbditos do seu pai e tem uma relação muito próxima com o Rei, o que faz com que aprenda desde cedo o que significa governar. Mesmo com todos estes obstáculos, ela mantém-se determinada a tornar-se a próxima rainha de Westeros, uma determinação que vai crescendo com ela. Ela nem sempre toma as melhores atitudes, e o seu desejo de liberdade coloca-a em posições ameaçadoras. No entanto, a sua determinação e confiança põem-na sempre um passo à frente dos seus adversários e mostram o seu caráter. A confiança que tem em si própria transmite-se pela maneira como ela se comporta e fala com os outros, nomeadamente na maneira como, mesmo jovem, se dirige ao Conselho do rei, o que passa aos olhos dos seus adversários como alguma insolência. No entanto, ela está determinada a passar à frente do sexismo que carateriza o meio real e, mesmo sabendo que muitos preferem um rei homem, ela não deixa que isso interfira com os seus objetivos. Defende abertamente a sua posição, argumentando o porquê de ser uma melhor escolha do que qualquer homem. Ela quer ser rainha e deixa isso bem claro, mas não gosta das restrições que vêm com o cargo. Uma dessas restrições que ela tenta continuamente evitar é a do casamento, uma vez que se exige que ela case se acordo com as alianças políticas do seu pai. Ainda assim, ela aceita e casa de forma conveniente, mesmo tendo uma relação romântica com o seu protetor real Criston Cole e um amor inapropriado, mas comum entre Targaryens, com o seu tio Daemon. Faz por isso um acordo verbal com o seu marido que permite a ambos manterem algumas das suas liberdades. O rei Viserys I mostra-se constantemente frustrado pelas atitudes de Rhaenyra, afirmando mesmo que ela "é o seu problema político". No entanto, a preocupação dela com o pai é genuína, uma vez que ele é a sua fonte de proteção principal. Ela defende-a do Conselho mesmo quando não concorda totalmente com as suas atitudes, uma vez que reconhece que a condição

de ser mulher lhe dificulta o percurso. Em retorno, ela preocupa-se sempre com o seu pai e com o que é importante para a família, mesmo que proteste das decisões tomadas. Rhaenyra é forte e inteligente, ela confronta os homens poderosos que a rodeiam e chega mesmo a ameaçá-los. Além disso, ela é uma boa negociadora, como prova quando Daemon rouba um ovo de dragão e ela o confronta, fazendo com que ele o devolva. Estas são qualidades que constroem a fundação para uma Rhaenyra mais velha, mais madura e com mais responsabilidade, como a vemos após o salto temporal de 10 anos. Quando cresce, ela torna-se firme e reclama o que é seu por direito. Ela fala abertamente sobre ser a herdeira do trono por direito, planeia o seu futuro em função desse mesmo direito e mantém-se confiante na sua posição. Tem uma autoconfiança e credibilidade que não tinha enquanto jovem. Ela agora é mãe e tudo o que quer fazer é proteger os seus filhos, o que faz com que os seus desejos de vingança se tornem atos defensivos. A resposta de Rhaenyra ao ataque de Alicent, que a ataca com uma faca, mostra esta evolução no seu caráter. A resposta da princesa mostra força, coragem e um grande crescimento, qualidades que também demonstra no seu casamento. Leanor é homossexual, e Rhaenyra sabe disso desde o início da proposta de união. Ela aceita-o e ambos fazem uma boa equipa. Ela tem filhos com outro homem para garantir herdeiros e manter a ilusão do casamento e fornece as condições necessárias para que Leanor possa ir em aventuras com o seu companheiro romântico. O que também lhe permite a liberdade de viver a paixão que tem pelo seu tio Daemon, com quem acaba eventualmente por se casar. Enquanto adulta, ela continua rebelde, mas crescida aceita a sua posição como futura rainha e cumpre os seus deveres enquanto tal. Quando a sua segurança e a da sua família é ameaçada em King's Landing, ela retira-se para Dragonstone, para proteção de ambos, mostrando a vontade que tem de proteger e ver florir aqueles que estão ao seu encargo, tornando-a uma opção bem mais atraente para governar Westeros que o seu meio-irmão Aegon.

Já Rhaenys, também conhecida como "A Rainha que Nunca Foi", não é uma das personagens principais, mas as suas decisões têm bastante influencia no decorrer da narrativa política. Ela é filha de Aemon, o principe de Dragonstone que foi nomeado herdeiro pelo Rei Jaehaerys. Quando o seu pai foi morto, muitos a aclamaram como a próxima na linha do trono. No entanto, Jaehaerys preferia herdeiros masculinos, independentemente dos traços de personalidade de cada um e do seu lugar na linha de sucessão. A princesa Rhaenys tinha todos os traços que uma grande governadora deveria ter, sendo forte de caráter e inteligente, e a sua mãe sempre a tratou como a sucessora ao trono, mas, no entanto, as tradições da sociedade medieval patriarcal em que existe, e a decisão do seu pai sobre quem lhe sucederia, foram contra os desejos da princesa. Baelon foi o sucessor, mesmo tendo um perfil menos decidido e determinado. Ela casou com Corlys Valerion, o mais poderoso

homem do reino que não era cavaleiro de dragão, uma aliança que lhe sedimentou um lugar de poder, ainda que não no trono. À data da narrativa da série televisiva, Rhaenys é colocada propositadamente como um paralelo à narrativa de Rhaenyra, uma vez que representa uma perspetiva mais madura e experiente das políticas do reino. Ela tem um enorme ressentimento com as maneiras como a sociedade política de Westeros funciona, uma vez que acredita piamente que seria a escolha correta para governar o reino e sabe que só não foi rainha por ser mulher. Esse facto tem uma influência muito grande na maneira como ela vê o mundo. Apesar de não se envolver em dramas que não a beneficiam de alguma forma, ela é ambiciosa e acredita no seu valor. Tendo nascido numa das casas mais poderosas do mundo, Rhaenys acredita que é melhor que os outros. E tem de facto muitas qualidades: tem uma enorme força de vontade, é inteligente e manipuladora, uma boa negociadora e muito experiente nas intrigas que crescem entre os membros poderosos da corte. Os restantes membros da corte respeitam-na. A maneira como age com eles demonstra o seu sentido de como lhe falharam, sendo um membro que faz parte, mas sabe que nunca terá o reconhecimento que merece e tem, por isso, os seus interesses pessoais em primeiro lugar. Tem um orgulho extremo na sua família e na sua posição. nunca desiste de se aproximar do poder e do trono, usando muitas vezes os seus filhos para esse efeito. Ela enfrenta qualquer pessoa com quem tem um conflito e apoia a causa de Rhaenyra.

Do ponto de vista da aparência, Rhaenyra é interpretada por duas atrizes diferentes, de acordo com o momento narrativo, uma mais nova e outra mais velha. A Rhaenyra jovem é representada pela atriz australiana May Alcock e a Rhaenyra adulta é representada pela atriz britânica Emma D'arcy. Em ambas as idades, tem a aparência valeriana que carateriza a sua família: cabelo longo loiro quase branco, com penteados elaborados, normalmente com tranças, que são também tradição nos seus antepassados. Veste-se com vestidos elaborados de tecidos e texturas ricos, assim como vestes que relembram armaduras e realçam o facto de ela ser uma cavaleira de dragão muito competente e ter um lado militar, afastando-o do conceito de feminilidade da época. Além disso, Rhaenyra usa bastante bijuteria, como anéis e brincos, normalmente forjados em ouro e com pedras preciosas. Uma cor sempre presente nas suas vestes é o vermelho, cor que relembra o símbolo Targeryan, mas ela também opta por tons de branco, roxo avermelhado e preto. No entanto, pode-se notar uma diferença na caraterização de uma Rhaenyra mais jovem e da mais adulta. Enquanto jovem, Rhaenyra usava muitos tons de pastel e penteados muito mais elaborados. Enquanto adulta, os tons mais negros prevalecem, usando vermelhos mais escuros e os seus penteados tornam-se mais simples e consistentes. Os cortes dos seus vestidos tornam-se também mais modestos e relembram mais uma armadura do que no início, o que dá a entender a sua preparação para uma guerra que virá.



Figura 40: Imagem retirada da série televisiva House of the Dragon (2022)

Créditos: HBO

Já Rhaenys é interpretada pela atriz britânica Eve Best. É apresentada como uma mulher madura, de rugas e cabelos brancos, aparência que representa também a sua experiência nos assuntos do reino. Ela é representada como tendo os longos cabelos claros típicos dos Targaryen e aparece ora envolta em vestimentas reais, com vestidos medievais, ora com a armadura, que relembram as suas competências militares e de condutora de dragões.



Figura 41: Imagem retirada da série televisiva House of the Dragon (2022)

Créditos: HBO

O episódio 10 da primeira temporada de "House of The Dragon" (2022) começa com a princesa Rhaenyra em Dragonstone, depois de ter deixado King's Landing para sua proteção e dos seus filhos, e com a tensão do conflito da sucessão a tornar-se iminente. Rhaenyra reúne-se com o seu filho na sala de estratégia, onde se encontra a mesa que mapeia os reinos. Ela convence Luke a querer tornar-se lorde de Driftmark, um cargo que ele não quer, por medo de não estar preparado para cumprir o seu dever. Rhaenyra encoraja-o, dizendo que quando tinha a idade dele também não estava preparada. Mais tarde, a princesa Rhaenys entra na sala, informando que Viserys, o rei e pai de Rhaenyra, morreu e que, em King's Landing coroaram Aegon como o sucessor. Daemon e Rhaenyra mostram-se chocados pela notícia, uma vez que significa guerra entre as duas fações: por um lado Rhaenyra que tinha sido apontada como herdeira legitima por Viserys, e por outro o seu meio-irmão Aegon, que foi o primeiro filho homem do rei, dividindo os Verdes e os Negros na linha de sucessão. O ideal seria Rhaenyra abandonar Dragonstone, uma vez que pode sofrer um ataque dos verdes a qualquer momento. Mas, com o choque e tensão da notícia, rebentam-lhe as águas e Rhaenyra entra em trabalho de parto precoce, muito antes do tempo de gravidez estar completo, impedindo-a assim de abandonar Dragonstone. Daemon prepara o conselho para uma possível invasão dos verdes. Mesmo sabendo que não têm forças militares para se defenderem de um ataque, Daemon quer criar a ilusão de que têm, parecendo mais fortes do que realmente estão, e pretende usar os seus vários dragões na defesa. Em trabalho de parto, Rhaenyra conta aos seus filhos que Viserys morreu, que Aegon foi coroado e que os verdes traíram a legitima herdeira do trono. Lembra Jacerys, o seu filho mais velho, de que o seu direito será um dia dele e que, por isso, nada deve ser feito sem as ordens da nova Rainha Rhaenyra. Enquanto Daemon testa a lealdade da guarda da Rainha e pede que façam novos votos, o parto de Rhaenyra mostra-se complicado e doloroso. Ela dá à luz um nado morto deformado. Rhaenyra é coroada como a Rainha dos Sete Reinos, em Dragonstone, enquanto o seu irmão Aegon é aclamado Rei em King's Landing, dividindo assim oficialmente os nobres dos Sete Reinos entre os que apoiam o direito ao trono de Rhaenyra, e os que apoiam o direito ao trono de Aegon. Os nobres em Dragonstone reúnem-se na sala do conselho para determinar o caminho a percorrer, os aliados que têm, quem precisam de relembrar dos votos de lealdade e as tropas que têm disponíveis, caso a guerra iminente aconteça, sendo a sua maior força o número de dragões que lhes pertencem, 14 contra 4 dos Verdes. Otto Hightower, avô de Aegon, chega a Dragonstone com uma mensagem a ser entregue apenas a Rhaenyra, que o corrige quando lhe chama de princesa, dizendo que é a Rainha, agora. Aegon oferece paz se Rhaenyra reconhecer o seu direito ao

Trono de Ferro, permitindo-lhe o direito a Dragonstone e posições reais aos seus filhos. No entanto, nem Rhaenyra nem Daemon aceitam os termos. Discutem a lealdades das casas nobres dos Sete Reinos, e Rhaenyra chama a Aegon traidor, mas Otto passa-lhe uma lembrança de Alicent, a sua antiga amiga de infância que é agora sua inimiga, dizendo que Alicent não deseja causar danos nem a Rhaenyra nem aos seus filhos, se ela se submeter ao Rei Aegon. Daemon ameaça Otto, deixando claro que não faz pretensão de se submeter à autoridade de Aegon, mas Rhaenyra manda-o parar, afirmando que dará uma resposta na manhã seguinte. Mais tarde discute com Daemon, uma vez que Rhaenyra quer manter a paz, mas, para Daemon, o inimigo já declarou guerra quando iniciou uma rebelião, tornando o desfeche da situação inevitável, independentemente das diplomacias adotadas. A procura por aliados fiéis continua, com Lord Corlys, Lorde de Driftmark e a sua frota marinha, juntamente com a princesa Rhaenys, a garantirem a sua aliança a Rhaenyra. Lorde Corlys oferece-se para tomar conta das rotas marítimas, garantindo a sua proteção e bloqueando as rotas comerciais para King's Landing. A princesa Rhaenys oferece-se para patrulhar o perímetro pessoalmente, no seu dragão Meleys. A estratégia proposta é a de cercar King's Landing e obrigar os Verdes a submeterem-se ao reinado de Rhaenyra. Jacaerys fica responsável por entregar a mensagem de dragão aos nobres do norte, e Luke aos nobres do sul. Luke dirige-se então a Storm's End, onde se encontra Lord Borros Baratheon. Quando chega para a entregar a mensagem Lord Borros já tinha recebido um mensageiro do Rei Aegon, ficando a saber do conflito iminente das duas partes. A mensagem lembra Lord Borros do voto que fez a Viserys. Ele sente-se ofendido pela ausência de uma oferta de aliança que o beneficie. Responde dizendo que não responde à Rainha, mas manda Luke embora em segurança, uma vez que ele é apenas um mensageiro. No entanto, Aemond quer o olho de Luke, em troca do olho que lhe cegaram quando era criança. Lorde Borros manda Luke embora, em segurança, acabando com o conflito. Mas quando Luke entra na tempestade com o o seu dragão, Arrax, Aemond segue-o, montando Vhagar. Na perseguição de dragão, Vhagar, cuja dimensão é muito maior do que Arrax, descontrola-se e ataca Luke, matando-o e ao seu dragão. Quando a notícia chega aos ouvidos de Rhaenyra, em Dragonstone, estão reunidos os motivos para o início da guerra, situação que a expressão de Rhaenyra deixa bastante explícita.

Em termos técnicos, durante as cenas escolhidas para análise, cuja descrição detalhada dos planos, ângulos e movimentos de câmara pode ser consultada nas tabelas de descrição fílmica do Anexo II, a personagem Rhaenyra apareceu em cerca de 111 planos, dos quais cerca de 23 são primeiríssimos planos, 17 planos médios longos, 17 médios curtos, 10 planos médios, 8 gerais, 8 de detalhe e 7 planos inteiros.

1. Planos: Dos planos em que a personagem Rhaenyra aparece nas cenas analisadas, a maior parte dos planos são planos de proximidade, sendo que os primeiríssimos planos são os que aparecem em maior número, 23 vezes que ocorrem, seguidos dos primeiros planos, usados 21 vezes nessas mesmas cenas. Na primeira cena, em que Rhaenyra conversa com o príncipe Luke, existem mutos planos médios curtos e primeiros planos. As personagens aparecem muitas vezes em planos conjuntos, mas existe o uso da técnica plano-contra-plano para estabelecer o diálogo entre mãe e filho, futura rainha e príncipe. Existem também alguns planos inteiros, sempre de conjunto, uma vez que a conversa que as personagens estabelecem é sobre o futuro dos sete reinos e das funções do príncipe nesse futuro, no qual a mãe irá reinar. Ambos pertencem aos mesmo plano de acontecimentos, e esse é retratado pelos planos conjuntos que abundam na cena. Já na segunda cena não existe praticamente nenhum plano conjunto de Rhaenyra com outras personagens. A cena retrata o parto do nado morto que Rhaenyra dá à luz, e acontece maioritariamente com primeiros planos da personagem, assim como muitos planos de detalhe que mostram partes do corpo dela e a maneira como ela reage a uma situação dolorosa que tem de enfrentar praticamente sozinha, apesar de ter aias à sua volta, uma vez que não está disposta a aceitar a ajuda de ninguém. Observam-se também vários planos médios, médio curtos e médio longos que dão proporção ao que está a acontecer na personagem, em si e no seu corpo, tornando assim a cena dinâmica. Estas escolhas entram em contraste com a segunda e a terceira cena, cujos eventos que narra são de cariz político e público, em contraste com a cena privada anterior. As cenas em que aparece, Rhaenyra compõe-se essencialmente de primeiríssimos planos médios curtos e médios longos, estabelecendo a proximidade e a distância entre ela e as personagens e as suas ideias, com bastantes planos gerais também a enquadrar a situação que se compõe de duas forças opostas, Rhaenyra, os seus aliados e os seus inimigos. A última cena em análise de Rhaenyra é curta e é composta por poucos planos. No entanto, tem uma capacidade expressiva muito forte e é por isso merecedora de analise. A cena retrata a reação da, já na altura, rainha, ao conhecimento do assassinato do seu filho Luke. A rainha Rhaenyra aparece em plano médio longo, médio e primeiro plano, num movimento de camara *zoom in* que se foca na sua expressão de vingança, indiciando que se reúnem as condições necessárias para uma guerra.

2. Ângulos: Nas cenas analisadas, Rhaenyra aparece cerca de 110 vezes e maioritariamente em ângulo normal, com a câmara a altura dos olhos da personagem. Ela aparece em cerca de 69

ângulos normais, 26 contrapicados e 7 picados. Desses ângulos, 61 são em perspetiva ¾, 22 frontais e 17 de perfil. Existe uma preferência pelo uso de planos normais, estabelecendo uma relação de igualdade entre Rhaenyra e as restantes personagens. Essa preferência que não se mostra tão evidente na primeira cena, em que ela conversa com o seu filho Luke sobre as responsabilidades de governação sobre os Sete Reinos, e o educa para a sua futura posição. Rhaenyra é mostrada, através de ângulos contrapicados como estando numa situação elevada em relação a Luke e de poder em relação à governação dos reinos. Também na terceira cena se mostra esta tendência, quando ela, juntamente com Daemon conversa com Otto Hightower, membro pertencente à fação sua inimiga, e cuja conversa envolve questões de poder e domínio sobre os Sete Reinos. Nesta cena, além do uso de planos normais, existe um uso bastante expressivo de planos contrapicados que estabelecem Rhaenyra como rainha e assim detentora de poder sobre os restantes membros. Ambas as cenas são intercaladas com planos picados para tornar esta expressão ainda mais dinâmica. Na quinta cena, no entanto, Rhaenyra aparece apenas em ângulo normal e frontal, como se estivesse a encarar o assassinato do seu filho e a opôr-se a uma força igualmente potente à sua, com o movimento de câmara *zoom in* a evidenciar a sua expressão de vingança.

3. Composição: Do ponto de vista da composição, os enquadramentos em que Rhaenyra toma parte variam. Na primeira cena ela encontra-se na sala do Conselho em Dragonstone com Luke, num ambiente sem luz direta, o que cria uma luz ténue e difusa que relembra a caverna de um dragão. Não existem grandes apontamentos de cor, à parte das vestimentas de Luke das quais metade exprimem um vermelho vivo, cor que acompanha os Targeryen desde sempre. À parte desse vermelho, as cores são azuis acinzentadas, em tons frios de pedra. Não existe na sala luz quente, nem sequer nas velas que se encontram apagadas por cima da mesa-mapa de estratégia. Por vezes Rhaenyra ocupa a imagem, por vezes Luke, mas na maior parte dos planos aparecem ambos, seja um ou outro a ocupar a maior parte de espaço na tela, dependendo do ponto de vista a ser manifestado. Já na segunda cena, apesar de ser percetível a temperatura fria pela vestimenta das aias, que se vestem em vermelho Targeryen e branco, a iluminação é mais quente, mais amarelada, com tons mais vivos e refletidos por uma luz dourada. Rhaenyra aparece como o motivo principal dos enquadramentos, muitas vezes com detalhes do seu corpo a ocupar toda a tela. Já na terceira cena, Rhaenyra aparece desde logo a partilhar tela com o seu dragão, montada nele, sendo o dragão o motivo principal do enquadramento e a ocupar a

maior parte do espaço da imagem, uma afirmação da sua pertença à casa Targeryen. A partir daí, além dos seus planos individuais, ela divide o espaço da imagem com Daemon e Otto Hightower, conforme a sua aliança ou confronta com o inimigo.

Já Rhaenys é uma personagem que não ocupa um papel principal na narrativa, mas é importante analisar. É indiciado que ela é um precedente da situação ambígua de sucessão do trono de Rhaenyra, sendo por isso muitas vezes colocada em paralelo com ela. Por este motivo, analisou-se uma cena do mesmo episódio em que Rhaenys conversa com o seu marido, Lord Corlys. A cena é composta por cerca de 15 planos da personagem, dos quais 4 são primeiros planos, 4 médios planos, 4 médio curtos, 1 médio longo, 1 primeiríssimo plano e 1 geral.

1. Planos: Nas cenas em que aparece, Rhaenys é enquadrada maioritariamente em primeiros planos, planos médios curtos e planos médios. Ela também aparece em planos médios longos, primeiríssimos planos e em plano geral. Desta cena fazem parte apenas duas personagens, Rhaenys e Lord Corlys, o seu marido. Por isso, sempre que ela é representada a sua posição é estabelecida em relação a ele. Lord Corlys nunca aparece em primeiro plano, mantendo sempre uma distância maior da câmara, com exceção de um primeiríssimo plano logo no início da cena. Em contraste, Rhaenys aparece várias vezes em primeiro plano, o que indica que esta cena é mais sobre ela do que sobre ele, sobre o que ela quer, sobre as suas motivações.

2. Ângulos: Na cena analisada, Rhaenys aparece cerca de 15 vezes e maioritariamente em ângulo contrapicado, com a câmara abaixo da altura normal dos olhos da personagem. Ela aparece em 8 ângulos contrapicados e 7 normais, sem ângulos picados na cena em análise. Desses ângulos, 8 são em perspetiva ¾, 4 frontais e 3 de perfil. Nesta cena, existe uma preferência por ângulos contrapicados para representar Rhaenys. Já Lord Corly nunca aparece em ângulo contrapicado, e aparece várias vezes em ângulo picado. A narrativa da série dá a conhecer a importância de Rhaenys no Conselho e no Reino, mas esta cena explicita a importância que ela tem nas decisões matrimoniais, nomeadamente em questões relacionadas com a marinha que Lord Corlys possuí e com as afiliações da casa a que pertence. Rhaenys é mostrada, através dos ângulos contrapicados, como uma figura de influência e até com mais capacidade de governação, mesmo que da própria casa, do que o seu marido, uma questão que relembra os problemas que teve quando deveria ter herdado o trono, e não herdou. Ela sempre teve mais capacidades

do que Viserys I para governar, mas pelo facto de ser mulher nunca ascendeu ao trono. No entanto, através dos ângulos escolhidos para esta cena em concreto, percebe-se a sua superioridade natural, cujas caraterísticas e capacidades não foram abatidas pelo facto de nunca ter ocupado o trono.

3. Composição: Do ponto de vista da composição a cena em análise dá-se num ambiente pouco iluminado, mas a pouca iluminação que está presente é de uma luz quente, alaranjada provinda do fogo, que reflete a relação de Rhaenys e Lord Corlys, uma relação confortável em que a preocupação e compreensão mútuas estão muitas vezes presentes, fazendo deles um casal funcional e que luta pelos mesmos objetivos. Além da luz oriunda do fogo das velas, entra uma luz mais clara, amarelada, da única janela que o quarto possuí. Nos planos gerais evidencia-se o facto de metade do quarto estar iluminado por essa luz natural, enquanto outra metade está na sombra. As cores são frias, compostas por um amarelo-pálido e cinzento-esverdeado, sendo as personagens em destaque os elementos que ressaltam com a luz quente a incidir neles. Por vezes Lord Corlys é o motivo principal dos enquadramentos, outras vezes é Rhaenys a ocupar o maior espaço da imagem. A maior parte das vezes, no entanto, ambos estão presentes, seja em planos conjuntos ou em ângulos *over the shoulder* que mostram a perspetiva de uma personagem e da outra.

4.2.5. Análise da série Wednesday (2022)



Figura 42: Cartaz da série televisiva Wednesday (2022)

Créditos: Netflix

As personagens em destaque e análise no episódio 08 da primeira temporada de Wednesday (2022) são Wednesday e Enid (ver Figuras 42-44). A narrativa da série televisiva começa com Wednesday, uma adolescente socialmente desviante, a ser expulsa da escola "normal", por se ter vingado contra os *bullys* do seu irmão, Pugsley Addams, e a dar entrada numa escola para adolescentes com caraterísticas especiais, desviantes, chamada "Nevermore". Durante toda a primeira temporada, seguimos então Wednesday à medida que ela navega as complexidades desta nova realidade, numa nova escola e rodeada de novas relações, enquanto aprende a controlar as suas habilidades psíquicas. Ao mesmo tempo, fruto do seu caráter curioso, vê-se envolvida numa investigação que envolve assassinos em série e monstros.

A personagem de Wednesday já existia, mas a série televisiva não se apresenta como um *remake* ou um reinício da sua história. É, em vez disso, um novo capítulo na vida da adolescente que não tinha sido antes explorado. É uma narrativa que explora, pela primeira vez, o percurso de Wednesday, fora do seu contexto familiar. No entanto, até ao desenvolvimento desta sua narrativa própria, ela sempre foi retratada de uma forma mais cómica, que não tem tanta expressão nesta sua jornada, que é também de crescimento. Explora assim o seu desenvolvimento em direção à idade adulta. No entanto, não a

desassocia totalmente do meio a que pertence, tendo a sua mãe Morticia e o seu pai Gomez frequentado a mesma escola quando adolescentes. O caso assassinato que Wednesday tenta resolver é um caso no qual a sua mãe e o seu pai estiveram envolvidos.

Historicamente, desde o seu aparecimento na década de 60, Wednesday é uma personagem desviante, que vê as coisas a preto e branco, pragmaticamente, com tendência a ter uma visão mais negra da realidade, também expressa pelas suas visões. Enquanto a sua mãe Morticia se auto intitula uma pomba, com visões positivas, Wednesday é descrita pela sua mãe como um corvo, com visões mais negras e uma fascinação mórbida. Consegue com essa habilidade ver acontecimentos importantes do passado e futuro das pessoas, através do toque.

A personagem Wednesday tem raízes latino-americanas, o que foi pela primeira vez representado de forma adequada pela escolha da atriz, Jenna Ortega, também com raízes latino-americanas. Wednesday é retratada como uma escritora inteligente, destemida, decidida e assertiva. No entanto, apresenta também bastantes falhas de caráter e defeitos, que abrem caminho para o seu desenvolvimento. Tem um sentido de humor negro, é sarcástica, fria e sádica. É eficiente nas atividades que pratica, seja a escrita, a esgrima ou o contrabaixo. No entanto, tem também um lado vulnerável, que pode ser visto quando mostra a adoração que sente pelo seu pai, ou pelo seu tio Fester e até quando protege o seu irmão, o que evidencia o lado mais humano da personagem, que também cresce com o desenvolvimento da sua amizade com Enid e Eugene. Mesmo assim, Wednesday é sempre retratada como uma adolescente subversiva, manipuladora, independente e solitária, que ameaça o poder social e tem problemas com a autoridade, ao questionar as normas e expectativas sociais, valorizando a individualidade e a auto-expressão.

Já Enid é retratada num polo totalmente oposto, mas que complementa Wednesday na perfeição. As diferenças entre as duas personagens são bem expostas no vitral do quarto, em que o lado de Enid é colorido e o de Wednesday monocromático. Enid parece, à partida, superficial, pois está por dentro de qualquer coscuvilhice ou drama que acontece em Nevermore. Mas é alegre, inteligente, dócil, divertida e colorida. É uma pessoa positiva e socialmente integrada, emocional e transparente. Desde logo é apresentada como a colega de quarto de Wednesday e como a única estudante que tem interesse em ser sua amiga. Cores vibrantes fazem parte da sua auto-expressão, que dispõe de qualquer forma que encontra. Apesar de ser assertiva muitas vezes, Enid tem problemas de autoconfiança. Ela importa-se com a forma como os outros a percebem e tenta por isso manter-se dentro de todas as normas sociais. Esta caraterística pode ser analisada quando se trata da sua família e dos seus interesses românticos. Enid não se tornou ainda numa loba, com um atraso no seu desenvolvimento

quando todos da sua idade já atingiram esse estágio. O seu arco narrativo centra-se nas dificuldades femininas com a puberdade tardia e com a definição da identidade na adolescência. Enid pertence a uma família de lobisomens e, de acordo com o desenvolvimento dos seus pares, já devia ser capaz de se transformar. No entanto, durante grande parte da primeira temporada o único poder que Enid demonstra é a conseguir arreganhar as suas garras multicoloridas, que ainda assim são capazes de cortar pessoas, madeira e até metal. No entanto, não ter ainda atingido a sua transformação de loba assola Enid com vários momentos de dúvida que contrastam com a atitude antissocial e confiante de Wednesday. Enid tem medos sobre o futuro e grupo em que se irá integrar se a sua transformação não se der rapidamente. Com mentalidade de loba, está habituada a ver os seus pares a viver em alcateias, sendo um ser totalmente social que necessita do grupo para sobreviver. Também esta caraterística é oposta a Wednesday, que, como já mencionado, se sente bem isolada e independente dos outros. À medida que a série progride, Enid ganha novas competências, muitas vezes tendo como inspiração Wednesday, e torna-se melhor em defender-se a si própria. Podemos ver como se defende das tentativas da sua mãe para a enviar para um campo de férias para a conversão de lobisomens, afirmando que a mãe não a aceita como é e tem expectativas tóxicas relativas ao seu desenvolvimento. No entanto, muitas dúvidas ainda permanecem. Em concordância com a sua personalidade, Enid tem pouca tolerância para cenários assustadores ou horroríficos, tendo mesmo ficando assustada quando conhece Thing, mas tornando-se sua amiga com o decorrer da narrativa. Já a amizade de Wednesday e Enid, apesar de parecer uma pouco provável, é um dos grandes elementos que torna a série tão dinâmica, uma vez que o contraste de perspetivas das duas personagens femininas, que se tornam grandes amigas, faz com que ambas cresçam e desenvolvam à medida que os desafios se apresentam e os encaram juntas.

Do ponto de vista da aparência, Wednesday, interpretada pela atriz americana Jenna Ortega, é uma jovem adolescente de estatura média, cabelos escuros e olhos castanhos escuros. O seu estilo recaí sob o gótico, assim como o da sua família, preferindo um guarda-roupa monocromático com roupas pretas, brancas e cinzentas. Normalmente veste-se com vestidos de mangas compridas e sapatos, golas vincadas e gravatas, apesar de pontualmente usar também roupa desportiva, nos mesmos tons. A maior parte do tempo, ela usa o cabelo penteado com duas tranças a cair-lhe pelos ombros.



Figura 43: Imagem retirada da série televisiva Wednesday (2022)

Créditos: Netflix

Já Enid, interpretada pela atriz americana Emma Myers, é alta, tem cabelo loiro acima dos ombros e grandes olhos azuis. Usa madeixas cor-de-rosa e azuis nas pontas do seu cabelo claro. As suas unhas estão, normalmente, pintadas de várias cores, o que realça as garras que a caraterizam como loba. Além disso, ela usa, normalmente, o uniforme tradicional de Nevermore, que traduz a sua boa adaptação social. Fora da escola, ela veste-se em tons coloridos, com roupas de texturas fofas como camisolas colorias e combinações coordenadas. Também a maquilhagem que usa costuma combinar com as cores da sua roupa. No calçado, ela substitui os cordões pretos dos sapatos por cordões cor-de-rosa forte.



Figura 44: Imagem retirada da série televisiva Wednesday (2022)

Créditos: Netflix

No episódio 08, "A Murder of Woes", dá-se o clímax da narrativa da primeira temporada. O episódio inicia-se com Tyler e Wednesday a encontrarem-se fora de Nevermore, na floresta e Wednesday a acusá-lo de ser o Hyde que tem assolado Nevermore e os seus estudantes e, juntamente com os seus amigos, a capturá-lo para interrogatório. Na cabana, os alunos fazem questões a Tyler sobre a sua mãe, e sobre o facto de ela ser uma Hyde, resultado da depressão pós-parto de quando estava grávida de Tyler. Tyler defende-se e Wednesday decide passar para a tortura, decisão que os seus colegas questionam e reprovam. Wednesday continua o interrogatório sozinha, provando que não está em sintonia com os seus amigos nas medidas que devem ser tomadas e até onde está disposta a levar os seus atos para resolver o mistério de Nevermore.

Segue-se uma cena do grupo de amigos a falar com a Diretora Weems, a quem fizeram queixa devido à sua falta de contenção. A polícia chega à cabana onde Wednesday e Tyler se encontram e levam os dois para a esquadra. Wednesday consegue sair da esquadra sem repercussões legais, mas com um aviso de bom comportamento. No entanto, ao sair da esquadra, Tyler confessa que ela estava certa, que ele é o Hyde e que tem prazer ao atacar as suas vítimas. Além disso, ameaça-a, dizendo que ela não tem ideia do que está para vir. De volta a Nevermore, no gabinete da Diretora Weems, Wednesday é expulsa da escola, por ter sequestrado e torturado Tyler. Ela defende-se afirmando que ele atacou brutalmente seis pessoas. A Diretora recrimina-a por não ter levado as suas suspeitas à autoridade escolar e ter tomado ações pelas suas próprias mãos. Elogia-a pela sua autonomia, capacidade de ser a sua própria pessoa e confiar nos seus instintos, mas recrimina-a por ser impaciente e impulsiva. Weems não acredita em Wednesday e manda-a embora da escola.

No seu quarto, com Enid, Wednesday arruma os seus pertences. Fecha a máquina de escrever e Enid diz-lhe que vai sentir a sua falta. Elas falam sobre a marca que deixaram uma na outra, estabelecendo os seus laços de amizade e despedindo-se. Antes de ir embora, Wednesday visita Eugene, o que mostra que, mesmo com os seus traços anti sociais, ela conseguiu estabelecer relações importantes durante a sua estadia na escola. Antes da despedida, Eugene diz-lhe como na noite em que foi atacado na floresta a pessoa que viu tinha botas vermelhas e Wednesday lembra-se como Laurel costuma usar botas vermelhas, conectando-a aos eventos. Wednesday confronta-a em frente a Tyler, descrevendo a sua estratégia. Ela, ameaçada, manda Tyler atacar Wednesday. Mas Tyler é, na verdade Weems, que acaba de ouvir a sua confissão que legitima as acusações de Wednesday, e resolve o mistério dos ataques brutais que se sucederam. No entanto, Laurel, revoltada, ataca Weems e mata-a.

Entretanto Enid está tranquila no seu quarto com o namorado, quando recebe a notícia por Eugene de que, depois de confrontar Laurel, Wednesday não voltou a dar notícias. Thing aparece e conta-lhe tudo o que se passou. Preocupada, Enid vai procurá-la. Wednesday encontra-se presa, por Laurel e Tyler. A ideia de Laurel é a de ressuscitar o seu antepassado Joseph Crackstone, responsável pela eliminação de criaturas com poderes. Joseph Crackstone foi preso por uma antepassada de Wednesday, Goody, com um cadeado de poder, e apenas um descendente direto dela o poderá abrir. A chegada de Wednesday a Nevermore permitiu Laurel colocar o seu plano em andamento, uma vez que lhe permite abrir o cadeado. Assim, Laurel abre o túmulo de Joseph Crackstone e ressuscita-o. Ele esfaqueia Wednesday, em vingança, deixando-a imóvel e ferida. Entretanto, Enid encontra o esconderijo secreto dos Nightshades e decide procurar Wednesday, com Thing. Wednesday, ferida, é salva por Goody, o espírito da sua antecessora. Goody salva-a devido ao talismã que a mãe de Wednesday lhe deu, em forma de colar, que além de ser um condutor de visões é também um condutor de espíritos. Goody consegue assim passar por Wednesday e curá-la, mas nunca mais se irão ver. Wednesday concorda, e é curada. Enid, enquanto procura por Wednesday na floresta, atinge a sua forma de loba. Wednesday ouve o seu uivo e é interpelada por Tyler, que achava que ela estava morta. Ele transforma-se e ataca Wednesday, mas Enid, na sua forma de loba, salva-a. Enid e Tyler lutam, ele em forma de Hyde e ela em forma de loba, enquanto Wednesday volta para a escola para enfrentar Joseph Crackstone que quer eliminar os estudantes de Nevermore e está a destruir a escola. Enid consegue vencer Tyler, mas fica ferida. Na escola, Wednesday derrota Crackstone. Com a ajuda de Eugene e das suas abelhas, vencem também Laurel. Enid retorna às portas de Nevermore. Ferida e exausta, é recebida pelo namorado. Juntos passam pelos restantes alunos e ela pergunta por Wednesday. Wednesday aparece da direção aposta e as duas abraçam-se, com Wednesday a demonstrar afeto de uma forma que até então não tinha ainda sido demonstrado.

Dado o fim precoce do ano letivo, devido aos eventos perturbadores que tomaram lugar em Nevermore, é hora de voltar a casa. Wednesday tem o seu violino e a máquina de escrever no seu quarto, uma vez que foi readmitida na escola, resolvido o mistério que a tinha feito ter sido expulsa. Wednesday e Enid, juntas, prestam tributo à diretora Weems e saem da sala da direção. Quando regressa a casa, já em companhia da sua família, Wednesday recebe uma mensagem misteriosa de um contacto anónimo, a dizer que a "estão a ver" e com um emoji ameaçador, deixando no ar mais aventuras por vir.

Em termos técnicos, durante as cenas escolhidas para análise, cuja descrição detalhada dos planos, ângulos e movimentos de câmara pode ser consultada nas tabelas de descrição fílmica do Anexo II, a personagem Wednesday apareceu em cerca de 106 planos, dos quais 29 dos quais são primeiros planos,

29 planos médios longos, 15 médios curtos, 11 americanos, 7 conjuntos, 3 gerais, 3 médios, 2 de detalhe e 1 close up.

1. Planos: Nos planos em que a personagem Wednesday aparece nas cenas em análise, nota-se uma preferência pelo uso de primeiros planos, que ocorrem 29 vezes e planos médios longos, que ocorrem com a mesma frequência. Na primeira cena, Wednesday encontra-se no gabinete da Diretora da Escola de Nevermore onde ambas discutem a sua expulsão e as circunstâncias que a ela levam. É um discurso pessoal e íntimo entre as duas personagens, onde ambas expõem os seus pontos de vista sem pudor. A cena começa com um plano geral da escola, seguido de um plano geral do gabinete da diretora Weems. Vai-se desenvolvendo com planos médios longos, inteiros e médios, planos mais distantes, até se compor por essencialmente planos médio curtos e primeiros planos, o que denota uma aproximação das personagens e uma maior personalização dos seus pontos de vista. Tais escolhas ajudam a criar tensão na cena, uma vez que as duas personagens têm muitas vezes opiniões distintas e entram em conflito. Já na segunda cena, em que Wednesday se despede de Enid no quarto, a dinâmica é diferente. A cena alterna entre planos de proximidade e distancia durante toda a sua duração, assim como entre planos conjuntos e individuais das duas personagens. Ao contrário da anterior que era uma cena de conflito, esta é uma cena em que as personagens demonstram amizade e aceitação na sua totalidade, o que pode justificar o uso de planos que enquadram as personagens quase e na sua totalidade corporal. Já os planos mais próximos, indicam a proximidade que existe entre elas, apesar das suas latentes diferenças. A terceira cena é também ela uma cena de conflito entre Wednesday, Thornhill e Weems. Após saberem que é Thornhill a responsável pela libertação do monstro em que Tyler se transforma, elas encaram-na responsabilizando-a pelos seus crimes. A cena é composta por uma grande diversidade de planos que mostram as personagens em várias escalas, indo mesmo do plano close-up e de detalhe, ao plano inteiro, conforme a intensidade da cena se demonstra. Wednesday é representada maioritariamente em primeiro plano, médio curto e médio longo, uma vez que foi ela quem descobriu que era Thornhill que estava por detrás dos massacres de Nevermore e é por isso uma personagem central da cena.

   Já na quarta cena, Wednesday tem um confronto com Tyler, em que ele se transforma e a ataca. Wednesday é salva pela sua amiga Enid, que acaba por ser o foco da cena. Wednesday é representada maioritariamente em primeiro plano e plano médio longo, chegando no final da

cena a ser uma espectadora da ação. Na quinta e última cena, o foco da ação é Wednesday e Enid, que se abraçam depois de uma batalha exigente, para ambas. A cena retrata uma mudança na personagem principal, Wednesday, que sempre foi fria e distante, pouco dada ao toque, abraça calorosamente a sua amiga que enfrentou o Hyde para a salvar. A cena é composta por muitos planos conjuntos, tanto dos alunos de Nevermore como das duas amigas, incluindo alguns planos de proximidade das personagens como primeiros e primeiríssimos planos.

2. Ângulos: Nas cenas analisadas, Wednesday aparece cerca de 106 vezes e maioritariamente em ângulo normal, que ocorre cerca de 86 vezes com a câmara à altura dos olhos da personagem. Ela aparece em 10 ângulos picados e 7 contrapicados. Desses ângulos, 44 são em perspetiva ¾, 32 frontais e 17 de perfil. Existe uma preferência por ângulos normais em ¾, que colocam a personagem num patamar de igualdade em relação às outras personagens. Apesar disso, logo na primeira cena, ela aparece várias vezes em ângulo contrapicado, o que se mostra curioso uma vez que este ângulo é frequentemente usado para dar destaque e poder às personagens que representa e, nesta cena, Weems é a diretora da escola, que está numa posição de autoridade e Wednesday é uma simples aluna. No entanto, apesar da cena retratar a expulsão de Wednesday de Nevermore, situação na qual Weems está numa situação de poder, essa expulsão dá-se devido ao facto de Wednesday estar a investigar o caso dos homicídios e do Hyde que anda à solta. Nessa situação especifica, é Wednesday quem detém a autoridade, uma vez que mesmo que Weems recrimine as suas atitudes, questione os seus métodos e não concorde nem acredite nela, ela está muito mais bem informada dos factos e está, por isso, numa posição de superioridade em relação à diretora de Nevermore. Para tornar ainda mais evidente esta relação Weems chega mesmo a aparecer em ângulo picado, usado muitas vezes para colocar uma personagem numa relação de inferioridade em relação a outra.

   Já a segunda cena é composta quase exclusivamente por ângulos normais, com exceção de um ângulo contrapicado de Enid. O uso dos ângulos normais nesta cena denota a posição de igualdade com que Wednesday vê Enid e Enid vê Wednesday, um patamar relacional que foi evoluindo ao longo da narrativa e continua depois da cena em questão. Na terceira cena, em que se dá o confronto de Wednesday e Weems com Thornhill, a dinâmica de ângulos é mais variada, incluindo diversos ângulos picados e contrapicados que denotam a relação de poder da situação, conforme as revelações vão tendo lugar e o discurso desenvolve. A quarta cena, sendo ela também uma cena de confronto, desta vez entre Wednesday e Tyler e Enid e Tyler, faz uso

também de ângulos picados e contrapicados, além da maioria dos ângulos normais. Por último, a quinta cena, com a exceção de um ângulo picado, utiliza apenas ângulos normais, seguindo a tendência da segunda cena que é também uma cena de demonstração de amizade entre Wednesday e Enid.

3. Composição: Do ponto de vista da composição as cenas variam, mas têm elementos comuns. Wednesday aparece, em todas as cenas, muitas vezes enquadrada no centro da imagem, ocupando grande parte do espaço da tela e deixando espaço dos lados. Na primeira cena o cenário compõe-se de tons quentes, provindos de uma iluminação dura repleta de reflexos e sombras, provinda da lareira e de candeeiros de luz amarela-torrada, quase cor-de-laranja. As personagens encontram-se frente a frente uma da outra e enquanto Wednesday veste preto, Weems veste um cinzento-claro, indicando dois polos distintos. Essa dicotomia também é latente na segunda cena, mas desta vez entre Wednesday e Enid com o quarto dividido em dois, um lado de Enid colorido e repleto de objetos e, o outro, de Wednesday, minimalista e monocromático. Apesar dessa divisão aparente, ambas as personagens aparecem enquadradas no espaço uma da outra, ou seja, Enid aparece enquadrada no quarto monocromático de Wednesday e Wednesday aparece enquadrada no quarto colorido de Enid, o que sugere uma partilha que antes não existia entre as duas personagens e se percebe também pelo diálogo das duas. Além disso, muitas vezes elas aparecem ambas no enquadramento, dependo o espaço que ocupam do seu papel na ação, mas mantendo presença. Na terceira cena, nota-se uma distinção na luz que existe nos planos de Thornhill e na que existe nos planos de Wednesday e Weems. Thornhill tem como fundo uma luz alaranjada quente, já Wednesday e Weems são iluminadas por uma luz fria, que combina com os tons da cena. Apesar disso, a luz é sempre uma luz dura repleta de reflexos e sombras que escondem os motivos das personagens, tanto de Thornhill como de Wednesday e Tyler/Weems. Como se passa de noite, na floresta, a quarta cena, assim como a quinta cena, é composta de tons azuis da noite, e um ambiente escuro, iluminado apenas por aquilo que seria e representa a luz da lua. Ambas as cenas se dão assim num ambiente sombrio em que os contrastes se fazem notar mais por luzes e sombras do que pelas cores, que se encontram esbatidas por esse efeito de filtro azulado da noite.

Já no que diz respeito a Enid, personagem feminina da série televisiva Wednesday (2022) também aqui em análise, ela não é a personagem principal, mas é a companheira da personagem principal e

tem por isso influência narrativa e é, também merecedora de análise. Alguns traços gerais da personagem, planos, ângulos e elementos de composição já foram explorados por contraponto a Wednesday, uma vez que as personagens funcionam muitas vezes como uma dupla que se contrasta, mas há elementos específicos da representação de Enid que se deve ter em atenção.

Em termos técnicos, durante as cenas escolhidas para análise, cuja descrição detalhada dos planos, ângulos e movimentos de câmara pode ser consultada nas tabelas de descrição fílmica do Anexo II, a personagem Enid aparem em três das cinco cenas analisadas, nomeadamente na segunda, quarta e quinta cenas. Enid aparece em cerca de 59 planos, dos quais 18 são planos médio longos, 16 primeiros planos, 9 planos americanos, 5 planos inteiros, 4 médio curtos, e 3 planos gerais.

1. Planos: Nas cenas analisadas em que a personagem Enid aparece, existe uma preferência por planos médio longos e primeiros planos. Na segunda cena, ela aparece maioritariamente em plano médio longo e plano americano, planos de distância, mas que também a enquadram num contexto maior que é o quarto que partilha com a personagem principal, Wednesday. Apesar da primazia destes planos de distância, Enid aparece também bastantes vezes em primeiro plano, o que revela também uma aproximação emocional na cena em questão, que é a despedida da sua amiga e colega de quarto. Já a quarta cena, narrativamente, é mais sobre Enid do que sobre Wednesday, uma vez que é a resolução de um dos conflitos principais da personagem. Um dos maiores problemas de Enid é o facto de não ter ainda manifestado o seu lado de loba. Ora, na tentativa de proteger Wednesday e enfrentar Tyler, o Hyde, acontece-lhe precisamente essa transformação. A quarta cena é composta maioritariamente por planos inteiros, médio longos e primeiros planos, mas também são usados primeiríssimos planos e planos gerais. Enquanto que os planos de distancia podem ter aqui uma função de enquadramento total da personagem, uma vez que a transformação que se manifesta é uma transformação total no seu corpo, em que ela passa totalmente de humana a criatura, os planos de aproximação mostram que há também uma dimensão interior e psicológica nessa transformação, que muda totalmente o paradigma da personagem, uma vez que a sua dificuldade maior era atingir a sua maturidade enquanto loba, e ela se manifesta. Assim, os dilemas que ela enfrenta durante toda a temporada, tais como o medo de integração nas alcateias próprias da sua raça, o medo de estar só e a insegurança perante a sua família, deixam de fazer sentido a partir do momento em que ela conquista a sua nova forma, abrindo novas oportunidades. Já na última cena, a maior parte dos planos são primeiros planos, seguidos de primeiríssimos planos, médios curtos, médios longos,

gerais e depois, americanos. Nesta cena Enid volta para a escola de Nevermore, depois do seu confronto com Tyler, o Hyde, e depois de assumir a sua forma de loba. Há uma receção por parte dos alunos e, por parte de Wednesday, que a abraça calorosamente. O uso dos primeiros planos e dos planos médios curtos indiciam que há uma mudança interior nela após a batalha em forma de loba e que, apesar de estar ferida e desgastada, os seus colegas a apoiam, inclusive Wednesday, que nunca entendeu muito bem os seus dilemas, devido às diferenças das suas personalidades. Já os planos médios longos e gerais integram-na no todo que é a coletividade de alunos de Nevermore, indicando que também outro dos seus medos foi superado, o de ficar sozinha e não pertencer a nenhum grupo.

2. Ângulos: Nas cenas analisadas, Enid aparece cerca de 59 vezes e maioritariamente em ângulo normal, que ocorre cerca de 51 vezes, com a câmara à altura dos olhos da personagem. Ela aparece em 4 ângulos contrapicados e 1 picado. Desses ângulos, 30 são em perspetiva ¾, 20 frontais e 6 de perfil. Existe uma preferência por ângulos normais em ¾, que colocam a personagem num patamar de igualdade em relação às outras personagens, como também observamos em Wednesday, o que denota que, apesar de não ser uma personagem principal, as participações de Enid na narrativa têm a mesma importância, tendo ela também uma narrativa própria que se desenvolve. Nas três cenas em que participa Enid aparece em ângulo contrapicado na segunda cena analisada, em relação a Thing, um ângulo que se justifica mais pelas proporções das personagens do que pela sua importância. Também na quarta cena o uso do ângulo sucede da mesma forma, decorrido de outro ângulo contrapicado visto pela perspetiva de Wednesday, que além da perspetiva das personagens indica um maior poder de Enid depois da sua transformação em loba.

3. Composição: Do ponto de vista da composição, na primeira cena Enid partilha, na maior parte das vezes em que aparece, a tela com Wednesday e, esporadicamente, também c om Thing. Esta é uma cena sobre a amizade das duas personagens e é por isso, natural que elas estejam enquandradas em conjunto, partilhando o espaço da tela. O espaço que ocupa, varia dependendo se o plano se foca nas falas de Enid ou de Wednesday, ocupando Enid muito mais espaço de tela na primeira situação, em que a camara se foca nela. Ela aparece 20 vezes enquadrada em conjunto com Wednesday e apenas 8 enquadrada individualmente, ocupando

um lugar central na imagem. Já Wednesday aparece enquadrada individualmente, na mesma cena, 11 vezes, o que denota que Enid não tem uma importância narrativa tão expressiva. No entanto, e tendo em conta que é uma personagem secundária, Enid ocupa bastante tempo de ecrã, ocupando também um espaço considerável. Relativamente às cores e iluminação a análise feita para a personagem de Wednesday também se aplica a Enid, com a diferença de que quando esta personagem é enquadrada individualmente ela tem, normalmente, o seu ambiente de fundo, repleto de cores, objetos, luzes e texturas diferentes. Já na quarta cena Enid aparece em 10 planos individuais em comparação com os 3 planos conjuntos, tornando a cena muito mais sobre si do que sobre a dupla ou grupo, que se reflete na importância já detalhada da cena em que se dá a sua transformação em loba. Além disso, cenário é composto por uma luz dura e azulada, que realça as sobras e contrastes das personagens e do ambiente. Já na quinta cena, 12 dos planos são conjuntos, com apenas 3 planos focados em Enid individualmente. A cena, que retrata o retorno de Enid a Nevermore após a batalha, é uma cena de reintegração da personagem depois da sua mudança, pelo que faz sentido a partilha entre ela e outras personagens no espaço da imagem. Os tons mantêm-se azulados e escuros, com o tom azul da noite a prevalecer.

4.2.6. Análise da série The Rings Of Power (2022)



Figura 45: Cartaz da série televisiva The Rings of Power (2022)

Créditos: Prime Video

A série televisiva Rings of Power (2022) é baseada nos livros de J.R.R. Tolkien "O Senhor dos Anéis" e nos seus apêndices (ver Figuras 45-47). A narrativa passa-se cerca de 3000 anos antes da narrativa da trilogia e narra os eventos da Segunda Era da Idade Média. As personagens em destaque e análise no episódio 06 de "Rings of Power" (2022) são Galadriel e Browyn.

Começando pela personagem principal, Galadriel, ela é uma elfa mulher que pertence à raça dos Altos Elfos. A personagem de Galadriel percorre a Primeira, Segunda e Terceira Eras da Terra Média, uma vez que a elfa é imortal. Por isso, são muitas as facetas que podemos ver da mesma personagem, nas narrativas que se desenvolvem no decorrer dos milénios.

Em "Rings of Power "(2022), estamos na Segunda Era da Terra Média e Galadriel é conhecida como a comandante dos Exércitos do Norte. Como é apresentado logo no início da série televisiva, em criança, na Primeira Era, ela vivia com outros altos elfos em Valinor, numa relação muito próxima com o seu irmão Finrod. Ela tinha uma vida plena e feliz até que Morgoth destrói o seu lar, apagando a luz das Duas Árvores, da qual os elfos dependem para viver, originando uma guerra. Essa foi a guerra que levou à morte de muitos elfos, incluido o seu querio irmão Finrod.

Galadriel é retratada, especialmente nos seus anos mais jovens, idade na qual se encontra durante a narrativa de "Rings of Power" (2022), como uma personagem revoltada, com sede de vingança e disposta a usar armas contra os seus inimigos. Ainda está de luto pela perda do seu irmão Finrod e pelo resto da sua família e a sua terra natal. Encontra-se numa jornada em que viaja por ambientes turbulentos à procura de provas que a suportem na afirmação que Sauron irá voltar. É por isso retratada como uma elfa guerreira, com muito valor militar. Esta é uma nova representação da personagem. Nas narrativas em que participou anteriormente, era retratada como uma influente e etérea feiticeira sábia e poderosa, merecedora de um dos anéis do poder. No entanto, a narrativa de "Rings of Power" (2022) dá-se temporalmente milhares de anos antes das narrativas previamente estabelecidas. São uma espécie de história de origem para uma personagem que já é muito famosa na cultura popular. Nesta altura, Galadriel ainda não tinha a importância que tem no futuro. Ela é já uma elfa muito orgulhosa, orgulho que é refreado pela sua nobreza e generosidade.

Já Bronwyn é uma personagem que foi criada especificamente para a série televisiva, não existindo nenhum registo dela nos documentos originais de Tolkien, nem nas suas adaptações cinematográficas. Ela é uma humana que cresceu na vila de Hordern, e mudou-se para Tirharad, nas terras do sul, onde se tornou mãe solteira de Theo e trabalhou como curandeira. Aparece no primeiro episódio enquanto

trabalha numa taberna. Desde logo se dá a entender que tem uma relação romântica com o elfo Arondir, uma personagem também criada originalmente para a série televisiva. Ambos estão envolvidos num contexto em que o romance entre humanos e elfos não é permitido, o que os leva a manter o seu afeto em segredo. Esta é uma das tradições recorrentes no universo de Tolkien, no qual o romance tem, entre outros valores, um papel preponderante. Béren e Luthien, Arwen e Aragon, são ambas relações que misturam as raças humana e élfica e exploram as dificuldades dessas relações. No entanto, enquanto tradicionalmente os envolvidos nestes romances eram humanos e elfos de alta classe nas suas povoações, Bronwyn e Arondir são de classe baixa. Bronwyn é curandeira e Arondir é um simples soldado.

A vila de Tirharad, nas terras do sul, também consideradas as "terras negras", pois são situadas perto de Mordor, é uma vila habitada por gente pobre, uma terra infrutífera repleta de dificuldades, derivadas de um passado que escolheu alinhar-se com o lado do mal. Quem lá vive teve de aprender a reconstruir e voltar a ganhar a confiança dos restantes povos da terra média para ganhar o seu respeito social.

No entanto, Bronwyn não apresenta essa filiação. Ela não tem história militar, a sua personalidade identifica-se com o lado do bem e nunca dá indícios de ter alguma associação ao lado do mal. Ela também atua como líder da vila, quando batalham contra os orcs. Não se assume como líder por ter as competências necessárias para isso, mas por falta de uma opção melhor, atitude que brota de um sentimento de coragem pura, assumindo um papel para o qual não está preparada quando essa necessidade aparece. Nomeadamente, quando Bronwyn corta a cabeça de um orc, fica explícito o seu posicionamento relativamente aos seres do mal. Além disso Bronwyn menciona a Galadriel que tenciona levar o seu povo para Pelargir, uma localidade que se posiciona perto do que será no futuro Gondor, o maior reino dos Homens, na Terceira Era da terra média. Tal sugere que ela poderá ter um papel na criação do reino, tornando-a numa personagem cuja importância se relaciona com o estabelecimento do povo dos homens. A descrição feita por Bronwyn de Pelargir a Galadriel retrata a localidade como uma fértil com terra para cultivo e águas frescas, que no futuro dará origem à grande cidade portuária de Gondor.

Do ponto de vista da aparência, Galadriel, interpretada pela atriz galesa Morfoydd Clark, é uma jovem adulta imortal, o que a sua pele e feições mostram muito bem. Ela é muito bonita e muito alta, de longos cabelos loiros claros, olhos claros e orelhas em ponta, como é caraterísticos dos elfos. A sua apresentação muda bastante consoante o contexto em que se apresenta, o que demonstra também a versatilidade da personagem. Em ocasiões sociais, ela veste-se com vestidos compridos, elegantes e de

tecidos ricos, com texturas e adereços que relembram a realeza élfica, normalmente penteada com o longo cabelo solto a cair-lhe pelos ombros. Em combate, no entanto, ela apresenta-se com uma armadura de metal texturada, botas altas de pele, espada e o cabelo penteado com uma longa trança a cair-lhe pelo ombro esquerdo.



Figura 46: Imagem retirada da série televisiva The Rings of Power (2022)

Créditos: Prime Video

Já Bronwyn, interpretada pela atriz britânica Nazanin Boniadi é morena de cabelos e olhos castanhos-escuros. Veste-se, normalmente, com vestidos em tons de azul, de tecidos modestos, com a silhueta mantida por um cinto simples. Por vezes cobre o vestido com uma capa de tons cinzentos-esverdeados de um tecido já gasto. A combinação que faz dos tecidos e acessórios simples retrata bem a pobreza que existe no lugar em que vive. Ela usa uma fita em tom de azul para prender o cabelo e uma bracelete no braço superior direito.



Figura 47: Imagem retirada da série televisiva The Rings of Power (2022)

Créditos: Prime Video

O episódio seis da primeira temporada de Rings of Power (2022) dedica-se à linha narrativa da batalha das Terras do Sul e as suas consequências. As Terras do Sul são as Terras que se irão tornar Mordor, onde são forjados os anéis do poder. O episódio termina com uma erupção vulcânica que poderá ser a criação de Mount Doom, vulcão no qual Sauron forja o Anel, apesar de esses factos não serem ainda mencionados na história.

O episódio começa com Adar, um elfo mudado por Morgoth que se tornou um dos primeiros Orcs, a plantar sementes, num ritual chamado "vida em desafio da morte", uma tradição élfica que relembra o seu passado. Adar fala com um exército de Orcs sobre as dificuldades que passaram para chegar às Terras do Sul, que pretendem conquistar, motivando-os para a batalha que se aproxima, na próxima noite. Orcs e aldeões ouvem-no juntos enquanto se preparam. Quando invadem a Torre de Ostrith, encontram o local vazio. Arondir encontra-se escondido, e Adar consegue cheirá-lo. Arondir começa a atacar alguns membros do exército com setas e colapsa a Torre de Ostrith. Além disso, consegue escapar, mantendo Adar e as suas tropas dentro da fortaleza, enquanto a torre cai. Brownyn e os aldeões aceitam o feito como uma vitória e dirigem-se para a vila para se preparem para a batalha que se seguirá.

Entretanto, Galadriel, que se encontra numa viagem de barco com Isildur, Lenedil, Miriel e outros numenurianos, a navegar para a Terra Média para prestar auxílio às Terras do Sul, já vê terra, uma vez que os elfos têm uma visão muito mais apurada que os outros seres.

Enquanto isso, Bronwyn e Arondir, que escapou e voltou para vila, encontram-se nas Terras do Sul, a preparar os aldeões para lutar contra os Orcs que Adar comanda. Ele tenta destruir a Espada Negra e chega à conclusão que é impossível. Os inimigos estão à vista, e os aldeões preparam-se para a batalha sob o comando de Arondir e Brownyn. Eles definem a estratégia e ajudam na preparação das armas, assim como os pontos de recolha, como a taberna que abrigará quem não consegue lutar. Theo pede à sua mãe Brownyn para o deixar lutar, pedido ao qual ela carinhosamente cede. Depois, Arondir partilha com Brownyn, num momento terno de intimidade, sementes, cumprindo a tradição élfica da "vida a desafiar a morte", conversa no final da qual ambos se beijam.

Nessa noite, Adar e o seu exército de Orcs invadem a vila. Um dos Orcs mata uma aldeã e morre pelas mãos de Bronwyn. As armas que criaram, carrinhos com fogo, começam e dar frutos e, contra todas as esperanças, os aldeões parecem ter uma hipótese. Arqueiros atingem Orcs, mas são atingidos de volta, e dá-se início à batalha. Ouvem-se gritos de batalha "lutem pelas Terras do Sul".

Durante a batalha, as forças do mal que combatem no início são maioritariamente aldeões que decidiram lutar por Adar e apenas alguns outros Orcs, o que leva os aldeões que lutam pelas Terras do Sul a pensar que venceram o inimigo. No entanto, Arondir repara nos corpos espalhados pelo chão, e na cor do seu sangue, que é vermelho, verificando que Adar não mandou a maior parte das suas forças num primeiro ataque, e que estiveram a batalhar maioritariamente humanos, como eles próprios. Eles são então emboscados por um segundo ataque, iniciado por Orcs arqueiros, e veem-se obrigados a refugiarem-se numa taberna com muitos dos seus aldeões feridos ou mortos por setas. Brownyn encontra-se ferida e um batalhão de Orcs aproxima-se da taberna. Ela manda Theo ajudar um outro aldeão, mas já se encontra morto. Arondir e Theo tentam curar Brownyn, retirando a seta que tem espetada num momento doloroso e colocando pressão na ferida, para a queimar e parar o sangramento. Ela sobrevive, mas enquanto isso, os orcs rodeiam a taberna. Adar aproxima-se e arrombam a porta do esconderijo. Ao mesmo tempo, Galadriel aproxima-se na liderança do numeroso exército numenoriano. Na aldeia, Adar entra na taberna e proclama que quer a Espada Negra, exigência à qual Arondir não cede, fazendo com que os orcs comecem a matar aldeões. Quando se preparam para matar Brownyn, Theo, seu filho, cede às exigências de Adar para salvar a sua mãe, contra o conselho dos restantes presentes. Durante estes acontecimentos, a cavalaria numenoriana chega em força e mata os orcs. Galadriel pergunta a Arondir quem é o comandante dos orcs, que em resposta aponta para Adar. Ele refere-se a Galadriel como a "Comandante dos Exércitos do Norte". Ela persegue Adar, que foge do cenário de batalha e captura-o para o interrogar. Durante o interrogatório, ela pergunta a Adar se é um dos "filhos da escuridão", os primeiros orcs. Ele diz que sim, e que prefere que os chamem de "Uruk". Galadriel pensa que Adar responde às ordens de Sauron, mas Adar explica-lhe que após a morte de Morgoth, o seu criador, Sauron se dedicou à "cura" da Terra Média, juntando as suas terras em "ordem". Sauron procurou então um poder maior que o da carne, do "mundo invisível", mas ainda assim, algo faltava. Adar sacrificou demasiado dos seus orcs por Sauron, e afirma tê-lo matado, em defesa das suas "crianças". Galadriel vê os orcs como escravos, mas Adar defende a sua individualidade, o seu nome e o seu coração. Adar vê os orcs como seres tão dignos como os elfos. Galadriel refuta, dizendo que os orcs foram um erro de criação e que devem ser eliminados, o que leva Adar a acusar Galadriel de também ser uma elfa tocada pela escuridão.

Entretanto, pensando que conquistaram a vitória, os habitantes das Terras do Sul festejam alegremente, num banquete. A Rainha de Númenor elogia a bravura de Brownyn e a sua liderança. Apresenta-se Lord Halbrand, o "Rei que foi prometido" à raça humana, tornando-o o verdadeiro Rei das Terras do Sul, reino dos homens. No entanto, contra a crença de Galadriel e Arondir, Theo descobre que

a arma que resgataram não passa de um machado banal e Waldreg está ainda no poder da Espada Negra com a qual, seguindo as instruções dadas pelo seu comandante Adar, liberta "Udûn", uma força maligna de destruição massiva. Água começa a invadir o vale, assim como as trincheiras e os túneis que levam a Mount Doom, que entra em erupção e destrói as Terras do Sul com explosões de lava e fogo. Habitantes das Terras do Sul e numenorianos veem-se obrigados a fugir, abandonando o seu lar que se reduz a cinzas.

Em termos técnicos, durante as cenas escolhidas para análise, cuja descrição detalhada dos planos, ângulos e movimentos de câmara pode ser consultada nas tabelas de descrição fílmica do Anexo II, a personagem Galadriel apareceu em cerca de 82 planos, dos quais 17 dos quais são primeiros planos, 16 primeiríssimos planos, 14 planos médios longos, 11 planos inteiros, 10 planos gerais, 5 médios curtos, 3 close-ups, 3 americanos, 2 planos médios e 1 plano de detalhe. Existe, portanto, uma preferência por planos de proximidade, nomeadamente os primeiros e primeiríssimos planos, que enquadram a personagem de perto.

1. Planos: A personagem Galadriel aparece em 4 das 5 cenas analisadas, sendo que na segunda cena, a primeira em que aparece, se dá uma perseguição de Galadriel ao vilão, Adar, um dos primeiros Orcs a serem criados. Nesta cena, Galadriel é mostrada principalmente em planos inteiros, médios longos e gerais. Mas também em primeiro plano, médio curto, médio e detalhe, mostrando várias escalas da personagem. Sendo uma cena de perseguição ela é muitas vezes enquadrada juntamente com o cavalo que dirige, o que desde logo exige um enquadramento mais afastado dela. No entanto, os planos mais próximos, nomeadamente os primeiros planos e os planos médios curtos, mostram a intenção e garra da personagem ao perseguir Adar. Anteriormente a personagem tinha sido descrita como a "Comandante dos Exércitos do Norte", o que denota uma força e capacidades militares fora do comum. Estes planos próximos focam nessa faceta da personagem, com caraterísticas que a tornam numa militar eficaz. Já na cena seguinte, a terceira cena, em que após a captura de Adar, Galadriel interroga-o numa cabana, e é apresentada maioritariamente em primeiríssimos e primeiros planos, o que mostra que a sua luta contra o exército de Adar vai além de questões meramente políticas e militares, e é mesmo uma questão pessoal para a personagem principal, que repudia o Orc e o resto da sua raça, como chega mesmo a proferir. A quarta cena, em que Galadriel conversa com Hallbrand, é composta quase exclusivamente por primeiros planos dela, com a exceção de dois planos gerais que enquadram ambas as personagens e um primeiríssimo plano de Galadriel. É uma

cena intimista, onde ambos refletem sobrem a situação em que se encontram. Na quinta e última cena analisada, Galadriel aparece pouco, mas das três vezes que aparece, aparece em primeiríssimo plano e em plano americano, enquadrando-a de muito perto e quase na sua totalidade.

2. Ângulos: Nas cenas analisadas, Galadriel aparece cerca de 82 vezes e maioritariamente em ângulo normal, que ocorre cerca de 40 vezes, com a câmara à altura dos olhos da personagem. No entanto, ela aparece em 36 ângulos contrapicados, um número quase equivalente de ângulos aos normais, e 6 picados. Desses ângulos, 49 são em perspetiva ¾, 22 de perfil e 11 frontais. Existe uma preferência por ângulos normais em ¾. No entanto, existe também uma preferência por ângulos contrapicados nas cenas analisadas, o que coloca Galadriel claramente numa posição superior às restantes personagens. Apesar de o número de ângulos contrapicados não ser maior ao dos ângulos normais, eles ocorrem imensas vezes, e em várias cenas, o que denota que é a superioridade é intencional e é vista como uma caraterística que define a personagem e não são só uma posição situacional, como por exemplo, a de se encontrar numa posição de superioridade quando interroga Adar. Galadriel é vista como um ser superior. Além de ser elfa e, por isso, pertencer a uma raça que detém imortalidade e sentidos mais apurados que as outras raças, uma vez que os elfos são, normalmente, vistos como uma raça nobre e digna, acima de todas as outras raças, Galadriel é vista também como comandante dos exércitos, uma posição que ela ocupa sem medo e que a coloca várias vezes numa posição de liderança.

3. Composição: Do ponto de vista da composição, as cenas variam. Na segunda cena, a primeira em que Galadriel aparece, ela persegue Adar e está por isso em movimento. A cena é composta por uma luz difusa, exterior e natural, própria de um dia nublado. Os tons são pastel e esverdeados, próprios da floresta que percorrem, com Galadriel vestida numa armadura cinzenta e Adar contrastando vestido de preto. A cena compõe-se de muitos movimentos de câmara que ajudam a conferir dinamismo à perseguição retratada, como pannings em diversas direções, travellings que acompanham as personagens e tilts ascendentes.

Já Bronwyn, não sendo uma personagem principal da série televisiva, não aparece tantas vezes, seja no episódio e nas cenas em análise ou nos restantes episódios. No entanto ela é uma personagem criada especificamente para a série televisiva, sem presença na literatura de origem e é por isso, importante

analisar a sua representação. A personagem Bronwyn aparece, nas cenas analisadas, na primeira e quinta cena, num total de 32 planos. Em termos técnicos:

1. Planos: Dos planos em que aparece, nas cenas analisadas, Bronwyn aparece na primeira e quinta cena, num total de 32 planos, dos quais 8 são planos médio curtos, 6 primeiros planos, 5 médios longos, 5 médios, 4 inteiros, 3 gerais e 1 primeiríssimo plano. Nota-se a primazia de planos médio curtos e primeiros planos. Logo na primeira cena, Bronwyn, juntamente com o soldado elfo Arondir, prepara os aldeões para a invasão do exército de Orcs e de Adar. Nesta cena Bronwyn aparece como uma líder em ascensão, muitas vezes acompanhada por Arondir e Theo. Já na quinta cena ela aparece como detentora de sucesso nos seus feitos, acompanhada por Arondir, a Rainha Regente e Halbrand.

2. Ângulos: Nas cenas analisadas, Brownyn aparece cerca de 32 vezes e maioritariamente em ângulo normal, que ocorre cerca de 21 vezes, com a câmara à altura dos olhos da personagem, em 9 ângulos contrapicados, e 2 picados. Desses ângulos, 23 são em perspetiva ¾, 6 frontais e 3 de perfil. Existe uma preferência por ângulos normais em perspetiva ¾, mas também são usados ângulos contrapicados e picados, colocando a personagem em posição de igualdade, inferioridade e superioridade relativamente às outras personagens de acordo com a posição narrativa que ocupa.

3. Composição: Do ponto de vista da composição as cenas são muito diferentes uma da outra. A primeira cena é iluminada por uma luz natural difusa, própria de um dia nublado e acinzentado que acompanha as ações narrativas, com perspetivas que, apesar de toda a coragem, não se preveem muito brilhantes. As personagens são assim, em geral, iluminadas por tons pasteis e pálidos que contrastam com o vestido azul forte de Bronwyn, uma personagem que representa força, direção e liderança. Ela aparece maioritariamente em planos conjuntos com outros personagens, seja gerais, com toda a população da aldeia, ou em planos conjuntos com Arondir e o seu filho, Theo, que fazem parte da coragem que Bronwyn ganha. Ela não é uma líder experiente e faz sentido, por isso, que esteja acompanhada nesta jornada. A sua experiência é como curadora e mãe, o que se mantém representado nesta sua faceta. Além disso, o seu romance com Arondir fornece os conhecimentos militares necessários para liderar os aldeões na defesa do ataque dos Orcs, pelo que manter Arondir na imagem se mostra essencial, uma vez que ele é a representação desse conhecimento militar que Bronwyn carece. Já na quinta cena, a iluminação muda e mostra-se mais quente,

amarelada provinda do sol, salientando mais os realces e as sombras nas faces das personagens. Os habitantes da terra do sul, com a ajuda do exército numenuriano, conseguiram vencer Adar, tendo concluído com sucesso a sua missão, atingindo a paz e a glória. Do ponto de vista estético consegue-se perceber esse alívio na imagem, que, além de retratar um cenário festivo, num banquete celebrativo, é composto por tons mais vividos e quentes e coloridos.

4.2.7. Análise da série Warrior Nun (2020)



Figura 48: Cartaz da série televisiva Warrior Nun (2020)

Créditos: Netflix

"The Warrior Nun" (2020) é uma adaptação americana de fantasia religiosa criada por Simon Barry para a Netflix (ver Figuras 48-49). É baseada na personagem da banda desenhada Warrior Nun Areala, criada por Ben Dunn. A narrativa conta a história de Ava, uma jovem de 19 anos que acorda na morgue com um artefacto divino nas suas costas. Ela descobre então que esse artefacto pertence à Ordem da Espada Cruciforme, um grupo de freiras talhadas com a missão de combater demónios na terra. Elas são mulheres que fizeram votos públicos à Igreja e dedicam-se a trabalhos apostólicos. As irmãs têm a tarefa de procurar as forças do mal e libertar almas presas ao serviço de demónios. Estando agora, após a sua morte, a vida de Ava ligada ao artefacto mágico que a mantém viva, ela tem de cumprir o seu papel como protetora do Halo e batalhar, juntamente com os restantes dos membros da ordem, as forças do mal.

Inicialmente, Ava não quer fazer parte da Ordem da Espada Cruciforme. O Halo foi parar a ela por engano e não há nada naquela luta com que ela se identifica, não a tomando, por isso, como sua. Ela tem, pela primeira vez na sua vida, um pouco de liberdade, uma vez que antes do Halo ela era paraplégica e vivia num orfanato abusivo. Sofria abusos das freiras às quais estava entregue, o que a leva a ter uma má perceção das ordens religiosas. Antes do Halo, ela tentou-se suicidar com comprimidos. Ava quer, por isso, experimentar a sua vida de jovem, deixando os seus deveres como Warrior Nun para segundo plano, um papel que ela nunca pediu para assumir. O Halo foi posto no seu cadáver para ser escondido e protegido, mas acabou por ressuscitá-la. Quando acorda, ela cai da marquesa onde se encontra e vê um homem a ser possuído por um demónio e a tentar matá-la, o que lhe garante que não está a sonhar. Volta ao orfanato onde vivia e tenta resgatar o seu amigo, Diego. No entanto, foge antes da Irmã Frances e do Padre Vincent conseguirem apanhá-la. Ela conhece um grupo de criminosos que se tornam seus amigos e vai a uma festa da empresa ARQ-Tech com eles. Enquanto vasculha o edifício, um portal abre-se e é salva de um demónio pelas freiras da Ordem da Espada Cruciforme, que a levam para uma igreja. Quando acorda, está assusta e a amarrada a uma cama. Ava ainda não sabe o que é que o renascimento implica. Assustada, demonstra os seus poderes, afastando as irmãs da sua beira. Só depois de o Padre Vincent lhe explicar a origem do Halo e as suas habilidades, que lhe dá a habilidade da visão, mas também a de matar demónios, é que Ava começa a dar sentido à sua nova situação. Enquanto está com a Ordem da Espada Cruciforme, ela está protegida. Caso os deixe, os demónios vão persegui-la para conseguir acesso ao Halo, levá-lo para o inferno e destruir o céu. Assim, ela vê-se impossibilitada de voltar para a vida exterior e começa o seu treino como novo membro da ordem. É muito curiosa sobre a nova realidade que a circunda, mas é muito inocente e desconhecedora das dificuldades da vida, devido ao seu percurso prévio. É ateia e acredita que não é o seu papel servir a igreja ou Deus, por esse motivo, sendo constantemente colocada numa posição na qual ela não acredita, no fundo. É por isso muito rebelde no que diz respeito às regras impostas pela Ordem da Espada Cruciforme.

Concernente à aparência, Ava Silva, interpretada pela atriz portuguesa Alba Batista, é uma jovem adulta de pele morena clara, cabelo castanho abaixo dos ombros e olhos castanhos-escuros. O seu cabelo aclara ao sol e, apesar de ter sido paraplégica a maior parte da sua vida, ela tem uma forma física relativamente saudável. Tem um Halo nas costas que lhe confere poderes especiais. Antes de se tornar na Warrior Nun, no entanto, ela veste-se de forma casual e banal para a idade, com camisas coloridas, de padrões, listradas ou lisas, casacos desportivos e jardineiras. Quando assume o seu papel, as suas roupas passam a ser monocromáticas, usando apenas peças justas e pretas. Normalmente, Ava

apresenta-se com um colete de pele preta, um cinto, calças pretas e botas pretas. Além disso, usa um chicote e uma espada.



Figura 49: Imagem retirada da série televisiva Warrior Nun (2020)

Créditos: Netflix

O episódio 8 da primeira segunda temporada de Warrior Nun (2020) narra os eventos de Ava quando visita outra realidade e volta com um novo plano para acabar com os esquemas de Adriel. No entanto, o seu plano exige força sobre humana e muitos sacrifícios. O episódio começa com Ava deitada na cama, numa espécie de transe. Percebemos que, no seu sono, ela está noutra realidade, rodeada de Tarasks, demónios com os quais não pretende lutar, que são os guardiões dessa realidade distinta. Lá, ela encontra-se com Reya, uma deusa da outra realidade. Segue-se uma cena da irmã Beatrice a esganar o Padre Vincent, e a interrogá-lo sobre "o que é que foi fazer". Vincent explica que a chave para a destruição do vilão Adriel pode ser encontrada na sua realidade de origem, a realidade para a qual Ava colocou a coroa para ir procurar uma solução. Vincent afirma estar a tentar ajudar Ava, mesmo que tenha falhado com as suas responsabilidades no passado. Beatrice não confia nele facilmente, mas segue o conselho da sua colega para acreditar no que está a dizer.

Entretanto, Ava acorda, surpreendendo todos com a capacidade de retirar a coroa por si própria, uma vez que até então era um feito impossível. Ela conta que "do outro lado" conseguiu entender o que deviam fazer, o que ela deve fazer para derrotar Adriel. O tom é propositadamente de enigma. Ao conversar com Miguel, ela diz que agora o entende, que percebeu o que é dar-se totalmente a uma missão, separando o ego da responsabilidade, indicando que há um grande sacrifício a ser feito para que a missão seja bem-sucedida. Na visão que teve enquanto usava a coroa, Ava ficou a saber que Adriel é um fugitivo da outra realidade que tentou subir ao poder lá e falhou, fazendo com que fugisse para esta realidade na tentativa de subir ao poder, ascensão que Ava e os restantes membros da Ordem da Espada Cruciforme devem travar. Assim, Ava, como Warrior Nun, junta as restantes guerreiras para preparar uma estratégia. Elas pensam que Adriel pretende abrir o portal para abrir um caminho que permitirá deixar entrar demónios suficientes para escravizar o planeta, iniciando o fim do mundo como o conhecem. Para piorar a situação, Ava tem tido problemas com o Halo, uma vez que, por vezes, ele tem falhado completamente, principalmente quando está perto da cruz de Adriel. Por isso, primeira elas devem destruir a cruz, restaurando o poder da Warrior Nun.

A primeira equipa deve encontrar o portal, a segunda destruir a cruz e a terceira deve infiltrar-se na catedral cheia de monges de Adriel, como peregrinos. Beatrice apercebe-se que Ava não está a contar a verdade toda e relembra a última Warrior Nun, antes de morrer. Mais tarde, quando Ava está no quarto sozinha, a Mãe Superior entra e oferece-lhe uma arma, que pode muito bem ser a única maneira de matar Adriel uma vez que lhe colocarem a coroa. Ava diz que não quer que as sua colegas a sigam, mesmo que seja para a proteger. Apesar de não confiarem em Vincent, o conhecimento que ele tem da catedral onde Adriel se encontra, pode ser-lhes útil, pelo que decidem cooperar com ele. Enquanto uma das equipas observa a cruz, na tentativa de elaborar um plano para a destruir, Ava Vincent, Miguel e Beatrice tentam entrar na catedral de Adriel, como convidados especiais que não devem ser vistos ou magoados. Eles encontram Camila e contam o plano, encontrar o arco e destruí-lo, mas chegam à conclusão de que não têm um plano de fuga. É quando chegam os soldados de Adriel e acham suspeito o ajuntamento e dão assim início a uma luta. Os poderes do Halo de Ava estão a funcionar bem e ela tem uma boa performance na luta, com a ajuda das colegas. Miguel foi à procura do Arco durante o desenrolar da luta. Vincent e Camila encontram a cruz rodeada de veneradores fanáticos e Ava e Beatrice dão com uma sala vazia onde deveria estar o arco. Jilian mentiu sobre a localização do arco, a pedido de Ava. Ava conta a Beatrice que pretende suicidar-se para que todos os outros possam viver, ao que ela reage em negação e as duas acabam por se beijar intensamente, até Ava desaparecer em cinzas.

Ava vai ter com Miguel e ambos descem ao subsolo do edifício à procura do Arco que Adriel guarda. Assim que forem encontrados, contam ser levados a Adriel que espera que eles usem a coroa nele, facto que Ava e Miguel pretendem usar como isco para aproximar Adriel e criar uma explosão provinda da energia do Halo que terminará a vida dos três. Eles encontram Adriel, num salão onde está o Arco, e aproximam-se. No entanto, Lilith aparece a arranca o coração de Miguel, matando-o e fere Ava com as suas garras. Adriel aproxima-se e diz-lhe que o plano falhou, e que Ava fez exatamente o que ele queria, que ela lhe entregasse o Halo que ele roubou. Enquanto isso, na tentativa de destruir a cruz, as restantes irmãs lutam com os monges de Adriel. Para Ava, o Arco ativa-se e Adriel julga a religião católica que, na sua visão, é responsável pela criação de um sistema de crenças que prende a humanidade, nega a ciência, impede o progresso, subjuga as mulheres, protege os poderosos e é responsável pela morte de milhões de pessoas. Ele afirma querer proteger o mundo de uma grande guerra criada pelo "devorador de mundos", um ser poderoso de outra realidade. Quer juntar o universo, inferno e céu, Terra e ciência, salvando-o. Do Arco aparecem visões de Freya aprisionada, obrigando Adriel a abortar os seus planos, ao que ele responde que ela já não lhe dá ordens, e que ele usará o poder dela para libertar todos os seres vivos subjugados à tirania. Ao mesmo tempo, as irmãs responsáveis pela cruz, não a conseguindo destruir, usam-na para destabilizar Adriel, uma vez que ela é uma ligação direta ao seu cérebro. Adriel e Ava lutam e ela consegue espetar-lhe a espada nas costas. Lilith ataca Ava em defesa de Adriel que, entretanto, recupera e volta ao combate. Ava usa o poder do Halo para criar a explosão e atinge Adriel. No entanto, fere-se gravemente durante esse ataque, ficando sem forças. A explosão não foi suficiente para terminar com a vida de Adriel e ele volta a erguer-se, rindo-se da inocência da Warrior Nun, uma vez que ele não pode ser morto nesta realidade. Nesse momento, as irmãs conseguem destruir a cruz que abafava o poder do Halo, que retorna a Ava e ela usa para conjurar os Tarasks, guardiões da outra realidade, que matam Adriel. Nesse momento Freya sai do Arco e ordena os demónios a pararem, dissipando-os. No entanto Ava encontra-se gravemente ferida e diz a Beatrice para ficar em Halo, uma vez que pensa que não vai sobreviver. Lilith dá uma maneira para salvar Ava, passá-la pelo portal e mandá-la para a outra realidade.

Em termos técnicos, durante as cenas escolhidas para análise, cuja descrição detalhada dos planos, ângulos e movimentos de câmara pode ser consultada nas tabelas de descrição fílmica do Anexo II, a personagem Ava apareceu em cerca de 66 planos, dos quais 20 são planos médio curtos, 20 planos médio longos, 9 planos inteiros, 8 primeiros planos, 4 planos médios, 4 planos gerais e 1 primeiríssimo plano. Existe, portanto, uma preferência por planos de proximidade média, nomeadamente planos médio curtos e médio longos.

1. Planos: A personagem Ava é a personagem principal da série e aparece em todas as 5 cenas analisadas. Na primeira cena, Ava instrui as restantes freiras guerreiras sobre o plano a adotar para destruir a cruz. Ela é mostrada numa posição de autoridade relativamente aos restantes membros da Ordem da Espada Cruciforme. É representada em planos médio curtos, médio longos e inteiros no mesmo número, com cerca de 3 apresentações de cada plano. As freiras são representadas maioritariamente em planos conjuntos, sem planos individuais dos membros. Apenas Ava e a Mãe Superior têm planos individuais na cena, mostrando como Ava se coloca na hierarquia da Ordem, uma autoridade apenas equiparada à chefe de hierarquia. No entanto, ela também aparece em planos conjuntos com Salvius, com a Mãe superior, com as restantes freiras e com Miguel, mostrando como, apesar de ser uma líder, ela só o é em relação aos restantes membros e faz parte desta Ordem. Já na segunda cena, Ava conversa com a Mãe Superior em privado, sem presença de mais nenhum indivíduo. Ela aparece em planos médio curtos e médio longos, assim como médio e primeiros planos. No entanto, sendo uma cena entre as duas personagens os planos intercalam-se maioritariamente entre plano-contra plano de Ava e da Mãe Superior, alternando a dinâmica apenas no final da cena, com planos conjuntos de ambas. A terceira cena é a cena da luta propriamente dita, em que Ava demonstra de forma muito expressiva os poderes que possuí. Há por isso uma maior dinâmica nos planos utilizados, que variam mais na sua escala. Apesar de Ava continuar a ser representada maioritariamente em planos médios longos e médios curtos, existem nesta cena vários primeiros planos, gerais e inteiros, assim como se recorre ao uso de primeiríssimos planos e planos médios. A quarta cena, tal como a segunda, é uma cena mais intimista, desta vez não por uma questão de poder e orientação, mas por uma questão romântica. Nesta cena Ava e a freira Beatrice beijam-se, esclarecendo o romance homossexual entre as duas. Ava aparece, nesta cena, maioritariamente em planos médio curtos e inteiros, mas também em médio longo, médio, primeiro plano e detalhe. Por fim, na quinta e última cena, Ava confronta Adriel, e é mostrada essencialmente exclusivamente em plano médio curto e primeiro plano, ambos planos de proximidade.

2. Ângulos: Nas cenas analisadas, Ava aparece cerca de 66 vezes e maioritariamente em ângulo normal, que ocorre cerca de 47 vezes, com a câmara à altura dos olhos da

personagem, em 11 ângulos contrapicados, e 4 picados. Desses ângulos, 39 são em perspetiva ¾, 17 frontais e 6 de perfil. Existe uma preferência por ângulos normais em perspetiva ¾, mas também são usados ângulos contrapicados e picados, principalmente nas cenas em que Ava demonstra autoridade, como na primeira e quarta cena, em que ela comanda os restantes membros da Ordem da Espada Cruciforme e é ela quem toma as decisões do seu destino.

3. Composição: Do ponto de vista da composição as cenas variam, mas algumas têm elementos comuns e outras, contrastantes. Um elemento recorrente da composição imagética de Warrior Nun (2020) é a iluminação quente e amarelada, que de alguma forma relembra imagens renascentista de cariz religioso, que combinam com o sistema de crenças que dá contexto à narrativa. Quando este tipo de iluminação e cor não é utilizado, sente-se um sentido propositado, para que entre em contraste com as restantes imagens. Na primeira cena, a iluminação está em concordância com esta descrição, sendo uma iluminação que deriva de uma luz supostamente natural que entra pelas janelas da sala onde Ava e os restantes membros da Ordem se reúnem. A luz é difusa sem grandes marcações e contrastes de luz e sombras. Ava aparece muitas vezes como o motivo central da imagem, no centro da mesma. Além das cores e posicionamento da personagem já mencionado, também as restantes freiras se posicionam de uma forma estratégica, divididas na sala num enquadramento que coloca algumas delas e Miguel do lado esquerdo da imagem, e outras freiras e Vincent, do outro, equilibrando assim os membros masculinos e femininos da imagem, mantendo sempre um espaço central, que parece um corredor, para que Ava possa passar. Já na segunda cena, em que Ava conversa com a Mãe Superior no quarto, as tonalidades da imagem mantêm-se. Mas desta vez a iluminação, mesmo que provinda da janela, parece mais artificial, com uma intensidade que, apesar de passar por normal, não o é. A luz é intensa e em tons amarelos quase cor de laranja, é uma luz dura que cria sombras e realces nas faces das personagens. Na terceira cena, os tons já são mais esverdeados e os tons amarelados são mais pálidos, o que pode indicar a presença dos soldados de Adriel no terreno e uma "força divina", representada pela luz amarelada forte, em ameaça. A luz é difusa e a cena é composta por estes tons pastel, esverdeados e amarelados, no qual se permite sobressair a força da cor do Halo de Ava, personagem que aparece muitas vezes centrada na imagem. Após esta batalha, na quarta cena, o tom

amarelado forte retorna, num momento de expressão de fé e emoções, entre Ava e as suas companheiras. Apesar de ser uma cena de luz dura com realces e sombras, estas não se estendem às faces das personagens durante quase toda a cena, que estão sempre bem iluminadas, até ao momento que Ava beija Beatrice. Por último, a quinta cena tem tons totalmente diferentes, indicando o controlo de Adriel. O amarelo divino é substituído por um azul frio, juntamente com um vermelho sangrento que emana do portal onde Freya está presa. A total ausência de uma luz divida pressupõe a derrota de Ava e da sua missão.

4.2.8.Análise da série Shadow and Bone (2021)



Figura 50: Cartaz da série televisiva Shadow and Bone (2021)

Créditos: Netflix

"Shadow and Bone" (2021) é uma adaptação de fantasia feita para a Netflix da trilogia literária homónima, da escritora Leigh Bardugo (ver Figuras 50 e 51). A narrativa é uma adaptação da história da jovem Alina Starkov, a personagem principal da série televisiva, uma órfã cartógrafa do Primeiro Exército da nação de Ravka. Ela é uma jovem adolescente que cresceu com o seu amigo Mal num orfanato em Keramzin, em Ravka que, como outros da sua idade, é mandada em expedições através do Sulco da Sombra, um território negro e infértil que divide a nação de Ravka do mar. Estas expedições são, normalmente, atacadas por monstros que habitam o Sulco. E é durante um desses ataques que Alina, ao salvar Mal, apresenta talentos de poder Grisha. Alina e Mal são amigos desde infância e têm um laço muito forte. Sempre que os Grisha testavam as crianças para ver se elas demonstravam poderes, escapam juntos aos exames. Da única vez que Alina foi caça a fugir, ela sabotou o seu próprio exame, com medo de ser separada do seu amigo caso se confirmasse que era Grisha.

Os Grisha são pessoas com a habilidade de manipular os elementos para os usar como armas, seja fogo, vento, ou regular corações. Alina demonstra então a capacidade de manipular a luz, pelo que é

considerada uma Invocadora do Sol e até, por alguns, uma santa com a missão de destruir o Sulco da Sombra. Ela é então convocada pelo Darkling, um Conjurador das Sombras que é líder dos Grisha, por ser imensamente poderoso, que a convence a juntar-se ao grupo para se defender de possíveis inimigos do seu poder de Ravka. Alina tem problemas de integração com os restantes membros dos Grisha e de confiança nas suas habilidades, até que começa um treino rigoroso. Começa a sentir-se atraída pelo Darkling, que parece ter sentimentos recíprocos. No entanto, após perceber que ele não é quem ela pensa, segue numa missão em procura de poder suficiente para o enfrentar. Para isso, tem de encontrar os amplificadores de Morozova, o que lhe permitirá também destruir o Sulco da Sombra. Os seus amplificadores são as algemas do chicote do mar, o colar feito através das hastes do veado branco de Morozova, um ser antigo e mágico, de porte magnifico que só aparece no crepúsculo, sob o qual os poderes de Alina atingem poderes nunca vistos, e o seu amigo de infância e parceiro romântico, Mal Oretsev.

Enquanto jovem, Alina é corajosa e determinada, mas sofre muitas mutações de personalidade à medida que a sua realidade assim o exige, tornando-se mais séria à medida que os traumas que vivencia o exigem. No entanto, mantém-se de mente forte, lúcida e muito leal. Luta sempre pelo que acredita e não tem medo de atuar de acordo com as suas convicções.

Do ponto de vista da aparência, Alina starkov, é interpretada pela atriz britânica de ascendência asiática Jessica Mei Li. Ela é, inicialmente, tímica e calma e a sua beleza não tem, à partida, nada de notável. Enquanto criança, era bastante doente, nunca conseguindo acompanhar Mal nas suas peripécias. É metade Shu, do lado da sua mãe, que pertencia à nação Shu Han, inspirada pela Mongolia e pela China. Tem uma cicatriz na mão direita. Enquanto adolescente, era frágil devido às suas doenças recorrentes, magra e com cabelo escuro nada demarcável, além de olheiras que acentuavam o seu estado frágil. Além disso, sempre teve estatura baixa. Como membro do Primeiro Exército, usa um uniforme esverdeado, igual ao dos outros soldados. Apesar desta aparência desde nova, é quando Alina Starkov descobre os seus poderes Grisha e os começa a controlar que a sua aparência se torna mais saudável e refinada, fazendo com que se torne mais bem aparentada e bonita. O que estava a causar as doenças e a sua aparência débil, era a repressão dos seus poderes durante tanto tempo. O controlo desses mesmos poderes torna-a numa jovem adulta bonita, com uma figura agradável, pele mais amorenada, cabelo mais forte e ondulado. Começa a vestir vestidos de estilo medieval, ornamentados de tecidos ricos e texturas elaborados, e também um Kefta, uma vestimenta longa, até ao chão, que relembra um casaco comprido que consiste em sobreposições de tecidos e costuras detalhadas, usada pelos Grisha para determinar o seu tipo na ordem através das cores e das texturas costuradas.

A personagem em análise no episódio 08 da primeira temporada de “Shadow and Bone” (2021) é Alina, a personagem principal da narrativa.



Figura 51: Imagem retirada da série televisiva Shadow and Bone (2021)

Créditos: Netflix

O episódio 8 da primeira temporada de Shadow and Bone (2021) dá-se durante o período em que Alina e Kirigan estão no Sulco da Sombra. Nas suas profundezas, Kirigan demonstra a Alina a imensidão dos seus poderes. O episódio inicia com a entrada no Sulco da Sombra, num navio em que Alina e Kirigan se encontram, juntamente com um grupo de outras pessoas que se prepara para a guerra inevitável que se aproxima. Eles já passaram cinco marcos no interior do Sulco e ainda não foram atacados por nenhum Volcra, e estão por isso desconfiados e à espera de um ataque a qualquer momento. Nas cabines do navio, encontram-se Jesper, Kaz e Inej, que também se preparam para o ataque que se aproxima. Mas Jesper nem sequer tem balas suficientes para se defender, o que os leva a crer que estão em grande perigo. Os Volcras começam a sobrevoar o navio, e ouvem-se os seus grunhidos distantes.

Entretanto, Nina e Mathias chegam a Arkesk e tentam descobrir um local para fugirem, em que não sejam bruxa e caçador. Uma vez que estão na iminência de ser desertados, eles tentam relaxar enquanto não têm um plano melhor e sentam-se a comer waffle. Mas Matthias colapsa na mesa e um Grisha aparece. O Grisha é Fedyor, que pega em Matthias e o captura.

De volta ao Sulco, Alina usa os seus poderes para abrir um caminho, só que apenas consegue abrir um pequeno túnel que não chega para destruir o Sulco da Sombra. É quando descobre que destruir

o Sulco nunca foi o plano de Kirigan, o Darkling, uma vez que ele quer usar a escuridão como uma arma e Alina como ferramenta.

Nas cabines do navio, Kaz e os restantes encontram Mal, que quer matar o General Kirigan, o que os torna aliados. O navio pára quando Kirigan demonstra os seus poderes, usa a escuridão e empurrando o Sulco. Ele diz aoS homens e mulheres a bordo que a luta acabou, eles podem redesenhar os mapas e mudar o mundo da forma que entenderem. No entanto, Mal surge da multidão com uma arma, na tentativa de atirar em Kirigan, mas é imobilizado por um Grisha. Ao mesmo tempo, Alina tenta o seu melhor para controlar a luz, mas é uma tarefa demasiado exigente, na qual tem dificuldade.

Kaz e companhia aparecem, tentado derrotar Kirigan, mas chegam à conclusão que já é demasiado tarde e que o Darkling já acumulou demasiado poder. Quando os Volcra iniciam o seu ataque, do qual já estavam à espera, Alina aproxima-se de Mal, o seu amigo de infância, mas nesse momento o Veado Mítico, que serve de amplificador dos seus poderes, aparece em frente a ela. Ela apercebe-se do que tem de fazer, pega na faca que está no chão e espeta-a na mão de Kirigan, quebrando assim a conexão que os ligava. Alina usa então o poder para afastar a escuridão e Kirigan fica confuso, mas Alina defende-se dizendo que foi escolha do Veado Mítico, e não dela.

Mal consegue mandar Kirigan fora do navio e ataca-o. Um Volcra amarra Kirigan, agredindo-o de forma que parece que se estão a alimentar dele. Mal volta para o navio, mas Alina está desmaiada. Quando acorda, permite que o navio se continue a mover. Kaz apercebe-se quando valiosa ela é enquanto Invocadora do Sol e tenta decidir se a entrega aos inimigos ou não. Alina olha para o Sulco, sabendo que a guerra ainda está longe de terminar. No final do episódio, percebemos que o Darkling não está morto, afinal. Vemos Kirigan a deixar o Sulco e a ordenar os Volcra a segui-lo.

Em termos técnicos, durante as cenas escolhidas para análise, cuja descrição detalhada dos planos, ângulos e movimentos de câmara pode ser consultada nas tabelas de descrição fílmica do Anexo II, a personagem Alina apareceu em cerca de 80 planos, dos quais 28 são planos médio curtos, 14 planos médio longos, 9 primeiros planos, 8 planos médios e 8 inteiros, 6 primeiríssimos planos, 4 planos gerais e 3 planos detalhe. Existe, portanto, uma preferência por planos de proximidade média, nomeadamente planos médios curtos e médio longos.

1. Planos: Das cenas em que a personagem Alina aparece, nota-se uma preferência por planos de proximidade média, como planos médios curtos e planos médios longos. Este uso não é igual durante toda a sequência de cenas em questão. Na primeira cena da sequência, existe de facto, uma primazia de planos médios curtos e longos, mas também são usados planos médios e gerais. Na segunda cena da sequência já são usados planos

médios curtos e médios. Já na terceira cena prevalecem os planos médios curtos, seguidos dos médios e médios longos. Na quarta cena, Allina é representada em planos médios curtos, médios longos e inteiros. Na quinta cena ela é representada exclusivamente em planos médios longos. Já na sexta cena ela mostra-se numa maior diversidade de escalas, nomeadamente em primeiro plano, médio curto, geral e inteiro, assim como médio longo, médio e detalhe. Na sétima cena ela aparece em plano médio curto, médio longo e médio. Na última e oitava cena da sequência, Alina aparece representada em primeiríssimo plano, inteiro e detalhe.

2. Ângulos: No que diz respeito aos ângulos, nas cenas da sequência analisada, Alina aparece cerca de 80 vezes e maioritariamente em ângulo normal, que ocorre cerca de 35 vezes, com a câmara à altura dos olhos da personagem, em 22 ângulos picados e 17 contrapicados. Desses ângulos, cerca de 50 são em perspetiva ¾, 19 frontais e 7 de perfil. Existe uma preferência por ângulos normais em perspetiva ¾, mas também são usados ângulos contrapicados e picados. Alina aparece representada maioritariamente em ângulo normal e em perspetiva ¾. No entanto, existe também um uso expressivo de planos picados e contrapicados, o que dá dinamismo e acompanha a narrativa no que é a batalha da personagem, enquanto se mostra poderosa, perde a sua força e a reconstitui. Existem também bastantes planos em perspetiva frontal e de perfil.

3. Composição: Uma vez que as cenas analisadas pertencem todas à mesma sequência, há uma coerência imagética que é proporcionada pelo ambiente, que é sempre o mesmo. As cenas passam-se num ambiente escuro cuja luz natural é ofuscada pelo Sulco mantendo um ambiente negro que relembra as ameaças presentes. As luzes que existem emanam muitas vezes dos poderes das personagens, nomeadamente de Alina que, quando confronta os seus inimigos com a sua magia, irradia luz. Ela aparece muitas vezes no centro da imagem, mas também partilha a tela com outros personagens, como Kiriagn, quando entram em confronto, ou Mal, seu aliado. As cenas compõem-se de tons esverdeados cujo contraste com as roupas de Alina é evidente, uma vez que são compostas por um tecido brilhante e dourado que a coloca num lado oposto à escuridão que a circunda e até mesmo a Kirigan, que se veste de preto.

5. Análise e discussão dos resultados

Após a apuração dos dados, referentes aos critérios escolhidos para a análise das personagens femininas que participam nos papéis principais dos filmes e séries televisivas que compõem o *corpus* de análise desta tese, chega a altura de os analisar e articular à luz dos conceitos explorados no capítulo da Revisão Teórica. Assim, na discussão que se segue, pretende-se cruzar os dados obtidos com os conceitos teóricos explorados para fazer um ponto de situação das representações femininas no cinema de fantasia, questão de pesquisa que dá mote a este estudo.

Análise das representações femininas em Barbie: Barbie

O filme Barbie (2023) parece enquadrar-se no género de Fantasia Urbana definido por Burcher et al. (2009, p. 228), no qual personagens paranormais existem num cenário contemporâneo. No caso de Barbie, ela é uma boneca imortal cuja condição animada é diferente daquela dos humanos, não havendo referência a órgãos responsáveis pela vida que existe no seu corpo, o que a torna, por definição, um ser paranormal pertencente a um universo de fantasia que se rege por leis diferentes das dos humanos. Não só as condições da sua biologia são diferentes das da realidade, mas também as condições sociais do mundo em que vive o são da realidade humana contemporânea. Muita da sua jornada dá-se devido ao choque de realidades entre o seu mundo e o mundo real contemporâneo, no qual ela entra quando inicia a sua jornada heroica de transformação pessoal. Antes e durante essa jornada, Barbie enquadra-se em vários estereótipos de personalidade já bem estudados e no qual várias personagens femininas se foram enquadrando ao longo dos tempos. Inicialmente, ela representa a menina bem-comportada por excelência, que está em conformidade com o meio que a rodeia, sabe exatamente as normas do meio social em que vive, qual o seu papel nesse mesmo meio e cumpre-o em conformidade. O facto de ela ser a Barbie "Estereotipada" fortalece precisamente esta ideia, ela é o ideal de mulher perfeita, a que todas as meninas deveriam almejar tornar-se, sendo-o até para criar uma espécie de crítica à falta de autoconsciência que tem da sua condição, quando comparada com a das meninas a quem serve de modelo. Quando começa a ter problemas de integração social, ela é equiparada à mulher louca, que tem a vantagem de apontar o que a sociedade vê como ameaçador no comportamento feminino e é demonstrado em pleno através do comportamento da sua vizinha, Barbie Estranha, que demonstra "diferenças de género", como apontam Cerny, Friedman e Smith (2014, p. 7), diferenciando-se da normalidade daquele mundo. Com os problemas de funcionamento, Barbie Estereotipada corre o risco, caso não encontre as respostas para a suas questões, de se tornar

neste estereótipo por tempo indeterminado. No entanto, para se livrar de tal destino, ela embarca de forma corajosa na aventura que lhe é proposta e dirige-se ao mundo real.

Apesar de ela ser uma mulher independente, autossuficiente e forte, para a qual o romance não é a experiência mais importante da sua vida (Younger, 2009, p. 74), ela é bastante sexualizada na sua aparência. Essa sexualização está presente desde o início, também em Barbieland, mas torna-se mais evidente quando ela sai do mundo protegido e entra no mundo real onde o *male gaze* é dominante. Uma vez que Barbieland é dominada por mulheres, num sistema político e social matriarcal, a questão da sexualização não tem uma expressão latente, criando um choque com o mundo real em que as mesmas questões são vistas através do olhar masculino que prevalece. Não habituada a este tipo de olhar masculino, Barbie não percebe o porquê das reações que encontra à sua vestimenta justa e colorida quando entra na praia a andar de patins acompanhada por Ken. Ela chega mesmo a ser interpelada e tocada de forma "indecente", num ato de assédio, por um dos homens que passa na rua, defendendo-se com um murro. Podemos relacionar estas questões com a posição de Soloway (2016), quando afirma que o *female gaze* não se resume a ser o oposto do *male gaze*, mostrando os homens como objeto de desejo do prazer feminino, mas sendo a maneira de ver os sentimentos da personagem, olhando para "dentro dela". Tal acontece quando é mostrado o sentimento de Barbie perante aquela atitude e se percebe o que ela sente, chegando ela mesmo a afirmar que está a ter uma consciência de si diferente do que está acostumada, como se estivesse a ser observada por outros. Esta ideia de a mulher "ser observada" está também presente nas teorias de Soloway (2016) do que é o *female gaze* quando afirma que neste conceito se integra a sensação das personagens que sentem "eu vejo-te a veres-me", afirmando uma consciência de objetificação perante os olhares. Também podemos evocar as teorias de Brey (2022), quando ela afirma que a maior parte dos filmes que adota o *female gaze* são criados por mulheres, uma vez que Barbie (2023) foi realizado pela realizadora Greta Gerwig.

Brey também afirma que o *female gaze* serve para iluminar as experiências vividas pelas mulheres, uma vez que as mulheres não criam ainda as próprias imagens e não moldam ainda o seu próprio imaginário. Ora, na sua jornada, Barbie conclui que ela quer ser o indivíduo que imagina, e não o objeto de imaginação, o que a leva, no final da narrativa, a querer tornar-se humana. Esta mudança concorda em pleno com a importância de a mulher criar a sua própria subjetividade, apontada tanto por Soloway (2016), como por Brey (2022). Barbie sempre foi um objeto em que as meninas poderiam projetar os seus sonhos profissionais e pessoais, e em que os meninos projetavam as suas fantasias. O filme tenta romper com esta questão humanizando a personagem através da modificação do olhar de fora para dentro, tornando-a dona dos seus sentimentos e emoções e da sua imaginação e desejos. Estas

questões traduzem-se também visualmente, de acordo com os dados apurados no Capítulo 4 desta tese, em que se constata que Barbie é representada maioritariamente no centro da imagem, fazendo dela o elemento central da narrativa, em ângulo normal, que a normaliza perante o olhar dos outros e a integra do ponto de vista do seu próprio olhar.

Análise das representações femininas em Beauty and the Beast: Belle

O filme Beauty and the Beast (2017) parece enquadrar-se no género de Romance de Fantasia, derivado do conto de fadas, em que o herói, ou heroína, "está no terreno doméstico e procura benefícios para si próprio" (Fritsch et al, 2022, p. 12). De acordo com essa ideia, os motivos que movem Belle são puramente pessoais. Quando ela é apresentada, Belle mostra uma enorme ânsia de se libertar da vida mundana da vila onde vive. Ela tem ânsia de uma liberdade e de um conhecimento que não derivam necessariamente de um relacionamento amoroso confinado no espaço de um castelo. Muito contrariamente, ela almeja conhecer o mundo além da vida corriqueira que conhece, dando a entender que se fascina pelo desconhecido e pelos seus mistérios. Sem mais oportunidade de sair da realidade em que se encontra, ela encontra a sua fuga através da leitura e dos livros, que lhe permitem imaginar mundos além do seu, sem necessitar entrar em aventuras que estão fora do seu alcance. Como vimos, as mulheres na época medieval, em que a sociedade patriarcal imperava, época que a narrativa retrata, estavam limitadas no seu estatuto heroico (Campbell, 2010, p. 35), muito devido às restrições reais que as mulheres viviam nessa época e que, por isso, fazem também parte das representações da mesma.

Assim, mesmo apesar de a motivação central de Belle ser sempre a sua liberdade, a sua narrativa gira, na maior parte do tempo, em torno de homens que pertencem também à narrativa e que, apesar de serem inicialmente secundários em questões de agência, depois se tornam principais, uma vez que os seus desejos e necessidades se impõem aos da personagem feminina principal, que é Belle. Primeiro, a narrativa de Belle gira em torno do seu pai e, depois, do Monstro seu amante que se torna, posteriormente, príncipe e marido. Assim, as suas ações dividem-se entre salvar o seu pai do aprisionamento do Monstro e, depois, salvar o Monstro da maldição que o assola e de Gaston, para finalmente casar-se com o príncipe em que ele se torna. A maior transformação que se dá na narrativa é sobre o Monstro, sendo Belle uma espécie de acessório que o ajuda nessa transformação. A narrativa padece assim dos defeitos que Wickham (2018) aponta, sendo que a jornada da heroína acaba por ficar incompleta (Wickham, 2018, p. 148) e vai mesmo mudando o seu cerne em função das necessidades dos homens que a rodeiam, deixando a sua agência para segundo lugar. Ela acaba por acolher passivamente o mundo do Monstro, deixando o seu para trás e deixando de procurar outros sonhos. Esta

escolha corrobora as ideias de McDonough que afirma que as princesas clássicas da Disney tinham como objetivo central agir como filhas e cuidadoras, esperando alguém externo às suas vidas que melhorasse a sua condição (McDonough, 2017. p. 39). Ela encaixa-se por isso no modelo do *male gaze* criticado por Mulvey (1975) em que ela é a mulher passiva, em relação com o Monstro, que é o homem ativo. Apesar de ter breves momentos dedicados a si e às suas inquietações, na narrativa principal, não são os seus desejos que prevalecem, colocando-a no mesmo papel que outras personagens femininas do género de fantasia que são colocadas como "doadoras ou ajudantes, numa posição secundária no que respeita à jornada do herói masculino" (Wickham, 2018, p. 147). Em concordância, apesar de Belle aparecer maioritariamente em planos médios curtos e primeiros planos e em ângulo normal, ela aparece também em muitos planos gerais, assim como ângulos contrapicados que derivam do facto de ela ser vista através do olhar do Monstro, como foi mostrado no Capítulo 4 desta Tese.

Verdade é que é através da sua enorme e vasta biblioteca que o Monstro consegue conquistar Belle, mas este facto tem pouca influência na resolução final da narrativa, que é a junção dos dois, em casamento. Esta resolução resolve o conflito do Monstro, que para quebrar a maldição precisaria de encontrar o amor verdadeiro. No entanto, nada disso tem que ver com as origens da história de Belle. Poderíamos questionar se Belle, entediada pela vida mundana da vila onde vivia, seria mais feliz num castelo, fadada a viver as mesmas rotinas dia após dia. Ou seria também outro tipo de aventuras que Belle lia nos romances que tanto a faziam sonhar? Sendo uma adaptação do clássico filme homónimo da Disney, a liberdade criativa e atualização da narrativa estiveram por certo condicionadas, e alguns ajustes foram feitos que ajudam a enriquecer a personalidade da personagem. A ênfase na leitura, na sua personalidade inventiva, quando se mostra capaz de inventar uma máquina de lavar para poder ler enquanto a roupa lava, o facto de afirmar ao Monstro que ela nunca será feliz se não for livre e outros pormenores, como o facto de querer conhecer o seu passado e o que aconteceu à sua mãe, fazem com que a sua história enriqueça, mostrando um pouca mais de si e da sua subjetividade. No entanto, estes ajustes são pontuais e não têm expressão na resolução do conflito, que acaba por ser a união romântica de Belle com o seu príncipe.

Análise das representações femininas em Aladdin: Jasmine

Também o filme Aladdin (2019) se inscreve no mesmo género, o de Romance de Fantasia. No entanto, em comparação, Jasmine é dotada de mais agência do que Belle, uma vez que várias vezes

durante a narrativa ela demonstra preocupações políticas com o seu povo e desejo de se tornar em Sultã de Agrabah, um desejo que emana da sua condição sociopolítica e da sua educação, sendo uma manifestação interna da sua personalidade e não propulsionada por motivações externas a si própria. Em paralelo com o romance que desenvolve com Aladdin, Jasmine tem as suas próprias preocupações e desejos, indo ao encontro do que McDonough (2017) afirma quando diz que a Disney tentou fazer com que as personagens se tentassem estabelecer como sujeitos à parte dos seus pais, estabelecendo para si próprias um lugar nos seus mundos, separado do papel que a sociedade lhes deu (McDonough, 2017, p. 39). Assim, este filme consegue aproximar-se mais da experiência da personagem que retrata, uma vez que por várias vezes demonstra, através do diálogo, dos planos e da composição, como a personagem se sente em relação às expectativas que são exigidas de si pelos que a rodeiam, com Jasmine a aparecer em várias escalas de planos de proximidade, como planos médios curtos, médios e primeiros planos, como descrito no Capítulo 4 desta Tese.

Apesar disso, parece correr o risco de simplificar este olhar padecendo de uma falha que Soloway (2016) aponta quando afirma que o *female gaze* não se resume a colocar a mulher no papel principal em papéis tipicamente masculinos. No filme original, a recompensa da jornada de Jasmine era poder casar com Aladdin. Na readaptação é acrescentado um novo elemento que não renega a história original. Mesmo sendo uma das recompensas Jasmine se poder unir ao seu parceiro romântico, a maior recompensa que ela recebe é o reconhecimento das suas capacidades por parte do seu superior, que neste caso é representado pela entidade paternal do sultão.

Desta forma, ela cumpre de forma mais completa a Jornada da Heroína proposta por Murdock (1990), apesar de, mesmo assim, a narrativa sobre a sua jornada não ser a que ocupa mais tempo de ecrã e de nunca a vermos a exercer as funções de governadora. Apesar de Jasmine assumir o papel de sultã, nunca é visto como seria a governação do seu povo, através dos seus olhos, a não ser por uma ou duas falas que ela dirige à sua aia Dalia e em que exprime as suas intenções. Ela aparece sempre na posição de princesa ou em relação a Aladdin, como seu par romântico, não dando a conhecer o que Brey (2022) identifica como o olhar que assume o ponto de vista de uma personagem feminina a abraçar a sua experiência, o que impede o espectador de partilhar essa experiência com a heroína, um dos fatores que define, de acordo com Brey, o *female gaze*. Assim, parece que fica a promessa de que um *female gaze* existirá, sem o concretizar.

Análise das representações femininas em “The Little Mermaid”: Ariel

Também o filme "The Little Mermaid" (2023) se inscreve no mesmo género dos dois filmes anteriores, o Romance de Fantasia, e é também uma produção da Disney que protagoniza uma princesa. Readaptação de um clássico de animação da mesma produtora, a personagem principal, Ariel, tem como jornada conhecer e a habitar o mundo terrestre, ao qual o seu pai a proibiu de visitar. A sua narrativa desafia a autoridade patriarcal representada pelo seu progenitor. Ao contrário das personagens anteriores, Ariel não se enquadra na ideia de "menina bem-comportada", uma vez que ela conscientemente não cumpre as ordens do seu pai e, sem maldade, nem as considera. Ariel foca-se sempre mais no que ela quer e segue os seus instintos sem pensar na autoridade que se lhe tenta impor. Apesar de, na conclusão narrativa, ela se casar com o príncipe e haver uma união romântica, o propósito de Ariel é cumprido. Ela efetivamente passa a habitar o mundo terrestre e humano como sempre sonhou.

Desta forma, a personagem não padece da mesma falha de, por exemplo, Belle, de abdicar dos seus objetivos em prol dos objetivos de um homem alheio a si. Ao mesmo tempo, a sua jornada também não fica apenas como promessa, uma vez que vemos várias vezes como ela se sente e experiência o mundo humano, o que é, no fundo, a sua maior motivação. Desta forma, conseguimos ter uma melhor perceção do olhar de Ariel sobre o mundo que a rodeia do que de Belle ou de Jasmine, uma vez que ambas acabam por servir de certa forma os interesses dos seus pares românticos. Diferentemente de Jasmine, Ariel ocupa a maior parte do tempo de tela do filme que protagoniza. Os vilões entram em conflito direto com ela e a história é sobre ela própria. Apesar de a relação romântica com o príncipe Eric servir de impulso para a narrativa, ela aparece depois das motivações de Ariel serem constatadas, e não antes, como causa. O casamento acaba por ser a forma através da qual ela concretiza o seu sonho, não o que cria o seu sonho, e a sua jornada fica completa. Outras formas haveriam de ela a cumprir, uma vez que ela poderia conhecer e habitar o mundo terrestre sem estar numa relação romântica. Mas o importante é reconhecer que Ariel cumpre a jornada que foi proposta para a personagem, desde o início. O seu conflito com a autoridade e com o seu pai provêm do seu desejo de conhecer um mundo além do mundo a que pertence. O romance é o meio, não a finalidade, uma vez que ela não serve de acessório aos objetivos do príncipe com quem casa e é a sua agência que está sempre em primeiro plano, cumprindo com a definição de Greven (2011, p. 36) que afirma que os filmes de mulheres "colocam o desejo da mulher no centro da narrativa" (Greven, 2011, p. 36). Desta forma, ela distingue-se da mulher que é colocada como "doadora ou ajudante" e que aparece "numa posição secundária no que respeita à jornada do herói masculino" (Wicham, 2018, p. 147). Além disso, ela vai ao encontro das ideias de Murdock (1990) sobre as etapas da Jornada da Heroína, desde logo na primeira etapa que é a "A Separação do Feminino", em que a ordem antiga é representada pela mãe e pede por isso que a heroína

se individualize dela (Murdock, 1990, p. 34). Ariel está proibida pelo seu pai de visitar a superfície devido à calamidade que levou a sua mãe à morte, e que faz com que a superfície represente muitos perigos. No entanto ela vai-se afastando dessa ideia e até provando o contrário.

Poderíamos pensar que, por isso, ela é dotada de uma individualidade mais forte quando comparada com as outras princesas da Disney em análise. Mas também existem outras questões narrativas que não favorecem tanto o seu empoderamento, enquanto mulher. O facto de Ariel abdicar da sua voz para ir ter com o príncipe Eric serve de metáfora para o silêncio feminino quando as mulheres são deparadas com certas escolhas e decidem abafar parte de si próprias. No entanto, vale a pena questionar se Ariel abdica da sua voz pelo príncipe ou pela oportunidade de conhecer o mundo que tanto a fascina, através dele, uma vez que as motivações de uma leitura e de outra levam a conclusões diferentes, sendo que mexem com as próprias motivações das escolhas de Ariel. Se retomarmos a sugestões de Ince (2017) sobre a voz, ela afirma que os monólogos femininos interiores, mesmo que não sejam ouvidos pelas restantes personagens, fornecem um maior conhecimento, mais privado e íntimo dos pensamentos e sentimentos da personagem (Ince, 2017, pp. 93-94). Uma vez que durante grande parte do filme Ariel se encontra sem voz, tendo abdicado dela para se tornar humana durante três dias, no espaço diegético ela não é ouvida, sendo apenas entendida através das suas expressões corporais e visuais. Esta ausência de voz é colmatada com planos de proximidade que se focam nas expressões da personagem, com primeiros planos e planos médios curtos a terem imensa expressão na representação da personagem, como descrito no Capítulo 4 desta tese. No entanto, o espectador é capaz de ouvir a sua voz, através das variadas músicas que acompanham as imagens e vão exprimindo o estado de espírito e a visão da personagem, o que parece enquadrar-se nas noções de *female gaze* elaboradas por Soloway (2016) e Brey (2022) que referem precisamente a manifestação desta interioridade das personagens femininas.

Além disso, a narrativa de Ariel foca-se também em questões relacionadas com a interseccionalidade, integrando-se nas ideias de Hole e Jelaca de que o feminismo interseccional tem procurado identificar como é que o género interage com a raça e o poder estrutural (Hole & Jelaca, 2019, p. 36). Esta preocupação não se demonstra apenas pela alteração nas caraterísticas físicas da personagem, que no clássico de animação era caucasiana e na readaptação se apresenta como uma jovem de pele negra, a primeira jovem de pele negra a representar uma princesa da Disney, mas também por questões imbuídas na própria narrativa que põem em confronto duas espécies diferentes, a das sereias e a dos seres humanos, tentando dessa forma, desmistificar alguns dos conflitos entre elas.

Análise das representações femininas em "Mary Poppins returns": Mary Poppins

Já o filme Mary Poppins Returns (2018) enquadra a sua personagem principal, Mary Poppins, num quadro muito bem definido no que respeita às personagens femininas. Mary Poppins é, durante toda a narrativa, a mulher cuidadora. Esse é irrefutavelmente o seu papel, e nunca muda, estando impregnado na génese da própria personagem e da narrativa. A missão de Mary Poppins é ajudar a família para quem trabalha, principalmente através das crianças, mas servindo como educadora dos adultos também. Ela entra, até certo ponto, no tipo de representação explorado no ponto 2.3.2 desta tese, sobre A mulher como mãe e cuidadora, principalmente nas representações resultantes da Revolução Industrial, no início do séc. XIX, que é a época que a narrativa também retrata. Como visto, a maternidade nesta fase girava em torno do conceito da "Verdadeira Mulher", uma mulher "virtuosa, gentil, devotada, assexuada, limitada em interesse e dedicada a criar um refúgio para a família (Thurer, 1995, p. 183). Apesar de Mary Poppins não ser mãe, ela vem colmatar a ausência da mãe das crianças Banks, que morrera, e deixou por isso um enorme vazio na família, o que é também retratado em vários momentos da narrativa. Não sendo a mãe verdadeira, Mary Poppins assume algumas destas caraterísticas, mas não todas. Ela é virtuosa, consegue ser gentil, mas nem sempre o é, uma vez que ela detém também uma personalidade muito rígida, é completamente devotada à família que serve, é assexuada, sem manifestação nenhuma de interesse amoroso; ela apenas parece ter interesse por assuntos em que pode ajudar e tem como principal missão criar um refúgio para a família, sendo que a sua preocupação principal são as crianças. Nas cenas analisadas no Capítulo 4 desta tese, ela aparece mesmo maioritariamente em planos gerais e médios curtos, integrando-a num quadro maior do que si própria.

Ela encaixa na conceção de criadora do lar "repleto de sentimento" onde "está o coração" (Thurer, 1995, p. 184) que carateriza a época e atua como a mulher doméstica que é "naturalmente mais amorosa e cuidadora", e atua como a "espinha dorsal da moral social" (Atwood, 1999, p. 3), como é refletido muitas vezes pelos seus momentos educativos, tanto às crianças como aos adultos da família Banks. Mesmo enquadrando-se nestes moldes, ela também subverte as representações típicas da época, sendo uma mulher solteira que parece sentir-se realizada e feliz com a sua vida, desafiando o estigma de que as mulheres solteiras acabariam por ficar "abandonadas" ou vistas como "solteironas" (Wood, 2018, p. 125).

Apesar de Mary Poppins servir o papel de cuidadora e ajudante no seio da família Banks, grande parte da narrativa gira à sua volta. Ou seja, ela assume esse papel enquanto personagem, mas o seu papel na narrativa não é esse, uma vez que a história é, maioritariamente, sobre ela e sobre a sua

capacidade de maravilhar as crianças num momento familiar conturbado. Mary Poppins aparece num momento em que é necessária naquela família, e sua jornada é ajudá-la. Do início ao fim, ela cumpre a sua missão.

Análise das representações femininas no Dumbo: Colette

Já Colette é uma personagem que não tem, inicialmente, um objetivo claro na narrativa. Aparentemente, a jornada de Colette é uma jornada artística que visa o seu sucesso profissional. No entanto, à medida que a personagem desenvolve e ganha várias dimensões, os seus objetivos também mudam e se expandem. Colette aparece, inicialmente, como aquilo que foi identificado na Revisão Teórica como sendo a Mulher Fatal, "que usa a sua sensualidade e charmes sexuais para enganar os homens e extorquir as suas fortunas" (Aguiar, 2001, p. 46), principalmente no que diz respeito à sua relação com o empresário Vandevere, a quem ela deve grande parte do seu sucesso como artista, no parque de diversões. Colette age como acompanhante dele, mas percebe-se posteriormente que não passa de uma fachada, um jogo de aparências que beneficia ambos, mostrando um lado materialista e calculista da personagem, que encaixa na definição de Aguiar de que estas mulheres "que usam a sua sexualidade são, na maioria, assexuadas, pois a sua sexualidade está ligada ao poder, as suas libidos ligadas a conquistas materiais e a sua humanidade questionável" (Aguiar, 2001, p. 46). Porém, à medida que a sua relação com Dumbo, com Holt e também com os seus filhos, se desenvolve, ela começa a aproximar-se de uma representação mais aproximada à representação maternal e virtuosa, que é, segundo o autor, a antítese da mulher fatal, e a quem o prémio concedido é, normalmente, o casamento (Aguiar, 2001, p. 62). Colette passa de ser uma mulher que põe o seu sucesso profissional em primeiro lugar para ser uma mulher que tem em conta os sentimentos dos outros, tanto de Dumbo, como de Holt e das crianças e passa, por isso, a integrar a família de Holt, preenchendo o papel da mãe das crianças que falecera. Nas cenas analisadas no Capítulo 4 desta Tese, Colette aparece mesmo maioritariamente em planos de proximidade, nomeadamente médios curtos, e em ângulo contrapicado, uma escolha derivada do facto da sua natureza artística, mas também do facto de ela ser vista através do olhar das crianças, como um ser superior a elas.

Apesar de Colette e Holt não casarem efetivamente, ou pelo menos esse evento nunca ser mostrado, eles criam uma dupla de arte circense em que atuam como casal, dando a perceção da união entre os dois, sendo que a jornada da personagem feminina é uma de transformação e ela a cumpre, apesar de não ocupar muito tempo de ecrã e de não ser uma das linhas mais importantes da narrativa

do filme. Apesar de Colette funcionar como ajudante de Holt e das crianças, ela não abdica das suas competências profissionais para o fazer. Contrariamente, quando ela se junta a Holt e à sua família, ela aparece mais radiante do que nunca, num espetáculo estonteante que deixa o público ao rubro.

Análise das representações femininas em "Maleficent: Mistress of Evil": Maleficent

"Maleficent: Mistress of Evil" (2019) integra-se também no género de fantasia de Romance Fantástico, uma vez que dá conta do romance de Aurora e do seu príncipe. No entanto, o filme explora duas narrativas que andam a par, mas distinguem-se entre si. Por um lado, temos a narrativa de Aurora, e por outro, a de Maleficent. Maleficent, a personagem principal da narrativa, apesar de ter camadas na construção da sua personalidade, encaixa-se, a um primeiro olhar, na ideia da "bruxa malvada", uma ideia que a narrativa sobre si própria, neste filme e no seu antecessor, *spin-offs* do conto de fadas original, tentam reverter. De acordo com Garden (2010), a bruxa existe no pólo oposto da "mulher boa", que na história original é representada por Aurora. A mulher boa é uma mulher casta, modesta, devota e obediente, cuja existência é o contrário da bruxa caótica (Garden, 2010, p. 120). Esta descrição encaixa perfeitamente em Aurora que, originalmente, encontra-se num pólo oposto a Maleficent, sendo a princesa que ela amaldiçoa aquando bebé. No entanto, apesar de ser essa a conceção inicial de Maleficent, nesta narrativa a sua personalidade é vista através de outro ângulo. Ela é uma mulher mágica como posto por Wickham (2018), que é portadora de grande magia desde nascença, e é através dela que ela impõe o seu poder e age no mundo, ameaçando o poder patriarcal (Wickham, 2019, pp. 4-6). Mas desta vez ela figura ao lado de Aurora, sendo que as duas mulheres, a "boa" e "má", se encontram no mesmo lado do espectro, o que é traduzido pelas escolhas de composição descritas no Capítulo 4 desta Tese, nas cenas analisadas, em que Aurora e Maleficent aparecem várias vezes em contra plano, em pleno contraste uma com a outra e, posteriormente, em planos conjuntos.

O facto destes dois lados, representado por duas mulheres, se encontrarem no mesmo espectro traduz-se também na própria personalidade de Maleficent, que deixa de ser vista, pelo menos aos olhos de Aurora, como a vilã. Ela é a sua madrinha mágica, muito equiparável ao conceito de "fada madrinha" encontrado noutros contos de fadas e Romances de Fantasia. Maleficent é, por isso, uma mulher ambígua, que é vista por Aurora e pelas restantes criaturas mágicas como uma autoridade poderosa e benevolente e pelos humanos como uma bruxa maléfica que devem temer e é, por isso, uma ameaça às suas instituições sociais. Maleficent é, assim, representada como a mulher heroíca descrita por Wickham (2018), que está numa posição de desafiar as conceções sociais do herói e do poder instituído, uma vez que, não só pelo seu género, mas pelas suas caraterísticas desviantes da heroína tradicional,

ela apresenta um risco às estruturas de poder tradicionais (Wickham, 2018, p. 162). Maleficent desafia as estruturas de poder humanas não só pelo seu género, uma vez que a sua posição de autoridade é apenas equiparada à do Rei, no mundo humano, mas também pela sua raça, uma vez que ela pertence às Fadas Negras, uma raça oprimida pelos humanos desde os primórdios da história e quase levada à extinção. Podemos encontrar aqui traços de questões relacionadas com a interseccionalidade da personagem, que se diferencia não só por questões de género, mas também por questões raciais, mesmo que seja de uma raça fictícia. Desta forma, e seguindo aquilo que é a jornada de Maleficent neste filme, pode considerar-se que existe um acesso relevante à sua interioridade que, de acordo com Bolton, é o que interessa, sendo que o foco na representação das personagens femininas e na maneira como a sua interioridade individual é transmitida (Bolton, 2011, p. 26) permitem "entrar na mulher", na sua dimensão psicológica, entrando na subjetividade da consciência feminina (Bolton, 2011, p. 34). Desta forma, quando Maleficent se torna consciente das suas raízes e do grupo racial a que pertence, que até então desconhecia, ela encontra-se numa jornada de autoconhecimento que é, nada mais, nada menos, que o reflexo da sua interioridade. Os conflitos dos restantes membros da sua raça exprimem os conflitos interiores de Maleficent, assim como a força emanada pela Fénix é a tradução do poder interior de Maleficent, sendo que ambas situações exprimem a sua interioridade.

Poderia ser discutido se Maleficent atua como uma ajudante na jornada de Aurora, que pretende juntar o mundo mágico e o mundo humano num ambiente de harmonia em paz. No entanto, devido ao tempo de ecrã que Maleficent ocupa, que é considerável, e ao tempo que é dedicado à sua jornada, parece mais plausível concluir que a jornada de Aurora serve como propulsionadora à jornada de Maleficent, que acaba por ser o foco principal da narrativa.

Análise das representações femininas em "Miss Peregrine's Home for Peculiar Children": a Senhora Peregrine

O filme "Miss Peregrine's Home for Peculiar Children" (2016) parece enquadrar-se no género de Fantasia Urbana descrito por James e Mendlesohn (2012) em que existe uma cidade em que ocorrem eventos sobrenaturais. Mais especificamente, enquadra-se na primeira modalidade de fantasia urbana, com uma cidade mais ou menos reconhecível, que revela um contacto com o mundo mágico (James & Mendlesohn, 2012, pp. 200-201), uma vez que o *loop* temporal em que ela e as crianças peculiares se escondem existe no mundo real, sendo distinguível deste através de um portal temporal. Também ao longo da narrativa, a Senhora Peregrine e as crianças peculiares viajam por várias épocas, em cenários urbanos que pertencem ao mundo real da história dos humanos, à parte da magia.

Tal como Mary Poppins, a Senhora Peregrine representa o papel da cuidadora. Ela tem como encargo e missão cuidar das crianças peculiares e protegê-las das ameaças externas que as possam ferir, sejam os humanos ou qualquer outro tipo de monstro. Este é único propósito da personagem, sem nunca ser mostrada mais nenhuma dimensão da sua personalidade. Ela não tem uma história de origem, não tem interesses individuais, não tem interesses românticos ou ambições pessoais, a não ser proporcionar um lar feliz e seguro para as crianças ao seu encargo. Ela é antítese do que Greven (2011) descreve como filmes sobre mulheres, em que os seus desejos estão colocados no centro da narrativa (Greven, 2011, p. 36). Tal como Mary Poppins, ela enquadra-se no ideal de "Verdadeira Mulher" que definia a personalidade maternal a partir do início do séc. XIX, época que também esta narrativa, pelo menos na época temporal do *loop* em que a Senhora Peregrine e as crianças peculiares se encontram, retrata. Assim, e apesar de ser ela quem dá o nome ao filme, a Senhora Peregrine não atua como a personagem central da narrativa. Esta opção vai ao encontro da ideia de Wickham (2018) quando fala na posição periférica das mulheres mágicas nas narrativas, com papéis secundários que servem para ajudar na Jornada do Herói (Wickham, 2018, pp. 58 -59) e também quando aponta que muitas "mulheres mágicas" nas narrativas de fantasia são colocadas como doadoras ou ajudantes, numa posição secundária no que respeita à jornada do herói masculino (Wickham, 2018, p. 147). Neste filme, este herói é representado por Jake, enquadrando-se estas personagens mais no modelo da Jornada do Herói descrito por Campbell (1949) do que no proposto por Murdock (1990). Esta escolha poderia ser justificada pelas relações de género presentes na realidade histórica que o filme retrata (Wickham, 2018, p. 150), mas que acaba por criar uma personagem estereotipada que sofre das limitações apontadas por Hall por ser "reduzida ao essencial, fixa em natureza e com poucas e simples caraterísticas" (Hall, 1997, p. 249). A sua missão é proteger as crianças e elas acabam, de facto, por ficar a salvo. No entanto, isto não acontece pelas ações da Senhora Peregrine, como acontecia dentro do *loop* temporal repetitivo em que habitava. Elas ficam em segurança devido às ações de Jake, o que coloca a personagem feminina num papel passivo e a masculina num papel ativo, como foi teorizado por Mulvey (1975), e coloca a mulher, a Senhora Peregrine, num papel exibicionista, apresentando o seu corpo como objeto erótico passivo para o olhar masculino do espectador, para que se possa projetar fantasias nessa mesma imagem feminina, como foi apontado por Chaudhuri (2006, p. 35). Apesar de a personagem da Senhora Peregrine não ser, à primeira vista, extremamente sexualizada, ela tem um aspeto atraente e excêntrico, capaz de captar a atenção, tanto masculina como feminina, sendo a sua aparência e comportamento corporal os atributos que mais sobressaem. Ela não é a típica mulher sedutora, mas não deixa de ter um caráter sedutor muito forte, como pode ser verificado pela forte maquilhagem que usa e o cuidado com

o cabelo e com o vestuário que usa que, apesar de composto, é justo e acentua as suas formas femininas. Apesar de forma diegética ela ser vista maioritariamente pelas crianças peculiares e por Jake, com poucas exceções de outras interações, ela não é mostrada pela câmara ao espectador através deste olhar. É-o, quando diz respeito aos planos, ângulos e movimentos de câmara, no que Mulvey (1975) chama "o olhar da câmara", através de planos de proximidade que são maioritariamente primeiros planos e planos médios curtos, como visto no Capítulo 4 desta Tese, mas não no que a audiência vê no produto final, sendo que muita da sua figura existe numa tentativa de agradar ao *male gaze*.

Análise das representações femininas em "One Piece": Nami

Já "One Piece" (2023) parece enquadrar-se no género de fantasia de Jornada Fantástica que, de acordo com James e Mendlesohn (2012), é um género de fantasia cuja estrutura se baseia numa série de aventuras experienciadas pelo herói e pelos seus companheiros, que começa com uma simples confrontação de perigos e escala através de encontros mais perigosos (James & Mendlesohn, 2012, p. 190). Tendo um grupo de personagens como personagens principais, a narrativa é dotada de vários pontos de vista, que permitem uma escolha de identificação mais ampla que não se resume apenas a um herói (Wickham, 2018, p. 147), fazendo com que, apesar de Luffy ser a personagem principal da narrativa, as outras personagens, incluindo Nami, consigam ter a sua própria jornada. Nami pode ser considerada o que Westeren (2020) define como uma personagem feminina forte, cujas caraterísticas estão associadas à força física e mental, e incluem traços de personalidade como independência, persistência e sede de aventura (Westeren, 2020, p. 7). No entanto, ela não cai na caricatura que é também apontada pelo autor e por Chocano (2011) deste tipo de personagens serem levadas ao extremo, conseguindo assim uma personalidade complexa dotada de várias camadas que vão sendo descobertas à medida que a personagem se desenvolve, na sua própria jornada.

Apesar de Nami mostrar, desde a sua infância, muita força mental, determinação e persistência nos seus objetivos, de uma forma totalmente independente, e se lançar na enorme aventura de se juntar a tripulação de Arlong para tentar corrigir os males feitos por essa mesma tripulação aos seus conterrâneos, Nami é, em vários momentos, uma mulher vulnerável. Vemos isso na sua história de origem quando conversa com a sua irmã e quando pede ajuda a Luffy, o que é uma mais-valia no momento do e da espectadora criar empatia com ela e com as suas motivações, que nem sempre a levam às atitudes mais corretas. Ela é, desde pequena, vítima da violência patriarcal representada por Arlong. No entanto, ela não permanece uma vítima, aproveitando a desgraça que caiu sobre si para criar a oportunidade para a sua emancipação e para os restantes habitantes da sua vila. Uma vez que o

episódio em análise é um episódio dedicado à história de origem de Nami, ela aparece maioritariamente em primeiríssimo e primeiro plano, o que a coloca no centro da narrativa, como um elemento de enorme importância, como descrito no Capítulo 4 desta Tese.

Assim se contraria a ideia de Campbell que define os heróis domésticos como personagens que alcançam um triunfo microcósmico, representando Nami como uma heroína mitológica que pretende alcançar um trinfo histórico (Campbell, 2004, pp. 35-36). Além de se encaixar nessa definição, ela não serve, apenas, de acessório às jornadas das personagens masculinas que a acompanham, encaixando-se em várias etapas definidas por Murdock (1990). Ela cumpre a primeira etapa definida pela autora quando é separada da sua mãe, em criança; cumpre a segunda quando se passa a identificar com a tripulação de Arlong; cumpre a terceira quando abandona a sua vila para se juntar a essa mesma tripulação; cumpre a quarta, quando consegue recolher o dinheiro que precisa para se libertar e à sua vila; cumpre a quinta, quando essa resolução não se mostra viável; cumpre a sexta etapa, quando desespera sem solução para a sua situação e cumpre também a sétima etapa, quando pede ajuda a Luffy e decide enfrentar Arlong de uma forma mais direta, através do confronto físico. Ela passa também pela oitava etapa quando assume os seus verdadeiros motivos para se ter juntado à tripulação de Arlong, curando as feridas que essa decisão tinha gravado na relação com a sua irmã. Ela cumpre a nona etapa quando vence a tripulação de Arlong e chega ao seu destino quando decide juntar-se à tripulação de Luffy, numa escolha livre motivada pela amizade, e não por medo. Apesar de a Jornada de Nami não estar ainda concluída, estas são as etapas pelas quais a sua personagem passa no decorrer da primeira temporada da série televisiva. Parece poder considerar-se de que ela é dotada de agência e de uma narrativa que lhe permite cumprir os seus propósitos.

Análise das representações femininas em " The Wheel of Time": Moiraine e Nynaeve

A série "The Wheel of Time" (2021) parece enquadrar-se no que é definido como Alta Fantasia Épica. Este género inclui, normalmente, uma ou mais jornadas fantásticas e define-se pela criação imaginativa de mundos secundários que demonstram interesse em convenções sobrenaturais, como magia e bruxaria, assim como a preocupação com questões de hospitalidade, guerra e obrigações políticas (Eldon, 2017, pp. 29-30). O enredo da série gira, essencialmente, em torno de questões políticas num mundo secundário mágico. Apesar de as mulheres serem dotadas de muitos poderes, desde nascença, a narrativa inserida nesse mesmo mundo apresenta alguns conceitos de género que podem parecer problemáticos ao olhar contemporâneo de algumas teorias feministas. Como aponta Mikkola (2019), o entendimento do sexo como diferente do género permitiu que se distinguisse as caraterísticas

biológicas dos seres humanos, femininos ou masculinos, como sexo, e os fatores sociais, como papéis e posições sociais, comportamentos e identidade, como género, distinção que permitiu o combate do determinismo biológico e a visão de que a biologia é o destino (Mikkola, 2019, pp. 1-2), o que permitiu o argumento de que as diferenças entre os sexos são produzidas socialmente, e por isso, passíveis de mutações (Mikkola, 2019, p. 3). No entanto, em "The Wheel of Time" (2021), a posição dos sujeitos na esfera política e social deriva diretamente das suas caraterísticas sexuais, sem espaço para debate ou mudanças, determinando logo à nascença o papel dos sujeitos e rejeitando qualquer tipo de pensamento pós-estruturalista de que os textos influenciam a subjetividade e a cultura (Lachte, 2008, p. 128).

Por exemplo, o facto de os poderes do Saidim e do Saidar se dividirem entre feminino e masculino, sendo que apenas as canalizadoras de Saidim são capazes de controlar os seus poderes, divide desde a nascença a população em duas fações, perpetuando um sistema hierárquico de género que é, mesmo que de forma invertida, com as mulheres numa posição privilegiada em relação à magia, opressivo, como apontam Picq e Rahman (Picq & Rahman, 2020, p. 76). No enquadramento destas questões que parecem desde logo limitativas existe, no entanto, espaço para vários pontos de vista que "previnem a identificação" com apenas uma das personagens (Wickham, 2018, p. 147), apresentando na narrativa uma panóplia de personagens mágicas femininas fortes que, de facto, "quebram com as restrições da censura masculina (Gamble, 1991, p. 190). Este processo de rutura, porém, está ainda em desenvolvimento na narrativa, como pode ser evidenciado por alguns grupos masculinos como os White Cloaks, que perseguem as canalizadoras Aes Sedai.

Por estes motivos parece existir uma simplificação excessiva, estereotipando as personagens e reduzindo-as ao essencial, fixando-as na natureza e simplificando as suas caraterísticas (Hall, 1997, p. 249). Uma simplificação que faz com que elas não se encontrem com a realidade atual e impede a representação de personagens multidimensionais e complexas que deem conta das várias camadas existenciais do que é ser mulher (Chocano, 2011). Mesmo quando se invertem os papéis tradicionais, continua-se, no fundo, a promover também "valores antiquados de género" (Schardong & Almeida, 2016).

Dentro deste enquadramento, Moiraine é uma das personagens principais da narrativa. Ela é representada com uma mulher mágica que, além de sábia, é uma excelente guerreira. A personagem enquadra-se, de certa forma, nos arquétipos ancestrais das deusas das sociedades neolíticas entre as quais se encontram representações de guerreiras que serviam como protetoras e benfeitoras de sabedoria, conhecimento e invenção, ao mesmo tempo que eram vistas por certas fações do seu mundo político como poluídas, com necessidade de controlo ou até de uso de violência física para as controlar

(Smith & Robinson, 2022, p. 23). Apesar das Aes Sedai serem uma ordem feminina extremamente poderosa, o seu valor não é consensual, havendo vários protestos contra o seu posicionamento político.

Já Nynaeve, apesar de se integrar na mesma ordem, tem um desenvolvimento mais lento. Ela é uma Aes Sedai de grande poder, mas que nem sempre o sabe controlar, parecendo, por vezes, enquadrar-se no arquétipo da mulher louca que é "uma vingadora que destrói os seus inimigos" (Gamble, 1991, p. 190). No início da sua jornada, Nynaeve é extremamente desconfiada das Aes Sedai, não se integrando na "ordem estabelecida". Ela desconfia da ordem como um todo e de Moiraine, em particular, criando uma enorme tensão entre as duas personagens femininas. Ela pode ser também comparada à "bitch" ou mulher malvada que, de acordo com Aguiar (2001), assume a parte maldosa do seu ser como uma parte essencial de si e na tentativa usurpar o seu papel do domínio masculino (Aguiar, 2001, pp. 5-7). Nynaeve luta vigorosamente para obter o respeito dos restantes habitantes da sua vila, indo ao encontro das ideias de Aguiar (2010) quando afirma que a "mulher malvada" se origina pelo facto de a luta por si própria e pela sua agência necessitar de medidas extremas (Aguiar, 2001, p. 11).

As cenas analisadas no Capítulo 4 desta tese conferem estas ideias, com Moiraine a aparecer numa grande diversidade de planos mas sempre numa posição poderosa e Nynaeve em quase tantos planos contrapicados como normais, colocando-a numa posição de desconfiança perante uma ordem que já está bem estabelecida. Além disso, a sua narrativa trata algumas questões femininas, como o facto de ela ser uma curandeira e agir, como cuidadora dos habitantes da sua vila, e também ajudar a criar as várias crianças da mesma. Esses dois factos combinados colocam-na, em certos momentos, no papel de mãe e cuidadora, como definido no ponto 2.3.2 da Revisão Teórica. Adicionado a esses aspetos, o romance que Nynaeve mantem com Lan também pode ser categorizado como uma das caraterísticas notadas como pertencente ao "cinema de mulheres".

Importa assim questionar se o *gaze* desta narrativa se aproxima mais do male gaze ou *female gaze*, após a questões apontadas anteriormente. Parece poder considerar-se que a narrativa se aproxima de um *female gaze*, preocupando-se com questões de sororidade feminina, questões amorosas, questões políticas e de poder que dizem respeito a um grupo que é identificado pelo seu sexo. O olhar da narrativa e o posicionamento das restantes personagens são colocados em função das personagens femininas, mostrando o que elas são em relação a elas, colocando-as no centro da narrativa.

Análise das representações femininas em "The Witcher": Yennefer e Ciri

A série "The Witcher" (2019) parece enquadrar-se também no género de Alta Fantasia Épica, uma vez que se enquadra na definição dada por Burcher et al. (2009) que carateriza o género pela sua prosa elegante e variedade de personagens, que embarcam em missões árduas rodeadas por muita magia, nas quais os objetos têm imensa relevância porque são frequentemente necessários para o sucesso das missões dos protagonistas (Burcher et al., 2009, p. 227).

Apesar de Geralt ser a personagem principal, e ser uma personagem masculina, não parece poder considerar-se que as mulheres mágicas em análise atuem como secundárias na sua jornada. Devido aos múltiplos pontos de vista da narrativa, existe espaço para as jornadas das duas heroínas (Wickham, 2018, p. 147). Analisando as jornadas de cada uma delas, ambas se aproximam mais das etapas propostas por Murdock (1990) do que por Campbell (1949), sendo que as suas histórias se preocupam com "problemas femininos", como o romance heterossexual, a domesticidade e maternidade (White, 1998, p. 122). Apesar de ser a adaptação de uma obra literária de um escritor masculino, a série televisiva é adaptada por uma mulher, a realizadora Lauren Schmidt Hissrich, indo ao encontro das exigências de Fischer (2017).

Yennefer é, então, a típica bruxa, que usa a magia para alcançar a sua emancipação e o seu poder. No entanto, diferentemente de Morgana, ela não consegue a sua posição através do casamento, mas através das suas habilidades mágicas (Campbel, 2010, p. 36). Ela não é uma tradução literal da bruxa velha malvada, com cabelo grisalho e pálida, pele envelhecida, olhos, nariz e boca tóxica (Garden, 2010, p. 119), mas as suas deficiências de nascença, nomeadamente a corcunda da qual se cura através da magia, apontam para alguma toxicidade no seu caráter. Ela é rejeitada e vista como impura pelo seu pai por ser metade elfa, equiparando-a, pelo menos aos olhos da sua família, à bruxa demoníaca (Garden, 2010, p. 120). No entanto, essa não é perspetiva de Ciri e de Geralt sobre Yen, o que permite também uma reflexão sobre os conflitos raciais do mundo em que a narrativa se passa.

Normalmente, ela enquadra-se no arquétipo da Mulher Fatal, que usa a sua sensualidade e charmes sexuais para enganar os homens e extorquir as suas fortunas, ligando a sua sexualidade ao poder e a sua libido a conquistas materiais (Aguiar, 2001, p. 46). Mas esse papel muda quando Yennefer se relaciona com Geralt e Ciri. Para Geralt, ela é uma amante. Para Ciri, ela torna-se uma mãe, colocando-a no papel de mãe e cuidadora explorado no ponto 2.3.2 da Revisão Teórica. Yennefer é assim vista, nas cenas analisadas no Capítulo 4, através de planos maioritariamente de proximidade, que ressalvam a sua importância e nos quais ela tem, normalmente um posicionamento central na imagem, uma vez que ela é uma das personagens principais da narrativa na diegese e fora dela.

A personagem Ciri também se vai alterando com o seu desenvolvimento e consoante a sua relação diegética. Inicialmente, ela relembra, com as suas atitudes, um estilo de representação que se associa à "maria-rapaz", que age e socializa como um dos rapazes, preferindo atividades tradicionalmente masculinas, em vez do cumprimento do seu papel e deveres de princesa. À medida que cresce, ela torna-se numa excelente guerreira, enquadrando-se na descrição de uma "personagem feminina forte" com traços de personalidade como a independência, persistência de sede de aventura (Westeren, 2020, p. 7). No entanto, à medida que convive e cresce com Yennefer, Ciri começa também a "despertar" o seu lado mais feminino, demonstrando preocupações com, por exemplo, a sua aparência. A dinâmica entre Yennefer e Ciri é uma dinâmica de mãe e filha, linha narrativa que expressa uma preocupação feminina condizente com a descrição daquilo que são os "filmes de mulheres" de White (White, 1998, p. 122) e também de Kuhn (1984), quando afirma que o que define as caraterísticas genéricas das imagens de mulheres como um sistema textual é a construção de narrativas motivadas pelo desejo feminino. Os desejos de Yennefer e Ciri complementam-se, uma vez que o maior desejo de Yennefer é ser mãe e o de Ciri encontrar uma família. Também Ciri se mostra, através dos planos em primeiro plano que dominam as cenas analisadas no Capítulo 4, uma personagem central na narrativa da série televisiva, com ângulos normais que a colocam o seu olhar no mesmo nível da câmara e das restantes personagens e composições que a integram em grupos familiares, que corroboram o tema principal da sua jornada.

Assim, parece poder encontrar-se uma perspetiva fundada no *female gaze* na narrativa destas personagens, uma vez que, com sucesso, ela evoca o sentimento das personagens femininas, dotando-as de subjetividade (Soloway, 2016).

Análise das representações femininas em "The House of The Dragon": Rhaenyra e Rhaenys

A série "House of The Dragon" (2022) parece encaixar-se no género de Fantasia Realista, como definido por Krustritz (2016) quando afirma que o género se carateriza pela inclusão de sexo, violência gráfica e uma recusa distópica de qualquer coisa que se pareça com um final feliz (Krustritz, 2016, p. 1). Também Burcher et al. (2009) afirmam que o género recusa ativamente a criação de estereótipos de heróis e vilões, preferindo personagens com motivos menos definidos moralmente e que contem, normalmente, com uma linguagem brutal, assim como violência e sexo (Burcher et al. 2009, p. 229). Todas estas caraterísticas podem ser encontradas na narrativa da qual Rhaenyra é uma das personagens principais. Ela tem motivos mistos, mas que são, acima de tudo, derivados de preocupações domésticas.

Ela encaixa na definição de herói doméstico que provem de uma criança negligenciada que se torna mestre de poderes extraordinários e visa triunfar sobre os seus opressores pessoais (Campbell, 2004, pp. 35-36). A vontade de poder de Rhaenyra nasce, desde muito cedo, em resposta à rejeição dela como herdeira ao trono do pai, criando uma sensação de revolta na princesa a quem os outros nobres da corte muitas vezes diminuíam. Assim, muita da sua necessidade de se impor é uma resposta a uma opressão instaurada numa sociedade medieval patriarcal, na qual Rhaenyra não aceita o seu lugar e da qual quer emancipar-se. No entanto, ela fá-lo, inicialmente, para obter a aceitação do seu pai e, posteriormente, para proteger a sua família. A sua causa não é uma causa social ou para o bem dos seus súbditos, mas para ganho próprio e proteção da sua própria família. Até por isso, ela muitas vezes tem atitudes que poderiam ser reprováveis num governador, como casos amorosos anteriores ao casamento, o que a leva a grandes conflitos na corte. Mas ela nem chega a questionar-se do ponto de vista ético, uma vez que Rhaenyra age por si própria, pensando no que é bom para si e para os poucos que a rodeiam e ama. Assim, ela distingue-se dos heróis míticos. Este foco na sua personalidade é expresso através dos planos de proximidade das cenas descritas no Capítulo 4 desta Tese, em que a representação de Rhaenyra se mostra principalmente através de primeiríssimos e primeiros planos, no centro da imagem.

As questões abordadas na narrativa de Rhaenyra enquadram-se, no entanto, no que pode ser chamado "cinema de mulheres" quando visto pelo olhar de White (1998). White afirma que aquele tem como uma das preocupações centrais evocar respostas a "problemas femininos" como o romance heterossexual, a domesticidade e a maternidade, explorando o papel da mulher na família patriarcal e falando sobre conflitos sociais genuínos, como a dependência económica das mulheres e o seu desejo por autonomia, assim como a heterossexualidade, a ideologia maternal e auto-definição sexual (White, 1998, p. 122), que são temas centrais na narrativa de Rhaenyra.

Já Rhaenys, não sendo uma personagem tão central na narrativa, parece acabar por padecer do que Westeren alega serem estereótipos de género repressivos que a condicionam ao desenvolvimento da história de personagens masculinos (Westeren, 2020, p. 3), sendo uma personagem feminina forte que é, por vezes, levada ao extremo e carece por isso de complexidade de carater, sendo mais recorrentemente definida pelas suas capacidades enquanto guerreira e cavaleira de dragões e pelo conhecimento que tem das maquinarias políticas da corte, do que pelas suas motivações. A função da personagem de Rhaenys é, muitas vezes, mostrar o quão impossível é cumprir a sua jornada, uma vez que a ela lhe foi impedida essa conclusão, quando também ela fora herdeira ao trono e impedida de cumprir a sua jornada épica devido ao ambiente patriarcal em que se insere. Ela encaixa perfeitamente nas verificações de Wickham sobre a tendência de as mulheres heroínas serem incapazes de completar

todas as fases da sua missão (Wickham, 2018, p. 148). Mas ela encaixa nesta falha propositadamente, para evidenciar a necessidade de Rhaenyra se erguer contra os seus oponentes masculinos, sejam do Conselho, sejam os que lhe desafiam o trono. Assim, nas falhas que a personagem comete, existe uma intenção de as evidenciar, não podendo por isso ser considerado culpa da escrita, ou falha de consciência sobre as questões que assolam as representações femininas. Se muito, as suas falhas mostram um conhecimento destas mesmas restrições, apontando-as. Além disso, Rhaenys mostra-se uma personagem feminina forte noutros contextos, mesmo que limitados, como, por exemplo, o do seu matrimónio, em que o poder de decisão está distribuído de acordo com a paridade de género entre si e o seu marido. Claro está que o espaço do matrimónio pertence ao espaço doméstico, em que existe uma ameaça diminuta ao poder cultural masculino do mundo em que se insere, como aponta David (1987, pp. 144-145). O foco nesta parte da sua vida privada, onde ela consegue ter uma agência muito maior, é traduzido através das escolhas das cenas analisadas e descritas no Capítulo 4, em que os planos de proximidade dominam. A expressão do seu poder é também representada pela escolha dos ângulos contrapicados que compõe maioritariamente a cena, com Rhaenys a mostrar-se uma personagem forte. No entanto, o facto de limitarem a sua agência ao espaço doméstico faz com que Rhaenys tenha uma posição critica à governação dos reinos, o que provavelmente motiva a sua escolha de apoiar, posteriormente, Rhaenyra na sua pretensão ao trono.

A união destas duas personagens femininas acaba por ser mais importante do que as suas jornadas individuais, uma vez que mesmo que não seja dito explicitamente por nenhuma das duas, elas têm o mesmo objetivo: impor-se numa sociedade patriarcal colocando uma mulher na governação.

Análise das representações femininas em "Wednesday": Wednesday e Enid

A série "Wednesday" (2022) integra-se no género de fantasia urbana (Burcher et al, 2009, p. 228). A dupla em análise, Wednesday e Enid parecem enquadrar-se, de certa forma, no paradigma de Eva e Maria, uma representação ancestral da qual foi feita uma reflexão aprofundada no ponto 2.3.1. da Revisão Teórica. Wednesday e Enid atuam, inicialmente, como o oposto uma da outra. Essa oposição não é só expressa através dos gostos de cada uma, claramente antagónicos, mas também através da sua aparência e dos seus traços de personalidade. Segundo a perspetiva de Mota Ribeiro (2000), esta dicotomia distingue as duas "mulheres paradigmáticas" através da sua natureza, sendo Eva a representação do que "a mulher é" e Maria "com o que a mulher deveria ser", sendo que Eva representa a generalidade das mulheres que detém uma natureza considerada "pecaminosa" e Maria com um

"caráter único em relação a todas as outras mulheres", sendo portadora de virtudes como a "virgindade e castidade" e "a maternidade" (Mota Ribeiro, 2000, pp. 2-3).

Podemos, então, encontrar em Wednesday traços de personalidade que podem ser equiparados a Eva. Ela é desobediente, uma vez que a ação que dá mote à narrativa é o facto de ela ter despejado um saco de piranhas na piscina onde treinavam os agressores do seu irmão mais novo, a quem ela, não obstante, também agride recorrentemente, e é expulsa da escola que frequenta, mudando-se assim para Nevermore. Quando lá chega, ela não mostra muito entusiasmo pelas normas sociais do lugar, preferindo manter-se à margem. Ela é imoral, não olhando a meios para atingir fins, como se comprova pela sua naturalidade ao recorrer à tortura para interrogar um dos suspeitos dos homicídios de Nevermore. Este facto leva-a muitas vezes a ficar isolada dos colegas e a ser recriminada pelas suas ações.

Já Enid é uma rapariga bem-comportada que faz o melhor para se integrar no meio onde está. Ela cumpre com o que é pedido pelos seus superiores quando lhe pedem para acolher Wednesday e fá-lo de boa vontade. Ela interessa-se pelo meio circundante e participa ativamente nas atividades de grupo. O facto de não ter atingido ainda a sua maturidade enquanto loba, faz referência à castidade da personagem. No entanto, ela não é feliz e vive numa luta constante, que pode ser equiparada ao que Mota Ribeiro (2000) afirma acerca dos efeitos da representação de Maria que faz com que as mulheres fiquem limitadas a um "círculo de caraterísticas" e "condenadas a uma condição de permanente luta" (Mota Ribeiro, 2000, p. 15).

Nas cenas analisadas no Capítulo 4, Wednesday mostra-se uma personagem central na narrativa através do uso preferencial de primeiros planos, com a cena em que ela contracena com Enid a ser composta por maioritariamente ângulos normais que igualam o posicionamento das personagens. Apesar de partirem de um princípio paradigmático já bem estabelecido, precisamente por serem opostas, as duas personagens desenvolvem-se com o decorrer da narrativa e começam a esbater os limites da sua representação inicial, movendo os limites das representações que as oprimem.

Este afastar dos limites da representação a que pertencem acontece tanto no desenvolvimento de Wednesday, como no de Enid, como se as duas personalidades se fossem desviando dos cantos para o centro, encontrando o equilíbrio. Este desenvolvimento acontece no decorrer da narrativa, à medida que, tanto Enid, como Wednesday, vão cumprindo as suas jornadas, enquadrando-se no que White (1998) define como "filmes de mulheres" em que o foco é nas representações femininas, através do criticismo sociológico, preocupado com as "imagens de mulheres" (White, 1998, p. 122) e enquadrando-se também no que tipo de "texto progressivo", uma vez que, inicialmente, parece subjugado à ideologia dominante, partindo de um ponto de partida não-progressivo, para desenvolver depois uma perspetiva

crítica, mostrando uma deslocação do ponto de partida para o produto acabado (Bergstrom, 1988, p. 81).

Assim, a série permite a apresentação de diversos pontos de vista que previnem a identificação com um só herói, como apontado por Wickham (2018, p. 147). Tanto na jornada de uma personagem, como da outra, podemos encontrar desejos pessoais de cada uma que estão nos centros das suas narrativas (Greven, 2011, p. 36), sendo que as relações com os progenitores, inclusive com as mães, namoros e relações românticas e outras ansiedades sobre a sexualidade feminina, estão presentes no desenvolvimento de ambas. Desta forma, parece poder encontrar-se o foco que Bolton (2011) afirma como necessário, na maneira como a interioridade individual de cada personagem feminina é transmitida, "entrando" psicologicamente nas personagens, e tendo acesso ao reino da sua subjetividade feminina (Bolton, 2011, pp. 26-34). Além disso, a narrativa preocupa-se também com questões da interseccionalidade das suas personagens que, de acordo com Hole e Jelaca são essenciais para a análise em curso (Hole & Jelaca, 2019, pp. 1- 2).

O facto de Wednesday ser latino-americana integra-se no seu estatuto de *outsider* que se exprime tanto no início da narrativa, como durante a mesma, sendo essencial para a construção da personagem. Apesar de não se referir a sua nacionalidade real, Wednesday passa por um processo de autodescoberta quando contacta com a sua antepassada Goody Addams, ficando assim mais consciente das suas raízes. Também é através da sua mãe que ela fica a saber que os seus poderes psíquicos são as de "um corvo", em oposição aos da mãe que é "uma pomba". Apesar de oriundos de factos fantásticos, estas descobertas remontam para a importância das raízes e tradição de uma determinada raça de criaturas mágicas, que revelam um conhecimento essencial para o desenvolvimento da autonomia e autossuficiência da personagem principal. Por todos estes motivos, parece poder afirmar-se que a série televisiva está escrita em torno do *female gaze*, mostrando não só a visão do mundo destas duas personagens femininas, mas também de outras.

Análise das representações femininas em "The Rings of Power": Galadriel e Bronwyn

Já a série "Rings of Power" (2022) enquadra-se no género de Alta Fantasia Épica de acordo com Eldon que o define através da criação imaginativa de mundos secundários, parecidas com as estruturas convencionais dos clássicos épicos, em que o destino de uma terra é, normalmente, a preocupação principal da narrativa (Eldon, 2017, p. 29) e de Burcher et al. que encontram paralelos destas narrativas com histórias baseadas na mitologia nórdica e celta (Burcher et al., 2009, p. 227). O conflito das Terras

do Sul é um dos conflitos principais da narrativa, que move várias das personagens principais nas suas ações, nomeadamente as duas personagens em análise, Galadriel e Bronwyn.

Galadriel, nesta narrativa, tem grandes poderes de magia inata, desde nascença, que lhe permitem aceder à magia do mundo, como apontado por Wickham (2018, pp. 4-6). E cumpre com a potencialidade que a autora vê nas narrativas fantásticas, afastando-se da experiência humana autêntica da época medieval e oferecendo experiências que não estão fechadas nos ideais patriarcais (Wickham, 2018, p. 24). Galadriel é uma mulher de classe alta, experiente e influente em questões políticas e de combate, o que seria inconcebível na época medieval da história da humanidade, mas que mostra possibilidades para o futuro. Ela torna-se a comandante dos Exércitos do Norte e completa os estágios da sua jornada, efeito para o qual tem o estatuto social e político necessário (Wickham, 2018, p. 167) e feito com o qual contribui para a construção de mundos fundados na paridade de género (Wickham, 2018, p. 25). No entanto, as temáticas narratológicas da história de Galadriel nem sempre combinam com o que é definido como "cinema de mulheres" (White, 2015, p. 106). Ou, se o faz, fá-lo nas margens deste, preocupando-se mais com conflitos sociais e políticos (White, 2015, p. 104). Poderia defender-se que Galadriel se enquadra em determinadas representações femininas ancestrais, quando é representada como vingadora, guerreira e lorde da violência (Smith & Robinson, 2022, p. 23), ou então que ela se enquadra no arquétipo de "personagem feminina forte" com traços de personalidade como a independência, persistência e sede de aventura, associando-se a traços de personalidade considerados mais masculinos (Westeren, 2020, p. 7). No entanto, a sensação com que se fica com esta representação de Galadriel, uma expansão da personagem da triologia "Senhor dos Anéis", é a de uma guerreira unidimensional, que carece de profundidade e complexidade de caráter.

Já a personagem Brownyn, apesar de ter traços de personalidade que se assemelham, existe num espectro completamente diferente de Galadriel. Ela provém de origens pobres e humildes e ascende como líder da sua vila num momento de necessidade, não por questões de vingança pessoais. Apesar de ter menos tempo de ecrã do que Galadriel, a jornada de Brownyn parece assemelhar-se muito mais à jornada do herói mítico do que a de Galadriel, uma vez que ela busca a sobrevivência dos restantes habitantes da sua vila e não apenas a sua. Mas essa é apenas uma parte da sua história. Durante muito do tempo ela atua também como mãe e cuidadora, integrando-se no tipo de representação explorado no ponto 2.3.1. da Revisão Teórica, não só por ser mãe de Theo, mas também por ser curandeira da sua vila. Um trabalho que implica, logo à partida, o cuidar dos outros, ela é "piedosa, confiável e cheia de bondade" caraterísticas típicas do ideal materno que proliferou com o catolicismo (Thurer, 1995, p. 82). A par com essa faceta da sua personalidade, existe o facto de ela ser mãe solteira, relembrando mais

uma vez que a narrativa se passa numa época similar à época medieval, altura em que as mães solteiras não eram vistas com bons olhos, sendo postas à margem da sociedade. Assim, ela desafia a sua própria representação, abatendo o estigma social que prevaleceu durante muito tempo de que as mulheres solteiras ficavam "abandonadas" ou "solteironas" (Wood, 2018, p.125) e influenciando o espaço público em que habita e a sua comunidade. O seu romance com Arondir, um ser de outra raça, a raça élfica, sendo que Bronwyn é da raça humana, tem também uma influência transformativa nas relações entre as raças e promove a mudança social (Wood, 2018, pp. 126-127). Apesar de ser um romance proibido, Bronwyn mantém-no durante toda a primeira temporada, questionando também o papel do seu amante na vida do seu filho. Pelo que parece, enquanto se dá a revolta dos habitantes das Terras do Sul contra Adar, também Brownyn tem a sua própria revolução interior, sendo colocada em papéis de liderança que nunca tinha estado antes e indo além dos papéis que tinha ocupado até então na sua vida privada. A sua narrativa acaba por se enquadrar mais no que é definido, na Revisão Teórica, como narrativas de "filmes de mulheres" que se preocupam com questões femininas, do que a da personagem principal e com bastante mais tempo de ecrã, Galadriel. No entanto, Galadriel tem uma expressão mais forte visualmente, com mais tempo de ecrã nas cenas analisadas no Capítulo 4 desta tese e com planos de proximidade, como primeiros planos e primeiríssimos planos que a colocam no centro da narrativa. Já Brownyn aparece menos vezes nessas mesmas cenas e com uma maior distancia, representada por planos médios curtos e primeiros planos.

Do ponto de vista do *gaze*, ambas as personagens se apresentam como agradáveis ao olhar masculino, mas não parecem, de todo, ser objetificadas na sua sexualidade. Nem uma, nem outra mulher são passivas nas jornadas dos seus contrapartes masculinos (Mulvey, 1975), mas agem ao invés disso com agência própria em jornadas bem definidas. Seria importante ainda questionar se a jornada de Galadriel se aproxima mais à Jornada do Herói proposta por Campbell (1949) ou à Jornada da Heroína, proposta por Murdock (1990), uma vez que poucas vezes é feita referência a alguma parte da sua vida que tenha relação direta com o facto de ela ser mulher. Já Bronwyn parece enquadrar-se bem melhor nesta última proposta.

Análise das representações femininas em "The Warrior Nun": Ava

Já a série "Warrior Nun" (2020) parece inscrever-se no género Fantasia de História e Religião, apontada por Burcher et al. (2009), uma vez que a narrativa e os elementos sobrenaturais se baseiam num contexto e em personagens bíblicas ligadas à Igreja Católica.

Pouco sabemos sobre o passado da personagem principal, Ava, em análise, a não ser que viveu num orfanato e faleceu, antes de ter sido o corpo em que colocaram o Halo, para o esconder. Este é o início da jornada de Ava, que ela nunca escolheu. Uma crítica que se poderia fazer desde logo à narrativa é que as intenções de Ava nunca ficam muito claras. Ela é atirada para um mundo sobrenatural que desconhecia, e vai agindo conforme lhe é pedido por terceiros, sem uma agenda pessoal definida. Aparentemente, a única motivação de Ava para participar nas ações que lhe são propostas é não deixar de ser a portadora do Halo divino, o que lhe permite continuar viva. Assim, a narrativa preocupa-se mais com as necessidades da Ordem da Espada Cruciforme, do que com a interioridade da sua personagem principal, fazendo com que ela seja muitas vezes a "mulher passiva", não relativamente a um homem, mas a uma organização que é tradicionalmente gerida de acordo com os ideais patriarcais (Mulvey, 1975). Ela não parece passar por quase nenhuma das fases propostas por Campbell (1949) ou até mesmo por Murdock (1990), criando um vazio no que diz respeito à subjetividade da personagem. Este afastamento da personagem principal feminina é também expresso através dos planos usados nas cenas analisadas no Capítulo 4 desta tese, em que Ava aparece maioritariamente em planos médios curtos, médios longos e inteiros, planos de proximidade relativa que nunca tentam entrar na interioridade da personagem.

No entanto, o que a narrativa faz de forma irrevogável é transformar uma ordem religiosa que é, desde sempre, regida de acordo com ideais patriarcais, numa organização de cariz matriarcal, contribuindo para o questionamento da religião católica. Como aponta Mota Ribeiro (2000), apesar da hierarquia patriarcal não ter surgido com o cristianismo, é importante questioná-la, uma vez que os discursos e as suas representações do feminino têm ainda uma influência muito grande nas sociedades contemporâneas (Mota Ribeiro, 2000, pp. 2-3). Mesmo assim, Ava parece padecer do mesmo defeito que a representação de Maria, providenciada pela religião católica, padece desde os seus inícios. Como aponta Thurer (1995), Maria não tem um eu próprio, não tem necessidades próprias e sua única função é criar o seu filho, sendo modesta até se auto eliminar (Thurer, 1995, p. 83). Apesar de Ava não se encaixar na representação materna como mãe, ela tem uma missão que promete salvar a humanidade, o que pode, de certa forma, dar-lhe a mesma responsabilidade, uma vez que Maria criou o seu filho para o mesmo propósito. Assim, mesmo sendo uma guerreira, papel que Maria não assumia, ela padece dos mesmos males de falta de agência feminina, não tendo uma motivação intrínseca e pessoal para as ações que coloca em prática, a não ser o bem-estar pessoas externas a si própria. Poderia ser feito o argumento de que esse é o papel do herói mítico, uma vez que o seu papel é alcançar um trinfo histórico com consequências macro cósmicas (Campbell, 2004, pp. 35-36). No entanto, dadas as limitações

apontadas na Revisão Teórica acerca das representações femininas, esse argumento parece pouco prudente, uma vez que em nada contribui para o aumento da representação da interioridade feminina, padecendo de uma das falhas que Nicholson (2008) aponta que é o desaparecimento da mulher, sendo ela substituída por um símbolo porque não lhe é permitida a sua subjetividade (Nicholson, 2008, p. 14). Neste caso, Ava desaparece logo no início da narrativa, sendo que ela acorda com amnésia, como uma folha em branco, pronta a adotar qualquer ideologia externa que lhe seja imposta. E neste caso específico, a imposição dessa ideologia tem que ver com a sua própria vitalidade, uma vez que se não participar da aventura a que é chamada, ela não consegue sobreviver. Poderia questionar-se assim se existe, de facto, algum ato heróico na sua jornada.

Análise das representações femininas em "Shadow and Bone": Alina Stakov

Já a série "Shadow and Bone" (2021) pode ser classificada no género de fantasia de Romance Paranormal, uma vez que James e Mendlesohn (2012) definem o género pela sua dimensão erótica em que as personagens femininas estão envolvidas (James & Mendlesohn, 2012, p. 220), tal como Alina está envolvida com o Darkling. Já Russel (2014) aponta que as heroínas destas narrativas são vistas como "diferentes das outras raparigas" (Russel, 2014, p. 49), rejeitando formas tradicionais de feminilidade e demonstrando força, mas com tendência a ter como foco de desejo personagens masculinos que são potencialmente perigosos (Russel, 2014, pp. 51, 56-57), tal como Alina se identifica várias vezes ao longo da narrativa. Além disso, ela também se encaixa na definição de Russel (2014), quando o autor menciona o facto de as heroínas deste tipo de romance batalharem contra situações de repressão, de condições de género, de falta de poder na sociedade patriarcal (Russel, 2014, p. 93).

Alina Starkov é uma mulher mágica extremamente poderosa, que se compara às descritas por Wickham (2018). No entanto, a crítica pode ser feita de que, durante toda a sua jornada, a personagem se encontra num triângulo amoroso, sendo a resolução da sua vida romântica uma parte essencial do seu arco narrativo. A sua jornada nem sempre gira à volta desses dois homens, Mal e Kirigan, uma vez que ela é uma Invocadora do Sol e as suas habilidades mágicas são o que lhe permite navegar o mundo em que se encontra. No entanto a narrativa nunca entra muito a fundo nas suas questões. Alina aparece maioritariamente em planos de proximidade média, com planos médios curtos e e planos médios longos a compor a maior parte da sua representação nas cenas analisadas no Capítulo 4 desta tese.

Os seus desafios provêm da sua condição social, derivados do facto de ser órfã, levando-a um pouco mais além do mero papel de heroína romântica e transformando-a numa mulher "independente" e "inteligente" (Radway, 1984, p. 190). Ela enquadra-se no estereótipo descrito por Younger (2009) da

protagonista feminina de um romance Young Adult, cuja narrativa se foca no amor e nas relações românticas através do olhar da primeira pessoa da heroína (Younger, 2009, p. 2). Tal atua como um ímpeto social que permite à protagonista alguma da sua independência (Younger, 2009, p. 74), à semelhança do que acontece com o espectador tipo deste tipo de produções.

Apesar de poder considerar-se que existe um *female gaze* expresso na narrativa, uma vez que ela é vista muitas vezes pelos olhos da protagonista e em função dela, ela parece padecer da falha que Soloway (2016) aponta de incluir um *female gaze* que nada mais é do que a inversão do tradicional male gaze, colocando o homem, em vez da mulher, como sujeito do desejo feminino, sem dar acesso a uma interioridade e subjetividade mais profunda da personagem principal (Brey, 2022).

Notas conclusivas

Como pode ser verificado na análise acima desenvolvida, as personagens femininas no cinema de fantasia contemporâneo são ainda muito influenciadas por representações femininas ancestrais, como explorado no ponto 2.3. Representações Femininas Ancestrais, e 2.4. As Representações Femininas na Cultura Popular, do Capítulo 2 desta tese, dedicado à Revisão Teórica. Na análise dos filmes podemos verificar várias representações que correspondem às já mencionadas nesses pontos, como a de Barbie enquanto menina bem-comportada, subvertendo a sua própria representação, Belle como a princesa da Disney que abdica de si em função de um amor, Jasmine, como princesa que ambiciona mais da sua vida do que ser um mero acessório do seu reino, Ariel, que se revolta contra o poder paternal que a oprime, Mary Poppins e a Senhora Peregrine como as cuidadoras que veem no bem-estar dos outros a sua missão, Colette, que preenche o lugar de mãe, cuidando dos filhos de Holt e sendo uma amante para ele e Maleficent, que subverte o estereótipo da bruxa malvada ao cuidar de Aurora e pôr o seu bem estar à frente dos seus desejos pessoais.

Também nas séries televisivas se encontram influências dos tipos de representações exploradas nos mesmos pontos, mas com um desenvolvimento que parece adicionar mais às representações existentes quando comparadas às representações encontradas nos filmes. Algumas das personagens encontradas nas séries televisivas em análise são mais complexas e fruto de uma construção mais cuidadosa, atenta ao passado das mulheres representadas e às suas motivações. Mas também não é o caso de todas as personagens presentes nas séries televisivas analisadas.

Nami é detentora de uma história de origem que é contada na narrativa, dedicando tempo e espaço de ecrã à personagem, ela possui uma agência narrativa que pode ser considerada elevada,

representadas pelo que a move, pelos seus conflitos interiores, pela sua inteligência na maneira como age com os seus inimigos e pelas suas habilidades enquanto cartógrafa. Já a personagem Moiraine vai buscar inspiração às representações de guerreiras e sábias ancestrais e Nynaeve à mulher malvada, incompreendida na sua luta por liberdade. Yennefer é um misto mais complexo, tendo traços da bruxa e da mulher fatal, assim como de amante e de maternidade, enquando Ciri desenvolve-se da maria-rapaz rebelde à filha dedicada e guerreira. Rhaenyra mostra-se como a mãe que protege o seu lar e os seus filhos e Rhaenys como a mulher a quem lhe foi negado o seu lugar na sociedade, devido ao seu género numa sociedade patriarcal. Wednesday embarca numa aventura de autodescoberta por seu próprio direito numa representação que lembra Eva, em contraste com Enid que relembra Maria, num desenvolvimento narrativo que subverte as próprias expectativas. Também Galadriel vai beber às representações ancestrais das deusas guerreiras enquanto Brownyn se transforma de mãe e cuidadora a guerreira. Já Ava deixa muito a desejar no que representa, sendo mais um símbolo da Ordem Cruciforme do que uma personagem com motivações intrínsecas próprias. Por último, Alina, é guerreira e a heroína do romance Young Adult, com foco num romance perigoso que coloca em causa o seu bem-estar e o dos outros.

Observou-se, como se pode ver, neste *corpus* de análise, uma diversidade considerável de representações, mas que deixam ainda muito espaço para desenvolvimentos no que diz respeito à complexidade com que são escritas. Assim, fica a expectativa de no futuro serem vistos progressos nas representações femininas no cinema de fantasia, na esperança que este estudo possa dar algum contributo para essa mesma construção.

6. Conclusões

Este projeto de doutoramento foi elaborado num período temporal entre o ano de 2022 e 2024, pelo que podem, durante esse período, ter aparecido novas representações femininas no cinema de fantasia que se mostrem relevantes e representativas para o tema em estudo, tornando-as também, de certo, merecedoras de análise e cujo o estudo será relevante para o desenvolvimento das ideias apresentadas nesta tese de doutoramento.

No entanto, e mesmo sendo uma invitabilidade a escolha limitada de exemplos que permitissem a elaboração da parte empírica deste projeto, foi muitas vezes mostrado como as realidades e os mundos secundários de fantasia têm o potencial de ser o palco de novas representações femininas, mais subversivas, mais ousadas, mais emancipatórias, capazes de desafiar as estruturas patriarcais que são, tradicionalmente, intrínsecas ao género. Através do olhar da perspetiva da Crítica Feminista, as representações femininas das produções que compõem o *corpus* de análise deste estudo foram analisadas para se tentar perceber se este potencial tem sido expresso na sua magnitude, procurando uma maior e melhor representação, representatividade e espaço, num contexto de igualdade de género nas representações que propõe.

Concluída a análise que pretende responder à questão de pesquisa que deu mote a esta investigação "Como têm sido representadas as mulheres no cinema de fantasia?", pode-se afirmar que existe uma vasta variedade de representações imbuídas no género cinematográfico em questão. Algumas criadas especificamente para as produções cinematográficas, outras adaptadas de clássicos literários ou cinematográficos, e ainda adaptações de personagens que necessitavam de um novo enquadramento para se adequarem aos ideais e valores do presente, adaptações essas que foram feitas com maior ou menor sucesso, dependendo da produção. Do *corpus* de análise que compôs este estudo, podemos verificar que das 21 personagens analisadas, nomeadamente Barbie, Belle, Jasmine, Ariel, Mary Poppins, Colette, Maleficent, Senhora Peregrine, Nami, Moiraine e Nynaeve, Yennefer e Ciri, Rhaenyra e Rhaenys, Wednesday e Enid, Galadriel e Bronwyn, Ava e Alina, dos filmes e séries televisivas escolhidos, lançados entre 2016 e 2023, várias sofrem ainda de muitas das limitações apontadas ao longo dos anos por vários/as autores/as, seja relativamente aos estereótipos em que assentam, seja em questões de agência ou ligadas ao *gaze* geral da narrativa. Pode ainda ser observado que existem personagens que cumprem com as suposições do seu estereótipo (Belle), assim como outras que deixam ainda a desejar na concretização dos seus sonhos (Jasmine) ou na forma como os cumprem (Ariel). Podemos observar como o papel de mãe e cuidadora se encontra ainda muito presente (Senhora Peregrine e Mary Poppins), ou até a dicotomia Eva e Maria (Wednesday e Enid), assim como a existência de personagens femininas

sem uma subjetividade bem construída e expressa (Ava). No entanto, observa-se também um progresso nas representações das personagens femininas encontradas nas produções de fantasia, com personagens que têm uma agência bem definida (Nami e Wednesday) e de outras que fazem um bom aproveitamento do mundo secundário em que vivem para mostrar novas possibilidades, independente da época que representam (Rhaenys, Galadriel, Bronwyn). Apesar de estarem a surgir estas novas representações, elas parecem ser ainda a exceção e não a regra, evidenciando o caminho que ainda falta percorrer para o que o género cinematográfico de fantasia se torne mais justo nas representações femininas que propõe. No entanto, conseguem apontar uma nova direção para as representações femininas do género cinematográfico.

Inicialmente, quando se começou a conceptualizar este projeto, tencionava-se realizar um guião de fantasia que protagonizasse uma personagem feminina capaz de dar resposta às frustrações já assimiladas pela investigadora no género cinematográfico em questão. No entanto, a profundidade e complexidade do tema e das construções encontradas provaram que para a elaboração de tal proposta exigia-se um estudo muito mais aprofundado. Para ser capaz de solucionar os problemas identificados ao longo desta tese, desde o facto de a personagem feminina ser colocada muitas vezes num papel secundário em relação ao herói masculino, de ser passiva na sua jornada narrativa, de ter falta de agência, de a sua subjetividade não ter representação e a narrativa não se focar na sua interioridade, entre outras limitações, que se foram apontando ao longo do texto, mostrou-se necessário antes estudar as representações femininas no género cinematográfico e os problemas estruturais a que estão sujeitas, procurando listar de um forma concreta as condições que dão origem a estes problemas, sob pena de relativizar e simplificar em excesso a sua origem e apresentar uma proposta que apenas aparentemente mudasse as representações, como foi várias vezes criticado ao longo deste texto através de diversos exemplos.

Assim, mostrou-se mais urgente o estudo dessas mesmas condições, do ponto de vista social e cultural, para que se possam denunciar e esclarecer os motivos de muitas das representações femininas serem ainda demasiado conservadoras ou até irreais no tipo de emancipação que propõem. Mesmo quando pertencentes a mundos secundários, em que tudo é possível, e cujas realidades não são limitadas pelas regras sociais reais, permitindo que se experimentem novas possibilidades, subvertendo os papéis de género tradicionais, as personagens femininas que povoam as narrativas de fantasia são ainda escritas por seres humanos reais, cujo entendimento da condição feminina se encontra ligado às suas concepções sobre o género, provinda das suas próprias experiências e cultura. Por isso, só evidenciando os fatores que fundamentam as concepções de género que justificam a escrita de

personagens como as analisadas, se pode realmente saber o que está errado e, a partir daí, produzir uma mudança significativa.

Após a extensa análise que foi levada a cabo, com 21 personagens femininas, tanto de filmes como de séries televisivas, mostra-se ainda difícil dar uma resposta estanque que proponha uma solução. Isto porque a resposta que se pretende não é ela também estanque, mas faz parte de um ciclo evolutivo e emancipatório que permita melhorar a condição feminina e as perspetivas que as mulheres têm de si e para si próprias. Mostrou-se, apesar disso, possível evidenciar alguns fatores que mostram necessidade de mundaça e outros que indicam caminhos para essa mesma mudança.

À luz da discussão dos elementos recolhidos, é possível observar que o grupo de personagens femininas no género cinematográfico de fantasia, pelo menos dos filmes e séries televisivas que compõe o *corpus* de análise deste estudo, contêm mais personagens com deficiências no seu desenho e da sua narrativa do que personagens íntegras com a plenutide que deveria ser sua por direito. Pode ser então sugerido que as personagens femininas no género cinematográfico de fantasia passem cada vez mais a ser escritas para as suas próprias narrativas, com carateristicas que lhes sejam úteis nas suas jornadas, e que essas jornadas tenham em vista o cumprimento dos seus próprios objetivos.

Parece, no final deste estudo, que se torna cada vez mais importante dar voz às personagens femininas deste género cinematográfico. Colocá-las num papel central na narrativa e focar nas suas motivações e nas suas dificuldades, mostrando como estas as ultrapassam e como se sentem relativamente aos desafios que enfrentam. Esta importância expressa-se tanto do ponto de vista da escrita como da cinematografia, que pede que o que o que as personagens femininas veem, seja mostrado a partir do seu interior, para que as audiências as possam compreender e identificar-se com elas.

Sendo este um campo de estudos em crescimento, cresce também a esperança de que os trabalhos dos vários autores e autoras que sustentaram a elaboração deste investigação, contribuam também para a mudança social e cultural das nossas sociedades e culturas. O mesmo se deseja com este estudo que contribua para a consciencialização do estado das representações femininas no cinema de fantasia, não só apontando as suas limitações, mas, acima de tudo, ajudando a abrir caminhos e a evidenciar as potencialidades.

Referências bibliográficas

Aguiar, S. A. (2011). *The bitch is back. Wicked women in Literature.* Southern Illinois University Press.

Amaral, B. B. (2022). *A literatura fantástica: Percurso histórico e conceitual. Crítica, teoria e ensaísmo literário. Revista Porto das Letras, 8* (Especial), 185- 203.

A&C Black Information and Development (2006). *Dictionary of Media Studies*. A&C Black Bussiness Information and Development.

Armitt, L. (2020). *Fantasy*. Routledge.

Arnheim, R. (1957). *Fillm as art*. University of California Press.

Attman, R. (1999). *Film genre*. British Film Institute.

Attwood, L. (1999). *Creating the new Soviet woman – Woman's magazines as engineers of female identity, 1922-53*. Palgrave Macmillan.

Aufderheide, P. (2007). *Documentary film: A very short introduction*. Oxford University Press.

Avellar, J. (2002). *A forma do filme, Sergei Eisenstein: apresentação, notas e revisão técnica.* Jorge Zahar Editor.

Baker, C. (2017). *The age ofNetflix*. Mcfarland & Company, Inc., Publishers.

Barbiani, E. (2005). *Kalighat, the home of Godess Kali: the place where Calcutta is imagined twice: A visual investigation into the dark metropolis. Sociological Research Online, 10*(1), 88-99. https://doi.org/10.5153/sro.988

Baugher, L. (2022, 8 de setembro). Galadriel is the most fascinating character in Rings of Power. *Den of Geek*. https://www.denofgeek.com/tv/galadriel-is-the-most-fascinating-character-in-the-rings-of-power

Bergstrom, J. (1988). Rereading the work of Claire Johnston. In Penley C. (Eds.), *Feminism and film theory* (pp. 80-88). Routledge.

Bolton, L. (2011). *Film andf Female consciousness. Irigaray, cinema, and thinking women*. Palgrave Macmillan.

Brey, I. (2022). (Conférence) Iris Brey: le regard féminin, un regard visionnaire [Video]. Youtube. https://www.youtube.com/watch?v=qoGDenf2FoA

Brooks, D.E., & Hébert, L.P. (2006). Gender, race, and media representation. In B.J. Dow & J.T. Wood (Eds.), *The Sage Handbook of gender and communication* (pp. 297-312). Thousand Oaks.

Burcher, C. et al (2009). *Core collections in Genre Studies. RUSA, Reference and User Services Quarterly, 48*(3), 226 – 231. Doi:10.5860/rusq.48n3.226

Burnay, C. D., Tavares, P. I. R. P. N., & Félix, J. (2023, novembro 22-novembro 24). *A condição da mulher nos sectores do cinema e do audiovisual* (apresentação de artigo). Fórum Mutim: a mulher no cinema e audiovisual em Portugal, Goethe-Institut Lisboa, Lisboa.

Butler, J. (1999). *Gender trouble: Feminism and the subversion of Identity*. Routledge.

Cabecinhas, R (2004). Representações sociais, relações intergrupais e cognição social. *Paidéia, 14*(28), 125 – 137. https://hdl.handle.net/1822/1311

Campbell, J. (2004). *The hero with a thousand faces*. University Press.

Campbell, L. (2010). *A quest of¬ her own. Essays on the female hero in modern fantasy*. Mcfarland & Company. Inc., Publishers.

Caradeux, D. & Salom, L. (2013). Social representation of gender in award-winner short films in Spain. *Procedia – Social Behavioral Sciences, 95*, 126 - 135. https://doi.org/10.1016/ j.sbspro.2013.10.631

Cerny, C., Freidman, S. & Smith D. (2014). Television's "Crazy Lady" tope: Female psychopathic traits, teaching, and influence of popular culture. *Academic Psychiatry,38* (2). Doi:10.1007/ s40596-014-0035-9

Chartier, R. (2002). *A história cultural: Entre práticas e representações*. Tipografia Guerra.

Chaudhuri, S. (2006). *Feminist film theorists*. Routledge.

Chocano, C. (2011, 3 de julho). *Though, cold, terse, taciturn and prone to not saying goodbye when they hang up the phone*. The New York Times. https://www.nytimes.com/2011/07/03/magazine/a-plague-of-strong-female-characters.html

Codato, H. (2010). Cinema e representações sociais: alguns diálogos possíveis. *Verso e Reverso*, XXIX(55), 47 – 56.

Cohen, C. (1997). Punks, bulldagers, and welfare queens: The radical potential of Queer Politics?. *GLQ: Journal of Lesbian and Gay Studies 3*, 437 – 465.

Connell, R. (2022). *Truth, power, pedagogy: Feminist knowledge and education in a "Post-truth" time. Gender in an era of post-truth populism: Pedagogies, challenges and strategies*. Bloomsbury Academic.

Correia, F. (2021). Fantasy: O herdeiro mainstream do fantástico-maravilhoso. *Cadernos De Pós-Graduação Em Letras, 21*(1), 135–151. https://editorarevistas.mackenzie.br/index.php/cpgl/article/view/14272

Cowen, R. (1976). The "Industrial Revolution" in the home: Household technologies and social change in the 20th Century. *Technology and Culture 17* (1), 1 – 23.

Dancyger, K. (2011). *The technique of film and video editing: History, theory, and practice*.Focal Press.

David, D. (1987). *Intellectual women and victorian patriarchy*. Macmillan Press.

Devi, N. (2020). Shaktipith Maa Kamakhya temple and its history. *Journal Of Critical Reviews 7* (19), 106 - 109.

Doane, M. (1991). *Femmes fatales: Feminism, film theory, psychoanalysis*. Routledge.

Duveen, G. (2007). Culture and social representations. In Valsiner, J. & Rosa, A. (Eds.), *The Cambridge Handbook of Sociocultural Psychology* (pp. 543-559). Cambridge University Press.

Earle, S. & Letherby, G. (2003). *Gender, identity & reproduction*. Palgrave Macmillan.

Evans, T. (2019). *Cripples and bastards and broken things: Masculinity, violence, and abjection in a song of Ice and Fire and Game of Thrones*. (Tese de Doutoramento não publicada). Australian National University.

Ferreday, D. (2015). Game of thrones, rape culture and feminist fandom. *Australian Feminist Studies, 30*(83), 21–36. https://doi.org/10.1080/08164649.2014.998453

Ferri, A. (2007). *Willing suspension of disbelief: Poetic faith in film*. Lexington Books.

Finneran, P. (2014). *Documentary impact: Social change through storytelling*. Inspirit Foundation.

Fisher, M. (2009). "*Unplugging" as real and metaphoric: Emancipatory dimension to The Matrix Film Trilogy*. In Search of Fearlessness Research Institute.

Fowkes, A. (2010). *The fantasy film (New Approches to Film Genre)*. Wiley-Blackwell.

Fox, J. (2009). Everyday heroines: Nazi visions of Motherhood in Mutterliebe (1939) e Annelie (1941). *Historical Reflections, 35* (2), 21-39. DOI:10.3167/hrrh2009.350203

Fritsch, V. de C., Rocha, F. & Ziberman, R. (2022). *Aspetos do romance de fantasia: Motivos míticos e maravilhosos na literatura*. Editora da Furg.

Furlin, N. (2015). Práticas discursivas, desigualdade de género e estratégias de resistência política na experiência de teólogas docentes. *Programa de Pós-Graduação em Ciências Sociais - UFJF, 10* (1), 87 – 101.

Furlin, N. (2016). A produção do feminino: Representações de género no discurso da teologia católica tradicional. *Estudos de Sociologia, 2*(22), 145 – 196. https:// biblioteca-repositorio.clacso.edu.ar/handle/CLACSO/241318

Gamble, S. (1991). *New cultural models in women's fantasy literature* (Tese de Doutoramento não publicada). University of Sheffield.

Greven, D. (2011). *Representations of femininity in American Genre Cinema. The woman's film, film noir and modern horror*. Palgrave Macmillan.

Grodal, T. & Kramer, M. (2010). Empathy, film and the brain. *Semiotic Inquiry, 30* (1,2,3), 19 – 35. DOI:10.7202/1025921ar

Guerin, F. (2005). *A culture of light and technology in 1920's Germany*. University of Minnesota Press.

Hale, T. (2012). "*Every atom of me and Every atom of you": Relationships between authority, family, and gender in his dark materials and paradise lost* (Tese de Honra, Georgia State University). ScholarWorks @ Gerogia State University. https://doi.org/10.57709/6679023

Hall et al (1980). *Culture, media, language. Working Papers in Cultural Studies 1972-79*. Routledge.

Hall, S. (1997). *Representation*. Sage Publication Ltd.

Hedman, H. (2007). Hindu goddesses as role models for women? A qualitative study of some middle class women's views on being a woman in the Hindu society. *Beteckning: Rel D Flat vt 2007 2*.

Hole, K. & Jelaca, D. (2019). *Film feminisms: A global introduction*. Routledge.

Hole, K., Jelaca, D., Kaplan, A. & Petro, P. (2017). *The Routledge Companion to cinema and gender*. Routledge.

Hollinger, K. (2012). *Feminist film studies*. Routledge.

Ince, K. (2017) *The body and the screen*. Bloomsbury Publishing.

James, E. e Mendlesohn, F. (2012). *The Cambridge Companion to Fantasy Literature*. Cambridge University Press.

Jenner, M. (2018). *Netflix and the re-invention of Television*. Palgrave Macmillan.

Johansson, T. (2015). The normativity of the concept of heteronormativity. *Journal of Homosexuality, 62* (8), 1009 – 1020. https://doi.org/10.1080/00918369.2015.1021631

Johnston, C. (1973). "Women's Cinema as Counter Cinema". In Thornham, S. (Ed.) *Feminism film theory* (1st ed., pp. 31-40). Edinburgh University Press.

Kaplan. A. (1992). *Motherhood and the representation in the popular culture and melodrama*. Routledge.

Kaufman, J.& Simonton, D. (2014). *The Social Science of Cinema*. Oxford University Press.

Kelkar, & Nathan, D. (2020). *Witch Hunts Culture, Patriarchy and Structural Transformation*. Cambridge University Press.

Kidd, M. (2015). Archetypes, stereotypes and media representation in a multi-cultural society. *Procedia – Social and Behavioral Science, 236*, 25-26. DOI:10.1016/j.sbspro.2016.12.007

Kilic, D. (2022). A feminist approach to the acquisition of gender roles in early childhood. *Istanbul University Journal of Women's Studies), 25*, 141-154. https://doi.org/10.26650/ iukad.2022.1135316

Kruske, K. (2022, 23 de setembro). *Fantasy is emerging as the next big film and TV genre*. Movieweb. https://movieweb.com/fantasy-emerging-tv-and-film/

Kuhn, A. (1984). Women's genres: Melodrama, soap opera and theory. In Thornham, S. (Ed.) *Feminist film theory* (1st ed., pp. 146-156). Edinburgh University Press.

Kuhn, A. (1984). Women's genres: Melodrama, soap opera and theory. *Screen, 25*(1), 18-29.

Kustritz, A. (2016). "They All Lived Happily Ever After. Obviously": Realism and Utopia in Game of Thrones-Based Alternate Universe Fairy Tale Fan Fiction. *Humanities, 5* (2), 43. https://doi.org/10.3390/h5020043

Lahlou, S. (2015). *Social representations and social construction: the evolutionary perspective of installation theory. The Cambridge Handbook of Social Representation*. Cambridge University Press.

Landes, J. (1988). *Women and the public sphere in the age of the French Revolution*. Cornell University Press.

Lauretis, T. (1984). *Alice doesn't: Feminism semiotics cinema*. Macmillan.

Le Guin, U. (2004). *The wave in the mind*. Shambhala Publications.

Lechte, J. (2008). *Fifty key contemporary thinkers: From structuralism to post-humanism*. Routledge.

Lerner, G. (1986). *The creation of patriarchy*. Oxford University Press.

Letherby, G. (2003). *Feminist research in theory and practice*. Open University Press.

Marcel, M (2002). *El lenguaje del cine*. Editorial Gedisa, S.A.

Martin, M. (1955). *A linguagem cinematográfica*. DINALIVRO.

Massey, L. (1946). *Daughters og God, subordinates of men: women and the roots of patriarchy in the New Testament*. Macfarland & Company, Inc. Publishers.

Maza, S. (1992). Women, the bourgeoisie, and the public sphere: Response do Daniel Gordon and David Bell. *French Historical Studies, 17*(4), 935 – 950.

McDonough, M. (2017). *From Damsel in distress to active agent: Female agency in children's and young adult fiction*. [Tese de Doutoramento não publicada]. University of Louisville, Louisville, Kentucky, Estados Unidos da América.

McKinnon, S. (2017). With moonlight's Oscar win, Hollywood begins to right old wrongs. *The Conversation, 2*, 1 – 3.

Mesch, R. (2013). *Having It all in The Belle Epoque: How french women's magazines invented the modern woman*. Stanford University Press.

Metz, C. (1974). *Film language: A Semiotics of the cinema*. The University of Chicago Press.

Mikkola, M. (2019). Feminist perspectives on sex and gender. In E. N. Zalta (Ed.), The Stanford *Encyclopedia of Philosophy*. Stanford University. https://plato.stanford.edu/archives/fall2019/entries/feminism-gender/

Mokyr, J. (2000). Why "more work for mother"? Knowldege and household hehavior, 1870-1945. *The Journal of Economic History, 75*(1), 531 – 562.

Moscovici, S. (1978). *A representação social da Psicanálise*. Zahar Editores.

Mota Ribeiro, S. (2000, abril 17- abril 19). *Ser Eva e dever ser Maria: paradigmas do feminino no Cristianismo (Conference session). Congresso Português de Sociologia*. Universidade de Coimbra.

Mota Ribeiro, S. (2005). Retratos de mulher: Um estudo das imagens visuais e sociais do feminino. In *Livro de Actas do III SOPCOM da VI LUSOCOM e II Ibérico. Volume III* (pp. 658-666). Univerisidade da Beira Interior.

Mota-Ribeiro, S. (2010). Do outro lado do espelho: Imagens e discursos de género nos anúncios das revistas femininas – uma abordagem socio-semiótica visual feminista (Tese de Doutoramento, Universidade do Minho). https://hdl.handle.net/1822/12384

Mota-Ribeiro, S.& Pinto-Coelho, Z. (2005) 'Imagens de mulheres na imprensa portuguesa' (Images of women in the Portuguese Press), in Actas do IV Congresso da SOPCOM, 'Repensar os Media: Novos Contextos da Comunicação e da Informação', 20-21 Outubro, Universidade de Aveiro, (no prelo).

Mulvey, L. (1999). Visual Pleasure and Narrative Cinema. In Thornham, S. (Eds.) *Feminist Film Theory* (1ª ed., pp. 58-69). Edinburgh University Press.

Murdock, M. (1990). *The heroine's journey: Woman's quest for wholeness*. Shambhala Pub.

Murray, C. (2020). *Human diversity: The biology of gender, race and class.* Twelve.

Neff, P. & Blair, S. (2018). *Gender, Sex, and Sexuality among Contemporary Youth: Generation Sex*. Emerald Publishing.

Nelson, D. & Atwater, J. (2017). *WATCHING GENDER: How Stereotypes in Movies and on TV Impact Kids' Development*. Common Sense.

Newen, A, & Vosgerau, G. (2020). *Situated Mental Representations: Why we need Mental Representations and How We Should Understand Them*. Oxford University Press.

Nichols, B. (1981). *Ideology and Image: Social Representation in the cinema and other Media*. Indiana University Press Bloomington.

Nicholson, S. (2008). *In the footsteps of the heroine: The Journey to Integral Feminism*. Tese de Doutoramento. University of Western Sydney.

Paxson, P. (2010). *Mass communication and media studies: An Introduction*. The Continuum International Publishing Group Inc.

Penafria, M. (2009, abril). Análise de filmes – conceitos e metodologia(s) (Conference session). *VI Congresso SOPCOM*. Universidade Lusófona.

Pickering, W. (2014). *Durkheim and representations*. Routledge.

Picq, M. & Rahman, M. (2020). *Gender and sexuality. Introducing gender and women studies*. Red Globe Press.

Piçarro, M. C. ; Cabecinhas, R. & Castro, T. (2016). Imaginários colonais: propaganda, militância e "resistência" no cinema. *Comunicação e Sociedade, 29*(9). doi: http://dx.doi.org/10.17231/comsoc.29(2016).2406

Plothe, T. & Buck, A. (2019). *Netflix at the nexus: Content, practice, and production in the age of streaming television*. Peter Lang Publishing, Inc.

Pinto-Coelho, Z. & Mota Ribeiro, S. (2012). O reino do casal heterossexual na publicidade: uma análise sociosemiótica das estratégias visuais e das inscrições discursivas. *Comunicação e Sociedade, 21*, 205-214. DOI:10.17231/comsoc.21(2012).709

Radway, J. (1984). *Reading women, patriarchy and popular literature*. The University of North Carolina Press.

Rich, R. (2013). *New Queer Cinema: The Director's Cut*. Duke University Press.

Richardson, D., Robinson, V. (2020). *Introducing gender and Women's Studies*. Red Globe Press.

Rogers, B. & Stevens, Benjamin E. (2017). *Classical traditions in modern fantasy*. Oxford University Press.

Russel, S. (2014). *Dangerous young men: Themes of female sexuality and masculinity in paranormal romance novels for young adults*. Tese de Mestrado, Université d'Ottawa.. http://dx.doi.org/10.20381/ruor-6604

Salih, S. (2004). *The Judith Butler Reader*. Blackwell Publishing.

Sammut., G. et al (2015). *The Cambridge Handbook of Social Representation*. Cambridge University Press.

Santoniccolo, F., Trombetta, T., Paradiso, M. & Rollè, L. (2023). Gender and media representations: A review of the literature on gender stereotypes, objetification and sexualization. *International Journal of Environmental Research and Public Health, 20* (10), 5770. doi: 10.3390/ijerph20105770

Schardong , L. & Almeida, G. (2016). *Personagens femininas e violência de género em Game Of Thrones: Uma análise da adaptação de As Crónicas de Gelo e Fogo dos Livros à TV*. Encontro de Comunicação & Género, Brasil.

Schilt, K. & Westbrook, L. (2009). Doing gender, doing heteronormativity: "Gender normals", transgender people, and the social maintenance of heterosexuality. *Gender & Society, 23*(4), 440 - 465.

Smith, B. &Robinson, N. (2022). *The Routledge global history of feminism*. Routledge.

Smith, M. (1994). Altered states: Character and emotional response in the Cinema. *Cinema Journal 33*(4), 34-56.

Soares, M. (2007). Representações e comunicação: uma relação em crise. *Líbero, 20*, 47 – 55.

Solhaug, I. (2008). The fantastic identity: De/constructing the Feminine Hero in Philip Pullman's The Golden Compass. *Nordlit, 12* (1). DOI:10.7557/13.1348

Soloway, J. (2016). Jill Soloway on the female gaze | MASTER CLASS | TIFF 2016 [Video]. Youtube. https://www.youtube.com/watch?v=pnBvppooD9I&t=2040s

Stoops, R. M. (2020). Game of Thrones: Ser Brienne of Tarth and a femiine reinterpretation of classical heroes. *Journal of Comparative Literature and Aesthetics, 43*, 39-50.

Sunderland, J. (2004). *Gendered discourses*. Palgrave Macmillan.

Theodossiou, E., Manimanis, V., Dimitrijevic, M. & Mantarakis, P. (2010) Gaia, Helios, Selene and Ouranos: the three principal celestial bodies and the sky in the ancient Greek cosmogony. *Bulgarian Astronomical Journal, 16*, 90-108.

Thurer, S. (1995). *How culture reinvents the Good Mother*. Penguin Books.

Toldy, T. (1997). As mulheres na Igreja Católica. Luzes e sombras ao longo da história. *Theologica, 32* 2). DOI:https://doi.org/10.34632/theologica.1997.10800

Tortchinov, E. A. (1998). Cybele, Attis, and the mysteries of the ''suffering gods'': A transpersonal interpretation. *International Journal of Transpersonal Studies, 17*(2), 149 – 159.

Ungereanu, C. & Georgescu, C. (2013). Cultural representation and media. A dociolinguistic approach of American sopa operas broadcasted in Romania. *Procedia: Social and Behavioral Sciences, 76*, 858 - 862. https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2013.04.220

Vaden, B. (2015). *Literature and film: Fantasy across media*. Caesura, 2.2.

Westeren, V. (2020). "*Strong female characters"? An analysis of six female fantasy characters from novel to film*. Honors Projects. Seattle Pacific University.

White, P. (1998). Feminism and film. In J. Hill, & P. Gibson (Eds.), *Oxford Guide to Film Studies* (pp. 117-131). Oxford University Press. https://works.swarthmore.edu/fac-film-media/18

Wickham, K. (2018). *Questing feminism: Narrative tension and magical women in modern fantasy.* [Tese de Doutoramento não publicada]. Kingston, University of Rhode Island, Estados Unidos da América.

Wolf, M. (2012). *Building imaginary worlds: The theory and history of subcreation*. Routledge.

Wollen, P. (2013). *Signs and Meaning in the Cinema*. Palgrave Macmillan.

Wood, Julia T. (2013). *Gendered media: The Influence of media on views of gender*. University of North Carolina at Chapel.

Younger, B. (2009). *Learning curves: Body image and female sexuality in young adult literature*. The Scarecow Press.

Anexos

Anexo I

Barbie (2023)

Tabela 1: Descrição fílmica do intervalo 3m34s-6m10s, correspondente à cena de introdução à Barbieland

Plano	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Tipo de Plano	Geral	Inteiro	Geral	Inteiro	Geral	Inteiro	Inteiro	Médio curto	Inteiro	Médio curto
Tipo de Ângulo	Picado, frontal	Picado, frontal	Normal, ¾	Normal, ¾	Picado, ¾	Normal, ¾	Picado, ¾	Contrapicado, ¾	Picado, ¾	Normal, ¾
Movimento de Câmara	Zoom in									
Motivo do Plano	Barbieland	Barbie	Barbie 2	Barbie	Barbie 2	Barbie	Barbies 2	Barbie	Barbie 2	Barbie

Plano	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Tipo de Plano	Geral	Inteiro	Geral	Detalhe	Detalhe	Médio curto	Médio longo	Médio longo	Médio longo	Médio longo
Tipo de Ângulo	Picado, ¾	Normal, ¾	Normal, perfil	Normal, perfil	Normal, frontal	Normal, ¾	Normal, frontal	Normal, frontal	Normal, frontal	Normal, frontal
Movimento de Câmara			Tilt descendente							
Motivo do Plano	Barbie 2	Barbie	Barbie	Pé de Barbie	Mão de Barbie	Barbie no banho	Vestido de Barbie	Barbie	Vestido de Barbie	Barbie

Plano	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
Tipo de Plano	Médio curto	Médio	Inteiro	Geral	Geral	Médio longo	Médio longo	Médio longo	Médio	Médio
Tipo de Ângulo	Normal, ¾	Normal, frontal	Normal, perfil	Picado, frontal	Contrapicado, frontal	Normal, ¾	Contrapicado, ¾	Contrapicado, frontal	Contrapicado, perfil	Normal, frontal
Movimento de Câmara	Zoom out				Tracking	Tracking				
Motivo do Plano	Barbie	Barbie	Barbie	Barbie no escorrega	Barbie a sair do escorrega	Barbie	Barbie	Barbie	Barbie	Barbie

Plano	31	32	33	34	35
Tipo de Plano	Médio curto	Médio	Geral	inteiro	Inteiro
Tipo de Ângulo	Normal, frontal	Normal, frontal	Picado frontal	Picado, ¾	Normal, frontal
Movimento de Câmara			Zoom out		Zoom out
Motivo do Plano	Barbie	Barbie	Barbieland	Barbie	Barbie

Tabela 2: Descrição fílmica do intervalo 13m25s-13m55s, correspondente à cena de quebra de Barbie a pensar na morte

Plano	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Tipo de Plano	Médio curto	Médio curto	Médio curto	Médio curto	Médio curto	Médio	Médio curto	Médio curto	Médio	Médio curto
Tipo de Ângulo	Normal, ¾	Normal, ¾	Normal, ¾	Normal, ¾	Normal, ¾	Normal, frontal	Normal, ¾	Normal¾	Normal, frontal	Normal, ¾
Movimento de Câmara										
Motivo do Plano	Barbie 2	Barbie	Barbie 2	Barbie 2	Barbie	Barbie 2	Barbie 2	Barbie	Barbie 2	Barbie 2

Plano	11	12	13	14	15	16	17
Tipo de Plano	Médio curto	Médio curto	Médio curto	Médio curto	Médio longo	Médio	Médio curto
Tipo de Ângulo	Normal, ¾	Normal, ¾	Normal, ¾	Normal, ¾	Normal, ¾	Normal, ¾	Normal, frontal
Movimento de Câmara							
Motivo do Plano	Barbie 2	Barbie	Barbie 2	Barbie 2	Barbie	Barbie 2	Barbie

Tabela 3: Descrição fílmica do intervalo 16m02s-18m08s, correspondente à cena de da introdução diária de Barbie a correr mal

Plano	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Tipo de Plano	Médio	Inteiro	Inteiro	Inteiro	Inteiro	Inteiro	Geral	Médio curto	Médio	Detalhe
Tipo de Ângulo	Normal, frontal	Normal, ¾	Normal, ¾	Normal, ¾	Picado, ¾	Normal, ¾	Picado, ¾	Contrapicado, frontal	Normal, frontal	Normal, perfil
Movimento de Câmara										
Motivo do Plano	Barbie	Barbie	Barbie 2	Barbie	Barbie 2	Barbie	Barbie 2	Barbie	Barbie	Pés de Barbie

Plano	11	12	13	14	15	16	17	18	19
Tipo de Plano	Primeiro plano	Médio longo	Detalhe	Médio	Médio curto	Detalhe	Médio curto	Geral	Médio e Médio longo
Tipo de Ângulo	Normal, ¾	Contrapicado, ¾	Picado, ¾	Normal, frontal	Normal, frontal	picado¾	Normal, frontal	Picado, frontal	Normal, ¾
Movimento de Câmara								Tilt descendente	
Motivo do Plano	Barbie	Barbie	Torrada tostada	Barbie	Barbie	Pacote de leite	Barbie	Barbieland	Barbie

Tabela 4: Descrição fílmica do intervalo 43m08s-44m13s, correspondente à cena de Barbie e ser salva pela Mattel

Plano	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Tipo de Plano	geral	Médio curto	Médio	Médio curto	Inteiro	Médio	Inteiro	Médio longo	Inteiro	Médio longo
Tipo de Ângulo	Normal,perfil	Contrapicado, ¾	Normal, ¾	Normal, ¾	Normal, ¾	Normal, ¾	Normal, ¾	Picado, ¾	Contrapicado, ¾	Picado, ¾
Movimento de Câmara										
Motivo do Plano	Barbie	Barbie	Ken	Ken	Barbie	Ken	Barbie e matel	Matel e Barbie	Barbie e Mattel	Barbie e Mattel

Plano	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Tipo de Plano	Médio curto	Médio longo	Médio longo	Médio longo	Médio longo	Médio longo	Inteiro	Médio longo	Médio curto	Médio curto
Tipo de Ângulo	Normal, ¾	Normal, ¾	Normal, ¾	Normal, ¾	Normal, ¾	Normal, ¾	Normal, ¾	Normal, ¾	Normal, ¾	Contrapicado, ¾
Movimento de Câmara										

Motivo do Plano	Ken	Barbie	Mattel	Barbie	Mattel	Barbie	ken, Barbie Mattel	Ken	Ken	Cidadã

Plano	21	22
Tipo de Plano	Médio curto	Médio longo
Tipo de Ângulo	Normal, ¾	Normal, ¾
Movimento de Câmara		
Motivo do Plano	Ken	Ken

Tabela 5: Descrição fílmica do intervalo 1h12m49s-1h17m00s, correspondente à cena da crise existencial de Barbie

Plano	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Tipo de Plano	Médio longo	Médio longo	Médio	Médio	Médio curto	Primeiro plano	Médio curto	Médio curto	Médio curto	Médio curto
Tipo de Ângulo	Normal, ¾	Picado, ¾	Normal, ¾	Normal, ¾	Normal, frontal	Normal, ¾	Normal, ¾	Normal, ¾	Normal, ¾	Normal, ¾
Movimento de Câmara										
Motivo do Plano	Barbie 2	Barbie	Gloria e sasha	Gloria	Barbie	Gloria	Barbie	Gloria	Barbie	Gloria

Plano	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Tipo de Plano	Médio curto	Médio curto	Médio curto	Médio longo	Médio curto	Médio curto	Médio curto	Médio curto	Médio curto	Médio longo
Tipo de Ângulo	Normal, ¾	Normal, ¾	Normal, ¾	Normal, perfil	Normal, ¾	Normal, ¾	Normal, ¾	Normal, ¾	Normal, ¾	Normal, perfil
Movimento de Câmara										
Motivo do Plano	Barbie	Gloria	Barbie	Gloria e Barbie	Gloria Barbie	Gloria e Barbie	Barbie	Gloria e Barbie	Gloria e Barbie	Gloria e Barbie

Plano	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
Tipo de Plano	Médio curto	Médio curto	Médio longo	Médio	Médio longo	Médio curto	Médio longo	Médio curto	Médio longo	Médio

Tipo de Ângulo	Normal, ¾	Normal, frontal	Normal, ¾	Picado, ¾	Normal, ¾	Normal, ¾	Normal, ¾	Normal, frontal	Normal, ¾	Normal, ¾
Movimento de Câmara										
Motivo do Plano	Barbie	Barbie 2	Gloria	Sasha	Gloria	Barbie	Gloria	Barbie 2	Gloria	Barbie 2

Plano	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
Tipo de Plano	Médio	Médio longo	Primeiro plano	Médio longo	Médio curto	Médio	Médio	Médio curto	Médio	Médio curto
Tipo de Ângulo	Normal, ¾	Normal, ¾	Normal, ¾	Normal, ¾	Normal, ¾	Normal, ¾	Normal, ¾	Normal, ¾	Picado, ¾	Normal, ¾
Movimento de Câmara										
Motivo do Plano	Sasha	Gloria	Barbie	Gloria	Barbie	Gloria	Gloria	Barbie	Gloria	Barbie

Plano	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50
Tipo de Plano	Médio	Médio curto	Médio curto	Médio curto	Médio	Médio longo	Médio curto	Médio curto	Médio curto	Médio
Tipo de Ângulo	Normal, ¾	Normal, ¾	Normal, frontal	Normla, ¾	Normal, ¾	Picado, ¾	Picado, ¾	Normal, ¾	Normal, ¾	Picaod, ¾
Movimento de Câmara										
Motivo do Plano	Gloria e Barbie	Barbie	Barbie 2	Barbie	Barbie 2	Barbies 2	Gloria e Barbie	Barbie 2	Barbie	Gloria

Plano	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60
Tipo de Plano	Médio curto	Médio	Médio longo	Médio	Médio curto	Médio	Médio curto	Médio longo	Médio curto	Médio longo
Tipo de Ângulo	Picado, ¾	Picado, ¾	Normal, ¾	Picado, ¾	Normal, ¾	Picaodo, ¾	Picado, ¾	Picado, ¾	Picado, ¾	
Movimento de Câmara										Normal, ¾
Motivo do Plano	Barbie 2	Barbie 2	Barbie, Barbie e Gloria	Barbie	Barbie 2	Barbie	Sasha	Barbie	Sasha	Barbie Barbie e Gloria

Plano	61	62
Tipo de Plano	Médio	Médio longo
Tipo de Ângulo	Normal, ¾	Normal, ¾
Movimento de Câmara		
Motivo do Plano	Barbie 2	Barbie, Gloria e sasha

2. Beauty and the Beast (2017)

Tabela 6: Descrição fílmica do intervalo 4m36s-8m06s, correspondente à cena de introdução de Belle na vila

Plano	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Tipo de Plano	Geral	Geral	Geral	Médio	Geral	Inteiro	Detalhe	Médio	Geral	Médio
Tipo de Ângulo	Normal, frontal	Normal, frontal	Normal, perfil	Normal, frontal	Normal, frontal	Normal, frontal	Normal, frontal	Contrapicado, frontal	Normal, frontal	Normal, frontal
Movimento de Câmara	Tilt descendente					Zoom in				
Motivo do Plano	Belle	Belle	Belle	Belle	Relógio da igreja	Relógio da igreja	Relógio da igreja	Habitante	Habitantes	Habitante

Plano	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Tipo de Plano	Médio longo	Médio longo	Médio longo para Médio	Médio longo	Médio longo	Médio	Médio longo	Médio curto	Primeiro plano	Médio longo
Tipo de Ângulo	Normal, 3/4	Normal, ¾	Contrapicado, ¾	Normal, ¾	Normal, perfil	Normal, perfil	Normal, ¾	Contrapicado, ¾	Picado, frontal	Normal, perfil
Movimento de Câmara										
Motivo do Plano	Habitante	Habitante	Belle	Padeiro	Belle e padeiro	Belle e cavalo	Belle e cavalo	Habitante	Habitante	Belle, habitante e cavalo

Plano	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
Tipo de Plano	Detalhe	Médio longo	Americano	Geral	Detalhe	Inteiro	Médio	Detalhe	Geral	Geral
Tipo de Ângulo	Normal, perfil	Normal, ¾	Normal, ¾	Normal, perfil	Normal, perfil	Picado, ¾	Contrapicado, ¾	Normal, perfil	Normal, perfil	Picado, ¾
Movimento de Câmara										
Motivo do Plano	Cavalo	Belle	Habitante	Habitantes	Pés de habitantes	Habitantes	Habitantes	Pés de Belle	Belle	Belle

Plano	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
Tipo de Plano	Inteiro	Americano	Médio	Detalhe	Médio	Médio curto	Médio	Inteiro	Médio	Médio longo
Tipo de Ângulo	Normal, frontal	Normal, ¾	Normal, ¾	Picado, ¾	Normal, perfil	Normal, ¾	Normal, ¾	Normal, ¾	Normal, ¾	Normal, ¾
Movimento de Câmara										
Motivo do Plano	Habitantes	Belle e habitantes	Habitantes e pés de Belle	Cesto de ovos	Habitantes	Habitante	habitantes	Habitantes	Belle	Bibliotecário

Plano	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50
Tipo de Plano	Médio curto	Médio longo	Médio curto	Médio curto	Médio curto	Médio longo	Médio curto	Médio	Americano	Médio longo
Tipo de Ângulo	Contrapicado, perfil	Contrap picado, ¾	Normal, ¾	Contrapicado, ¾	Picado, ¾	Normal, perfil	Normal, ¾	Contrapicado, ¾	Normal, ¾	Contrapicado, ¾

Movimento de Câmara										
Motivo do Plano	Belle	Belle	Belle	Belle e bibliotecário	Belle	Belle e bibliotecário	Belle	Bibliotecário	Belle	Habitantes

Plano	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60
Tipo de Plano	Médio longo	Médio curto	Inteiro	Médio longo	Inteiro	Médio curto	Médio curto	Primeiro plano	Médio	Inteiro
Tipo de Ângulo	Contrapicado, ¾	Normal, ¾	Picado, ¾	Picado, ¾	Normal, perfil	Normal, frontal	Normal, ¾	Normal, frontal	Normal, ¾	Normal, frontal
Movimento de Câmara								Rotação		
Motivo do Plano	Habitantes	Belle	Habitantes	Belle	Belle e habitantes	Habitantes	Belle	Belle	Habitantes	Belle

Plano	61	62	63
Tipo de Plano	Geral	Médio longo	Geral
Tipo de Ângulo	Contrapicado, ¾	Normal, ¾	Normal, ¾
Movimento de Câmara			Tilt ascendente
Motivo do Plano	Belle	Habitantes	Belle e habitantes

Tabela 7: Descrição fílmica do intervalo 26m11s-31m40s, correspondente à cena de Belle a tentar salvar o seu pai e conhecer o Monstro

Plano	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Tipo de Plano	Médio longo	Geral	Geral	Médio	Médio curto	Médio	Americano	Geral	Inteiro	Médio curto
Tipo de Ângulo	Normal, ¾	Contrapicado, ¾	Contrapicado, ¾	Contrapicado, ¾	Picado, ¾	Contrapicado, ¾	Normal, perfil	Contrapicado, frontal	Normal, ¾	Contrapicado, ¾
Movimento de Câmara										
Motivo do Plano	Belle	Cavalo	Belle	Cavalo	Belle	Belle	Belle	Saída da vila	Belle	Belle

Plano	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Tipo de Plano	Geral	Geral	Geral	Detalhe	Médio longo	Médio	Geral	detalhe	Médio	Geral
Tipo de Ângulo	Normal, frontal	Picado, ¾	Normal, ¾	Picado, ¾	Contrapicado, ¾	Contrapicado, ¾	Picado, frontal	Picado, ¾	Contrapicado, frontal	Contrapicado, frontal
Movimento de Câmara								Tilt ascendente		Zoom out
Motivo do Plano	Belle no cavalo	Belle no cavalo	Belle no cavalo	Pertences do pai de Belle	Belle	Belle no cavalo	Belle no cavalo	Mão de Belle	Belle	Belle na porta do castelo

Plano	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30

Tipo de Plano	Geral	Inteiro	Geral	Geral	Médio	Geral	Médio curto	Geral	Geral	Geral
Tipo de Ângulo	Picado, frontal	Normal, frontal	Picado, frontal	Normal, perfil	Normal, frontal	Normal, ¾	Normal, ¾	Normal, frontal	Normal, frontal	Picado, ¾
Movimento de Câmara								Zoom in	Panning da esquerda para a direita	Zoom in
Motivo do Plano	Belle a entrar no castelo	Belle	Belle	Belle	Relógio e candeeiro	Belle no hall de entrada	Belle	Candeeiro e relógio	Belle	Relógio e candeeiro

Plano	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
Tipo de Plano	Médio longo	Geral	Médio	Geral	Geral	Geral	Inteiro	Americano para inteiro	Inteiro	Inteiro
Tipo de Ângulo	Picado, ¾	Contrapicado, frontal	Contrapicado, ¾	Picado, ¾	Normal, ¾	Contrapicado, perfil	Picado, frontal	Contrapicado ¾	Picado, ¾	Normal, perfil
Movimento de Câmara								Tilt ascendente		
Motivo do Plano	Belle	EscAdaria	Belle	Belle	Belle	Belle	Relógio	Belle	Belle	Belle

Plano	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50
Tipo de Plano	Americano	Médio longo	Médio curto	Médio curto	Geral	Primeiro plano	Primeiro plano	Primeiro plano	Primeiro plano	Médio longo
Tipo de Ângulo	Contrapicado, ¾	Normal, perfil	Normal, ¾	Normal, ¾	Normal, ¾	Normal, ¾	Normal, ¾	Normal, ¾	Normal, ¾	Normal, ¾

Movimento de Câmara										Zoom out
Motivo do Plano	Belle	Belle e pai	Belle e pai	Belle e pai	Pai de Belle e Belle	Pai de Belle	Belle	Pai de Belle	Belle	Belle e pai de Belle

Plano	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60
Tipo de Plano	Geral	Médio curto	Médio	Geral	Médio	Médio curto	Americano	Primeiro plano	Primeiro plano	Primeiro plano
Tipo de Ângulo	Picado, ¾	Contrapicado, ¾	Contrapicado, ¾	Picado, ¾	Contrapicado, ¾	Contrapicado, ¾	Contrapicado, ¾	Contrapicado, frontal	Normal, ¾	Normal, frontal
Movimento de Câmara										
Motivo do Plano	Belle	Belle	Belle	Belle	Belle	Belle	Monstro	Belle	Pai de Belle	Belle

Plano	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70
Tipo de Plano	Primeiro plano	Primeiro plano	Médio curto	Primeiro plano	Inteiro	Médio curto	Primeiro plano	Geral	Médio	Médio
Tipo de Ângulo	Normal, ¾	Normal, ¾	Normal, ¾	Normal, frontal	Picado, ¾	Picado, ¾	Normal, ¾	Picado, ¾	Normal, ¾	Normal, ¾
Movimento de Câmara					Tracking					
Motivo do Plano	Pai de Belle	Belle	Belle e pai de Belle	Belle	Monstro	Belle	Pai de Belle	Belle	Monstro	Belle

Plano	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80
Tipo de Plano	Médio	Médio	Primeiro plano	Primeiro plano	Primeiro plano	Médio curto	Primeiro plano	Primeiro plano	Primeiro plano	Primeiro plano
Tipo de Ângulo	Normal, ¾	Normal, ¾	Normal, ¾	Normal, ¾	Normla, ¾	Normal, perfil	Picado, ¾	Contrapicado, ¾	Picado, ¾	Normal, ¾
Movimento de Câmara										
Motivo do Plano	Monstro	Belle	Monstro	Belle	Monstro	Belle, pai de Belle e monstro	Belle	Pai de Belle	Belle	Pai de Belle

Plano	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90
Tipo de Plano	Primeiro plano	Primeiro plano	Médio	Americano	Primeiro plano	Americano	Primeiro plano	Primeiro plano	Primeiríssimo plano	Médio curto
Tipo de Ângulo	Picado, ¾	Picado, ¾	Contrapicado, ¾	Picado, ¾	Picado, ¾	Picado, ¾	Contrapicado, ¾	Picado, ¾	Contrapicado, ¾	Normal, perfil
Movimento de Câmara										
Motivo do Plano	Belle	Belle	Belle e monstro	Belle e monstro	Monstro	Belle e monstro	Belle e monstro	Belle	Monstro	Belle e monstro

Plano	91	92	93	94	95	96	97	98	99	100
Tipo de Plano	Médio curto	Médio curto	Médio curto	Médio curto	Médio curto	Primeiro plano	Primeiro plano	Primeiro plano	Primeiro plano	Médio curto
Tipo de Ângulo	Contrapicado, ¾	Normal, perfil	Normal, ¾	Normal, perfil	Contrapicado, ¾	Normal, ¾	Picado, ¾	Contrapicado, ¾	Normal, ¾	Normal, ¾

Movimento de Câmara										
Motivo do Plano	Monstro e Belle	Belle e monstro a abrir a porta	Belle e monstro	Belle e mosntro	Belle e paii de Belle	Belle e pai de Belle	Belle e pai de Belle	Pai de Belle e Belle	Belle e pai de Belle	Belle e pai de Belle

Plano	101	102	103	104	105	106	107	108	109	110
Tipo de Plano	Primeiro plano	Primeiro plano	Primeiro plano	Médio curto	Inteiro	Inteiro	Inteiro	Primeiro plano	Primeiro plano	Primeiro plano
Tipo de Ângulo	Normal, ¾	Normal, ¾	Normal, ¾	Normal, ¾	Contrapicado, ¾	Picado, ¾	Picado, ¾	Normal, ¾	Normal, ¾	Normal, ¾
Movimento de Câmara									Tilt ascendente	
Motivo do Plano	Belle e pai de Belle	Belle e pai de Belle	Belle e pai de Belle	Belle e pai de Belle	Belle e pai de Belle	Pai de Belle, monstro e Belle	Pai de Belle	Belle	Monstro e Belle	Belle

Plano	111	112	113	114	115	116	117	118	119	120
Tipo de Plano	Primeiro plano	Int4eiro	Primeiro plano	Inteiro	Inteiro	Médio	Médio curto	Geral	Geral	Médio
Tipo de Ângulo	Normal, ¾	Picado, ¾	Normal, ¾	Picado, ¾	Normal, ¾	Normal, frontal	Normal, ¾	Picado, ¾	Contrapicado, ¾	Normal, ¾

Movimento de Câmara		Tilt descendente								
Motivo do Plano	Monstro	Pai de Belle	Belle	Pai de Belle	Belle	Belle	Belle	Belle, monstro e pai de Belle	Belle	Belle

Tabela 8: Descrição fílmica do intervalo 44m09s-45m16s, correspondente à cena de Belle a rejeitar o jantar proposto pelo Monstro

Plano	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Tipo de Plano	Geral	Médio	Primeiro plano	Geral	Inteiro	Geral	Médio curto	Primeiro plano	Primeiro plano	Médio curto
Tipo de Ângulo	Normal, ¾	Normal, ¾	Contrapicado, perfil	Contrapicado	Normal, frontal	Picado, ¾	Picado, ¾	Normal, frontal	Normal, frontal	Normal, ¾
Movimento de Câmara				Zoom in						
Motivo do Plano	Belle	Monstro	Monstro	Belle	Candeeiro	Bule, chávena e pluma	Monstro	Candeeiro	Monstro	Monstro
Plano	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Tipo de Plano	Primeiro plano	Primeiro plano	Primeiro plano	Médio longo	Primeiro plano	Geral	Inteiro	Médio curto	Primeiro plano	Médio

Tipo de Ângulo	Normal, frontal	Normal, ¾	Contrapicado, ¾	Normal, ¾	Normal, ¾	Contrapicado, ¾	Picado, ¾	Contrapicado, ¾	Normal, frontal	Contrapicado, perfil
Movimento de Câmara										
Motivo do Plano	Monstro	Monstro	Monstro	Belle	Monstro	Candeeiro, bule, chávena e pluma	Relógio	Monstro	Belle	Belle

Plano	21	22	23	24	25	26	27
Tipo de Plano	Primeiro plano	Primeiro plano	Médio curto	Geral	Primeiro plano	Médio curto	Médio longo
Tipo de Ângulo	Normal, frontal	Normal, frontal	Contrapicado, perfil	Contrapicado, ¾	Normal, ¾	Normal, frontal	Normal, ¾
Movimento de Câmara							
Motivo do Plano	Monstro	Belle	Belle	Armário	Belle	Monstro	Belle

Tabela 9: Descrição fílmica do intervalo 1h07m03s-1h07m48s, correspondente à cena de Belle a preocupar-se com os restantes habitantes do castelo

Plano	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

Tipo de Plano	Geral	Inteiro	Geral	Inteiro	Inteiro	Inteiro	Geral	Médio longo	Detalhe	Primeiro plano
Tipo de Ângulo	Normal, frontal	Picado, ¾	Picado, ¾	Picado, ¾	Contrapicado, ¾	Picado, ¾	Picado, ¾	Contrapicado, ¾	Normal, frontal	Normal, frontal
Movimento de Câmara					Panning da direita para a esquerda					
Motivo do Plano	Rosa, Belle monstro	Candeeiro e relógio	Bule	Candeeiro, relógio	Belle	Candeeiro, geral, pluma	Bule	Belle	Rosa	Belle

Plano	11
Tipo de Plano	Médio longo
Tipo de Ângulo	Picado, frontal
Movimento de Câmara	
Motivo do Plano	Monstro

Tabela 10: Descrição fílmica do intervalo 1h08m35s-1h10m25s correspondente à cena do Monstro a mostrar a biblioteca a Belle

Plano	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21

Tipo de Plano	Médio curto	Médio longo	Médio	Médio curto	Médio	Médio curto	Médio	Médio curto	Médio	Médio curto
Tipo de Ângulo	Picado, ¾	Picado, perfil	Contrapicado, ¾	Picado, frontal	Contrapicado, frontal	Picado, ¾	Contrapicado, frontal	Picado, ¾	Contrapicado, perfil	Picado, ¾
Movimento de Câmara										
Motivo do Plano	Monstro	Monstro e Belle	Belle e monstro	Belle	Monstro	Belle	Monstro	Belle	Monstro	Belle

Plano	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31
Tipo de Plano	Geral	Médio	Geral	Médio curto	Médio curto	Médio curto	Primeiro plano	Médio curto	Geral	Médio
Tipo de Ângulo	Normal, frontal	Contrapicado, ¾	Contrapicado	Contrapicado, ¾	Contrapicado, ¾	Contrapicado, ¾	Contrapicado, ¾	Contrapicado, ¾	Normal, ¾	Contrapicado, ¾
Movimento de Câmara		Rotação	Rotação							
Motivo do Plano	Biblioteca	Belle	Biblioteca	Belle	Monstro	Belle	Monstro	Belle	Monstro e Belle	Monstro

Plano	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41
Tipo de Plano	Médio curto	Primeiro plano	Médio curto	Primeiro plano	Médio curto	Primeiro plano	Médio	Geral	Médio	Geral
Tipo de Ângulo	Contrapicado, ¾	Contrapicado, ¾	Contrapicado, ¾	Contrapicado, ¾	Contrapicado, ¾	Contrapicado, ¾	Normal, frontal	Picado, ¾	Contrapicado, ¾	Picado, frontal

Movimento de Câmara									Zoom in	
Motivo do Plano	Belle	Monstro	Belle	Monstro	Belle	Monstro	Monstro Belle biblioteca	Monstro Belle biblioteca	Belle	Belle Biblioteca

Tabela 11: Descrição fílmica do intervalo 1h27m34s-1h30m27s, correspondente à cena posterior à dança romântica de Belle e do Monstro

Plano	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Tipo de Plano	Geral	Americano	Médio curto	Médio curto	Médio curto	Médio	Primeiro plano	Primeiro plano	Primeiro plano	Geral
Tipo de Ângulo	Picado, ¾	Picado	Contrapicado, ¾	Picado, ¾	Contrapicado, ¾	Normal, ¾	Contrapicado, ¾	Picado, ¾	Contrapicado, ¾	Picado, frontal
Movimento de Câmara										
Motivo do Plano	Belle monstro	Belle e monstro	Belle e monstro	Belle e monstro	Belle e monstro	Belle e monstro	Belle e mosntro	Belle e mosntro	Belle e monstro	Belle e monstro

Plano	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Tipo de Plano	Primeiríssimo plano	Primeiro plano	Primeiríssimo plano	Médio curto	Primeiro plano	Primeiro plano	Primeiro plano	Detalhe	Primeiro plano	Detalhe
Tipo de Ângulo	Normal, frontal	Normal, frontal	Normal, frontal	Contrapicado, ¾	Picado, ¾	Contrapicado, ¾	Picado, ¾	Normal, frontal	Normal, ¾	Picado ¾
Movimento de Câmara								Tilt ascendente		
Motivo do Plano	Belle	Monstro	Belle	Belle e mosntro	Belle	Monstro	Monstro e Belle	Espelho mágico	Belle e mosntro	Belle

Plano	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
Tipo de Plano	Primeiro plano	Médio curto	Médio	Primeiro plano	Primeiro plano	Primeiro plano	Médio	Primeiríssimo plano	Primeiro plano	Médio curto
Tipo de Ângulo	Normal, ¾	Contrapicado, ¾	Normal, perfil	Normal, ¾	Normal, ¾	Normal, ¾	Normal, ¾	Normal, ¾	Normal, ¾	Contrapicado, ¾
Movimento de Câmara										
Motivo do Plano	Belle	Belle e mosntro	Belle e monstro	Belle	Monstro	Belle	Belle	Monstro	Belle	Monstro

Plano	31	32	33	34	35	36	37	38	39
Tipo de Plano	Médio curto para inteiro	Primeiríssimo plano	Inteiro	Geral	Inteiro	Geral	Médio	Geral	Inteiro
Tipo de Ângulo	Picado, ¾	Contrapicado ¾	Normal, perfil	Picado, frontal	Conrta picado, ¾	Normal, ¾	Contrapicado, frontal	Picado, perfil	Contrapicado, frontal
Movimento de Câmara									Zoom in
Motivo do Plano	Belle	Monstro	Belle	Belle	Belle	Belle	Cabide	Belle e cabide	Bule

Tabela 12: Descrição fílmica do intervalo 1h49m13s-1h54m00s, correspondente à cena de Belle a reavivar o monstro

Plano	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Tipo de Plano	Geral	Detalhe	Primeiro plano	Primeiro plano	Médio	Primeiro plano	Primeiro plano	Primeiro plano	Detalhe	Primeiro plano
Tipo de Ângulo	picado, ¾	Normal, perfil	Contrapicado, ¾	Picado, ¾	Contrapicado, ¾	Picado, ¾	Contrapicado, ¾	Picado, ¾	Contrapicado, frontal	Picado, ¾
Movimento de Câmara	Tilt descendente									
Motivo do Plano	Belle e monstro	Mão de Belle e de monstro	Belle e monstro	Belle e monstro	Belle e monstro	Monstro e Belle	Belle e monstro	Monstro e Belle	Rosa	Monstro e Belle

Plano	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Tipo de Plano	Médio curto	Primeiríssimo plano	Médio curto	Detalhe	Geral	Geral	Inteiro	Inteiro	Médio	Detalhe
Tipo de Ângulo	Contrapicado, ¾	Normal, perfil	Contrapicado, ¾	Picado, ¾	Picado, ¾	Picado, frontal	Picado ¾	Picado, perfil	Contrapicado, frontal	Picado, ¾
Movimento de Câmara								Travelling		Zoom out
Motivo do Plano	Belle e monstro	Monstro	Belle e monstro	Rosa	Belle e monstro	Belle e monstro	Candeeiro e pluma	Candeeiro, relógio e pluma	Armário	Teclas do piano

Plano	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30

Tipo de Plano	Geral	Geral	Geral	Médio	Médio longo	Inteiro	Médio longo	Geral	Inteiro	Inteiro
Tipo de Ângulo	Contrapicado, ¾	Picado, ¾	Picado, ¾	Contrapicado, frontal	Contrapicado, ¾	Normal, frontal	Contrapicado, ¾	Contrapicado, ¾	Picado, ¾	Normal, ¾
Movimento de Câmara	Zoom in	Tilt ascendente				Eral	Zoom in			Tilt ascendete
Motivo do Plano	Habitantes do castelo	Habitantes do castelo	Bule	Habitantes do castelo	Relógio e candeeiro	Bule	Relógio e candeeiro	Chávena	Chávena	Chávena

Plano	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
Tipo de Plano	Geral	Médio	Geral	Médio longo	Americano	Primeiro plano	Médio	Inteiro	Geral	Primeiro plano
Tipo de Ângulo	Normal, ¾	Contrapicado, ¾	Picado, ¾	Picado, ¾	Picado, ¾	Normal, frontal	Normal, frontal	Picado, ¾	Picado, frontal	Normal, perfil
Movimento de Câmara						Zoom out		Zoom out		
Motivo do Plano	Bule e chávena	Cabide	Habitantes do castelo	Relógio e candeeiro	Relógio e candeeiro	Relógio	Candeeiro	Habitantes do castelo	Sala da rosa	Belle

Plano	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50
Tipo de Plano	Primeiríssimo plano	Médio curto	Primeiro plano	Primeiro plano	Médio longo	Primeiro plano	Detalhe	Médio curto	Médio curto	Geral
Tipo de Ângulo	Normal, perfil	Contrapicado, ¾	Contrapicado, ¾	Picado, ¾	Normal, perfil	Normal, perfil	Contrapicado, frontal	Contrapicado, ¾	Contrapicado, ¾	Picado, ¾

Movimento de Câmara							Tilt ascendente			
Motivo do Plano	Monstro	Belle e monstro	Feiticeira	Monstro	Belle e monstro	Belle e monstro	Rosa	Feiticeira	Belle e monstro	Belle e monstro

Plano	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60
Tipo de Plano	Médio curto	Geral	Médio curto	Médio longo	Geral	Detalhe	Médio curto	Detalhe	Médio curto	Geral
Tipo de Ângulo	Contrapicado, ¾	Picado, ¾	Normal, ¾	Contrapicado, ¾	Picado, ¾	Normal, frontal	Contrapicado, ¾	Contrapicado, ¾	Picado, frontal	Picado, frontal
Movimento de Câmara				Zoom out						
Motivo do Plano	Feiticeira	Belle e monstro	Belle	Feiticeira	Belle e monstro	Mão de monstro	Belle	monstro	Belle	Sala da rosa

Plano	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70
Tipo de Plano	Inteiro	Médio	Médio	Médio curto	Médio longo	Primeiríssimo plano	Primeiríssimo plano	Primeiríssimo plano	Primeiríssimo plano	Detalhe
Tipo de Ângulo	Normal, ¾	Normal, ¾	Normal, ¾	Normal, frontal	Normal, perfil	Normal, ¾	Normal, ¾	Normal, ¾	Normal, ¾	Normal, ¾
Movimento de Câmara			Zoom in		Zoom in					
Motivo do Plano	Belle e príncipe	Belle e príncipe	Príncipe	Belle	Belle e príncipe	Belle e príncipe	Belle e príncipe	Belle e príncipe	Belle e príncipe	Olhos do príncipe

Plano	**71**	72	73	74	75	76
Tipo de Plano	Primeiríssimo plano	Primeiro plano	Primeiríssimo plano	Primeiro plano	Primeiro plano	Médio longo
Tipo de Ângulo	Normal, ¾	Normal, perfil	Normal, ¾	Normal, ¾	Normal, perfil	Normal ,perfil
Movimento de Câmara						Zoom in e rotação e Zoom out
Motivo do Plano	Belle e príncipe	Belle e príncipe	Belle e príncipe	Belle e príncipe	Belle e príncipe	Belle e príncipe

3. Aladdin (2019)

Tabela 13: Descrição fílmica do intervalo 6m21s-9m14s-10m56s, correspondente à cena da fuga de Aladdin e Jasmine

Plano	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

Tipo de Plano	Geral	Médio longo	Primeiro plano	Médio longo	Médio	Médio curto	Médio longo	Primeiro plano	Médio curto	Médio curto
Tipo de Ângulo	Picado, ¾	Normal, ¾	Normal, perfil	Normal, ¾	Normal, ¾	Contrapicado, ¾	Normal, ¾	Normal, ¾	Normal, ¾	Normal, ¾
Movimento de Câmara										
Motivo do Plano	Mercado	Jasmine	Jasmine	Jasmine na banca de mercado	Jasmine e meninos no mercado	Jasmine e vendedor	Aladdin e menino no mercado	Aladdin	Vendedor e Jasmine	Aladdin, Abu e Jasmine

Plano	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Tipo de Plano	Médio	Médio curto	Médio	Detalhe	Médio curto	Primiero plano	Primeiro plano	Primeiro plano	Primeiro plano	Detalhe
Tipo de Ângulo	Normal, ¾	Normal, ¾	Normal, ¾	Picado, ¾	Normal, ¾	Normal, ¾	Normal, ¾	Normal, ¾	Normal, ¾	Picado, ¾
Movimento de Câmara							Zoom in	Zoom in		
Motivo do Plano	Vendedor, Aladdin n, Abu e Jasmine	Aladdin, Abu e Jasmine	Vendedor, Aladdin, Abu e Jasmine	Pulseira de Jasmine	Aladdin, Abu e Jasmine	Aladdin e Jasmine	Aladdin e Jasmine	Aladdin e Jasmine	Alladiin e Jasmine	Braço de Jasmine

Plano	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
Tipo de Plano	Primeiro plano	Médio	Detalhe	Médio	Primeiríssimo plano	Médio curto	Detalhe	Médio curto	Inteiro	Médio curto

Tipo de Ângulo	Normal, ¾	Normal, ¾	Picado, ¾	Normal, ¾	Normal, ¾	Normal, ¾	Normal, frontal	Normal, frontal	Normal, ¾	Normal, ¾
Movimento de Câmara										
Motivo do Plano	Jasmine	Vendedor, Aladdin , Abu e Jasmine	Bolso do vendedor	Vendedor, Aladdin, Abu e Jasmine	Jasmine	Aladdin e Jasmine	Aladdin e Jasmine	Aladdine Jasmine	Vendedor	Vendedor

Plano	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
Tipo de Plano	Médio	Primeiro plano	Médio curto	Primeiro plano	Médio	Médio curto	Geral	Inteiro	Inteiro	Geral
Tipo de Ângulo	Normal, frontal	Normal, ¾	Normal, ¾	Normal, ¾	Normal, ¾	Normal, ¾	Normal, frontal	Contrapicado, ¾	Normal, frontal	Contrapicado, ¾
Movimento de Câmara										
Motivo do Plano	Aladdin e Jasmine	Aladdin e Jasmine	Aladdin, Abu e Jasmine	Jasmine	Aladdin, Abu e Jasmine	Aladdin	Mercado	Aladdin	Aladdin	Luta

Plano	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50
Tipo de Plano	Médio longo	Médio curto	Médio longo	Inteiro	Médio longo	Médio	Inteiro	Médio	Inteiro	Médio
Tipo de Ângulo	Normal, ¾	Normal, ¾	Normal, ¾	Normal, ¾	Normal, ¾	Picado, perfil	Contrapicado, ¾	Contrapicado, frontal	Picado, frontal	Contrapicado, frontal
Movimento de Câmara				Zoom in						

Motivo do Plano	Aladdin	Aladdin	Aladdin	Habitante	Aladdin	Habitante	Aladdin	Aladdin	Soldados	Aladdin

Plano	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60
Tipo de Plano	Inteiro	Inteiro	Inteiro	Inteiro	Médio	Geral	Médio longo	Geral	Médio longo	Inteiro
Tipo de Ângulo	Picado, perfil	Contrapicado, ¾	Picado perfil	Normal, perfil	Nornal, ¾	Contrapicado, ¾	Normal, ¾	Contrapicado, ¾	Normal, ¾	Contrapicado, ¾
Movimento de Câmara										
Motivo do Plano	Aladdin	Aladdin	Aladdin	Aladdin	Aladdin	Janela	Aladdin	Aladdin	Jasmine e Abu	Aladdin

Plano	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70
Tipo de Plano	Médio longo	Médio longo	Médio curto	Médio	Detalhe	Médio longo	Médio longo	Médio curto	Detalhe	Detalhe
Tipo de Ângulo	Contrapicado, ¾	Normal, frontal	Picado, frontal	Normal, frontal	picado, ¾	Normal, picado, ¾	Normal, frontal	Normal, picado, ¾	Normal, picado, ¾	Contrapicado, , ¾
Movimento de Câmara										
Motivo do Plano	Aladdin e Jasmine	Soldados	Soldados	Aladdin	Aladdin	Aladdin e Jasmine	Soldados	Aladdin	Faca na corda	Roldana

Plano	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80

Tipo de Plano	Detalhe	Médio curto	Detalhe	Geral	Inteiro	Geral	Inteiro	Médio curto	Médio	Médio curto
Tipo de Ângulo	Contrapicado, ¾	Normal, , ¾	Contrapicado, frontal	Picado, picado, ¾	Normal, frontal	Picado, , ¾	Contrapicado, , ¾	Picado, frontal	Contrapicado, ¾	Picado, ¾
Movimento de Câmara										
Motivo do Plano	Saco a cair	Aladdin	Saco a cair	Aladdin	Soldados	Aladdin	Aladdin	Soldados	Aladdin	Soldados

Plano	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90
Tipo de Plano	Médio	Inteiro	Médio longo	Médio curto	Médio curto	Médio curto	Médio curto	Médio longo	Médio	Geral
Tipo de Ângulo	Contrapicado, ¾	Picado, ¾	Picado, ¾	Picado, ¾	Picado, ¾	Normal, ¾	Normal, ¾	Normal, perfil	Contrapicado, ¾	Contrapicado, ¾
Movimento de Câmara			Tilt ascedente							
Motivo do Plano	Aladdin	Aladdin	Aladdin	Professora	Aladdin	Professora	Aladdin	Habitantes	Aladdin	Aladdin

Plano	91	92	93	94	95	96	97	98	99	100
Tipo de Plano	Primeiro plano	Médio longo	Médio	Médio curto	Inteiro	Geral	Inteiro	Inteiro	Inteiro	Geral
Tipo de Ângulo	Normal, ¾	Normal, ¾	Normal, ¾	Normal, ¾	Normal, ¾	Normal, perfil	Contrapicado, ¾	Contrapicado, ¾	Normal, perfil	Normal, frontal
Movimento de Câmara										

Motivo do Plano	Aladdin	Aladdin	Aladdin	Soldado	Aladdin	Aladdin	Aladdin	Aladdin	Jasmine e Aladdin	Soldados

Plano	101	102	103	104	105	106	107	108	109	110
Tipo de Plano	Médio curto	Geral	Médio curto	Inteiro	Inteiro	Médio longo	Médio	Médio	Inteiro	Médio longo
Tipo de Ângulo	Normal, frontal	Picado, frontal	Normal, frontal	Normal, frontal	Normal, frontal	Contrapicado, ¾	Picado, ¾	Normal ¾	Picado, ¾	Normal, ¾
Movimento de Câmara					Tilt ascendente					
Motivo do Plano	Jasmine e Aladdin	Mercado	Jasmine e Aladdin	Aladdin Jasmine e soldados	Jasmine e Aladdin	Aladdin e Jasmine	Soldados	Aladdin	Soldados	Aladdin

Plano	111	112	113	114	115	116	117	118	119	120
Tipo de Plano	Inteiro	Geral	Primeiro plano	Primeiro plano	Primiero plano	Primeiro plano	Primiero plano	Geral	Médio curto	Médio longo
Tipo de Ângulo	Normal,perfil	Picado, ¾	Contrapicado, ¾	Picado, ¾	Contrapicado, ¾	Picado, ¾	Contrapicado, ¾	Normal, ¾	Normal, ¾	Normal, frontal
Movimento de Câmara										

Motivo do Plano	Soldados	Telhados	Aladdin	Jasmine	Aladdin	Jasmine	Aladdin	Aladdin, Jasmine	soldados	Aladdin

Plano	121	122	123	124	125	126	127	128	129	130
Tipo de Plano	Médio logno	Geral	Inteiro	Geral	Inteiro	Geral	Médio longo	Médio	Médio curto	Inteiro
Tipo de Ângulo	Normal, frontal	Normal frontal	Picado, ¾	Picado, ¾	Picado, ¾	Contrapicado, frontal	Normal, perfil	Normal, frontal	Normal, frontal	Normal, ¾
Movimento de Câmara										
Motivo do Plano	Jasmine	Aladdin Jasmine	Aladdin	Aladdin	Aladdin	Jasmine	Aladdin	Aladin e Jasmine	Soldados	Aladdin

Plano	131	132	133	134	135	136	137
Tipo de Plano	Inteiro	Médio curto	Médio curto	Médio longo	Médio	Geral	Inteiro
Tipo de Ângulo	Contrapicado, ¾	Normal, ¾	Normal, ¾	Normal, frontal	Normal, frontal	Picado, ¾	Contrapicado,frontal
Movimento de Câmara							
Motivo do Plano	Jasmine	Aladdin	Jasmine	Soldados	Jasmine	Jasmine	Aladdin e Jasmine

Tabela 14: Descrição fílmica do intervalo 18m66s-20m17s correspondente à cena da conversa de Jasmine a conhecer um dos seus pretendentes

Plano	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Tipo de Plano	Geral	Geral	Inteiro	Médio	Geral	Médio curto	Médio para Médio curto	Geral	Médio longo	Geral
Tipo de Ângulo	Normal, frontal	contrapicado¾	Contrapicado,frontal	Contrapicado, frontal	Contrapicado, frontal	Normal, frontal	Contrapicado, frontal	Normal, ¾	Normal, frontal	Picado, ¾
Movimento de Câmara					Zoom in		Zoom in			
Motivo do Plano	Sala do sultão	sultão	Jasmine	Pretendente	Jasmine	Jasmine	Pretendente	Jasmine	Jasmine	Sala so sultão

Plano	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Tipo de Plano	Primeiro plano	Médio curto	Médio	Médio longo	Geral	Médio curto	Geral	Primeiro plano	Médio longo	Primeiro plano
Tipo de Ângulo	Normal, frontal	Contrapicado, ¾	Normal, ¾	Normal, ¾	Normal, perfil	Normal, ¾	Contrapicado, ¾	Normal, frontal	Normal, ¾	Normal, frontal
Movimento de Câmara										
Motivo do Plano	Jasmine	Pretendente	Jasmine	Pretendente	Pretendente	Pretendente	Jasmine, sultão e companhia	Jasmine	Pretendente	Sultão

Plano	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
Tipo de Plano	Primeiro plano	Médio longo	Primeiro plano	Primeiro plano	Primeiro plano	Médio curto	Primeiro plano	Médio curto	Médio	Médio curto

Tipo de Ângulo	Normal, frontal	Normal, ¾	Normal, ¾	Normal, ¾	Normal, frontal	Normal, ¾	Normal, ¾	Normal, ¾	Normal, ¾	Normal, ¾
Movimento de Câmara										
Motivo do Plano	Jasmine	Pretendente	Tigre	Pretendente	Jasmine	Pretendente	Tigre	Pretendente	Jasmine	Jafar

Plano	31	32	33
Tipo de Plano	Médio curto	Primeiro plano	Primeiro plano
Tipo de Ângulo	Normal, ¾	Normal, ¾	Normal, ¾
Movimento de Câmara			
Motivo do Plano	Pretendente	Tigre	Pretendente

Tabela 15: Descrição fílmica do intervalo 26m17s-19m25s, correspondente à cena de Jasmine, Dalia e Aladdin nos aposentos reais

Plano	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Tipo de Plano	Inteiro	Inteiro	Médio	Médio longo para Médio curto	Médio curto	Médio longo	Médio curto	Médio longo	Médio curto	Médio longo
Tipo de Ângulo	Normal, ¾	Normal, ¾	Normal, ¾	Normal, ¾	Normal, ¾	Normal, ¾	Normal, ¾	Normal, ¾	Normal, ¾	Normal, ¾

Movimento de Câmara				Zoom in						
Motivo do Plano	Jasmine e Dalia	Jasmine e Dalia	Jasmine e Dalia	Jasmine e Dalia	Jasmine e Dalia	Dalia	Jasmine	Dalia	Jasmine	Dalia

Plano	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Tipo de Plano	Médio curto	Detalhe	Médio longo	Médio curto	Médio curto	Médio curto	Médio curto	Médio curto	Médio curto	Detalhe
Tipo de Ângulo	Normal, ¾	Normal, ¾	Normal, ¾	Normal, ¾	Normal, ¾	Normal, ¾	Normal, ¾	Normal, ¾	Normal, ¾	Picado, ¾
Movimento de Câmara										
Motivo do Plano	Jasmine	Papagaio	Aladdin Jasmine	Jasmine	Aladdin	Jasmine	Aladdin	Jasmine	Aladdin e Jasmine	Pulseira de Jasmine

Plano	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
Tipo de Plano	Médio curto	Inteiro	Primeiro plano	Médio longo	Médio longo	Médio	Primeiro plano	Médio curto	Primeiro plano	Médio curto
Tipo de Ângulo	Normal, ¾	Normal, ¾	Normal, ¾	Normal, ¾	Normal, ¾	Normal, ¾	Normal, ¾	Normal, ¾	Normal, ¾	Normal, ¾
Movimento de Câmara										
Motivo do Plano	Jasmine	Papagaio, Jasmine e Aladdin	Aladdin e Jasmine	Aladdin e Jasmine	Aladdin e Jasmine	Aladdin e Jasmine	Jasmine e Aladdin	Aladdin e Jasmine	Jasmine e Aladdin	Aladdin e Jasmine

Plano	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
Tipo de Plano	Primiero plano	Médio curto	Primeiro plano	Médio curto	Primeiro plano	Geral	Médio	Médio	Primeiro plano	Médio curto
Tipo de Ângulo	Normal, ¾	Normal, ¾	Normal, ¾	Normal, ¾	Normal, ¾	Normal, ¾	Normal, ¾	Normal, ¾	Normal, ¾	Normal, ¾
Movimento de Câmara										
Motivo do Plano	Jasmine e Aladdin	Aladdin e Jasmine	Jasmine e Aladdin	Aladdin e Jasmine	Jasminee Aladdin	Dalia	Aladdin e Jasmine	Dalia	Jasmine	Jasmine e Aladdin

Plano	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50
Tipo de Plano	Médio	Médio	Médio	Médio	Primeiro plano	Médio	Médio	Médio	Médio	Médio curto
Tipo de Ângulo	Normal, ¾	Normal, ¾	Normal, ¾	Normal, ¾	Normal, ¾	Normal, ¾	Normal, ¾	Normal, ¾	Normal, ¾	Nroaml, ¾
Movimento de Câmara										
Motivo do Plano	Dalia	Aladdin e Jasmine	Dalia	Aladdin e Jasmine	Aladdin e Jasmine	Aladdin e Jasmine	Dalia	Aladdin e Jasmine	Dalia	Jasmine e Aladdin

Plano	51	52	53	54	55	56	57
Tipo de Plano	Médio	Médio	Médio	Médio	Médio	Médio curto	Primeiro plano
Tipo de Ângulo	Normal, ¾	Normal, ¾	Normal, ¾	Normal, ¾	Normal, ¾	Normal, ¾	Normal, ¾

Movimento de Câmara							
Motivo do Plano	Dalia	Aladdin e Jasmine	Dalia	Jasmine e Aladdin	Dalia	Jasmine e Aladdin	Aladdin

Tabela 16: Descrição fílmica do intervalo 58m58s-1h01m54s correspondente à cena de apresentação de Aladdin como príncipe

Plano	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Tipo de Plano	Geral	Primeiro plano	Médio curto	Primiero plano	Geral	Médio longo	Geral	Médio longo	Médio longo	Detalhe
Tipo de Ângulo	Picado, ¾	Normal, ¾	Contrapicado, ¾	Normal, frontal	Normal, ¾	Normal, ¾	Normal, ¾	Contrapicado, ¾	Normal, ¾	Normal,frontal
Movimento de Câmara										
Motivo do Plano	Sala do sultão	Aladdin	Jafar	Aladdin	Sala do sultão	Aladdin e génio	Sala do sultão	Siultão, Jasmine e Dalia	Aladdin e génio	Pés de Aladdin e génio

Plano	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Tipo de Plano	Médio longo	Geral	Médio longo	Médio curto	Médio longo	Médio	Médio longo	Médio curto	Primeiro plano	Primeiro plano
Tipo de Ângulo	Normal, ¾	Normal, ¾	Normal, ¾	Normal, ¾	Normal, ¾	Contrapicado, ¾	Normal, ¾	Contrapicado, ¾	Contrapicado, ¾	Normal, ¾
Movimento de Câmara										

Motivo do Plano	Aladdin e génio	Sultão, Jasmine e Dalia	Aladdin e génio	Jafar	Aladdin e génio	Sultão, Jasmine e Dalia	Aladdin e génio	Jafar	Génio	Aladdin

Plano	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
Tipo de Plano	Primeiro plano	Médio	Médio curto	Médio curto	Primeiro plano	Primeiro plano	Primeiro plano	Primeiro plano	Primeiro plano	Médio curto
Tipo de Ângulo	Contrapicado, ¾	Contrapicado, ¾	Contrapicado, ¾	Normal, frontal	Normal, frontal	Contrapicado, ¾	Normal, frontal	Contrapicado, ¾	Normal, frontal	Normal, frontal
Movimento de Câmara										
Motivo do Plano	Génio	Sultão, Jasmine e Dalia	Jafar	Sultão e Jasmine	Aladdin	Génio	Aladdin	Génio	Aladdin	Sultão e Jasmine

Plano	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
Tipo de Plano	Médio longo	Geral	Médio	Médio	Médio	Geral	Médio	Médio	Médio	Médio curto
Tipo de Ângulo	Normal, ¾	Normal, ¾	Normal, ¾	Contrapicado, ¾	Normal, ¾	Picado, ¾	Normal, ¾	Contrapicado, ¾	Normal, ¾	Normal, ¾
Movimento de Câmara										
Motivo do Plano	Aladdin e génio	Sala do sultão	Aladdin e génio	Sultão, Jasmine e dália	Aladdin e génio	Sala do sultão	Oferendas	Oferendas	Aladdin e génio	Jasmine e Dalia

Plano	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50
Tipo de Plano	Médio	Médio curto	Médio	Primeiro plano	Médio curto	Médio curto	Médio longo	Primeiro plano	Primeiro plano	Primeiro plano
Tipo de Ângulo	Normal, ¾	Contrapicado, ¾	Normal,, frontal	Contrapicado, ¾	Normal, ¾	Normal, ¾	Normal frontal	Contrapicado, ¾	Normal, ¾	Contrapicado, ¾
Movimento de Câmara										
Motivo do Plano	Aladdin e génio	Jafar	Aladdin e génio	Génio	Jasmine e Dalia	Jafar	Aladdin e génio	Jafar	Aladdin	Génio

Plano	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60
Tipo de Plano	Primeiro plano	Médio	Médio	Detalhe	Médio curto	Médio	Primeiro plano	Detalhe	Médio curto	Primeiro plano
Tipo de Ângulo	Normal, frontal	Contrapicado, ¾	Normal, frontal	Normal, ¾	Normal, ¾	Normal, frontal	Contrapicado, ¾	Picado, ¾	Normal, ¾	Normal, frontal
Movimento de Câmara										
Motivo do Plano	Aladdin	Sultão, Jasmine e Dalia	Aladdin e génio	Oferenda	Jasmine e Dalia	Aladdin e génio	Génio	Oferenda	Jasmine	Aladdin

Plano	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70
Tipo de Plano	Médio curto	Primeiro plano	Médio curto	Primeiro plano	Médio	Primeiro plano	Primiero plano	Médio curto	Primeiro plano	Primeiro plano
Tipo de Ângulo	Normal, ¾	Normal, frontal	Normal, frontal	Normal, frontal	Normal, ¾	Contrapicado, ¾	Normal, frontal	Normal, ¾	Normal, ¾	Contrapicado, ¾

Movimento de Câmara										
Motivo do Plano	Jasmine e Dalia	Aladdin	Jasmine Dalia	Sultão	Oferendas	Génio	Aladdin	Jasmine	Aladdin	Génio

Plano	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80
Tipo de Plano	Médio curto	Primeiro plano	Médio curto	Médio	Médio curto	Primeiro plano	Primeiro plano	Primeiro plano	Médio curto	Médio
Tipo de Ângulo	Normal, ¾	Normal, ¾	Normal, ¾	Normal, frontal	Normal ¾	Normal, frontal	Contrapicaod, ¾	Normal, ¾	Normal, ¾	Normal, ¾
Movimento de Câmara										
Motivo do Plano	Jasmine	Aladdin	Jasmine	Aladdin e génio	Jasmine e Dalia	Aladdin	Génio	Aladdin	Jasmine e Dalia	Aladdin e geénio
Plano	81	82	83	84						
Tipo de Plano	Médio curto	Primeiro plano	Primeiro plano	Geral						
Tipo de Ângulo	Normal, ¾	Contrapicado, ¾	Contrapicado, ¾	Contrapicado, ¾						
Movimento de Câmara										
Motivo do Plano	Dalia a Jasmine	Aladdin	Génio	Sala do sultão						

Tabela 17: Descrição fílmica co intervalo 1h57m05s-1h58m12s, correspondente à cena da conversa de Jasmine com o sultão

Plano	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Tipo de Plano	Médio longo	Médio	Primeiro plano	Médio	Médio curto	Médio	Primeiro plano	Médio	Primeiro plano	Médio
Tipo de Ângulo	Normal, frontal	Normal, ¾	Normal, ¾	Contrapicado, ¾	picado, ¾	Contrapicado, ¾	Picado, ¾	Contrapicado, ¾	Picado, ¾	Contrapicado, ¾
Movimento de Câmara										
Motivo do Plano	Jasmine e sultão	Sultão	Jasmine	Jasmine e sultão	Jasmine	Jasmine e sultão	Jasmine	Sultão e Jasmine	Jasmine	Jasmine e sultão

Plano	11	12	13	14	15	16
Tipo de Plano	Primeiro plano	Médio	Primeiro plano	Médio curto	Primiero plano	Médio
Tipo de Ângulo	Picado, ¾	Contrapicado, ¾	Contrapicado, ¾	Picado, ¾	Contrapicado, ¾	Normal, ¾
Movimento de Câmara			Tilta ascendente			
Motivo do Plano	Jasmine e sultão	Sultão	Jasmine	Sultão	Jasmine	Dalia, génio e tapete

4. Little Mermaid (2023)

Tabela 18: Descrição fílmica do intervalo 7m07s-10m56s, correspondente à cena da exploração do barco e fuga do tubarão de Ariel

Plano	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

Tipo de Plano	Geral	Primeiro plano	Médio curto	Detalhe	Inteiro	Médio para Médio curto	Inteiro	Geral	Médio	Detalhe
Tipo de Ângulo	Picado, frontal	Picado, ¾	Contrapicado, ¾	Normal, frontal	Normal, frontal	Normal, frontal	Picado, ¾	Normal, frontal	Normal, frontal	Picado, frontal
Movimento de Câmara	Travelling					Zoom in	Tracking	Zoom in		
Motivo do Plano	Profundezas do oceano	Ariel	Ariel	Óculo	Peixe	Ariel	Ariel	Navio naufragado	Ariel	Óculo

Plano	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Tipo de Plano	Médio longo	Geral	Geral	Geral	Médio curto	Geral	Médio curto	Médio	Médio	Geral
Tipo de Ângulo	Normal, frontal	Picado, ¾	Contrapicado, ¾	Normal, perfil	Normal, ¾	Normal, frontal	Normal, ¾	Normal, perfil	Normal, ¾	Contrapicado, perfil
Movimento de Câmara		Tracking	Zoom out				Zoom in			
Motivo do Plano	Ariel	Ariel	Ariel	Barco e Ariel	Ariel	Interior do navio	Ariel	Ariel	Ariel	Peixe

Plano	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
Tipo de Plano	Médio curto	Geral	Geral	Primeiríssimo plano	Médio curto	Médio curto	Geral	Médio curto	Geral	Geral
Tipo de Ângulo	Contrapicado, ¾	Contrapicado, ¾	Picado, ¾	Normal, ¾	Normal frontal	Normal, ¾	Normal, frontal	Normal, ¾	Normal, frontal	Normal, frontal
Movimento de Câmara				Zoom out					Zoom in	
Motivo do Plano	Ariel	Peixe	Peixeo	Ariel	Ariel	Ariel e peixe	Interior do navio	Ariel e peixe	Interior do navio	Ariel e peixe

Plano	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
Tipo de Plano	Médio longo	Geral	Médio curto	Médio longo	Inteiro	Inteiro	Médio longo	Detalhe	Médio	Inteiro
Tipo de Ângulo	Normal, perfil	Picado, ¾	Normal, ¾	Normal¾	Normal, ¾	Normal, ¾	Contrapicado, perfil	Picado, perfil	Normal,frontal	Normal, frontal
Movimento de Câmara								Tilt ascendente		
Motivo do Plano	Ariel e peixe	Ariel e peixe	Ariel e peixe	Ariel e peixeo	Ariel e peixe	Peixe	Ariel	Mão de Ariel a pegar em objeto humano	Ariel e peixe	Peixe e tubarão

Plano	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50
Tipo de Plano	Inteiro	Inteiro	Geral	Inteiro	Geral	Geral	Inteiro	Geral	Médio longo	Geral
Tipo de Ângulo	Normal,perfil	Normal, ¾	Contrapicado, ¾	Normal, ¾	Contrapicado, ¾	Normal, ¾	Normal, ¾	Normal, ¾	Picado, ¾	Picado, ¾
Movimento de Câmara						Tracking	Tracking	Zoom out		
Motivo do Plano	Tubarão	Ariel	Ariel	Ariel	Ariel	Ariel e peixe	Ariel e peixe	Interior do navio	Ariel, peixe e tubarão	Ariel

Plano	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60

Tipo de Plano	Detalhe	Geral	Geral	Geral	Inteiro	Geral	Médio	Primeiro plano	Médio longo	Geral
Tipo de Ângulo	Picado, ¾	Picado, ¾	Contrapicado, ¾	Contrapicado, frontal	Contrapicado, ¾	Picado, frontal	Normal, ¾	Normal, ¾	Normal, perfil	Contrapicado,perfil
Movimento de Câmara							Zoom in			
Motivo do Plano	Barbatana de tubarão	Barbatana de tubarão peixe e Ariel	Ariel e tubarão	Peixe	Ariel	Profundezas do oceano	Ariel	Ariel	Ariel no espelho	Ariel

Plano	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70
Tipo de Plano	Inteiro	Geral	Inteiro	Inteiro	Geral	Médio longo	Inteiro	Médio	Médio	Inteiro
Tipo de Ângulo	Picado, ¾	Normal, ¾	Normal, perfil	Picado, ¾	Contrapicado, ¾	Picado, frontal	Normal, ¾	Contrapicado, ¾	Normal, frontal	Contrapicado, ¾
Movimento de Câmara						Zoom in				
Motivo do Plano	Ariel	Tubarão	Tubarão	Ariel e tubarão	Ariel e tubarão	Ariel no espelho	Ariel	Tubarão	Ariel	Ariel

Plano	71	72	73
Tipo de Plano	Inteiro	Inteiro para geral	Detalhe
Tipo de Ângulo	Picado, ¾	Picado, ¾	Normal, frontal

Movimento de Câmara		Tracking	
Motivo do Plano	Ariel	Ariel	Algas

Tabela 19: Descrição fílmica do intervalo 16m38s – 20m53s, correspondente à cena musical "Part of That World"

Plano	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Tipo de Plano	Geral	Geral	Geral	Inteiro	Geral	Inteiro	Médio	Médio longo	Inteiro	Médio longo
Tipo de Ângulo	Normal, frontal	Normal, frontal	Contrapicado, ¾	Normal, perfil	Contrapicado, frontal	Picado, ¾	Normal, perfil	Picado, ¾	Contrapicado, ¾	Normal, ¾
Movimento de Câmara				tracking		Zoom in e rotação				
Motivo do Plano	Ariel	Ariel	Ariel	Ariel	Caverna com relíquias	Ariel	Ariel	Ariel	Ariel	Ariel

Plano	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Tipo de Plano	Médio curto	Médio	Médio longo para Médio curto	Inteiro	Médio longo	Geral	Médio longo	Médio longo	Geral	Médio curto para primeiro plano
Tipo de Ângulo	Picado ¾	Normal, ¾	Picado, frontal	Contrapicado, ¾	picado, ¾	Contrapicado, perfil	Contrapicado, frontal	picado, frontal	Contrapicado, frontal	Picado , ¾
Movimento de Câmara	Zoom in		Zoom in							

Motivo do Plano	Ariel	Ariel e peixe	Ariel e peixe	Ariel	Ariel	Ariel	Ariel	Ariel	Superfície	Ariel

Plano	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
Tipo de Plano	Geral	Geral	Primeiro plano	Primeiro plano	Geral	Geral	Detalhe	Primeiro plano	Médio curto	Inteiro
Tipo de Ângulo	Contrapicado, ¾	Picado, ¾	Normal, perfil	Contrapicado, ¾	Contrapicado, ¾	Normal, frontal	Picado, ¾	Normal, frontal	Picado, ¾	Contrapicado, ¾
Movimento de Câmara		Zoom in								
Motivo do Plano	Ariel	Ariel	Ariel	Ariel	Ariel	Ariel	Livro	Ariel	Ariel	Ariel

Plano	31	32	33	34
Tipo de Plano	Inteiro para primeiro plano	Detalhe	Médio curto	Primeiro plano para geral
Tipo de Ângulo	Picado, frontal	Normal, ¾	Picado, ¾	Picado, ¾
Movimento de Câmara				Zoom out
Motivo do Plano	Ariel	Mão de Ariel	Ariel	Ariel

Tabela 20: Descrição fílmica do intervalo 1h02m28s-1h06m33s, correspondente à cena musical "For the First Time"

Plano	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Tipo de Plano	Detalhe para Geral	Detalhe	Geral	Primeiríssimo plano	Geral	Médio	Geral	Inteiro	Médio curto	Detalhe
Tipo de Ângulo	Normal, frontal	Normal, ¾	Normal, perfil	Normal, ¾	Normal, ¾	Normal, ¾	Normal, perfil	Normal, ¾	Normal, perfil	Normal, ¾
Movimento de Câmara										
Motivo do Plano	Vista da carroça	Face de Ariel	Vista da carroça	Face de Ariel	Vista da carroça	Ariel	Vista da carroça	Condutor de carroça	Ariel	Roda da carroça e mão de Ariel

Plano	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Tipo de Plano	Médio curto	Médio curto	Inteiro para geral	Geral	Geral	Inteiro	Detalhe para Médio longo	Médio longo	Médio curto	Detalhe
Tipo de Ângulo	Contrapicado, ¾	Normal, ¾	Picado, ¾	Contrapicado, ¾	Contrapicado, ¾	Contrapicado, ¾	Normal, perfil	Normal, perfil	Contrapicado, ¾	Normal, frontal
Movimento de Câmara			Tilt ascendente		Tracking		Tilt ascendente			
Motivo do Plano	Ariel	Ariel	Carroça	Castelo	Castelo	Carroça	Pés de criadas	Criados	Ariel	Mão de Ariel no fogo

Plano	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30

Tipo de Plano	Médio curto	Primeiro plano e primeiríssimo plano	Detalhe	Médio longo	Médio curto	Inteiro	Inteiro	Primeiro plano	Médio e Médio longo	Médio curto
Tipo de Ângulo	Contrapicado, ¾	Normal, ¾	Normal, perfil	Contrapicado, ¾	Contrapicado, ¾	Normal, frontal	Contrapicado, perfil	Picado, ¾	Contrapicado, ¾	Normal, ¾
Movimento de Câmara		Zoom in								
Motivo do Plano	Ariel	Ariel	Cestos de frutas	Ariel	Ariel	Caranguejo	Ariel	Ariel	Criadas	Ariel

Plano	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
Tipo de Plano	Médio	Detalhe	Médio curto para primeiríssimo plano	Médio curto para primeiríssimo plano	Médio curto	Médio longo	Primeiro plano	Inteiro para primeiro plano	Detalhe	Primeiro plano
Tipo de Ângulo	Contrapicado, ¾	Contrapicado, ¾	Picado, ¾	Picado, frontal	Contrapicado, frontal	Contrapicado, ¾	Normal, ¾	Normal, frontal	Picado, ¾	Contrapicado, ¾
Movimento de Câmara		Zoom in	Zoom in	Zoom in	Zoom in			Zoom in		
Motivo do Plano	Criada	Azulejos	Ariel	Ariel	Ariel	Criadas	Ariel	Criada	Sapato de Ariel	Ariel

Plano	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50
Tipo de Plano	Médio curto	Detalhe	Primeiro plano	Médio	Médio	Detalhe	Médio longo	Primeiro plano	Primeiro plano	Primero plano
Tipo de Ângulo	Normal, ¾	Normal, ¾	Contrapicado, ¾	Picado, ¾	Normal, frontal	Normal, frontal	Normal, ¾	Normal, ¾	Normal, ¾	Normal, ¾
Movimento de Câmara										
Motivo do Plano	Ariel	Corpete	Ariel	Ariel	Ariel	sapatos	Ariel	Criadas	Ariel	Ariel

Plano	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60
Tipo de Plano	Primeiro plano	Primeiro plano	Inteiro	Médio longo para Médio curto	Primeiro plano	Médio	Primeiro plano	Detalhe	Médio curto	Primeiro plano
Tipo de Ângulo	Normal, ¾	Normal, ¾	Contrapicado, ¾	Normal, frontal	Normal, ¾	Normal, ¾	Normal, ¾	Normal, perfil	Contrapicado, ¾	Normal, ¾
Movimento de Câmara				rotação			Rotação			Rotação
Motivo do Plano	Ariel e criadas	Ariel e criadas	Ariel e criadas	Ariel	Ariel	Criados e príncipe	Ariel	Pernas do príncipe	Príncipe	Ariel

Plano	61	62	63	64	65

Tipo de Plano	Médio	Primeiro plano	Médio longo para primeiro plano	Primeiro plano	Primeiro plano
Tipo de Ângulo	Normal, frontal	Normal, ¾	Normal, frontal	Normal, frontal	Normal, frontal
Movimento de Câmara					
Motivo do Plano	Príncipe	Ariel	Ariel	Príncipe	Ariel

Tabela 21: Descrição fílmica do intervalo 1h23m38s-1h28m57s, correspondente à cena musical "Kiss the Girl"

Plano	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Tipo de Plano	Detalhe	Inteiro	Geral	Inteiro	Inteiro	Inteiro	Inteiro	Geral	Médio	Inteiro
Tipo de Ângulo	Picado, frontal	Contrapicado, ¾	Normal, frontal	Normal, frontal	Normal, frontal	Contrapicado, ¾	Normal, ¾	Picado, ¾	Contrapicado, ¾	Picado, ¾
Movimento de Câmara	Tilt ascendente		Tilt descendente	Zoom in						
Motivo do Plano	Reflexo da lua	Príncipe e Ariel	Príncipe e Ariel	Caranguejo e pássaro	Pássaro, peixe e caranguejo	Pássaro	Pássaro	Pássaro, caranguejo e peixe	Pássaro	Caranguejo

Plano	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Tipo de Plano	Inteiro	Inteiro	Médio curto	Geral	Inteiro	Inteiro	Geral para inteiro	Detalhe	Geral para Médio curto	Detalhe
Tipo de Ângulo	Contrapicado, ¾	Picado,frontal	Contrapicado, ¾	Picado, ¾	Normal, frontal	Picado, ¾	Contrapicado, ¾	Picado, frontal	Contrapicado, ¾	Normal, frontal
Movimento de Câmara						Zoom in e Tilt ascendente		Travelling		
Motivo do Plano	Pássaro	Caranguejo	Pássaro	Pássaro caranguejo e peixe	Caranguejo	Caranguejo e peixe	Caranguejo	Canas de bambu	Pássaro	Inseto

Plano	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
Tipo de Plano	Geral	Geral	Geral	Primeiríssimo plano	Médio curto	Primeiro plano	Médio longo	Médio curto	Detalhe	Primeiro plano
Tipo de Ângulo	Contrapicado, ¾	Contrapicado, ¾	Picado, ¾	Normal, ¾	Normal, ¾	Normal, ¾	Normal, ¾	Contrapicado, perfil	Normal, perfil	Contrapicado, ¾
Movimento de Câmara		Zoom out								
Motivo do Plano	Flamingos	Flamingos a avoar e barco	Caranguejo	Príncipe	Ariel	Príncipe	Príncipe e Ariel	Ariel	Mão de príncipe a Ariel a remar	Príncipe

Plano	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
Tipo de Plano	Primeiro plano	Médio curto	Geral	Médio	Detalhe	Primeiro plano	Primeiro plano	Geral	Médio	Detalhe
Tipo de Ângulo	Normal, perfil	Contrapicado, ¾	Picado, ¾	Contrapicado, ¾	Normal, frontal	contrapicado, ¾	Normal, ¾	Picado, ¾	Picado, ¾	Contrapicado, ¾
Movimento de Câmara										
Motivo do Plano	Ariel	Ariel e príncipe	Barco na cascata	Príncipe e Ariel	Remo com caranguejo e pássaro	príncipe	Ariel e príncipe	Ariel e príncipe	Ariel e príncipe	Mão do príncipe

Plano	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50

Tipo de Plano	Médio curto	Primeiro plano	Primeiro plano	Primeiro plano	Detalhe	Primeiro plano	Primeiro plano	Primeiro plano	Primierio plano	Primeiro plano
Tipo de Ângulo	Picado, frontal	Contrapicado, ¾	Contrapicado, ¾	Contrapicado, ¾	Contrapicado, ¾	Contrapicado, ¾	Contrapicado, ¾	Contrapicado, ¾	Contrapicado, ¾	Picado, frontal
Movimento de Câmara										
Motivo do Plano	Príncipe e Ariel	Ariel e príncipe	Ariel e príncipe	Ariel e príncipe	Mão de Ariel a apontar	Ariel e príncipe	Ariel e príncipe	Ariel e príncipe	Airel e príncipe	Ariel Príncipe

Plano	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60
Tipo de Plano	Inteiro	Médio	Geral	Primeiro plano	Médio longo	Geral	Médio curto	Geral	Médio curto	Médio curto
Tipo de Ângulo	Normal, frontal	Normal, ¾	Normal, ¾	Contrapicado, ¾	Normal, ¾	Contrapicado, ¾	Contrapicado, ¾	Contrapicado, perfil	Normal, ¾	Normal, ¾
Movimento de Câmara			Zoom in							
Motivo do Plano	Caranguejo	Peixe e pássaro	Barco	Ariel e príncipe	Ariel e príncipe	Pássaro	Ariel e príncipe	Ariel e príncipe	Ariel e príncipe	Príncipe

Plano	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70
Tipo de Plano	Geral	Geral	Primeiro plano	Geral	Geral	Médio	Primeiro plano	Primeiro plano	Inteiro	Médio
Tipo de Ângulo	Picado, frontal	Contrapicado, ¾	Normal, ¾	Picado, ¾	Normal, frontal	Contrapicado, ¾	Normal, ¾	Normal, ¾	Picado, ¾	Normal, ¾

Movimento de Câmara				Zoom out						
Motivo do Plano	Peixes	Barco Ariel e príncipe	Ariel	Peixe	Barco príncipe e Ariel	Príncipe	Príncipe e Ariel	Ariel e príncipe	Peixe	Príncipe e Ariel

Plano	71	72	73	74	75	76
Tipo de Plano	Médio	Primeiro plano	Inteiro	Primiero plano	Médio para Médio curto	Geral
Tipo de Ângulo	Contrap icado, ¾	Normal, ¾	Normal, ¾	Normal, frontal	Normal,perfil	Picado, frontal
Movimento de Câmara						
Motivo do Plano	Pássaro	Ariel e príncipe	Caranguejo	Ariel	Ariel e priincipe	Ariel e príncipe

Tabela 22: Descrição fílmica do intervalo 1h43m42s – 1h46m30s, correspondente à cena do pedido de casamento do príncipe de casar a Úrsula

Plano	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Tipo de Plano	Geral	Geral	Inteiro	Geral	Médio	Geral	Detalhe	Primeiro plano	Médio curto	Médio longo
Tipo de Ângulo	Picado, ¾	Contrapicado, frontal	Normal, frontal	Picado, ¾	Contrapicado,perfil	Contrapicado, ¾	Picado, pperfil	Contrapicado, ¾	Normal, ¾	Normal, perfil
Movimento de Câmara	Panning da direita para a esquerda									
Motivo do Plano	Ariel	Passado e caranguejo	Pássaro e caranguejo	caranguejo	Pássaro	Castelo	Anel	Rainha e príncipe	Príncipe	Rainha e príncipe

Plano	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Tipo de Plano	Médio curto	Geral	Médio curto	Primeiro plano	Médio	Geral	Médio longo	Médio curto	Primeiro plano	Detalhe
Tipo de Ângulo	Normal, ¾	Normal, frontal	Normal, ¾	Normal, ¾	Normal, ¾	Picado, ¾	Picado, ¾	Normal, ¾	Normal, perfil	Picado, perfil
Movimento de Câmara						Travelling				
Motivo do Plano	Úrsula	Sol	Úrsula	Rainha e príncipe	Rainha e príncipe e Úrsula	Varanda	Príncipe e Úrsula	Príncipe	Conselhiero do príncipe	Anel no chão

Plano	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
Tipo de Plano	Médio curto	Inteiro	Médio curto	Médio curto	Médio longo	Inteiro	Primeiro plano	Inteiro	Médio longo	Médio curto
Tipo de Ângulo	Normal, ¾	Contrapicado, ¾	Contrapicado, ¾	Normal, frontal	Norma,l¾	Normal, perfil	Contrapicado, frontal	Picado, ¾	Normal, ¾	Normal, ¾
Movimento de Câmara										
Motivo do Plano	Conselheiro do príncipe	Pássaro	Úrsula	Úrsula e pássaro	Criada	Cão	Úrsula	Cão	Úrsula	Úrsula

Plano	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
Tipo de Plano	Inteiro	Médio longo	Geral	Médio curto	Médio curto	Médio longo	Médio curto	Médio longo	Inteiro	Médio
Tipo de Ângulo	Normal, ¾	Normal, ¾	Picado, ¾	Picado, ¾	Picaod, ¾	Normal, perfil	Normal, ¾	Normal, ¾	Normal, ¾	Normal, perfil
Movimento de Câmara										
Motivo do Plano	Ariel	Príncipe	Ariel	Ariel e Úrsula	Úrsula	Ariel e Úrsula	Príncipe	Ariel e Úrsula	Úrsula e Ariel	Ariel

Plano	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50
Tipo de Plano	Médio curto	Inteiro	Inteiro	Médio longo	Detalhe	Geral	Médio longo	Médio longo	Médio	Inteiro

Tipo de Ângulo	Contrapicado,perfil	Picado, ¾	Picado, ¾	Contrapicado, ¾	Picado, ¾	Picado, ¾	Normal, ¾	Picado, ¾	Normal, frontal	Normal, ¾
Movimento de Câmara										
Motivo do Plano	Úrsula	Úrsula e Ariel	Úrsula	Ariel	Colar da voz	Ariel na varanda com convidados	Criadas	Príncipe e rianha	Pássaro	Caranguejo

Plano	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60
Tipo de Plano	Detalhe	Primeiro plano	Médio curto	Primeiro plano	Médio curto	Médio curto	Inteiro	Primeiro plano	Inteiro	Primeiro plano
Tipo de Ângulo	Normal, frontal	Picado, ¾	Normal, ¾	Normal, ¾	Normal, ¾	Normal, perfil	Normal, frontal	Picado, ¾	Normal, ¾	Picado, ¾
Movimento de Câmara	Tilt descendente									
Motivo do Plano	Luz da voz	Ariel	Príncipe	Ariel	Ariel	Ariel e príncipe	Úrsula	Ariel e príncipe	Caranguejo	Ariel e príncipe

Plano	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70
Tipo de Plano	Primeiro plano	Primeiro plano	Médio curto	Médio	Médio curto	Médio	Médio longo	Inteiro	Primeiro plano	Primeiro plano
Tipo de Ângulo	Contrapicado, ¾	Picado, ¾	Normal, perfil	Contrapicado, ¾	Normal ,perfil	Contrapicado, ¾	Contrapicado, perfil	Normal, frontal	Contrapicado, ¾	Contrapicado, ¾
Movimento de Câmara										

Motivo do Plano	Príncipe	Ariel e príncipe	Ariel e príncipe	Úrsula	Ariel e príncipe	Úrsula	Ariel	Ariel sereia	Príncipe	Úrsula

Plano	71	72	73
Tipo de Plano	Detalhe	Médio	Primeiro plano
Tipo de Ângulo	Contrapicado, perfil	Contrapicado, ¾	Contrapicado, ¾
Movimento de Câmara			
Motivo do Plano	Cauda de Ariel	Rainha e conselheiro	Príncipe

5. Mary Poppins Returns (2018)

Tabela 23: Descrição fílmica do intervalo 21m 47s – 23m10s, correspondente à cena de chegada de Mary Poppins

Plano	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Tipo de Plano	Geral	Médio	Primeiro plano	Médio curto	Geral	Médio curto	Geral	Médio longo para Médio curto	Médio	Americano
Tipo de Ângulo	Contrapicado	Picado	Contrapicado	Picado	Contrapicado	Picado	Contrapicado	Normal, frontal	Normal, 3/4	Normal, 3/4
Movimento de Câmara		Zoom in						Travelling		

Motivo do Plano	Mary Poppins	Homem das luzes e criança	Criança	Homem das luzes e criança	Homem, criança e Mary Poppins	Homem e criança	Mary Poppins	Mary Poppins	Criança	Crianças

Plano	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Tipo de Plano	Médio curto	Médio	Médio	Médio curto	Médio	Médio curto	Médio	Americano	Médio	Primeiro plano
Tipo de Ângulo	Contrapicado	Contrapicado	Normal, ¾	Contrapicado, ¾	Normal, ¾	Contrapicado, ¾	Normal, ¾	Contrapicado, ¾	Normal, ¾	Normal, ¾
Movimento de Câmara			Zoom in							
Motivo do Plano	Crianças e Mary Poppins	Mary Poppins	Crianças	Mary Poppins	Crianças	Mary Poppins	Crianças	Mary Poppins e crianças	Homem das luzes	Mary Poppins

Plano	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
Tipo de Plano	Primeiro plano	Médio longo	Médio curto	Primeiro plano	Primeiro plano	Inteiro	Médio	Primeiro plano	Geral	Médio
Tipo de Ângulo	Normal, ¾	Normal, ¾	Normal, ¾	Normal, ¾	Normal, ¾	Contrapicado, ¾	Normal, frontal	Normal, ¾	Contrapicado, ¾	Normal, ¾
Movimento de Câmara										
Motivo do Plano	Jack	Mary Poppins, Jack e crianças	Mary Poppins, Jack	Jack	Mary Poppins	Mary Poppins, Jack	Crianças	Mary Poppins	Mary Poppins, crianças e Jack	Crianças

Plano	31	32	33
Tipo de Plano	Médio curto	Médio	Primeiro plano
Tipo de Ângulo	Contrapicado, ¾	Normal, frontal	Normal, ¾
Movimento de Câmara			
Motivo do Plano	Jack	Crianças	Jack

Tabela 24: Descrição fílmica do intervalo 23m24s – 25m04s, correspondente à cena de chegada a casa de Mary Poppins com as crianças Banks

Plano	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Tipo de Plano	Médio	Médio curto	Inteiro	Médio curto	Médio	Médio curto	Médio curto	Médio curto	Inteiro	Médio curto
Tipo de Ângulo	Normal, ¾	Normal, frontal	Normal, perfil	Normal, frontal	Normal, ¾	Normal, frontal	Normal, frontal	Normal, frontal	Normal, ¾	Normal, ¾
Movimento de Câmara										
Motivo do Plano	Mary Poppins	Banks	Mary poppin e Banks	Michael e Banks	Criança	Mary Poppins	Banks e michael	Mary Poppins	Mary Poppins e Banks	Michael e Banks

Plano	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Tipo de Plano	Médio curto	Médio curto	Médio curto	Geral	Detalhe	Médio curto	Médio curto	Médio	Americano	Médio

Tipo de Ângulo	Normal, ¾	Normal, ¾	Normal, ¾	Normal, frontal	Normal, ¾	Normal, ¾	Normal, ¾	Normal, frontal	Normal, ¾	Normal, frontal
Movimento de Câmara	Panning			Zoom in	Tilt ascendente					
Motivo do Plano	Mary Poppins	Michael e Banks	Mary Poppins	Michael Banks	Mary Poppins	Crianças Banks	Mary Poppins	Crianças Banks	Mary Poppins	Michael, Banks, crianças Banks

Plano	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
Tipo de Plano	Médio	Médio	Detalhe	Médio	Michael, Banks e crianças Banks	Médio curto	Primeiro plano	Médio curto	Primeiro plano	Primeiro plano
Tipo de Ângulo	Normal, frontal	Normal, frontal	Contrapicado, ¾	Normal, ¾	Normal, ¾	Normal, ¾	Normal, ¾	Normal, ¾	Normal, ¾	Normal, ¾
Movimento de Câmara			Tilt ascendente							
Motivo do Plano	Mary Poppins	Michael, Banks crianças Banks	Mão de Mary Poppins	Mary Poppins	Michael, Banks, crianças Banks	Mary Poppins	Criança Banks	Michael e Banks	Mary Poppins	Criança Banks

Plano	31	32	33	34	35	36	37	38	39

Tipo de Plano	Médio curto	Primeiro plano	Primeiro plano	Médio longo	Primeiro plano	Médio longo	Primeiro plano	Médio curto	Primeiro plano
Tipo de Ângulo	Normal, ¾	Normal, ¾	Normla, ¾	Normal, ¾	Normal, 3/4	Normal, ¾	Normal, ¾	Normal ¾	Normal, ¾
Movimento de Câmara						Panning da esquerda para a direita			
Motivo do Plano	Michael e Banks	Mary Poppins	Crianças Banks	Michael, Banks, crianças Banks e Mary Poppins	Mary Poppins	Michael, Banks, crianças Banks e Mary Poppins	Mary Poppins	Michael e Banks	Mary Poppins

Tabela 25: Descrição fílmica do intervalo 27m15s-30m15s banho, correspondente à cena inicial do banho das crianças Banks

Plano	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Tipo de Plano	Detalhe	Americano	Médio	Inteiro	Médio curto	Médio curto	Médio curto	Médio longo	Médio longo	Médio curto
Tipo de Ângulo	Picado, frontal	Contrapicado, frontal	Normal, frontal	Normal, 3/4	Normal, perfil	Normal, ¾	Normal, ¾	Normal, ¾	Normal, ¾	Normal, ¾
Movimento de Câmara	Tilt ascendente e Zoom out	Zoom out	Zoom out							
Motivo do Plano	Pés de crianças Banks	Crianças Banks	Mary Poppins	Crianças Banks	Mary Poppins	Criança Banks	Criança Banks	Crianças Banks	Criança Banks	Criança Banks

Plano	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Tipo de Plano	Médio longo	Médio curto	Médio	Médio	Primeiro plano	Americano	Primeiro plano	Americano	Médio longo	Médio
Tipo de Ângulo	Normal, ¾	Normal, ¾	Contrapicado, ¾	Normal, ¾	Normal, ¾	Normal, ¾	Normal, ¾	Normal, ¾	Normal, 3/4	Contrapicado, perfil
Movimento de Câmara										
Motivo do Plano	Mary Poppins	Crianças Banks	Mary Poppins	Crianças Banks	Mary Poppins	Mary Poppins e crianças Banks	Mary Poppins	Mary Poppins	Crianças Banks	Mary Poppins

Plano	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
Tipo de Plano	Americano para inteiro	Primeiro plano	Médio	Médio longo	Inteiro	Primeiro plano	Inteiro	Médio	Inteiro	Médio curto
Tipo de Ângulo	Normal, ¾	Contrapicado, ¾	Normal, ¾	Normal, perfil	Normal, ¾	Contrapicado, ¾	Normal, ¾	Contrapicado, frontal	Normal, ¾	Contrapicado, ¾
Movimento de Câmara	Zoom out					Panning esquerda para a direita		Tracking	tracking	
Motivo do Plano	Mary Poppins	Mary Poppins	Crianças Banks	Mary Poppins	Mary Poppins e crianças Banks	Mary Poppins	Mary Poppins crianças Banks	Mary Poppins	Mary Poppins crianças Banks	Mary Poppins

Plano	31	32	33	34	35	36	37	38
Tipo de Plano	Médio	Primeiro plano	Americano	Médio curto	Inteiro	Médio curto	Inteiro	Médio curto
Tipo de Ângulo	Normal, perfil	Contrapicado, ¾	Normal, ¾	Contrapicado, ¾	Normal, ¾	Contrapicado, ¾	Contrapicado, ¾	Normal, frontal
Movimento de Câmara								Zoom out
Motivo do Plano	Mary Poppins e criança Banks	Mary Poppins	Mary Poppins e crianças Banks	Mary Poppins	Criança Banks Mary Poppins	Mary Poppins	Mary Poppins	Mary Poppins

Tabela 26: Descrição fílmica do intervalo 30m15s – 33m10s, correspondente à cena do banho mágico das crianças Banks

Plano	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Tipo de Plano	Geral	Inteiro	Médio longo	Geral	Médio	Geral	Geral	Geral	Geral	Inteiro
Tipo de Ângulo	Contrapicado, ¾	Normal, ¾	Normal, frontal	Normal, frontal	Normal, frontal	Picado, ¾	Normal, frontal	Normal, frontal	Contrapicado, ¾	Picado, ¾
Movimento de Câmara										
Motivo do Plano	Crianças Banks	Criança Banks	Criança Banks	Crianças Banks	Criança Banks	Mary Poppins	Mary Poppins e crianças Banks	Mary Poppins e crianças Banks	Mary Poppins e crianças Banks	Mary Poppins e crinaças Banks

Plano	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Tipo de Plano	Geral	Médio longo	Geral	Geral	Geral	Inteiro	Inteiro	Médio curto	Geral	Detalhe
Tipo de Ângulo	Normal, perfil	Normal, perfil	Contrapicado, frontal	Normal, frontal	Normal, perfil	Normal, ¾	Normal, ¾	Normal, ¾	picado, ¾	Contrapicado, ¾
Movimento de Câmara										
Motivo do Plano	Mary Poppins e crianças Banks	Mary poppine crinaças Banks	Mary Poppins crianças Banks	Barco	Mary Poppins crinaças Banks	Mary Poppins crianças Banks	Mary Poppins crianças Banks	Cozinheira	Mary Poppins crianças Banks	Cofre de tesouro

Plano	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
Tipo de Plano	Geral	Médio curto	Médio	Detalhe	Primeiro plano	Geral	Médio longo	Geral	Geral	Médio longo
Tipo de Ângulo	Normal, frontal	Normal, ¾	Contrapicado, ¾	Normal, frontal	Contrapicado, ¾	Contrapicado, frontal	Contrapicado, ¾	Normal, frontal	Normal, frontal	Normal, ¾
Movimento de Câmara	Tracking			Zoom in						
Motivo do Plano	Mary Poppins, crianças Banks	Criança Banks	Park Keeper	Placa de aviso	Criança Banks	Mary Poppins	Mary Poppins	Mary Poppins	Mary Poppins	Mary Poppins

Plano	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
Tipo de Plano	Americano	Geral	Médio longo e geral	Inteiro	Primeiro plano	Médio longo	Inteiro	Médio	Geral	Inteiro
Tipo de Ângulo	Contrapicado, ¾	Picado, frontal	Normal, frontal	Normal, frontal	Normal, 3/4	Contrapicado, 3/4	Contrapicado, frontal	Contrapicado, ¾	Normal, ¾	Picado, ¾
Movimento de Câmara		Zoom in	Zoom out						Tilt ascendente	
Motivo do Plano	Crianças Banks	golfinhos	Crianças Banks	Crianças Banks	Criança Banks	Criança Banks	Crianças Banks	Criança Banks	Crianças Banks	Mary Poppins

Plano	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50
Tipo de Plano	Americano	Inteiro	Geral	Inteiro	Médio curto	Inteiro	Geral	Inteiro	Geral	Geral
Tipo de Ângulo	Contrapicado, ¾	Contrapicado	Normal, perfil	Picado, ¾	Contrapicado, ¾	Picado, ¾	Normal, perfil	Contrapicado, ¾	Contrapicado, ¾	Normal, perfil
Movimento de Câmara										
Motivo do Plano	Mary Poppins	Crianças Banks	Mary Poppins e crianças Banks	Crianças Banks	Mary Poppins e crianças Banks	Mary Poppins e crianças Banks	Mary Poppins e crianças Banks	Marinheiros	Mary Poppins e crianças Banks	Mary Poppins, crianças Banks e marinheiros

Plano	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60

Tipo de Plano	Primeiro plano	Inteiro	Médio longo e Médio curto	Médio curto	Primeiro plano	Médio	Geral	Inteiro	Primeiro plano	Detalhe
Tipo de Ângulo	Contrapicado, ¾	Normal, ¾	Normal, ¾	Normal, ¾	Normal, ¾	Contrapicado, ¾	Norma, frontal	Contrapicado, ¾	Contrapicado, ¾	Picado, ¾
Movimento de Câmara			Tilt ascendente							
Motivo do Plano	Marinheiro	Mary Poppins e crianças Banks	Mary Poppins e crianças Banks	Crinaças Banks	Mary Poppins e crianças Banks	Crianças Banks	Mary Poppins e crianças Banks	Mary Poppins e crianças Banks	Mary Poppins e crianças Banks	Tubo da banheira

Plano	61	62	63	64	65	66
Tipo de Plano	Inteiro	Geral	Detalhe	Primeiro plano	Médio	Detalhe
Tipo de Ângulo	Normal, perfil	Picado, frontal	Picado, frontal	Normal, frontal	Normal, ¾	Normal, frontal
Movimento de Câmara		Zoom in	Zoom out		Tilt descendente	
Motivo do Plano	Mary Poppins e crianças Banks	Mary Poppins e crianças Banks	Tubo da banheira	Crinaças Banks	Mary Poppins	Mala de Mary Poppins

Tabela 27: Descrição fílmica do intervalo 1h40m48s – 1h46m24s correspondente à cena da correção do tempo

Plano	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Tipo de Plano	Médio curto	Médio	Médio curto e primeiro plano	Médio	Médio	Médio longo	Médio	Médio longo	Americano	Médio longo
Tipo de Ângulo	Normal, ¾	Normal, ¾	Normal, ¾	Normal, ¾	Contra piado, ¾	Normal, ¾	Normal, ¾	Normal, ¾	Normal, ¾	Normal, ¾
Movimento de Câmara			Zoom in	Tilt ascendente						
Motivo do Plano	Mary Poppins	Crianças Banks	Mary Poppins	Crianças Banks	Michael e Banks	Mary Poppins e crianças Banks	Michael e Banks	Mary Poppins e crianças Banks	Michael e Banks	Michael, Banks, Mary Poppins e crinaças Banks

Plano	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Tipo de Plano	Geral	Médio curto	Inteiro	Geral,	Médio longo	Geral	Médio	Inteiro	Médio curto	Médio longo e detalhe
Tipo de Ângulo	Normal, frontal	Normal, ¾	Contrapicado, ¾	Contrapicado, ¾	Normal, ¾	Normal, 3/4	Normal, ¾	Normal, ¾	Normal, ¾	Normal, ¾
Movimento de Câmara	Zoom out		Tracking							Tracking e Tilt descendente
Motivo do Plano	Mary Poppins, crianças Banks, Jack	Mary Poppins e Jack	Homens das luzes	Carrinha	Homem das luzes	Michael e Banks	Michael e Banks	Mary Poppins, Jack e crianças Banks	Mary Poppins	Mary Poppins Jack e crianças Banks

Plano	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
Tipo de Plano	Detalhe e Médio	Geral	Inteiro	Inteiro	Geral	Detalhe	Inteiro	Geral	Geral	Inteiro
Tipo de Ângulo	Picado, ¾	Picado, ¾	Contrapicado, perfil	Contrapicado, frontal	Picado, ¾	Contrapicado, frontal	Normal, frontal	Normal, ¾	Normal, frontal	Contrapicado, ¾
Movimento de Câmara	Tracking e Tilt ascendente					Zoom out	Panning da direita para a esquerda	Panning da esquerda para a direita	Tilt descendente	
Motivo do Plano	Roda da bicicleta e homens luzes	Homens luzes	Homens luzes	Homens luzes	Homens luzes	Varanda	Homens luzes	Mary Poppins, Jack, crianças Banks e Homens luzes	Lago	Mary Poppins. Jack e crianças Banks

Plano	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
Tipo de Plano	Detalhe e geral	Detalhe	Médio longo	Médio curto	Médio curto	Médio curto	Geral	Primeiro plano	Geral	Geral
Tipo de Ângulo	Normal, ¾	Contrapicado, ¾	Normal, ¾	Contrapicado, ¾	Picado, ¾	Contrapicado, ¾	Contra piado, ¾	Normal, ¾	Contrapicado, ¾	Picado, ¾
Movimento de Câmara	Zoom out e Tilt ascendente	Zoom out							Tilt descendente	

Motivo do Plano	Roda da bicicleta	Janela do gabinete do banqueiro	Banqueiro e assistentes	Assistentes do banqueiro	Banqueiro	Assistentes do banqueiro	Carrinha	Michael e Banks	Big ben	Homens luzes

Plano	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50
Tipo de Plano	Inteiro	Médio longo	Médio curto	Médio curto	Geral	Inteiro	Geral	Primeiro plano	Médio longo	Inteiro
Tipo de Ângulo	Normal, frontal	Normal, perfil	Normal, ¾	Contrapicado, ¾	Picado, ¾	Picado, frontal	Contrapicado, frontal	Picado, frontal	Normal, perfil	Contrapicado, frontal
Movimento de Câmara			Rotação							Zoom in
Motivo do Plano	Jack e homens luzes	Jack e homens luzes	Criança Banks	Crinaças Banks e Mary Poppins	Big Ben	Homens luzes	Big Ben	Jack e homens luzes	Jack	Homens luzes e Jack

Plano	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60
Tipo de Plano	Inteiro	Geral	Médio curto	Inteiro	Primeiro plano	Geral	Médio longo	Médio curto	Médio curto	Médio longo
Tipo de Ângulo	Picado, ¾	Contrapicado, ¾	Contrapicado, perfil	Picado, ¾	Contrapicado, perfil	Contrapicado, frontal	Norma,l frontal	Normal, perfi,	Normal, perfil	Normal, ¾
Movimento de Câmara										Zoom in

Motivo do Plano	Jack	Jack	Jack	Jack	Jack	Jack e homens luzes	Homens luzes	Homens luzes	Homens luzes	Mary Poppins e crianças Banks

Plano	61	62	63	64	65	66	67	68	*69*	70
Tipo de Plano	Primeiro plano	Geral		Médio longo	Inteiro	Primeiro plano	Inteiro	Primeiro plano	Geral	Geral
Tipo de Ângulo	Normal, ¾	Picado, ¾		Contrapicado, ¾	Picado, ¾	Normal, frontal	Contrapicado, frontal	Normal, frontal	Contrapicado, frontal	Picado, frontal
Movimento de Câmara										
Motivo do Plano	Banqueiro	Jack e homens luzes		Homens luzes	Jack	Jack	Pomba	Jack	Homens luzes	Jack e homens luzes

Plano	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80
Tipo de Plano	Primeiro plano	Inteiro	Inteiro	Primeiro plano	Médio longo	Geral	Geral	Primeiro plano	Geral	Primeiro plano
Tipo de Ângulo	Normal, frontal	Contrapicado, 3/4	Picado, frontal	Contrapicado, ¾	Contrapicado, ¾	Picado, ¾	Normal, ¾	Picado, ¾	Contrapicado, frontal	Picado, ¾
Movimento de Câmara										

Motivo do Plano	Crianças Banks	Jack	Jack	Mary Poppins	Mary Poppins e crianças Banks	Big ben	Jack	Jack	Big Ben	Homem luzes

Plano	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90
Tipo de Plano	Médio	Geral	Inteiro	Geral	Detalhe	Médio longo	Detalhe	Médio curto	Geral	Detalhe
Tipo de Ângulo	Contrapicado, ¾	Picado, perfil	Normal, frontal	Contrapicado, ¾	Normal, perfil	Contrapicado, ¾	Picado, frontal	Picado, frontal	Normal, ¾	Picado, frontal
Movimento de Câmara										
Motivo do Plano	Jack	Homens luzes	Homens luzes	Jack	Escadas	Jack	Escadas	Crianças Banks	Jack	Escada

Plano	91	92	93	94	95	96	97	98	99	100
Tipo de Plano	Geral	Médio longo	Médio	Inteiro	Inteiro	Geral	Geral	Médio curto	Médio longo	Geral
Tipo de Ângulo	Picado, ¾	Contrapicado, frontal	Normal, frontal	Contrapicado, ¾	Normal, ¾	Contrapicado, ¾	Contrapicado, frontal	Picado, frontal	Contrapicado, ¾	Normal, frontal
Movimento de Câmara										
Motivo do Plano	Jack	Jack	Jack	Homens luzes	Jack	Jack	Jack	Crianças Banks	Jack	Jack

Plano	101	102	103	104	105	106	107	108	109	110

Tipo de Plano	Inteiro	Médio curto	Geral	Geral	Inteiro	Médio	Primeiro plano	Primeiro plano	Médio	Inteiro
Tipo de Ângulo	Normal, ¾	Normal, perfil	Normal, ¾	Contrapicado, ¾	Picado, ¾	Contrapicado, ¾	Contrapicado, ¾	Normal, ¾	Contrapicado, ¾	Picado, ¾
Movimento de Câmara										
Motivo do Plano	Jack	Jack	Big ben	Jack no Big Ben	Homens luzes	Jack	Mary Poppins	Crianças Banks	Homens luzes	Homens luzes

Plano	111	112	113	114	115	116	117	118	119	120
Tipo de Plano	Geral	Médio curto	Geral	Médio	Geral	Médio curto	Detalhe	Inteiro	Geral	Médio curto
Tipo de Ângulo	Normal, ¾	Picado, ¾	Normal, ¾	Picado, perfil	Contrapicado, ¾	Picado, ¾	Normal, frontal	Contrapicado, ¾	Contrapicado, ¾	Contrapicado, perfil
Movimento de Câmara			Zoom out							
Motivo do Plano	Jack no Big ben	Crianças Banks	Sombra de Mary Poppins no Big Ben	Jack	Mary Poppins no Big Ben	Crianças Banks	Mão de mary Poppins no ponteiro do Big Ben	Mary Poppins no ponteiro do Big Ben a corrigir o tempo	Mary Poppins no Big Ben	Jack

Plano	121	122

Tipo de Plano	Geral	Inteiro
Tipo de Ângulo	Contrapicado, ¾	Picado, ¾
Movimento de Câmara		
Motivo do Plano	Homens luzes	Homens luzes

6. Dumbo (2019)

Tabela 28: Descrição fílmica do intervalo 51m09s-54m12s, correspondente à cena do primeiro treino de Colette e Dumbo

Plano	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Tipo de Plano	Médio longo	Médio curto	Inteiro	Médio	Médio curto	Médio longo	Médio	Médio curto	Primeiríssimo plano	Médio
Tipo de Ângulo	contrapiicado, ¾	Normal, ¾	Normal, ¾	Normal, ¾	contrapicado, ¾	Normal, ¾	Picado, ¾	Contrapicado, ¾	Picado, ¾	Picado, ¾
Movimento de Câmara										
Motivo do Plano	Colette	Holt	Colette, Holt, Milly, Joe e Dumbo	Colette	Holt	Colette ,Holt, Dumbo, Joe e Milly	Milly Dumbo e Joe	Colette	Dumbo	Dumbo

Plano	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Tipo de Plano	Primeiro plano	Médio curto	Médio longo	Médio	Médio longo	Médio curto	Médio	Médio longo	Médio	Geral
Tipo de Ângulo	Contrapicado, ¾	Contrapicado, ¾	Normal, perfil	Normal,perfil	Normal, ¾	Normal, ¾	Normal, ¾	Normal, ¾	Normal, ¾	Picado, ¾
Movimento de Câmara										Zoom in
Motivo do Plano	Colette	Holt	Colette, Holt, Milly e Joe	Colette	Colette	Holt	Colette	Colette, Milly, Holt Dumbo e Joe	Holt	Colette, Milly, Joe, Dumbo e Holt

Plano	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
Tipo de Plano	Inteiro	Médio longo	Médio longo	Médio longo	Inteiro	Geral	Médio longo	inteiro	Detalhe para primeiro plano	Inteiro
Tipo de Ângulo	Picado, ¾	Contrapicado, ¾	Picado, ¾	Contrapicado, ¾	Picado, ¾	Normal, perfil	Contrapicado, ¾	Picado, ¾	Contrapicado, frontal	Picado, ¾
Movimento de Câmara									Profundidade de campo	
Motivo do Plano	Colette Joe e Dumbo	Milly Colette e Joe	Colette, Joe e Dumbo	Milly, Colette, Joe	Dumbo	Milly Joe, Holt Colette Dumbo	Colette	Dumbo	Colette	Colette e Dumbo

Plano	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
Tipo de Plano	Geral	Médio	Inteiro	Médio longo	Médio longo	Médio curto	Geral	Médio longo	Inteiro	Geral
Tipo de Ângulo	Contrapicado, ¾	Picado, ¾	Normal, ¾	Normal, ¾	Normal, perfil	Picado, ¾	contrapicado, ¾	Picado, frontal	Contrapicado, perfil	Contrapicado, ¾
Movimento de Câmara	Tilt ascendente									
Motivo do Plano	Colette	Holt	Técnicos de Redes	Ténicos de redes	Ténicos de redes	Holt	Colette	Colette	Colette	Colette

Plano	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50
Tipo de Plano	Inteiro	Inteiro	Geral	Geral	Médio longo	Médio longo	Médio longo	Médio	Geral	Médio curto
Tipo de Ângulo	Cotrapicado frontal	Picado, ¾	Contrapicado, ¾	Picado, ¾	Contrapicado, frontal	Normal, ¾	Contrapicado, ¾	Contrapicado, ¾	Contrapicado, ¾	Contrapicado, ¾
Movimento de Câmara										
Motivo do Plano	Colette	Dumbo	Colette	Colette	Colette	Milly Joe Dumbo	Milly Joe Dumbo	Milly Joe	Dumbo	Colette

Plano	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60
Tipo de Plano	Primeiro plano	Médio	Geral	Médio longo	Geral	Médio curto	Inteiro	Geral	Médio curto	Médio curto
Tipo de Ângulo	Contrapicado, ¾	Contrapicado, ¾	Normal, ¾	Contrapicado, ¾	Normal, ¾	Normal, ¾	Contrapicado, ¾	Contrapicado, ¾	Picado, ¾	Normal, ¾

Movimento de Câmara										
Motivo do Plano	Holt	Holt, Milly e Colette	Dumbo	Colette	Tenda	Colette	Dumbo	Colette	Milly Joe	Colette

Plano	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70
Tipo de Plano	Geral	Médio curto	Geral	Inteiro	Médio curto	Geral	Médio curto	Geral	Médio longo	Geral
Tipo de Ângulo	Picado, ¾	Normal, ¾	Normal, ¾	Contrapicado, ¾	Contrapicado, perfil	Contrapicado, ¾	Contrapicado, ¾	Normal, frontal	Normal,frontal	Picado, ¾
Movimento de Câmara										
Motivo do Plano	Tenda	Colette	Tenda	Colette	Colette	Colette	Colette	Dumbo	Colette	Dumbo e Colette

Plano	71	72	73	74	75	76	77	78
Tipo de Plano	Geral	Primeiro plano	Geral	Médio	Inteiro	Médio curto	Geral	Inteiro
Tipo de Ângulo	Contrapicado, ¾	Normal, ¾	Picado, ¾	Picado, ¾	contraPicado, ¾	Picado, ¾	Contrapicado, ¾	Normal, frontal
Movimento de Câmara								
Motivo do Plano	Colette	Holt	Colette	Colette	Dumbo	Colette	Dumbo e Colette	Colette e Dumbo

Tabela 29: Descrição fílmica do intervalo 55m03s-57m16s, correspondente à cena do treino bem sucedido de Colette e Dumbo

Plano	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Tipo de Plano	Inteiro	Médio curto	Médio curto	Inteiro	Médio curto	Médio curto	Médio curto	Médio curto	Médio curto	Médio curto
Tipo de Ângulo	Normal, ¾	Normal, perfil	Contrapicado, ¾	Normal, ¾	Contrapicado,perfil	Normal, perfil	Normal, perrfil	Normal, ¾	Normal, ¾	Normal, ¾
Movimento de Câmara										
Motivo do Plano	Holt e Colette	Colette	Holt	Holt e Colette	Holt	Colette	Colette e Holt	Colette	Holt	Colette

Plano	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Tipo de Plano	Geral	Médio curto	Médio curto	Médio longo	Médio	Médio longo	Inteiro	Médio longo	Médio longo	Médio curto
Tipo de Ângulo	Normal, ¾	Normal, ¾	Normal,frontal	Contrapicado, ¾	Contrapicado, ¾	Contrapicado, ¾	Contrapicado, ¾	Normal, ¾	Normal, frontal	Contrapicado, ¾
Movimento de Câmara							Zoom out			
Motivo do Plano	Dumbo Milly Joe	Colette	Holt	Dumbo Milly Joe	Empresário	Sumbo Milly Joe	Joe Milly Dumbo empresário	Holt Colette	Dumbo, Milly, Joe. Holt. Colette	Empresário

Plano	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30

Tipo de Plano	Médio curto	Médio curto	Médio curto	Médio curto	Inteiro	Médio curto	Médio	Geral	Médio curto	Médio curto
Tipo de Ângulo	Contrapicado, ¾	Contrapicado, ¾	Picado, ¾	Contrapicado, ¾	Picado, ¾	Contrapicado, ¾	Normal, ¾	Normal, ¾	Normal, ¾	Contrapicado, ¾
Movimento de Câmara										
Motivo do Plano	Colette	Colette e empresário	Milly	Colette e empresário	Dumbo Milly e Joe	Holt	Dumbo Milly Joe Holt	Dumbo Joe Milly Holt Colette empresário	Holt	Colette

Plano	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
Tipo de Plano	Primeiro plano	Inteiro	Priemeiro plano	Inteiro	Primeiro plano	Médio	Primeiro plano	Médio curto	Primeiro plano	Inteiro
Tipo de Ângulo	Normal, ¾	Normal, ¾	Normal, ¾	Contrapicado, frontal	Normal, ¾	Contrapicado, ¾	Normla, ¾	Contrapicado, ¾	Normal, ¾	Normal, frontal
Movimento de Câmara										
Motivo do Plano	Colette	Dumbo empresário Colette Milly Joe	Dumbo	Milly Joe	Dumbo	Milly	Dumbo	Colette	Dumbo	Milly Joe Dumbo Holt e empresário

Plano	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50
Tipo de Plano	Primeiro plano	Inteiro	Primeiro plano	Inteiro	Médio curto	Inteiro	Médio	Médio longo	Médio	Inteiro
Tipo de Ângulo	Normal, ¾	Contrapicado, ¾	Contrapicado, ¾	Contrapicado, ¾	Contrapicado , ¾	Contrapicado, ¾	Contrapicado, perfil	Contrapicado, ¾	Contrapicado, ¾	Normal, ¾
Movimento de Câmara										
Motivo do Plano	Dumbo	Colette e Dumbo	Colette	Colette e Dumbo	Colette	Joe, Colette, Milly e Dumbo	Empresário	Holt	Dumbo	Empresário, Milly, Dumbo, Colette

Plano	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60
Tipo de Plano	Primeiro plano	Médio longo	Geral	Inteiro	Geral	Geral	Primeiro plano	Geral	Primeiro plano	Geral
Tipo de Ângulo	Contrapicado, ¾	Normal, ¾	Normal, ¾	Contrapicado, ¾	Contrapicado, ¾	Contrapicado, perfil	Normal, eprfil	Contrapicado, perfil	Normal, ¾	Normal, ¾
Movimento de Câmara										
Motivo do Plano	Colette	Colette e Dumbo	Colette, Dumbo, Milly, Holt empresário	Colette e Dumbo	Joe Colette Dumbo Milly Holt empresário	Dumbo e Colette	Empresário	Dumbo e Colette	Empresário Holt	Porta da tenda

Tabela 30: Descrição fílmica do intervalo 1h03m29s- 1h06m00s, correspondente à apresentação do primeiro espetáculo de Colette e Dumbo

Plano	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Tipo de Plano	Inteiro	Médio longo	Geral	Médio curto	Inteiro	Inteiro	Inteiro	geral	Médio longo	Geral
Tipo de Ângulo	Picado, ¾	Picado, ¾	Normal, ¾	Contrapicado, ¾	Contrapicado, ¾	Contrapicado, ¾	Contrapicado, ¾	Picado, ¾	Contrapicado, ¾	Contrapicado, ¾
Movimento de Câmara										
Motivo do Plano	Apresentador do circo	Colette	Público	Colette	Colette	Colette	Dumbo	Colette	Milly Joe Holt e público	Colette e Dumbo

Plano	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Tipo de Plano	Médio curto	Médio	Inteiro	Médio curto	Médio	Médio longo	Inteiro	Médio longo	Geral	Médio
Tipo de Ângulo	Normal, ¾	Contrapicado, ¾	Normal, perfil	Normal, ¾	contrapicado, ¾	Contrapicado, ¾	Normal, ¾	Contrapicado, ¾	Contrapicado, ¾	Contrapicado, ¾
Movimento de Câmara										
Motivo do Plano	Colette	Dumbo	Colette	Colette	Dumbo	Colette e Dumbo	Dumbo e Colette	Dumbo e Colette	Público	Colette e Dumbo

Plano	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
Tipo de Plano	Geral	Detalhe	Médio longo	Geral	Primeiro plano	Médio curto	Médio longo	Médio longo	Médio	Médio curto
Tipo de Ângulo	Normal, ¾	Contrapicado, ¾	Contrapicado, ¾	Normal, ¾	Normal, ¾	Normal, ¾	Normal, ¾	Contrapicado perfil	Contrapicado, ¾	Normal, ¾

Movimento de Câmara										
Motivo do Plano	Colette e Dumbo	Pés de Dumbo e Colette	Dumbo e Colette	Dumbo e Colette	Milly	Holt	Técnicos de redes	Holt	Holt e técnicos de redes	Holt e técnicos de redes

Plano	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
Tipo de Plano	Médio curto	Médio curto	Inteiro	Médio curto	Geral	Médio curto	Médio curto	Médio curto	Médio longo	Médio
Tipo de Ângulo	Picado, ¾	Contrapicado, ¾	Normal, ¾	Contrapicado, ¾	Picado, frontal	Contrapicado, ¾	Contrapicado, ¾	Contrapicado, ¾	Contrapicado, frontal	Contrapicado, ¾
Movimento de Câmara										
Motivo do Plano	Holt	Empresario	Colette e Dumbo	Colette	Chão	Colette	Empresário	Empresário 2	Empresários	Colette

Plano	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50
Tipo de Plano	Médio longo	Médio curto	Geral	Inteiro	Geral	Médio curto	Geral	Primeiro plano	Médio	Geral
Tipo de Ângulo	Normal, ¾	Normal, ¾	Contrapicado, perfil	Contrapicado, ¾	Picado, frontal	Normal, ¾	Normal, ¾	Contrapicado, ¾	Contrapicado, ¾	Picado, ¾
Movimento de Câmara										
Motivo do Plano	Holt e técnicos de redes	Holt e público	Colette e Dumbo	Colette e Dumbo	Chão	Holt	Colette e Dumbo	Dumbo	Colette	Pena no ar

Plano	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60
Tipo de Plano	Médio	Inteiro	Médio	Médio	Geral	Médio	Primeiro plano	Geral	Primeiro plano	Primeiro plano
Tipo de Ângulo	Contrapicado, ¾	Contrapicado, ¾	Contrapicado, ¾	Picado, ¾	Picado, ¾	Pciado, ¾	Contrapicado, ¾	Normal, frontal	Picado, ¾	Contrapicado, ¾
Movimento de Câmara										
Motivo do Plano	Colette	Dumbo	Colette	Colette	Coeltte	Colette	Dumbo	Público	Holt	Dumbo

Plano	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70
Tipo de Plano	Médio curto	Geral	Primeiro plano	Inteiro	Inteiro	Primeiríssimo plano	Médio	Médio	Inteiro	Médio longo
Tipo de Ângulo	Contrapicado, ¾	Contrapicado, perfil	Picado, ¾	Picado, ¾	Picado, ¾	Contrapicado, ¾	Normal, ¾	Normal, ¾	Picado, ¾	Normal ¾
Movimento de Câmara										
Motivo do Plano	Empresário	Colette e Dumbo	Holt	Colette e Dumbo	Colette	Dumbo	Holt	Holt	Colette	Holt

Plano	71	72	73	74	75	76	77	78
Tipo de Plano	Inteiro	Inteiro	Geral	Inteiro	Geral	Detalhe	Inteiro	Médio curto

Tipo de Ângulo	Picado, ¾	Contrapicado, ¾	contrapicado, ¾	Contrapicado, ¾	Picado, ¾	Contrapicado, perfil	Contrapicado perfil	Normal, perfil
Movimento de Câmara								
Motivo do Plano	Colette	Dumbo	Colette	Holt	Colette	Mão de Colette a amarrar-se na corda	Colette	Colette e Holt

Tabela 31: Descrição fílmica do intervalo 1h09m47s-1h11m15s, correspondente à cena do rescaldo do espetáculo

Plano	1	2	4	4	5	6	7	8	9	10
Tipo de Plano	Geral	Médio longo	Inteiro	Médio curto	Primero plano	Médio curto	Médio curto	Médio curto	Médio curto	Médio
Tipo de Ângulo	Normal, perfil	Normal, ¾	Normal, ¾	Normal, ¾	Contrapicado, ¾	Contrapicado, ¾	Normal, ¾	Contrapicado, ¾	Normal, ¾	Normal, frontal
Movimento de Câmara										
Motivo do Plano	Público	Público	Empresários	Empresários	Empresário	Empresário	Empresário	Empresário	Empresário	Colette

Plano	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Tipo de Plano	Médio longo	Inteiro	Geral	Médio longo	Médio	Médio	Geral	Médio longo	Primiero plano	Primeiro plano

Tipo de Ângulo	Contrapicado, ¾	Picado, ¾	Normal, ¾	Contrapicado, perfil	Normal, ¾	Contrapicado¾	Normal, perfil	Normal, ¾	Contrapicado, ¾	Normal, ¾
Movimento de Câmara										
Motivo do Plano	Colette empresários	Colette empresários	Holt	Empresário Colette	Holt Milly Joe	Colette	Empresário Holt Joe Milly Colette	Milly Joe	Empresário	Milly

Plano	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
Tipo de Plano	Médio curto	Inteiro	Médio	Médio longo	Médio curto	Primeiro plano	Médio curto	Médio longo	Médio curto	Primeiro plano
Tipo de Ângulo	picado¾	Contrapicado, ¾	Contrapicado, ¾	Contrapicado¾	Picado, ¾	Normal, ¾	Picado, ¾	Contrapicado¾	Conrtapicado, ¾	Normal, ¾
Movimento de Câmara										
Motivo do Plano	Empresário	Empresário, Milly Holt e Joe	Colette	Empresário	Empresario	Milly	Empresario	Empresário	Empresário	Milly

Tabela 32: Descrição fílmica do intervalo 1h12m40s-1h13m25s, correspondente à cena de Colette a confortar Joe e Holt

Plano	1	2	3	4	5	6	7	8	9
Tipo de Plano	Médio	Geral	Inteiro	Médio curto	Médio curto	Médio curto	Médio longo	Médio curto	Médio curto

Tipo de Ângulo	contrapicado, ¾	Normal, ¾	Normal, ¾	Contrapicado, ¾	Picado, ¾	Contrapicado, ¾	Picado, ¾	Contrapicado, ¾	Picado, ¾
Movimento de Câmara									
Motivo do Plano	Holt	Colette Joe e Dumbo	Colette e Joe	Holt	Colette	Holt	Joe	Holt	Colette

Tabela 33: Descrição fílmica do intervalo 1h37m21s-1h39m41s, correspondente à cena de despedida de Dumbo

Plano	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Tipo de Plano	Médio curto	Geral	Geral	Inteiro	Médio	Inteiro	Primeiro plano	Médio longo	Inteiro	Médio longo
Tipo de Ângulo	Normal, ¾	Contrapicado frontal	Picado, ¾	Normal, ¾	Normal, ¾	Normal, perfil	Normal, ¾	Normal¾	Contrapicado, ¾	Contrapicado, ¾
Movimento de Câmara										
Motivo do Plano	Colette	Rua	Dumbo Milly Joe Collete	Dumbo Milly Joe	Mãe de Dumbo	Milly Joe Dumbo Colette	Dumbo	Milly Colette Joe Dumbo e Mãe de Dumbo	Mãe de Dumbo e Dumbo	Milly Colette Joe Dumbo e Mãe de Dumbo

Plano	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20

Tipo de Plano	Médio longo	Inteiro	Médio longo	Médio longo	Inteiro	Médio longo	Médio longo	Médio curto	Médio	Médio
Tipo de Ângulo	Contrapicado, ¾	Normal, ¾	Contrapicado frontal	Contrapicado, ¾	Normal, ¾	Contrapicado, ¾	Contrapicado, ¾	Contrapicado, ¾	Contrapicado ¾	Contrapicado, ¾
Movimento de Câmara										
Motivo do Plano	Colette Milly Joe Holt	Holt	Colette Milly Joe Mãe de Dumbo Dumbo	Joe Holt Milly	Dumbo	Colette Dumbo mãe de Dumbo	Colette Joe Holt Milly	Porteiro do barco	Joe Holt Milly Colette	Porteiro do barco

Plano	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
Tipo de Plano	Inteiro	Médio curto	Médio longo	Médio	Médio curto	Detalhe	Médio curto	Detalhe	Primeiro plano	Médio
Tipo de Ângulo	Contrapicado, ¾	Contrapicado, ¾	Normal, ¾	Normal, perfil	Contrapicado, frontal	Picado, ¾	Contrapicado, ¾	Picado, ¾	Picado, ¾	Contrapicado, ¾
Movimento de Câmara							Tilt descendente			
Motivo do Plano	mãe de Dumbo	Cidadão e mãe de Dumbo	Cidadão mãe de Dumbo e Dumbo	Dumbo	Colette Joe Milly Holt	Dumbo e Colette	Colette e Dumbo	Tromba de Dumbo e pé de Colette	Colette e Dumbo	Colette Joe Milly Holt

Plano	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
Tipo de Plano	Médio	Médio	Médio curto	Médio curto	Médio curto	Médio curto	Médio	Médio curto	Médioco	Médio curto

Tipo de Ângulo	Contrapicado, ¾	Contrapicado, ¾	Contrapicado, ¾	Normal, frontal	Picado, ¾	Contrapicado, ¾	Contrapicado, ¾	Contrapicado, ¾	contrapicado¾	Picado, ¾
Movimento de Câmara										
Motivo do Plano	Dumbo	Joe, Dumbo Colette Milly	Holt	Milly e Dumbo	Joe e Dumbo	Holt	Joe Dumbo Colette Milly	Holt	Joe Dumbo Colette Milly	Joe Dumbo

Plano	41	42	43	44	45
Tipo de Plano	Inteiro	Inteiro	Geral	Geral	Geral
Tipo de Ângulo	Contrapicado, perfil	Picado, ¾	Contrapicado, ¾	Picado, ¾	Contrapicado, ¾
Movimento de Câmara					
Motivo do Plano	Mãe de Dumbo	Mãe de Dumbo e Dumbo	Dumbo	Público	Dumbo

7. Maleficent: Mistress of Evil (2019)

Tabela 34: Descrição fílmica do intervalo 11m52s-13m00s, correspondente à introdução de Maléfica

Plano	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

Tipo de Plano	Geral	Inteiro	Inteiro	Médio longo	Inteiro	Inteiro	Médio longo	Médio longo	Médio	Médio
Tipo de Ângulo	Picado, ¾	Normal, frontal	Picado, ¾	Normal, frontal	picado, ¾	Normal, frontal	Normal, ¾	Contrapicado, ¾	Normal, ¾	Normal, frontal
Movimento de Câmara					Tilt ascendente					
Motivo do Plano	Vale	Maléfica	Corvo	Maléfica	Corvo	Corvo e Maléfica	Corvo e Maléfica	Corvo	Corvo	Maléfica

Plano	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Tipo de Plano	Médio	Médio	Médio curto	Médio curto para primeiríssimo plano	Geral	Detalhe	Primeiro plano	Geral	Geral	Geral
Tipo de Ângulo	Normal, ¾	Normal, frontal	Normal frontal	Normal, ¾	Picado, ¾	Normal, frontal	Contrapicado, ¾	Contrapicado, ¾	Contrapicado, ¾	Contrapicado, ¾
Movimento de Câmara				Zoom in						

Motivo do Plano	Corvo	Maléfica	Corvo	Maléfica	Maléfica	Maléfica	Corvo	Maléfica	Maléfica	Maléfica

Tabela 35: Descrição fílmica do intervalo 16m09s-18m32s, correspondente à cena do convite de aurora a Maléfica para jantar

Plano	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Tipo de Plano	Primeiro plano	Inteiro	Geral	Médiol longo	Inteiro	Primeiro plano	Inteiro	Geral	Inteiro	Inteiro
Tipo de Ângulo	contrapicado, ¾	Picado, ¾	Normal, frontal	Normal, frontal	Normal, perfil	Normal, ¾	Normal, ¾	Contrapicado, ¾	Normal, perfil	Contrapicado, ¾
Movimento de Câmara										
Motivo do Plano	Aurora	Aurora	Criatura	Fadas	Aurora	Aurora	Criatura	Maléfica	Aurora e fadas	Maléfica

Plano	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Tipo de Plano	Geral	Médio curto	Inteiro	Médio	Médio longo	Inteiro	Médio longo	Inteiro para primeiríssimo plano	Primeiro plano	Médio longo
Tipo de Ângulo	Picado, ¾	Normal, ¾	Normal, ¾	Contrapicado, ¾	Normal, frontal	Contrapicado, ¾	Contrapicado, ¾	Contrapicado, ¾	Picado, ¾	Normal, ¾
Movimento de Câmara								Tilt ascendente		

Motivo do Plano	Aurora e Maléfica	Aurora	Fadas	Aurora	Criatura	Maléfica	Aurora	Maléfica	Aurora	Aurora e Maléfica

Plano	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
Tipo de Plano	Primeiro plano	Geral	Médio	Primeiro plano	Primeiro plano	Médio	Primeiro plano	Detalhe	Primeiro plano	Primeiro plano
Tipo de Ângulo	picado¾	Picado, perfil	Contrapicado, ¾	Picado, ¾	Contrapicado, ¾	Contrapicado,perfil	Normal, ¾	Picado, frontal	contrapicado, ¾	Picado, ¾
Movimento de Câmara			Zoom in							
Motivo do Plano	Aurora	Aurora e Maléfica	Aurora e Maléfica	Aurora	Maléfica	Aurora Maléfica	Aurora e Maléfica	Anel de noivado de aurora	Maléfica	Aurora

Plano	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
Tipo de Plano	Primeiro plano	Primeiro plano	Primeiro plano	Primeiro plano	Primeiro plano	Primeiro plano	Primeiro plano	Médio curto	Primeiro plano	Primeiro plano
Tipo de Ângulo	Contrapicado, ¾	Picado, ¾	Contrapicado, ¾	Picado, ¾	Contrapicado, ¾	Picado, ¾	Contrapicado, ¾	Contrapicado, perfil	Picado, ¾	Contrapicado, ¾
Movimento de Câmara										
Motivo do Plano	Maléfica	Aurora	Maléfica	Aurora	Maléfica	Aurora	Maléfica	Aurora e Maléfica	Aurora	Maléfica

Plano	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50
Tipo de Plano	Primeiro plano	Primeiríssimo plano	Primeiríssimo plano	Inteiro	Inteiro	Primeiro plano	Inteiro	Geral	Primeiro plano	Primeiríssimo plano
Tipo de Ângulo	Picado, ¾	Contrapicado, ¾	Picado, ¾	Contrapicado, ¾	Picado, ¾	Contrapicado, ¾	Picado, ¾	Normal, ¾	Picado, ¾	Contrapicado, ¾
Movimento de Câmara										
Motivo do Plano	Aurora	Maléfica	Aurora	Aurora Maléfica e fadas	Fadas	Aurora Maléfica	Fadas	Aurora Maléfica e fadas	Aurora e Maléfica	Maléfica

Plano	51	52	53	54	55	56	57	58
Tipo de Plano	Primeiríssimo plano	Primeiríssimo plano	Primeiríssimo plano	Primeiríssimo plano	Primeiríssimo plano	Primeiríssimo plano	Primeiríssimo plano	Primeiríssimo plano
Tipo de Ângulo	Picado, ¾	Contrapicado, ¾	Picado, ¾	Contrapicado, ¾	Picado, ¾	Contrapicado, ¾	Picado, ¾	Contrapicado, ¾
Movimento de Câmara								
Motivo do Plano	Aurora	Maléfica	Aurora	Maléfica	Aurora	Maléfica	Aurora	Maléfica

Tabela 36: Descrição fílmica do intervalo 40m52s-43m59s, correspondente à cena de Maléfica na gruta

Plano	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

Tipo de Plano	Inteiro	Detalhe	Primeiríssimo plano	Inteiro	Primeiro plano	Detalhe	Detalhe	Close up	Primeiro plano e Primeiríssimo plano	Inteiro
Tipo de Ângulo	Contrapicado, perfil	Normal, frontal	Normal, frontal	Picado, ¾	Normal, ¾	Contrapicado, ¾	Normal, frontal	Contrapicado, frontal	Normal, ¾	Picado, ¾
Movimento de Câmara				Zoom in					Zoom in	
Motivo do Plano	Maléfica	Asas de Maléfica	Maléfica	Maléfica	Maléfica	Ferida de Maléfica	Ferida de Maléfica	Maléfica	Maléfica	Maléfica

Plano	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Tipo de Plano	Geral	Médio curto	Inteiro	Detalhe	Médio	Geral	Médio	Inteiro	Médio	Geral
Tipo de Ângulo	Normal, perfil	Normal, perfil	Normal, ¾	Normal, frontal	Normal frontal	Contrapicado, ¾	Normal, frontal	Picado, ¾	Contrapicado, ¾	Normal, ¾
Movimento de Câmara			Zoom in							
Motivo do Plano	Maléfica	Maléfica	Maléfica	Pés de Maléfica	Maléfica	Teto	Maléfica	Maléfica	Maléfica	Maléfica

Plano	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
Tipo de Plano	Primeiro plano	Médio	Geral	Geral	Inteiro	Médio longo	Médio	Médio longo	Geral	Inteiro
Tipo de Ângulo	Contrapicado, frontal	Contrapicado, ¾	Picado, ¾	Contrapicado, frontal	Normal, ¾	Normal, perfil	Contrapicado, ¾	Normal, ¾	Normal, ¾	Contrapicado, ¾

Movimento de Câmara										
Motivo do Plano	Maléfica	Maléfica	Buraco	Maléfica	Maléfica	Maléfica	Maléfica	Maléfica	Grupo de fadas negras	Maléfica

Plano	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
Tipo de Plano	Inteiro para Médio curto	Detalhe	Primeiríssimo plano	Inteiro	Médio curto	Geral	Médio curto para primeiro plano	Médio longo	Médio	Médio curto
Tipo de Ângulo	Normal, ¾	Contrapicado, frontal	Normal, ¾	Contrapicado, perfil	Normal, ¾	Normal, frontal	Normal, ¾	Normal, frontal	Normal, perfil	Normal perfil
Movimento de Câmara	Zoom in	Tilt descendente					Zoom in			
Motivo do Plano	Maléfica	Mão de fada negra	Fada negra	Fada negra	Fada negra	Maléfica e fadas negras	Maléfica	Fada negra	Fada negra	Fada negra

Plano	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50
Tipo de Plano	Médio longo	Médio	Primeiro plano	Inteiro	Médio longo	Inteiro	Médio	Primeiríssimo plano	Primeiro plano	Médio curto
Tipo de Ângulo	Normal, ¾	Normal, perfil	Normal, ¾	Normal, ¾	Normal, ¾	Normal, ¾	Normal, ¾	Normal, ¾	Contrapicado, ¾	Normal perfil
Movimento de Câmara										
Motivo do Plano	Fada negra	Fada negra	Borra	Borra	Borra	Borra	Borra	Borra	Fada negra	Fada negra

Plano	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60
Tipo de Plano	Médio	Médio longo	Primeiríssimoplano	Médio longo	Geal	Médio	Médio	Médio curto para Primeiríssimoplano	Médio	Geral
Tipo de Ângulo	Normal, ¾	Contrapicado, ¾	Normal, ¾	Normal, ¾	Contrapicado, ¾	Normal, ¾	Normal, perfil	Normal frontal	Contrapicado, ¾	Picado, ¾
Movimento de Câmara										
Motivo do Plano	Borra	Fadas negras	Maléfica	Borra	Fadas negras	Borra	Fada negra	Conall	Borra e conall	Fadas negras

Tabela 37: Descrição fílmica do intervalo 1h46m03s-1h47m46s, correspondente à cena da entrega de Aurora em casamento

Plano	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Tipo de Plano	Geral	Geral	Geral	Geral	Inteiro para Médio longo	Inteiro	Inteiro	Médio	Médio longo	Inteiro
Tipo de Ângulo	Normal frontal	Normal, frontal	Picado, ¾	Picado, ¾	Normal, frontal	Contrapicado, ¾	Normal frontal	Normal, frontal	Normal, ¾	Normal, frontal
Movimento de Câmara	Zoom in	Tracking			Zoom in					
Motivo do Plano	Aurora e Maléfica	Aurora e Maléfica	Público	Público	Aurora e Maléfica	Padre e príncipe	Criaturas	Aurora e Maléfica	Fadas	Aurora e Maléfica

Plano	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Tipo de Plano	Primeiro plano	Médio longo	Inteiro	Médio para Médio longo	Médio	Médio	Geral	Médio curto	Primeiro plano	Médio
Tipo de Ângulo	Normal, perfil	Normal ¾	Contrapicado, ¾	Normal frontal	Normal, ¾	Normal frontal	Picado, ¾	Contrapicado, ¾	Normal, ¾	Normal, ¾
Movimento de Câmara										
Motivo do Plano	Aurora e Maléfica	Fadas	Aurora	Fadas	Fadas	Aurora e Maléfica	Aurora Maléfica e público	Aurora e Maléfica	Maléfica	Fadas negras

Plano	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
Tipo de Plano	Primeiríssimo plano	Médio	Médio	Primeiro plano	Médio longo	Geral	Inteiro	Médio	Médio longo	Médio curto para primeiro plano
Tipo de Ângulo	Normal, ¾	Normal, ¾	Contrapicado, ¾	Normal,frontal	Picado, ¾	Picado, ¾	Normal, frontal	Normal, ¾	Normla, ¾	Normal, frontal
Movimento de Câmara										Zoom in
Motivo do Plano	Maléfica	Público	Príncipe	Aurora	Público	Aurora Maléfica e público	Trols	Corvo	Aurora Maléfica e corvo	Príncipe

Plano	31	32	33	34	35	36	37

Tipo de Plano	Médio longo	Primeiro plano	Médio longo	Primeiro plano	Médio curto	Primeiro plano	Médio para Médio curto
Tipo de Ângulo	Normal, ¾	Normal, ¾	Normal, ¾	Normal, ¾	Normal, ¾	Normal, ¾	Normal, ¾
Movimento de Câmara							Zoom in
Motivo do Plano	Aurora e Maléfica	Aurora e Maléfica	Aurora Maléfica corvo e publcio	Aurora e Maléfica	Aurora Maléfica e corvo	Aurora e Maléfica	Maléfica e corvo

8. Miss Peregrine's Home for Peculiar Children (2016)

Tabela 38: Descrição fílmica do interval 30m05s-32m39s-34m44s, correspondente à cena de introdução da Senhora Peregrine

Plano	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Tipo de Plano	Inteiro	Geral	Geral	Geral	Médio longo	Médio curto	Médio longo	Médio	Médio longo	Primeiro plano
Tipo de Ângulo	Normal, ¾	Normal, frontal	Normal, ¾	Contrapicado, ¾	Picado, ¾	Contrapicado, ¾	Picado, ¾	Contrapicado, ¾	Normal, ¾	Contrapicado, ¾
Movimento de Câmara	Panning da esquerda para a direita									

Motivo do Plano	Jake e crianças peculiares	Orfanato	Jake a crianças peculiares	Jake e crianças peculiares	Crianças peculiares e Jake	Senhora Peregrine	Jake e crianças peculiares	Senhora Peregrine	Jake e crianças peculiares	Senhora Peregrine

Plano	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
Tipo de Plano	Primeiro plano	Médio curto	Médio longo	Médio longo	Médio longo para Médio curto	Primeiro plano	Médio longo	Médio curto	Médio curto	Médio curto
Tipo de Ângulo	Normal, frontal	Normal, ¾	Picado, ¾	Normal, ¾	Normal, ¾	Normal, ¾	Normal, ¾	Normal, ¾	Normal, ¾	Normal, ¾
Movimento de Câmara					Tilt ascendente					
Motivo do Plano	Senhora Peregrine	Senhora Peregrine e Jake	Criança peculiar	Senhora Peregrine e Jake	Criança peculiar	Jake	Criança peculiar	Criança peculiar	Criança peculiar	Jake

Plano	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
Tipo de Plano	Médio curto	Médio longo	Primeiro plano	Primeiro plano	Médio longo	Médio	Primeiro plano	Médio longo	Médio curto	Médio longo

Tipo de Ângulo	Normal, ¾	Normal, ¾	Normal, frontal	Normal, ¾	Normal, ¾	Normal, ¾	Normal, ¾	Normal, ¾	picado, ¾	Normal, ¾
Movimento de Câmara						Tilt ascendente				
Motivo do Plano	Criança peculiar	Senhora Peregrine, Jake, criança peculiar	Jake	Senhora Peregrine	Senhora Peregrine e Jake	Senhora Peregrine e Jake	Jake	Senhora Peregrine e Jake	Criança peculiar e relógio Senhora Peregrine	Criança peculiar, Senhora Peregrine e Jake

Plano	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50
Tipo de Plano	Médio curto	Médio longo	Geral	Inteiro	Primeiro plano	Médio curto	Primeiro plano	Médio	Primeiro plano	Geral
Tipo de Ângulo	Normal, ¾	Normal, ¾	Normal, ¾	Contrapicado, ¾	Contrapicado, frontal	Picado, ¾	Normal, ¾	Normal, ¾	Normal, ¾	Picado, ¾

Movimento de Câmara										
Motivo do Plano	Criança peculiar	Criança peculiar , Senhora Peregrine e Jake	Criança peculiar, Senhora Peregrine e Jake	Criança peculiar	Criança peculiar	Criança peculiar	Jake	Senhora Peregrine e Jake	Jake	Criança peculiar

Plano	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60
Tipo de Plano	Inteiro	Primeiro plano	Primeiro plano	Primeiro plano	Médio	Geral	Primeiro plano	Primeiro plano	Primeiro plano	Primeiro plano
Tipo de Ângulo	Normal, ¾	Contrapicado, frontal	Normal, ¾	Normal, ¾	Normal, ¾	Normal, frontal	Normal, ¾	Normal, ¾	Normal, ¾	Normal ¾
Movimento de Câmara										
Motivo do Plano	Criança peculiar	Criança peculiar	Senhora Peregrine	Jake	Senhora Peregrine e Jake	Criança peculiar	Jake	Senhora Peregrine	Jake	Senhora Peregrine

Plano	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70
Tipo de Plano	Primeiro plano	Primeiro plano	Primeiro plano	Primeiro plano	Médio	Inteiro	Primeiro plano	Inteiro	Médio	Detalhe
Tipo de Ângulo	Normal, ¾	Normal, ¾	Normal, ¾	Normal, ¾	Contrapicado, ¾	Picado, ¾	Normal, ¾	Normal, frontal	Contrapicado, ¾	Picado, ¾

Movimento de Câmara										
Motivo do Plano	Jake	Senhora Peregrine	Jake	Senhora Peregrine	Senhora Peregrine Jake	Criança peculiar	Jake	Crianças peculiares	Criança peculiar	Cenoura

Plano	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80
Tipo de Plano	Primeiro plano	Primeiro plano	Médio	Geral	Primeiro plano	Inteiro	Médio	Geral	Médio	Primeiro plano
Tipo de Ângulo	Normal, ¾	Normal, frontal	Contrapicado, frontal	Normal, ¾	Normal, ¾	Normal, frontal	Contrapicado, ¾	Normal, perfil	Normal, perfil	Normal, ¾
Movimento de Câmara										
Motivo do Plano	Jake	Senhora Peregrine	Criança peculiar	Crianças peculiares	Jack	Cenoura	Senhora Peregrine e Jake	Senhora Peregrine, Jake e criança peculiar	Senhora Peregrine e Jake	Jake

Plano	81
Tipo de Plano	Médio longo

Tipo de Ângulo	Contrapicado, ¾
Movimento de Câmara	
Motivo do Plano	Senhora Peregrine e Jake

Tabela 39: Descrição fílmica do intervalo 48m00s-50m37s, correspondente à cena de reiniciação do loop temporal

Plano	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Tipo de Plano	Primeiro plano	Médio	Médio curto	Primeiro plano	Médio longo	Primeiro plano	Geral	Primeiro plano	Primeiro plano	Primeiro plano
Tipo de Ângulo	Normal, 3/4	Contrapicado, frontal	Normal, ¾	Contrapicado, ¾	Picado, ¾	Normal, ¾	Normal, frontal	Normal, ¾	Normal, ¾	Normal, ¾
Movimento de Câmara										
Motivo do Plano	Senhora Peregrine	Criança peculiar	Criança peculiar e Jake	Senhora Peregrine	Criança peculiar e Jake	Senhora Peregrine	Senhora Peregrine, Jake e crianças peculiares	Jake e criança peculiar	Senhora Peregrine	Jake e criança peculiar

Plano	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Tipo de Plano	Médio longo	Geral	Médio longo	Primeiro plano	Geral	Geral	Americano	Detalhe	Americano	Detalhe
Tipo de Ângulo	Normal, ¾	Normal, frontal	Picado, ¾	Normal, ¾	Normal, perfil	Picado, ¾	Normal, ¾	Picado, ¾	Normal, ¾	Normal, perfil
Movimento de Câmara						Zoom in				Zoom in
Motivo do Plano	Crianças peculiares	Senhora Peregrine, Jake e crianças peculiares	Jake e criança peculiar	Senhora Peregrine	Jake e crianças peculiares	Senhora Peregrine e crianças peculiares	Senhora Peregrine	Relógio	Ms peregirne e crianças peculiares	Gira discos

Plano	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
Tipo de Plano	Americano	Geral	Primeiro plano	Americano	Médio curto	Inteiro	Americano	Americano	Geral	Americano
Tipo de Ângulo	Normal, ¾	Contrapicado, frontal	Contrapicado, frontal	Normal, ¾	Contrapicado, ¾	Picado, ¾	Contrapicado, frontal	Normal, ¾	Normal, frontal	Normal, frontal

Movimento de Câmara										
Motivo do Plano	Senhora Peregrine e crianças peculiares	Orfanato	Senhora Peregrine	Senhora Peregrine e crianças peculiares	Crianças peculiar e Jake	Jake e crianças peculiares	Senhora Peregrine	Senhora Peregrine, Jake e crianças peculiares	Orfanato	Senhora Peregrine, Jake e crianças peculiares

Plano	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
Tipo de Plano	Detalhe	Primeiro plano	Geral	Primeiro plano	Geral	Inteiro	Médio curto	Primeiro plano	Geral	Geral
Tipo de Ângulo	Picado, ¾	Contrapicado, ¾	Contrapicado, ¾	Picado, ¾	Contrapicado, ¾	Picado, frontal	Contrapicado, ¾	Normal, ¾	Contrapicado, ¾	Contrapicado, ¾
Movimento de Câmara					Tilt ascendente					
Motivo do Plano	Relógio	Senhora Peregrine	Orfanato	Senhora Peregrine e crianças peculiares	Crianças peculiares	Jake e crianças peculiares	Jake e crianças peculiar	Senhora Peregrine	Orfanato	Bomba a ser largada

Plano	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50

Tipo de Plano	Geral	Médio curto	Geral	Americano	Médio curto	Primeiro plano	Detalhe	Geral	Primeiro plano	Geral
Tipo de Ângulo	Picado, ¾	Normal, perfil	Picado, ¾	Picado, 3/4	Contrapicado, ¾	Contrapicado, ¾	Picado, ¾	Contrapicado, ¾	Picado, ¾	Picado, ¾
Movimento de Câmara			Travelling	Zoom in						
Motivo do Plano	Bomba a ser largada	Senhora Peregrine e crianças peculiares	Bomba a cair	Jake e criança peculiar	Criança peculiar e Jake	Senhora Peregrine	Relógio	Orfanato	Jake	Bomba a cair

Plano	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60
Tipo de Plano	Primeiro plano	Detalhe	Primeiro plano	Detalhe para geral	Geral	Geral	Médio longo	Detalhe	Detalhe	Geral
Tipo de Ângulo	Contrapicado, ¾	Picado, frontal	Picado, ¾	Picado, frontal	Picado, ¾	Contrapicado, ¾	Picado, ¾	Picado, ¾	Picado, perfil	Picado, ¾
Movimento de Câmara				Tilt ascendete						

Motivo do Plano	Senhora Peregrine	Relógio	Jake	bolhas no ar a retroceder	Bomba a retroceder	Crianças peculiares	Senhora Peregrine, Jake e crianças peculiares	Relógio e gira discos	Esquilo na árvore	Senhora Peregrine, Jake e crianças peculiares

Plano	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70
Tipo de Plano	Geral	Médio longo	Detalhe	Detalhe	Primeiro plano	Geral	Primeiro plano	Primeiro plano	Médio longo	Primeiro plano
Tipo de Ângulo	Contrapicado, ¾	Picado, ¾	Picado, ¾	Picado, ¾	Normal, ¾	Contrapicado, ¾	Normal, ¾	Contrapicado, frontal	Picado, ¾	Picado, ¾
Movimento de Câmara										
Motivo do Plano	Crianças peculiares e Jake	Senhora Peregrine	Relógio	Relógio e gira discos	Senhora Peregrine	Orfanato	Senhora Peregrine	Senhora Peregrine	Senhora Peregrine e crinaças peculiares	Jake

Plano	71	72
Tipo de Plano	Médio longo	Geral

Tipo de Ângulo	Picado, ¾	Contrapicado, ¾
Movimento de Câmara		
Motivo do Plano	Crianças peculiares	Crianças peculiares e orfanato

Tabela 40: Descrição fílmica do intervalo 58m27s – 59m46s, correspondente à cena da Senhora Peregrine a cuidar da Senhora Avocet

Plano	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Tipo de Plano	Médio curto	Primeiro plano	Primeiro plano	Inteiro	Médio curto	Inteiro	Primeiro plano	Médio longo	Médio curto para Médio longo	Médio curto
Tipo de Ângulo	Normal, ¾	Contrapicado, frontal	Picado, ¾	Contrapicado, 3/4	Contrapicado, ¾	Picado, ¾	Contrapicado, frontal	Contrapicado, ¾	Contrapicado, ¾	Normal, frontal
Movimento de Câmara									Zoom out	
Motivo do Plano	Criança peculiar	Jake	Criança peculiar	Jake e criança peculiar	Jake	Jake e crianças peculiares	Jake	Jake e criança peculiar	Senhora Peregrine e Jake	Senhora Peregrine

Plano	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20

Tipo de Plano	Médio longo	Médio curto	Detalhe	Médio longo	Médio curto	Médio longo	Médio curto	Médio	Médio curto	Médio
Tipo de Ângulo	Contrapicado, ¾	Picado, frontal	Picado, perfil	Contrapicado, ¾	picado, ¾	Contrapicado, picado, ¾	Picado, frontal	Contrapicado, picado, ¾	Picado, frontal	Contrapicado, picado, ¾
Movimento de Câmara										
Motivo do Plano	Jake e Senhora Peregrine	Senhora Peregrine	Ymbrine	Jake Senhora Peregrine	Senhora Peregrine	Jake e Senhora Peregrine	Senhora Peregrine	Jake e Senhora Peregrine	Senhora Peregrine	Jake e Senhora Peregrine

Plano	21	22	23	24	25	26
Tipo de Plano	Médio curto	Médio curto	Médio curto	Americano	Médio curto	Médio longo
Tipo de Ângulo	Picado, frontal	Contrapicado, picado, ¾	Normal, picado, ¾	Contrapicado, picado, ¾	Normal, picado, ¾	Contrapicado, picado, ¾
Movimento de Câmara						
Motivo do Plano	Senhora Peregrine	Jake e Senhora Peregrine	Jake e Senhora Peregrine	Jake e Senhora Peregrine	Jake	Jake

Tabela 41: Descrição fílmica do intervalo 1h08m42s-1h12m57s, correspondente à cena da Senhora Peregrine a contar a história dos Hollows

Plano	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Tipo de Plano	Geral	Médio curto	Detalhe	Médio curto	Geral	Geral	Primeiro plano	Geral	Primeiro plano	Médio curto

Tipo de Ângulo	Normal, frontal	Contrapicado, ¾	Picado, frontal	Contrapicado, ¾	Normal, frontal	Picado, ¾	Normal, ¾	Normal, ¾	Normal, ¾	Normal, ¾
Movimento de Câmara								Zoom out		
Motivo do Plano	Senhora Peregrine	Senhora Peregrine	Relógio	Senhora Peregrine	Paisagem	Senhora Peregrine	Jake	Monstro	Jake	Jake e criança peculiar

Plano	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Tipo de Plano	Primeiro plano	Primeiro plano	Inteiro	Médio curto	Detalhe	Médio curto	Geral	Médio curto	Primeiro plano	Médio longo
Tipo de Ângulo	Normal, ¾	Normal, ¾	Normal, ¾	Contrapicado, ¾	Picado, frontal	Contrapicado, ¾	Normal, frontal	Contrapicado, ¾	Normal, ¾	Picado, ¾
Movimento de Câmara										
Motivo do Plano	Criança peculiar	Jake	Monstro	Senhora Peregrine	Relógio	Senhora Peregrine	Monstro invisível	Senhora Peregrine	Jake	Monstro

Plano	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
Tipo de Plano	Geral	Primeiro plano	Médio curto	Primeiro plano	Geral	Médio curto	Primeiro plano	Primeiro plano	Primeiro plano	Primeiro plano
Tipo de Ângulo	Picado, ¾	Contrapicado, ¾	Contrapicado, ¾	Normal, ¾	Picado, ¾	Contrapicado, ¾	Normal, ¾	Normal, ¾	Normal, ¾	Normal, ¾
Movimento de Câmara										

Motivo do Plano	Senhora Peregrine e monstro	Senhora Peregrine	Monstro	Jake	Senhora Peregrine e monstro	Senhora Peregrine	Jake	Criança peculiar	Jake	Criança peculiar

Plano	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
Tipo de Plano	Primeiro plano	Primeiro plano	Primeiro plano	Geral	Primeiro plano	Primeiro plano	Inteiro	Primeiro plano	Primeiro plano	Primeiro plano
Tipo de Ângulo	Normal, ¾	Normal, ¾	Normal, ¾	Picado, ¾	Contrapicado, ¾	Normal, ¾	Contrapicado, ¾	Contrapicado, ¾	Picado, ¾	Contrapicado, ¾
Movimento de Câmara										
Motivo do Plano	Jake	Criança peculiar	Jake	Monstro	Senhora Peregrine	Jake	Senhora Peregrine e Jake	Senhora Peregrine	Jake	Senhora Peregrine

Plano	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50
Tipo de Plano	Primeiro plano	Primeiro plano	Primeiro plano	Primeiro plano	Inteiro	Detalhe	Médio	Primeiro plano	Detalhe	Médio
Tipo de Ângulo	Picado, ¾	Contrapicado, ¾	Picado, ¾	Contrapicado, ¾	Contrapicado, ¾	Picado, ¾	Contrapicado, ¾	Normal, ¾	Picado, ¾	Contrapicado, ¾
Movimento de Câmara										

Motivo do Plano	Jake	Senhora Peregrine	Jake	Senhora Peregrine	Senhora Peregrine e Jake	Livro de história	Senhora Peregrine e Jake	Jake	Livro	Senhora Peregrine e Jake

Plano	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60
Tipo de Plano	Primeiro plano	Médio	Detalhe	Detalhe	Geral	Médio curto	Primeiro plano	Primeiro plano	Primeiro plano	Médio
Tipo de Ângulo	Normal, ¾	Contrapicado, ¾	Normal, frontal,	Normal, perfil	Normal, frontal	Contrapicado, ¾	Picado, ¾	Contrapicado, ¾	Picado, ¾	Contrapicado, ¾
Movimento de Câmara										
Motivo do Plano	Jake	Senhora Peregrine e Jake	Pássaro	Mão no interruptor	Sala	Membro	Membro	Membro	Membro	Membros

Plano	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70
Tipo de Plano	Geral	Inteiro	Médio curto	Detalhe	Médio curto	Primeiríssimo plano	Primeiro plano	Médio	Detalhe	Médio curto
Tipo de Ângulo	Normal, frontal	Normal, frontal	Picado, ¾	Normal, perfil	Picado, ¾	Normal, ¾	Contrapicado, ¾	Contrapicado, ¾	Normal, perfil	Picado, ¾
Movimento de Câmara										

Motivo do Plano	Sala	Pássaro	Membro	Mão no interrupetor	Membro	Membro	Membro	Senhora Peregrine e Jake	Mão no interruptor	Membro

Plano	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80
Tipo de Plano	Geral	Primeiríssimo plano	Primeiro plano	Médio curto	Geral	Médio curto	Médio curto	Médio curto	Médio	Detalhe
Tipo de Ângulo	Normal, frontal	Normal, ¾	Contrapicado, ¾	Picado, ¾	Normal, frontal	Contrapicado, ¾	Normal, frontal	Normal, frontal	Normal, frontal	Normal, perfil
Movimento de Câmara										
Motivo do Plano	Sala	Membro	Membro	Membro	Membro	Membro	Membro	Membro	Membro	Mão de membro

Plano	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90
Tipo de Plano	Médio curto	Detalhe	Médio curto	Geral	Primeiro plano	Médio curto	Primeiro plano	Médio	Primeiro plano	Primeiro plano
Tipo de Ângulo	Contrapicado, frontal	Picado, ¾	Contrapicado,frontal	Normal, frontal	Normal, ¾	Normal, frontal	Contra picado, ¾	Contrapicado, ¾	Normal, ¾	Contrapicado, ¾
Movimento de Câmara										
Motivo do Plano	Membro	Pés de membro	Membro	Sala	Jake	Membro	Senhora Peregrine	Senhora Peregrine e Jake	Jake	Senhora Peregrine

Plano	91
Tipo de Plano	Primeiro plano
Tipo de Ângulo	Normal, ¾
Movimento de Câmara	
Motivo do Plano	Jake

Tabela 42: Descrição fílmica do intervalo 1h20m43s-1h24m50s, correspondente à cena do ataque do Senhor Barron ao orfanato

Plano	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Tipo de Plano	Geral	Médio curto	Geral	Detalhe	Geral	Médio longo	Médio curto	Médio curto	Geral	Médio longo
Tipo de Ângulo	Normal, frontal	Normal, frontal	Normal, perfil	Picado, frontal	Contrapicado, perfil	Picado, 3/4	Normal, ¾	Contrapicado, perfil	Contrapicado, perfil	Contrapicado, ¾
Movimento de Câmara										

Motivo do Plano	Crianças peculiares	Criança peculiar	Crianças peculiares	Mãos de Senhora Peregrine	Senhora Peregrine e crianças peculiares	Crianças peculiares	Senhora Peregrine	Senhora Peregrine e crianças peculiares	Senhora Peregrine e crianças peculiares	Senhora Peregrine e crianças peculiares

Plano	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Tipo de Plano	Médio curto	Geral	Primeiro plano	Inteiro	Médio curto	Primeiro plano	Médio curto	Primeiro plano	Médio curto	Primeiro plano
Tipo de Ângulo	Contrapicado, ¾	Contrapicado, ¾	Contrapicado, ¾	Contrapicado, ¾	Normal, frontal	Contrapicado, frontal	Contrapicado, frontal	Contrapicado, frontal	Contrapicado frontal	Contrapicado, frontal
Movimento de Câmara										
Motivo do Plano	Senhora Peregrine e crianças peculiares	Senhora Peregrine e crianças peculiares	Senhora Peregrine	Senhora Peregrine	Senhora Peregrine	Senhora Peregrine	Senhor Barron e Jake	Senhora Peregrine	Senhor Barron Jake	Senhora Peregrine

Plano	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30

Tipo de Plano	Médio curto	Médio longo	Geral	Inteiro	Primeiro plano	Médio	Médio curto	Médio	Primeiro plano	Médio
Tipo de Ângulo	Normal, frontal	Contrapicado, ¾	Picado, ¾	Contrapicado, ¾	Contrapicado, ¾	Contrapicado, ¾	Contrapicado, ¾	Contrapicado, ¾	Contrapicado, ¾	Contrapicado, ¾
Movimento de Câmara										
Motivo do Plano	Senhora Avocet	Senhor Barron e Jake	Crianças peculiares, Senhora Peregrine e Jake	Crianças peculiares	Senhora Peregrine	Senhor Barron e Jake	Senhor Barron e Jake	Senhor Barron e Jake	Senhora Peregrine	Senhor Barron e Jake

Plano	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
Tipo de Plano	Primeiro plano	Médio	Geral	Inteiro	Médio curto	Primeiro plano	Primeiro plano	Inteiro	Primeiro plano	Médio curto

Tipo de Ângulo	Contrapicado, ¾	Contrapicado, ¾	Picado, ¾	Picado, ¾	Contrapicado, ¾	Contrapicado, ¾	Contrapicado, ¾	Normal, ¾	Contrapicado, ¾	Normal, frontal
Movimento de Câmara										
Motivo do Plano	Senhora Peregrine	Senhor Barron, Jake e Senhora Peregrine	Crianças peculiares, Senhora Peregrine, Jake e Senhor Barron	Crianças peculiares	Senhor Barron, Jake e Senhora Peregrine	Senhora Peregrine	Senhora Peregrine, Senhor Barron e Jake	Crianças peculiares	Senhora Peregrine	Senhora Avocet

Plano	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50
Tipo de Plano	Primeiro plano	Médio curto	Médio curto	Primeiro plano	Médio curto	Primeiro plano	Primeiro plano	Primeiro plano	Inteiro	Médio
Tipo de Ângulo	Contrapicado, ¾	Contrapicado, ¾	Contrapicado, ¾	Contrapicado, ¾	Contrapicado, ¾	Contrapicado, ¾	Normal, ¾	Contrapicado, ¾	Normal, ¾	Contrapicado, ¾
Movimento de Câmara										

Motivo do Plano	Senhora Peregrine	Senhora Peregrine	Senhora Peregrine, Senhor Barron e Jake	Crianças peculiares	Senhora Peregrine, Senhor Barron e Jake	Senhor Barron e Jake	Crianças peculiares	Senhora Peregrine, Senhor Barron e Jake	Crianças peculiares	Senhor Barron e Jake

Plano	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60
Tipo de Plano	Médio longo	Primeiro plano	Médio	Médio longo	Médio longo	Médio	Médio	Médio	Médio	Médio longo
Tipo de Ângulo	Normal, ¾	Contrapicado, ¾	Picado, ¾	Contrapicado, ¾	Contrapicado, ¾	Normal, ¾	Contrapicado, ¾	Normal, ¾	Contrapicado, ¾	Normal, perfil
Movimento de Câmara										
Motivo do Plano	Crianças peculiares	Senhora Peregrine	Crianças peculiares	Senhora Peregrine e crianças peculiares	Senhora Peregrine, Senhora Avocet e crianças peculiares	Crianças peculiares	Senhor Barron e Jake	Crianças peculiares	Criança peculiar e Senhora Peregrine	Senhora Peregrine e crianças peculiares

Plano	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70

Tipo de Plano	Primeiro plano	Primeiro plano	Americano	Médio longo	Primeiro plano	Americano	Médio	Médio curto	Médio curto	Médio curto
Tipo de Ângulo	Contrapicado, ¾	Contrapicado, ¾	Normal, frontal	Normal, ¾	Contrapicado, frontal	Normal, frontal	Normal, ¾	Normal, frontal	Contrapicado, ¾	Normal, frontal
Movimento de Câmara										
Motivo do Plano	Senhora Peregrine e crianças peculiares	Senhora Peregrine e criança peculiar	Senhora Peregrine e crianças peculiares	Senhora Peregrine e crianças peculiares	Senhora Peregrine	Senhora Peregrine	Crianças peculiares	Senhora Peregrine	Senhor Barron e Jake	Senhor Barron, Jake Senhora peregrine

Plano	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80
Tipo de Plano	Detalhe para Médio curto	Médio curto	Primeiro plano	Primeiro plano	Primeiro plano	Primeiro plano	Primeiro plano	Médio	Americano	Primeiro plano
Tipo de Ângulo	Picado, ¾	Normal, frontal	Contrapicado, ¾	Normal, ¾	Contrapicado, ¾	Normal, ¾	Contrapicado, ¾	Contrapicado, ¾	Normal, ¾	Normal, ¾
Movimento de Câmara	Tilt ascendente									

Motivo do Plano	Mão de Senhor Barron a abrir a gaiola	Senhora Peregrine	Jake	Senhora Peregrine	Jake e Senhora Peregrine	Senhora Peregrine e Jake	Jake e Senhora Peregrine	Senhor Barron	Senhora Peregrine Jake e Senhor Barron	Jake e Senhor Barron

Plano	81	82	83	84	85	86	87	88
Tipo de Plano	Inteiro	Médio curto	Geral	Americano	Detalhe	Primeiro plano	Médio curto	Primeiro plano
Tipo de Ângulo	Contrapicado, frontal	Contrapicado, ¾	Contrapicado, frontal	Normal, frontal	Normal, frontal	Contrapicado, frontal	Normal, frontal	Contrapicado, frontal
Movimento de Câmara	Tilt descendente							
Motivo do Plano	Senhora Peregrine	Senhor Barron	Senhora Peregrine pássaro	Jake, Senhor Barron e Senhora Peregrine pássaro a entrar na gaiola	Senhora Peregrine na gaiola	Jake	Senhora Peregrine e Senhor Barron	Jake

Anexo II

1. One Piece (2023) S01E07 The Girl With The Sawfish Tattoo

Tabela 43: Descrição fílmica do intervalo 1m11s – 2m09s, correspondente à cena da chegada de barco da tripulação de Luffy

Plano	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Tipo de Plano	Primeiro plano	Médio curto	Médio	Médio longo	Médio curto	Primeiro plano	Médio longo	Médio curto	Médio curto	Primeiro plano
Tipo de Ângulo	Contrapicado, 3/4	Contrapicado, ¾	Contrapicado, ¾	Contrapicado, frontal	Contrapicado, ¾	Contrapicado, ¾	Contrapicado, ¾	Normal, 3/4	Contrapicado, ¾	Contrapicado, ¾
Movimento de Câmara			Zoom out				Rotação			
Motivo do Plano	Luffy	Sanji	Luffy	Luffy e Sanji	Sanji	Luffy	Luffy e Sanji	Zoro	Sanji	Zoro

Plano	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Tipo de Plano	Médio curto	Primeiro plano	Médio curtp	Primeiro plano	Médio curto	Primeiro plano	Primeiro plano	Médio curto	Médio longo	Médio longo
Tipo de Ângulo	Contrapicado, ¾	Normal, ¾	Contrapicado, ¾	Normal, ¾	Contrapicado, ¾	Contrapicado, ¾	Contrapicado, ¾	Contrapicado, ¾	Contrapicado, frontal	Normal, perfil
Movimento de Câmara										Zoom out
Motivo do Plano	Sanji	Zoro	Sanji	Zoro	Sanji	Luffy	Sanji	Luffy	Usopp	Zoro, luffy e sanji

Tabela 44: Descrição fílmica do intervalo 2m25 – 5m54s, correspondente à cena das origens de Nami

Plano	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Tipo de Plano	Detalhe	Médio longo	Médio longo	Detalhe	Primeiríssimo plano	Médio curto	Primeiríssimo plano	Primeiro plano	Inteiro	Primeiro plano
Tipo de Ângulo	Normal, frontal	Normal, perfil	Contrapicado, frontal	Normal, 3/4	Normal, ¾	Normal, over the shoulder, ¾	Contrapicado, perfil	Contrapicado, frontal	Picado, frontal	Picado, frontal
Movimento de Câmara	Panning da esquerda para a direita	Panning da esquerda para a direita	Tilt descendente							Rotação
Motivo do Plano	Tangerina e Nami	Nami e Nojiko	Nami e Nojiko	Mão de Nami	Nami e Nojiko	Nami	Nojiko	Nami	Nami, Nojiko e mãe	Nami, Nojiko e mãe

Plano	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Tipo de Plano	Geral	Detalhe	Primeiro plano	Médio curto	Primeiríssimo plano	Médio curto	Primeiríssimo plano	Médio curto	Primeiríssimo plano	Primeiríssimo plano
Tipo de Ângulo	Normal, perfil	Normal, frontal	Contrapicado, 3/4	Contrapicado, ¾	Contrapicado, ¾	Contrapicado, ¾	Normal, ¾	Contrapicado, ¾	Normal, ¾	Normal, ¾
Movimento de Câmara	Panning da esquerda para a direita	Tilt ascendente								
Motivo do Plano	Nami, Nojiko e mãe	Mãos de Nojiko	Nojiko	Mãe de Nami e Nojiko	Nami	Mãe de Nami e Nojiko	Nami	Mãe de Nami e Nojiko	Nami	Nami

Plano	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
Tipo de Plano	Médio curto	Primeiríssimo plano e Médio curto	Médio curto	Médio curto	Detalhe	Primeiríssimo plano	Detalhe	Primeiríssimo plano	Primeiríssimo plano	Primeiríssimo plano
Tipo de Ângulo	Normal, ¾	Normal, ¾	Contrapicado, ¾	Normal, ¾	Normal, ¾	Normal, perfil	Normal, perfil	Normal, perfil	Normal, perfil	Normal, perfil
Movimento de Câmara		Zoom out			Tilt ascendente					
Motivo do Plano	Homem peixe	Nami	Homem peixe	Homem peixe	Mão de homem peixe	Face de homem peixe	Mão de homem peixe	Nami	Face de homem peixe	Nami

Plano	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
Tipo de Plano	Inteiro	Primeiríssimo plano	Detalhe	Médio curto	Primeiríssimo plano	Detalhe	Médio curto	Médio curto	Primeiríssimo plano	Detalhe
Tipo de Ângulo	Normal, ¾	Normal, perfil	Normal, perfil	Contrapicado, ¾	Normal, perfil	Picado, frontal	Normal, frontal	Normal, frontal	Normal, perfil	Normal, perfil
Movimento de Câmara										
Motivo do Plano	Nami e homens peixe	Face de homem peixe	Mão de homem peixe	Homem peixe	Nami	Mão de Nami	Nami	Homem peixe	Homem peixe	Mão de homem peixe

Plano	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50

Tipo de Plano	Médio curto	Primeiríssimo plano	Primeiríssimo plano	Detalhe	Médio	Médio	Detalhe	Primeiro plano	Primeiríssimo plano	Primeiríssimo plano
Tipo de Ângulo	Normal, frontal	Normal, perfi	Normal, perfil	Picado, frontal	Contrapicado, frontal	Normal, frontal	Picado, perfil	Normal, frontal	Normal, perfil	Normal, perfil
Movimento de Câmara										
Motivo do Plano	Nami	Homem peixe	Nami	Mão de Nami	Homem peixe	Nami	Cartas e dinheiro	Nami	Homem peixe	Nami

Plano	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60
Tipo de Plano	Detalhe	Médio curto	Primeiro plano	Primeiríssimo plano	Primeiro plano	Primeiro plano	Médio curto	Detalhe	Médio longo	Médio curto
Tipo de Ângulo	Picado, ¾	Normal, frontal	Contrapicado, ¾	Normal, perfil	Contrapicado, ¾	Contrapicado, frontal	Normal, ¾	Picado, ¾	Normal, ¾	Contrapicado, ¾
Movimento de Câmara										
Motivo do Plano	Mãos de Nami e homem peixe	Homem peixe	Homem peixe	Nami	Homem peixe	Nami	Homem peixe	Mesa de jogo	Nami e homens peixe	Nami

Plano	61	62	63	64	65	66	67
Tipo de Plano	Médio curto	Inteiro	Detalhe	Médio longo	Inteiro	Médio curto	Inteiro

Tipo de Ângulo	Contrapicado, perfil	Normal, frontal	Picado, ¾	Normal, frontal	Normal, frontal	Normal, ¾	Contrapicado, frontal
Movimento de Câmara					Zoom in		Tilt ascendente
Motivo do Plano	Homem peixe	Nami	Dinheiro na mão de Nami	Nami	Palco de tiro ao alvo	Nami	Edifício de Arlong

Tabela 45: Descrição fílmica do intervalo 8m48s-11m17s, correspondente à cena da Conversa de Nami e Arlong

Plano	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Tipo de Plano	Primeiríssimo plano	Médio longo	Geral	Médio longo	Geral	Primeiro plano	Médio longo	Médio longo	Médio longo	Médio longo
Tipo de Ângulo	Contrapicado, ¾	Contrapicado, frontal	Normal, perfil	Contrapicado, ¾	Normal, ¾	Contrapicado, ¾	Contrapicado, ¾	Contrapicado, ¾	Contrapicado, ¾	Contrapicado, ¾
Movimento de Câmara			Panning direita para a esquerda							
Motivo do Plano	Nami	Arlong	Arlong e Nami	Nami	Nami e Arlong	Nami	Arlong	Nami	Arlong	Nami

Plano	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Tipo de Plano	Primeiro plano	Geral	Primeiro plano	Médio longo	Primeiro plano	Primeiro plano	Médio longo	Médio longo	Médio	Médio

Tipo de Ângulo	Contra pciado, ¾	Normal, perfil	Contrapicado, ¾	Normal, ¾	Normal, ¾	Contrapicado, ¾	Contrapicado, ¾	Normal, ¾	Normal, perfil	Normal, frontal
Movimento de Câmara										
Motivo do Plano	Arlong	Nami e Arlong	Nami	Nami	Arlong	Nami	Arlong	Nami	Nami	Arlong

Plano	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
Tipo de Plano	Médio curto	Primeiro plano	Médio curto	Primeiro plano	Médio longo	Primeiro plano	Primeiro plano	Primeiro plano	Primeiro plano	Médio longo
Tipo de Ângulo	Contrapicado, ¾	Contrapicado, perfil	Contrapicado, ¾	Contrapicado, ¾	Normal, ¾	Normal, ¾	Contrapicado, ¾	Contrapicado, perfil	Contrapicado, ¾	Normal, perfil
Movimento de Câmara										
Motivo do Plano	Nami	Arlong	Nami	Arlong	Arlong	Arlong	Nami	Arlong	Nami	Arlong

Plano	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
Tipo de Plano	Médio curto	Médio longo	Médio curto	Médio longo	Médio curto	Médio	Médio longo	Primeiro plano	Primeiro plano	Geral e primeiro plano
Tipo de Ângulo	Normal, ¾	Normal, ¾	Normal, ¾	Normal, ¾	Normal, ¾	Contrapicado, frontal	Normal, ¾	Normal, ¾	Normal, ¾	Picado, frontal
Movimento de Câmara							Zoom in			Zoom out

Motivo do Plano	Nami	Arlong	Nami	Arlong	Nami	Arlong	Nami	Arlong	Nami	Arlong e Nami

Plano	41	42
Tipo de Plano	Geral	Médio curto
Tipo de Ângulo	Picado, frontal	Contrapicado, ¾
Movimento de Câmara		
Motivo do Plano	Nami	Nami

Tabela 46: Descrição fílmica do intervalo 41m40s – 42m59s, correspondente à cena da conversa de Nami e Nojiko

Plano	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Tipo de Plano	Detalhe	Geral	Detalhe	Médio curto	Detalhe	Geral	Médio	Inteiro	Médio longo	Detalhe
Tipo de Ângulo	Contrapicado, ¾	Normal, ¾	Normal, perfil	Contrapicado, ¾	Picado, frontal	Normal, perfil	Contrapicado, Normal	Normal, traseiro	Contrapicado, ¾	Picado, perfil
Movimento de Câmara										
Motivo do Plano	Cruz de mãe de Nami e Nojiko	Cruz de mão de Nami e Nojiko	Pernas de Nami	Nami	Pá	Nami	Nami	Nami	Nami	Pá

Plano	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Tipo de Plano	Detalhe	Inteiro	Médio longo	Detalhe	Médio longo	Detalhe	Detalhe	Detalhe	Geral	Médio
Tipo de Ângulo	Contrapicado, ¾	Picado, ¾	Contrapicado, ¾	Picado, frontal	Contrapicado, ¾	Picado, ¾	Picado, ¾	Picado, ¾	Picado, ¾	Normal, ¾
Movimento de Câmara					Tilt descendente					Zoom in
Motivo do Plano	Nami	Nami	Nami	Buraco	Nami	Buraco	Buraco	Caixa	Nami	Nami

Plano	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
Tipo de Plano	Médio	Inteiro	Primeiro plano	Inteiro	Primeiro plano	Médio curto	Detalhe	Médio longo e Médio curto	Médio longo	Primeiro plano
Tipo de Ângulo	Normal, perfil	Contrapicado, ¾	Normal, frontal	Contrapicado, ¾	Picado, ¾	Contrapicado, ¾	Contrapicado, ¾	Picado, ¾	Contrapicado, ¾	Picado, ¾
Movimento de Câmara								Zoom in		
Motivo do Plano	Nami	Nojiko e Nami	Nami	Nojiko	Nami	Nojiko	Pá	Nami	Nojiko	Nami

Plano	31	32	33	34	35	36	37	38	39
Tipo de Plano	Detalhe	Médio longo e Médio curto	Médio curto	Primeiro plano	Médio curto	Primeiro plano	Primeiro plano	Primeiro plano	Primeiro plano

Tipo de Ângulo	Normal, perfil	Contrapicado, ¾	Picado, ¾	Contrapicado, frontal	Picado, ¾	Contrapicado, frontal	Picado, ¾	Contrapicado ¾	Picado, frontal
Movimento de Câmara		Zoom in							
Motivo do Plano	Pá a bater na caixa	Nojiko	Nami	Nojiko	Nami	Nojiko	Nami	Nojiko	Nami

Tabela 47: Descrição fílmica do intervalo 42m59s – 44m45s, correspondente à cena de Nami em criança a juntar-se à tripulação de Arlong

Plano	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Tipo de Plano	Médio curto	Inteiro	Detalhe	Médio longo e Médio	Médio longo e Médio	Médio	Médio	Médio curto	Médio	Médio longo
Tipo de Ângulo	Normal, traseiro	Contrapicado, perfil	Normal, perfil	Contrapicado, frontal	Normal, frontal	Contrapicado, ¾	Normal, ¾	Contrapicado ¾	Normal, frontal	Normal, frontal
Movimento de Câmara	Tracking	Tracking		Zoom in	Zoom in					
Motivo do Plano	Nami	Nami	Pés de Nami	Arlong	Nami	Arlong	Nami	Arlong	Nami	Arlong e homens peixe

Plano	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Tipo de Plano	Médio curto	Primeiro plano	Médio longo	Médio curto	Inteiro	Primeiro plano	Médio	Médio	Inteiro	Detalhe

Tipo de Ângulo	Contrapicado, ¾	Normal, ¾	Normal, ¾	Normal, ¾	Normal, perfil	Normal, ¾	Contrapicado, ¾	Normal, ¾	Normal, perfil	Picado, ¾
Movimento de Câmara										
Motivo do Plano	Arlong	Nami	Arlong e homens peixe	Nami	Nami, Arlong e homens peixe	Nami	Arlong	Nami	Nami, Arlong e homens peixe	Mapa

Plano	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
Tipo de Plano	Médio	Primeiro plano	Médio longo	Primeiro plano	Médio	Inteiro	Primeiro plano	Médio longo	Médio curto	Médio
Tipo de Ângulo	Contrapicado, frontal	Normal, ¾	Normal, ¾	Normal, ¾	Contrapicado, ¾	Normal, perfil	Normal, ¾	Normal, ¾	Picado, ¾	Contrapicado, ¾
Movimento de Câmara									Tilt ascendente	
Motivo do Plano	Arlong	Nami	Arlong e homens peixe	Nami	Arlong	Nami, Arlong e homens peixe	Nami	Arlong e homens peixe	Nami	Arlong

Plano	31	32	33
Tipo de Plano	Primeiro plano	Médio	Primeiríssimo plano
Tipo de Ângulo	Picado, ¾	Contrapicado, ¾	Picado, ¾
Movimento de Câmara			

Motivo do Plano	Nami	Arlong	Nami

Tabela 48: Descrição fílmica do intervalo 44m45s – 46m09s, correspondente à cena da conversa de Nami e Nojiko

Plano	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Tipo de Plano	Primeiro plano	Médio longo	Primeiro plano	Médio curto	Primeiro plano	Médio longo	Detalhe	Médio curto	Médio curto	Médio curto
Tipo de Ângulo	Normal, perfil	Contrapicado, ¾	Normal, perfil	Normal, ¾	Normal, perfil	Contrapicado, ¾	Normal, perfil	Normal, over the shoulder, ¾	Normal, over the shoulder, ¾	Normla, over the shoulder, ¾
Movimento de Câmara										
Motivo do Plano	Nami	Nojiko	Nami	Nojiko	Nami	Nojiko	Caixa de tesouro	Nojiko	Nami	Nojiko

Plano	11	12	13	14	15	16	17
Tipo de Plano	Primeiro plano	Médio curto	Primeiro plano	Primeiro plano	Primeiro plano	Primeiro plano	erson
Tipo de Ângulo	Normal, ¾	Normal, ¾	Normal, ¾	Normal, ¾	Normal, ¾	Normal, ¾	Normal, ¾
Movimento de Câmara							
Motivo do Plano	Nami	Nojiko	Nami	Nojiko	Nami	Nojiko	Nami

2. The Wheel of Time (2021) S01E04 The Dragon Reborn

Tabela 49: Descrição fílmica do intervalo 7m38s – 11m10s, correspondente à cena das Aes Sedai a visitarem Logain

Plano	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Tipo de Plano	Geral	Detalhe	Médio curto	Médio longo	Médio curto	Detalhe	Médio curto	Médio curto	Americano	Americano
Tipo de Ângulo	Normal, frontal	Picado, 3/4	Picado, over the shoulder, ¾	Contrapicado, perfil	Picado, frontal	Contrapicado, frontal	Contrapicado, frontal	Contrapicado, frontal	Contrapicado, frontal	Normal ¾
Movimento de Câmara	Zoom in	Tilt ascendente							Zoom in	
Motivo do Plano	Moiraine e Kerene	Mão de Kerene em Moiraine	Moiraine e Kerene	Moiraine e Kerene	Moiraine e Kerene	Ferida curada	Moiraine	Kerene	Moiraine	Kerene

Plano	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Tipo de Plano	Médio longo e Médio curto	Médio longo	Médio curto	Inteiro	Geral	Inteiro	Médio longo	Americano	Médio longo	Inteiro
Tipo de Ângulo	Normal, frontal	Contrapicado, over the shoulder, ¾	Normal ¾	Contrapicado, traseiro	Normal frontal	Normal, frontal	Normal, ¾	Normal, frontal	Normal, frontal	Normal, ¾

Movimento de Câmara	Zoom in				Zoom in	Zoom out			Zoom in	Zoom out
Motivo do Plano	Moiraine	Kerene	Moiraine	Moiraine	Liandrin, Alanna, Kerene e Moiraine	Liandrin, Alanna, Kerene e Moiraine	Moiraine e Alanna	Alanna, Kerene e Liandrin	Logain	Moiraine, Alanna, Kerene e Liandrin

Plano	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
Tipo de Plano	Primeiríssimo plano	Inteiro	Médio longo e Médio curto	Primeiríssimo plano	Inteiro	Médio	Americano	Médio longo	Americano	Geral
Tipo de Ângulo	Normal, perfil	Normal, frontal	Picado, ¾	Normal, perfil	Normal, frontal	Contrapicado, perfil	Normal, frontal	Picado, ¾	Normal, frontal	Picado, frontal
Movimento de Câmara		Zoom in	Zoom in							Tilt descendente
Motivo do Plano	Liandrin	Alanna, Kerene e Liandrin	Logain e Moiraine	Liandrin	Alanna, Kerene e Liandrin	Kerene	Alanna, Kerene e Liandrin	Moiraine e Logain	Alanna, Kerene e Liandrin	Liandrin, Kerene, Alanna e Moiraine

Plano	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
Tipo de Plano	Médio longo	Médio curto	Médio longo	Geral	Geral	Detalhe	Médio longo	Médio longo	Médio curto	Primeiríssimo plano

Tipo de Ângulo	Normal, frontal	Normal, perfil	Normal, frontal	Picado, ¾	Picado, frontal	Normal, perfil	Normal, ¾	Normal, frontal	Normal, frontal	Normal, perfil
Movimento de Câmara					Zoom in		Rotação			
Motivo do Plano	Alanna, Moiraine e Liandrin	Moiraine	Moiraine	Kerene, Alanna, Moiraine e Liandrin	Liandrin, Moiraine, Alanna e Kerene	Mão de Moiraine	Logain	Moiraine	Logain	Liandrin

Plano	41	42	43	44
Tipo de Plano	Médio curto e Médio	Médio longo e Médio curto	Médio longo e Médio curto	Médio curto e primeiro plano
Tipo de Ângulo	Normal, frontal	Normal, frontal	Picado, frontal	Normal, frontal
Movimento de Câmara	Zoom out	Zoom in	Zoom in	Zoom in
Motivo do Plano	Logain	Moiraine	Logain	Moiraine

Tabela 50: Descrição fílmica dos intervalos 19m37s - 20m30s e 22m08s – 23m32s, correspondentes à cena de Nynaeve e Liandrin

Plano	1	2	3	4	5	6	7	8
Tipo de Plano	Primeiro plano	Geral	Primeiro plano	Médio longo	Primeiro plano	Médio	Médio	Médio longo
Tipo de Ângulo	Contrapicado, 3/4	Picado, traseiro	Contrapicado, ¾	Contrapicado, frontal	Contrapicado, ¾	Contrapicado, frontal	Normal, ¾	Contrapicado, frontal
Movimento de Câmara		Zoom out			Tilt ascendente			
Motivo do Plano	*Nynaeve*	Nynaeve	Nynaeve	Liandrin	Nynaeve	Liandrin	Nynaeve	Liandrin

Plano	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Tipo de Plano	Geral	Médio curto	Primeiro plano	Primeiro plano	Inteiro	Inteiro	Médio	Inteiro	Inteiro	Geral
Tipo de Ângulo	Normal, 3/4	Normal, perfil	Contrapicado, ¾	Normal, perfil	Contrapicado, frontal	Picado, ¾	Normal, frontal	Picado, ¾	Contrapicado, ¾	Contrapicado, ¾
Movimento de Câmara	Zoom in				Tilt ascendente	Zoom out				
Motivo do Plano	Liandrin e Nynaeve	Nynaeve	Liandrin	Nynaeve	Liandrin e Nynaeve	Liandrin, Nynaeve e Lan	Nynaeve	Liandrin, Nynaeve e Lan	Nynaeve	Nynaeve e Lan

Plano	11	12	13	14	15	16	17	18	19
Tipo de Plano	Geral	Primeiro plano	Primeiro plano	Primeiro plano	Primeiro plano	Primeiro plano	Primeiro plano	Inteiro	Primeiro plano
Tipo de Ângulo	Picado, traseiro	Normal, ¾	Contrapicado, ¾	Normal, ¾	Normal, ¾	Normal, ¾	Normal, ¾	Picado, ¾	Normal, ¾
Movimento de Câmara	Zoom in								
Motivo do Plano	Lan e Nynaeve	Nynaeve	Lan	Nynaeve	Lan	Nynaeve	Lan	Lan e Nynaeve	Nynaeve

Tabela 51: Descrição fílmica do intervalo 33m27s – 35m07s, correspondente à cena da conversa de Moiraine de Lan

Plano	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Tipo de Plano	Inteiro	Médio longo	Médio	Médio longo	Inteiro	Médio	Detalhe	Primeiro plano	Primeiro plano	Primeiro plano
Tipo de Ângulo	Normal, 3/4	Contrapicado, over the shoulder, ¾	Contrapicado, ¾	Contrapicado, over the shoulder, ¾	Normal, ¾	Normal, ¾	Normal, perfil	Contrapicado, ¾	Contrapicado, ¾	Contrapicado, ¾
Movimento de Câmara	Zoom in				Zoom in		Tilt ascendente			
Motivo do Plano	Moiraine	Lan e Moiraine	Moiraine	Lan	Moiraine	Moiraine e Lan	Mãos de Moiraine e Lan	Lan	Moiraine e Lan	Lan e Moiraine

Plano	11
Tipo de Plano	Primeiro plano
Tipo de Ângulo	Normal, frontal
Movimento de Câmara	
Motivo do Plano	Lan e Moiraine

Tabela 52: Descrição fílmica do intervalo 52m17s – 55m01s, correspondente à cena do confronto entre as Aes Sedai e Logain

Plano	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Tipo de Plano	Geral	Médio	Geral	Inteiro	Médio curto	Americano	Médio longo	Americano	Médio longo	Primeiro plano
Tipo de Ângulo	Normal, frontal	Normal, frontal	Contrapicado, ¾	Contrapicado, frontal	Normal, ¾	Contrapicado, ¾	Normal, ¾	Normal, ¾	Normal, ¾	Normal, ¾
Movimento de Câmara	Zoom in	Zoom in	Zoom in	Tilt ascendente		Zoom in		Panning da esquerda para a direita		
Motivo do Plano	Moiraine	Logain	Logain	Moiraine	Logain	Moiraine	Logain e Moiraine	Moiraine	Logain e Moiraine	Moiraine

Plano	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Tipo de Plano	Primeiro plano	Primeiro plano	Primeiro plano	Médio curto	Médio longo	Médio curto	Primeiríssimo plano	Primeiríssimo plano	Primeiro plano	Médio longo
Tipo de Ângulo	Normal, ¾	Normal, ¾	Normal, ¾	Normal,, over the shoulder, ¾	Picado, ¾	Contrapicado, perfil	Normal, ¾	Normal, ¾	Normal, ¾	Picado, ¾
Movimento de Câmara								Zoom in		
Motivo do Plano	Logain	Moiraine	Logain	Logain e Moiraine	Kerene	Logaine Moiraine	Moiraine	Logain	Moiraine	Kerene

Plano	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
Tipo de Plano	Primeiro plano	Inteiro	Americano	Americano	Geral	Inteiro	Médio	Inteiro	Médio	Primeiro plano
Tipo de Ângulo	Contrapicado, ¾	Contrapicado, ¾	Contrapicado, ¾	Normal, perfil	Contrapicado, ¾	Contrapicado, frontal	Norma, perfil	Picado, perfil	Contrapicado, frontal	Normal, perfil
Movimento de Câmara			Tilt ascendente	Zoom out						
Motivo do Plano	Logain	Logain	Liandrin	Moiraine	Logain	Kerene, Moiraine e Liandrin	Kerene	Logain	Logain	Kerene e Moiraine

Plano	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40

Tipo de Plano	Médio curto	Inteiro	Médio	Inteiro	Inteiro	Inteiro	Médio curto	Primeiro plano	Primeiro plano	Médio curto
Tipo de Ângulo	Contrapicado, frontal	Picado, over the shoulder, ¾	Normal, ¾	Normal, perfil	Normal, frontal	Normal, ¾	Contrapicado, frontal	Normal, perfil	Normal, ¾	Contrapicado, ¾
Movimento de Câmara		Tilt descendente								
Motivo do Plano	Logain	Logain	Kerene	Liandrin, Moiraine e Kerene	Liandrin , Logain e Moiraine	Kerene	Kerene	Moiraine	Moiraine	Liandrin

Plano	41	42	43	44	45
Tipo de Plano	Médio curto	Primeiro plano	Inteiro	Médio curto	Médio
Tipo de Ângulo	Picado, ¾	Contrapicado, frontal	Normal, perfil	Contrapicado, frontal	Picado, ¾
Movimento de Câmara			Panning da direita para a esquerda		
Motivo do Plano	Kerene	Moiraine	Moiraine e Liandrin	Logain	Kerene

3. The Witcher (2019) S01E08 Much More

Tabela 53: Descrição fílmica do intervalo 7m42s – 10m14s, correspondente à cena de chegada das feiticeiras de barco

Plano	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Tipo de Plano	Geral	Inteiro	Médio	Conjunto	Médio	Conjunto	Médio	Médio curto	Primeiro plano	Médio curto
Tipo de Ângulo	Picado, ¾	Normal, perfil	Normal, frontal	Normal, frontal	Normal, frontal	Normal, frontal	Normal, frontal	Normal, over the shoulder, frontal	Normal, perfil	Normal, frontal
Movimento de Câmara	Travelling									
Motivo do Plano	Barcos	Barco das feiticeiras	Vilgefortz	Feiticeiras	Vilgefortz	Feiticeiras	Vilgefortz	Tissaia	Vilgefortz	Tissaia

Plano	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Tipo de Plano	Primeiríssimo plano	Primeiro plano	Primeiro plano	Médio curto	Médio	Médio curto	Médio	Médio curto	Médio curto	Médio curto
Tipo de Ângulo	Normal, perfil	Normal, ¾	Normal, ¾	Normal, perfil	Normal, frontal	Normal, over the shoulder, nuca	Normal, frontal	Normal, over the shoulder, frontal	Normal, ¾	Normal, perfil
Movimento de Câmara	Panning da esquerda para a direita									

Motivo do Plano	Tissaia	Yennefer	Vilgefortz	Triss e Yennefer	Feiticeiras	Sabrina	Yennefer	Vilgefortz	Triss e Yennefer	Tissaia

Plano	21	22	23	24	25	26	27
Tipo de Plano	Médio curto	Médio longo	Médio longo e Médio curto	Geral	Primeiro plano	Primeiro plano	Médio curto
Tipo de Ângulo	Normal, ¾	Normal, perfil	Normal, perfil	Normal, frontal	Normal, over the shoulder, ¾	Normal, over the shoulder, 3/4	Normal, ¾
Movimento de Câmara			Tracking				
Motivo do Plano	Triss e Yennefer	Tissaia	Yennefer, Vilgefortz	Yennefer, Vilgefortz	Vilgefortz	Yennefer	Vilgefortz

Tabela 54: Descrição fílmicado intervalo 15m35s – 17m14s, correspondente à cena da conversa Yennefer e Tissaia

Plano	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Tipo de Plano	Inteiro	Médio curto	Médio longo	Médio curto	Médio longo	Médio	Médio curto	Médio curto	Primeiríssimo plano	Primeiríssimo plano
Tipo de Ângulo	Normal, perfil	Normal, ¾	Normal, ¾	Normal, ¾	Normal, overtheshoulder, frontal	Normal, perfil	Normal, ¾	Normal, perfil	Normal, perfil	Normal, perfil de nuca
Movimento de Câmara										
Motivo do Plano	Tissaia	Yennefer	Tissaia	Yennefer e Tissaia	Vilgefortz	Tissaia, Yennefer	Yennefer, Tissaia	Tissaia e Yennefer	Tissaia	Yennefer

Plano	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Tipo de Plano	Primeiríssimo plano	Primeiríssimo plano	Primeiríssimo plano	Primeiríssimo plano	Primeiríssimo plano	Primeiríssimo plano	Médio curto	Primeiríssimo plano	Primeiríssimo plano	Médio curto
Tipo de Ângulo	Normal, perfil de nuca	Normal, 3/4	Normal, 3/4	Normal, 3/4	Normal, 3/4	Normal, ¾	Normal, ¾	Normal, ¾	Normal, ¾	Normal, ¾
Movimento de Câmara										

Motivo do Plano	Tissaia	Yennefer	Tissaia	Yennefer	Tissaia	Yennefer	Tissaia e Yennefer	Tissaia	Yennefer	Yennefer e Tissaia

Plano	21
Tipo de Plano	Médio curto
Tipo de Ângulo	Normal, ¾
Movimento de Câmara	
Motivo do Plano	Yennefer

Tabela 55: Descrição fílmica do intervalo 47m20s – 50m59s, correspondente à cena da luta final de Yennifer e Tesseia de Vries

Plano	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Tipo de Plano	Geral	Médio curto	Detalhe	Primeiro plano	Médio curto	Médio curto	Médio curto	Inteiro	Primeiro plano	Primeiro plano
Tipo de Ângulo	Normal, frontal	Normal, de nuca	Normal, 3/4	Normal, ¾	Contrapicado, ¾	Normal, 3/4	Normal, over the shoulder, 3/4	Contrapicado, 3/4	Normal, ¾	Normal, ¾
Movimento de Câmara	Tracking	Tracking		Tilt ascendente	Panning da direita para a esquerda					

Motivo do Plano	Tissaia	Yennefer	Mãos de Tissaia	Tissaia	Yennefer	Tissaia	Yennefer	Yennefer e Tissaia	Yennefer e Tissaia	Tissaia e Yennefer

Plano	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Tipo de Plano	Primeiríssimo plano	Primeiríssimo plano	Primeiríssimo plano	Primeiríssimo plano	Primeiríssimo plano	Primeiríssimo plano	Primeiríssimo plano	Primeiríssimo plano	Primeiríssimo plano	Primeiríssimo plano
Tipo de Ângulo	Normal, perfil	Normal, perfil	Normal, ¾	Normal, ¾	Normal, ¾	Normal, ¾	Normal, ¾	Normal, over the shoulder, ¾	Normal, ¾	Normal, ¾
Movimento de Câmara										
Motivo do Plano	Tissaia	Yennefer	Tissaia	Tissaia e Yennefer	Tissaia	Tissaia e Yennefer	Tissaia	Yennefer	Tissaia	Tissaia e Yennefer

Plano	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
Tipo de Plano	Primeiríssimo plano	Primeiríssimo plano	Primeiríssimo plano	Primeiríssimo plano	Primeiríssimo plano	Inteiro	Primeiríssimo plano	Primeiríssimo plano up	Inteiro	Inteiro
Tipo de Ângulo	Normal, ¾	Normal, ¾	Normal, ¾	Normal, ¾	Normal, ¾	Normal, perfil	Normal, perfil	Normal, ¾	Normal, frontal	Normal, frontal
Movimento de Câmara										
Motivo do Plano	Tissaia	Yennefer	Tissaia	Yennefer	Yennefer e Tissaia	Tissaia e Yennefer	Tissaia	Tissaia	Yennefer	Yennefer

Plano	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
Tipo de Plano	Detalhe	Close up	Inteiro	Detalhe	Inteiro	Primeiro plano	Geral	Detalhe	Close up	Conjunto
Tipo de Ângulo	Picado, ¾	Normal, ¾	Normal, ¾	Normal, perfil	Normal, frontal	Normal, ¾	Normal, frontal	Normal, perfil	Normal, frontal	Normal, frontal
Movimento de Câmara			Zoom in							
Motivo do Plano	Mãos de Yennefer	Yennefer	Yennefer	Mãos de Yennefer	Yennefer	Yennefer	Edifício em chamas	Mãos de Yennefer	Yennefer	Soldados

Plano	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50
Tipo de Plano	Médio longo	Conjunto	Primeiríssimo plano	Detalhe	Geral	Médio curto	Médio longo	Médio	Americano	Médio curto
Tipo de Ângulo	Normal, ¾	Normal, ¾	Contrapicado, ¾	Normal, perfil	Contrapicado	Contrapicado	Normal, ¾	Normal, ¾	Normal, ¾	Normal, ¾
Movimento de Câmara		Panning da esquerda para a direita		Panning da esquerda para a direita		Zoom out				
Motivo do Plano	Feiticeira	Soldados	Tissaia	Pés	Yennefer	Yennefer	Tissaia	Yennefer	Yennefer	Tissaia

Plano	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60
Tipo de Plano	Geral	Médio curto	Geral	Primeiro plano	Geral	Médio longo	Médio longo	Médio longo	Primeiríssimo plano	Americano
Tipo de Ângulo	Contrapicado, ¾	Contrapicado, perfil	Normal, frontal	Normal, ¾	Picado, 3/4	Normal, perfil	Normal, perfil	Normal, ¾	Normal, perfil	Normal, frontal
Movimento de Câmara			Panning da esquerda para a direita		Zoom out					
Motivo do Plano	Yennefer	Yennefer	Yennefer	Tissaia	Tissaia	Soldados	Soldados	Soldados	Soldado	Soldado

Plano	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70
Tipo de Plano	Médio longo	Inteiro	Geral	Close up	Primeiro plano	Geral	Médio longo	Geral	Geral	Primeiro plano
Tipo de Ângulo	Picado, ¾	Normal, frontal	Normal, perfil	Normal, frontal	Contrapicado, ¾	Picado	Normal, frontal	Picado, ¾	Contrapicado, frontal	Contrapicado, ¾
Movimento de Câmara							Zoom in			
Motivo do Plano	Yennefer	Soldado	Soldado	Tissaia	Yennefer	Floresta em chamas	Cahir	Tissaia	Cinzas	Tissaia

Plano	71
Tipo de Plano	Geral
Tipo de Ângulo	Picado, frontal
Movimento de Câmara	Zoom out
Motivo do Plano	Incêndio

The Witcher (2019) S02E08 Family

Tabela 56: Descrição fílmica do intervalo 13m10s – 15m52s, correspondente à cena da alucinação de Ciri

Plano	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Tipo de Plano	Detalhe	Geral	Médio longo	Conjunto	Médio	Médio longo	Conjunto	Conjunto	Conjunto	Médio longo
Tipo de Ângulo	Contrapicado, frontal	Contrapicado, perfil	Picado, 3/4	Picado	Normal, perfil	Normal, perfil	Normal, frontal	Normal, perfil	Picado, perfil	Normal, frontal
Movimento de Câmara	Tilt descendente			Rotação de camara	Tracking			Panning da direita para a esquerda	Panning da direita para a esquerda	Tracking
Motivo do Plano	Decoração simbólica da parede	Ciri	Ciri	Bailarinos	Bailarinos	Bailarinos	Convidados	Convidados	Convidados	Ciri

Plano	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Tipo de Plano	Médio longo	Médio curto	Geral	Médio	Médio curto	Geral	Geral	Primeiro plano	Médio curto	Médio
Tipo de Ângulo	Normal, frontal	Normal, frontal	Picado, frontal	Contrapicado, ¾	Normal, frontal	Picado, perfil	Normal, over the shoulder, frontal	Normal, perfil	Normal, frontal	Contrapicado, ¾
Movimento de Câmara	Zoom in				Tracking	Panning da direita para a esquerda				
Motivo do Plano	Ciri	Ciri	Mousesack e Ciri	Rainha Calanthe	Ciri	Convidados	Rainha Calanthe e Ciri	Rainha Calanthe	Ciri	Rainha Calanthe

Plano	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
Tipo de Plano	Médio longo	Médio	Plano geral	Médio	Médio curto	Primeiro plano	Médio	Primeiro plano	Primeiro plano	Primeiro plano
Tipo de Ângulo	Normal, ¾	Contrapicado	Normal, frontal	Contrapicado, ¾	Normal, perfil	Normal, ¾	Contrapicado, ¾	Normal, ¾	Normal, frontal	Normal, ¾
Movimento de Câmara										
Motivo do Plano	Ciri	Rainha Calanthe	Rainha Calanthe e Ciri	Ciri	Rainha Calanthe	Rainha Calanthe e Ciri	Rainha Calanthe e Ciri	Rainha Calanthe e Ciri	Rainha Calanthe e Ciri	Rainha Calanthe e Ciri

Plano	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
Tipo de Plano	Primeiro plano	Primeiro plano	Médio longo	Primeiro plano	Primeiro plano	Primeiro plano	Geral	Primeiro plano	Médio longo	Geral
Tipo de Ângulo	Normal, ¾	Normal, ¾	Normal, over the shoulder, frontal	Normal, perfil	Normal, ¾	Normal, ¾	Normal, frontal	Normal, perfil	Normal, ¾	Picado, perfil
Movimento de Câmara										
Motivo do Plano	Rainha Calanthe e Ciri	Ciri e Rainha Calanthe	Convidado	Rainha Calanthe	Rainha Calanthe e Ciri	Rainha Calanthe	Convidados	Rainha Calanthe	Convidado e Ciri	Bailarinos

Plano	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50
Tipo de Plano	Inteiro	Médio	Detalhe	Inteiro	Médio longo	Médio	Médio longo	Detalhe	Médio longo	Detalhe
Tipo de Ângulo	Normal, ¾	Contrapicado, 3/4	Normal, perfil	Normal, ¾	Normal, perfil	Contrapicado, 3/4	Normal, ¾	Normal, perfil	Normal, ¾	Normal, perfil
Movimento de Câmara			Tilt ascendente	Tracking						
Motivo do Plano	Convidado e Ciri	Rainha Calanthe	Bombo	Ciri	Ciri e convidado	Rainha Calanthe	Ciri e convidado	Pés de bailarinos	Ciri e convidado	Pés de bailarinos

Plano	51
Tipo de Plano	Médio longo

Tipo de Ângulo	Normal, ¾
Movimento de Câmara	
Motivo do Plano	Ciri e convidado

Tabela 57: Descrição fílmica do intervalo 33m05s – 37m38s, correspondente à cena da expulsão do demónio de Ciri

Plano	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Tipo de Plano	Detalhe	Médio curto	Primeiro plano	Primeiro plano	Médio curto	Médio longo	Médio	Detalhe	Médio	Médio longo
Tipo de Ângulo	Normal, frontal	Normal, frontal	Normal, 3/4	Normal, perfil	Normal, frontal	Contrapicado, ¾	Normal, ¾	Normal, ¾	Normal, ¾	Contrapicado, ¾
Movimento de Câmara	Zoom out							Tilt descendente		
Motivo do Plano	Olho de Ciri	Geralt	Ciri	Yennefer	Geralt	Yennefer e Geralt	Ciri	Mão de Yennefer	Geralt	Geralt e Yennefer

Plano	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Tipo de Plano	Médio	Detalhe	Médio curto	Detalhe	Primeiro plano	Médio curto	Médio longo	Médio longo	Detalhe	Médio curto
Tipo de Ângulo	Normal, ¾	Normal, perfil	Normal, frontal	Normal, perfil	Normal, frontal	Normal, over the shoulder, ¾	Contrapicado, ¾	Contrapicado	Normal, perfil	Normal, frontal

Movimento de Câmara										
Motivo do Plano	Yennefer	Mãos de Yennefer	Geralt	Mãos de Yennefer	Geralt	Yennefer	Yennefer	Ciri	Mãos de Yennefer	Yennefer

Plano	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
Tipo de Plano	Médio curto	Primeiríssimo plano	Primeiríssimo plano	Inteiro	Médio curto	Médio	Médio	Médio curto	Médio	Primeiro plano
Tipo de Ângulo	Normal, frontal	Normal, frontal	Normal, perfil	Normal, frontal	Normal, frontal	Normal, perfil	Normal, frontal	Normal, frontal	Normal, frontal	Normal, frontal
Movimento de Câmara	Zoom in		Rotação							
Motivo do Plano	Ciri	Geralt	Ciri	Rainha Calanthe e Mousesack	Ciri	Rainha Calanthe e Mousesack	Rainha Calanthe	Yennefer	Mousesack	Ciri

Plano	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
Tipo de Plano	Inteiro	Primeiro plano	Médio longo	Primeiro plano	Detalhe	Médio curto	Primeiro plano	Médio curto	Médio	Primeiro plano
Tipo de Ângulo	Normal, frontal	Normal, frontal	Normal, ¾	Normal, perfil	Normal, perfil	Contrapicado, ¾	Normal, frontal	Normal, frontal	Normal, perfil	Normal, frontal
Movimento de Câmara	Zoom out		Zoom out							

Motivo do Plano	Rainha Calanthe e Mousesack	Ciri	Ciri	Yennefer	Mãos de Yennefer	Geralt e Ciri	Ciri	Pais de Ciri	Ciri e pais	Ciri

Plano	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50
Tipo de Plano	Médio curto	Primeiríssimo plano	Primeiro plano	Primeiríssimo plano	Primeiríssimo plano	Close up	Médio curto	Médio	Primeiro plano	Primeiríssimo plano
Tipo de Ângulo	Normal, 3/4	Normal, perfil	Normal, frontal	Normal, perfil	Normal, perfil	Normal, frontal	Normal, ¾	Normal, perfil	Normal, frontal	Normal, perfil
Movimento de Câmara										
Motivo do Plano	Pais de Ciri	Pais de Ciri	Ciri	Ciri	Pais de Ciri	Ciri	Pais de Ciri	Ciri e pais	Ciri	Pais de Ciri

Plano	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60
Tipo de Plano	Primeiríssimo plano	Primeiríssimo plano up	Meio primeiro plano e close up	Close up e Médio	Médio curto	Médio curto	Inteiro	Primeiro plano	Primeiro plano	Primeiro plano
Tipo de Ângulo	Normal, perfil	Normal, perfil	Normal, frontal	Normal, frontal	Contrapicado, ¾	Normal, ¾	Picado, perfil	Normal, frontal	Normal, frontal	Normal, ¾
Movimento de Câmara			Zoom in	Zoom out						
Motivo do Plano	Ciri	Pais de Ciri	Ciri	Ciri	Geralt	Ciri	Geralt e Ciri	Yennefer	Geralt	Ciri

Plano	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70
Tipo de Plano	Médio curto	Primeiro plano	Primeiro plano	Primeiro plano	Primeiro plano	Primeiro plano	Primeiro plano	Primeiro plano	Médio longo	Primeiro plano
Tipo de Ângulo	Contrapicado, ¾	Normal, 3/4	Normal, ¾	Normal, perfil	Normal, over the shoulder, perfil	Contrapicado, 3/4	Picado, over the shoulder, 3/4	Contrapicado, 3/4	Normal, 3/4	Normal, ¾
Movimento de Câmara										
Motivo do Plano	Witcher	Yennefer	Ciri	Geralt e Ciri	Ciri	Geralt e Ciri	Ciri	Geralt	Geralt e Ciri	Ciri

Plano	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80
Tipo de Plano	Primeiro plano	Primeiro plano	Conjunto	Primeiro plano	Primeiro plano	Primeiro plano	Inteiro	Primeiro plano	Médio	Primeiro plano
Tipo de Ângulo	Normal, ¾	Normal, ¾	Contrapicado, 3/4	Normal, ¾	Normal, ¾	Normal, ¾	Normal, frontal	Normal, ¾	Contrapicadol, perfil	Normal, ¾
Movimento de Câmara										
Motivo do Plano	Yennefer	Ciri	Witchers e Jaskier	Ciri	Yennefer	Geralt	Vortex	Yennefer	Geralt e Yennefer	Ciri

Plano	81	82	83	84	85	86	87	88	89

Tipo de Plano	Médio	conjunto	Geral	Inteiro	Médio longo	Primeiro plano	Detalhe e Primeiro plano	Médio curto	Geral
Tipo de Ângulo	Contrapicado, perfil	Normal, perfil	Normal, frontal	Normal, perfil	Contrapicado, frontal	Normal, frontal	Normal, perfil	Normal, ¾	Picado, frontal
Movimento de Câmara		Rotação	Rotação	Tilt ascendente	Tilt ascendente		Tilt ascendente		Zoom out
Motivo do Plano	Geralt, Yennefer e Ciri	Geralt, Yennefer e Ciri	Geralt, Yennefer e Ciri	Geralt	Ciri	Ciri	Yennefer	Ciri e Geralt	Ciri, Geralt e Yennefer

4. House of the Dragon (2022) S01E10 The Black Queen

Tabela 58: Descrição fílmica do intervalo 1m39s - 4m19s correspondente à conversa de Rhaenyra com o filho sobre a ascensão ao poder

Plano	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Tipo de Plano	Detalhe	Médio longo	Detalhe	Primeiro plano	Inteiro	Médio longo	Inteiro	Médio longo	Inteiro	Médio curto
Tipo de Ângulo	Picado, de cima	Picado	Picado	Contrapicado, frontal	Normal, 3/4	Contrapicado, ¾	Normal, ¾	Contrapicado, ¾	Normal, ¾	Contrapicado, ¾
Movimento de Câmara	Panning da direita para a esquerda	Zoom out		Zoom out						

Motivo do Plano	Mesa estratégica	Príncipe	Mão do príncipe	Príncipe	Rhaenyra e príncipe	Príncipe	Rhaenyra e Príncipe	Rhaenyra e Príncipe	Rhaenyra e Príncipe	Príncipe

Plano	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Tipo de Plano	Inteiro	Médio curto	Inteiro	Geral	Médio curto	Primeiro plano	Médio curto	Primeiro plano	Médio curto	Primeiro plano
Tipo de Ângulo	Normal, ¾	Contrapicado, ¾	Normal, ¾	Picado, ¾	Normal, frontal	Contrapicado, over the shoulder, ¾	Normal, ¾	Normal, over the shoulder, ¾	Contrapicado, ¾	Contrapicado, over the shoulder, ¾
Movimento de Câmara						Tilt ascendente				
Motivo do Plano	Rhaenyra e Príncipe	Príncipe	Rhaenyra e Príncipe	Rhaenyra e Príncipe	Rhaenyra	Príncipe e Rhaenyra	Rhaenyra	Príncipe	Rhaenyra	Príncipe

Plano	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
Tipo de Plano	Médio curto	Médio curto	Médio curto	Médio curto	Primeiro plano	Geral	Primeiro plano	Primeiro plano	Inteiro	Primeiro plano
Tipo de Ângulo	Contrapicado, ¾	Contrapicado, over the shoulder, ¾	Contrapicado, ¾	Contrapicado, ¾	Contrapicado, ¾	Picado, frontal	Contrapicado, ¾	Contrapicado, ¾	Contrapicado, ¾	Contrapicado, ¾
Movimento de Câmara										

Motivo do Plano	Rhaenyra	Príncipe	Rhaenyra	Príncipe e Rhaenyra	Rhaenyra e Príncipe	Rhaenyra e Príncipe	Rhaenyra e Príncipe	Príncipe e Rhaenyra	Sir Lorant	Príncipe e Rhaenyra

Plano	31
Tipo de Plano	Primeiro plano
Tipo de Ângulo	Contrapicado, ¾
Movimento de Câmara	
Motivo do Plano	Rhaenyra

Tabela 59: Descrição fímica dos intervalos 8m15s – 9m34s e 11m59s – 14m04s, correspondentes à cena do parto de Rhaenyr e das cenas intercaladas

Plano	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Tipo de Plano	Médio longo	Inteiro	Médio longo	Médio	Médio curto	Médio curto	Médio curto	Médio curto	Médio	Primeiro plano
Tipo de Ângulo	Picado, perfil	Normal, frontal	Normal, perfil	Normal, frontal	Normal, 3/4	Normal, ¾	Normal, ¾	Normal, ¾	Contrapicado, perfil	Contrapicado, perfil
Movimento de Câmara		Tracking	Tilt ascendente							
Motivo do Plano	Rhaenyra	Príncipes	Rhaenyra	Príncipes e Maester	Rhaenyra	Príncipes e Maester	Rhaenyra	Príncipes e Maester	Rhaenyra	Príncipes

Plano	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Tipo de Plano	Médio	Primeiro plano	Médio	Primeiro plano	Médio longo	Primeiro plano	Inteiro	Primeiro plano	Médio longo	Primeiro plano
Tipo de Ângulo	Normal, frontal	Contrapicado, perfil	Normal, frontal	Contrapicado, ¾	Normal, frontal	Normal, ¾	Normal, perfil	Normal, ¾	Contrapicado, frontal	Normal, ¾
Movimento de Câmara							Zoom in		Zoom in	
Motivo do Plano	Rhaenyra	Príncipes	Rhaenyra	Príncipes	Príncipes	Rhaenyra	Príncipes	Rhaenyra	Príncipes	Rhaenyra

Plano	21	22
Tipo de Plano	Médio longo	Primeiríssimo plano e Médio longo
Tipo de Ângulo	Contrapicado, frontal	Normal, ¾
Movimento de Câmara		Zoom out
Motivo do Plano	Príncipes	Rhaenyra

Plano	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

Tipo de Plano	Médio longo	Inteiro	Primeiro plano	Close up	Primeiríssimo plano	Primeiro plano	Médio curto	Inteiro	Médio curto	Médio longo
Tipo de Ângulo	Normal, frontal	Normal, perfil	Picado, 3/4	Contrapicado, frontal	Normal, ¾	Normal, perfil	Normal, 3/4	Contrapicado, ¾	Normal, perfil	Normal, frontal
Movimento de Câmara		Panning da esquerda para a direita								
Motivo do Plano	Rhaenyra	Rhaenyra	Rhaenyra	Dragão	Rhaenyra	Daemon	Rhaenyra	Dameon e cavaleiros	Rhaenyra	Rhaenyra

Plano	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Tipo de Plano	Primeiro plano	Primeiro plano	Detalhe	Primeiro plano	Detalhe	Primeiro plano	Médio	Detalhe	Detalhe	Detalhe
Tipo de Ângulo	Contrapicado, ¾	Normal, perfil	Normal, perfil	Normal, perfil	Normal, frontal	Normal, ¾	Normal, perfil	Normal, frontal	Normal, frontal	Normal, frontal
Movimento de Câmara						Panning da esquerda para a direita				
Motivo do Plano	Daemon	Rhaenyra	Boca de dragão	Rhaenyra	Mão de Rhaenyra	Aias	Rhaenyra	Boca de Rhaenyra	Boca de dragão	Testa de Rhaenyra

Plano	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
Tipo de Plano	Detalhe	Primeiro plano	Detalhe	Médio longo	Conjunto	Médio	Primeiro plano	Detalhe	Primeiro plano	Médio

Tipo de Ângulo	Picado, 3/4	Normal, frontal	Normal, frontal	Normal, perfil	Normal, ¾	Picado, perfil	Normal, ¾	Normal, frontal	Normal, ¾	Normal, perfil
Movimento de Câmara										
Motivo do Plano	Mão de Rhaenyra	Rhaenyra	Mão de Rhaenyra	Rhaenyra	Aias	Rhaenyra	Rhaenyra	Águas a rebentar	Aias	Rhaenyra

Plano	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
Tipo de Plano	Primeiro plano	Detalhe	Médio	Detalhe	Médio curto	Primeiro plano	Médio curto	Detalhe	Médio curto	Primeiro plano
Tipo de Ângulo	Normal, frontal	Normal, frontal	Normal, perfil	Normal, ¾	Contrapicado, ¾	Contrapicado, ¾	Normal, ¾	Normal, ¾	Normal, perfil	Normal, ¾
Movimento de Câmara					Zoom in					
Motivo do Plano	Rhaenyra	Parto	Rhaenyra	Parto	Aias	Aias	Rhaenyra	Parto	Aias	Rhaenyra

Plano	41	42	43	44	45	46	47	48
Tipo de Plano	Detalhe	Primeiro plano	Primeiro plano	Detalhe	Médio longo	Primeiro plano	Detalhe	Primeiro plano
Tipo de Ângulo	Normal, perfil	Normal, ¾	Normal, frontal	Normal, perfil	Normal, perfil	Normal, ¾	Normal, frontal	Normal, frontal
Movimento de Câmara								
Motivo do Plano	Feto	Aias	Rhaenyra	Feto	Rhaenyra	Rhaenyra	Feto	Rhaenyra

Tabela 60: Descrição fílmica do intervalo 28m30s-29m30s, correspondente à cena da conversa de Rhaenyra com rivais a entrada de Dragonstone

Plano	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Tipo de Plano	Geral	Geral	Geral	Médio	Médio	Médio	Médio	Geral	Inteiro	Geral
Tipo de Ângulo	Contrapicado, frontal	Normal, frontal	Normal, perfil	Normal, 3/4	Contrapicado, ¾	Normal, ¾	Contrapicado, ¾	Normal, ¾	Picado, ¾	Picado
Movimento de Câmara	Tilt descendente									
Motivo do Plano	Dragonstone	Entrada de Dragonstone	Daemon e Otto Hightower	Otto Hightower	Daemon	Otto Hightower	Daemon	Daemon Otto Hightower	Rhaenyra	Entrada de Dragonstone

Plano	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Tipo de Plano	Médio curto	Médio curto	Geral	Médio curto	Médio	Inteiro	Geral	Médio	Geral	Médio
Tipo de Ângulo	Normal, perfil	Contrapicado, ¾	Contrapicado, ¾	Picado, ¾	Contrapicado, ¾	Normal, ¾	Normal, frontal	Normal, perfil	Normal, perfil	Normal, 3/4
Movimento de Câmara										
Motivo do Plano	Otto Hightower	Daemon	Rhaenyra no dragão	Rhaenyra, Otto Hightower e Daemon	Rhaenyra	Otto Hightower e soldados	Daemon, otto Hightower e Rhaenyra	Otto Hightower e Rhaenyra	Daemon, Rhaenyra e Otto Hightower	Rhaenyra

Plano	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
Tipo de Plano	Médio	Médio curto	Geral	Médio longo	Médio curto	Médio	Médio longo	Médio	Médio curto	Primeiro plano
Tipo de Ângulo	Normal, ¾	Normal, ¾	Normal, frontal	Normal, ¾	Normal, ¾	Normal, ¾	Contrapicado, ¾	Normal, ¾	Normal, ¾	Normal, ¾
Movimento de Câmara										
Motivo do Plano	Otto Hightower	Rhaenyra	Rhaenyra e Otto Hightower, soldados e dragão	Daemon, Rhaenyra e Otto Hightower	Rhaenyra	Otto Hightower	Daemon e Rhaenyra	Otto Hightower	Rhaenyra	Daemon

Plano	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
Tipo de Plano	Médio	Médio curto	Primeiro plano	Primeiro plano	Médio curto	Primeiro plano	Médio curto	Primeiro plano	Primeiro plano	Médio longo
Tipo de Ângulo	Normal, ¾	Normal, ¾	Normal, ¾	Normal, ¾	Normal, ¾	Normal, ¾	Normal, ¾	Normal, ¾	Normal, ¾	Normal, ¾
Movimento de Câmara										
Motivo do Plano	Otto Hightower	Rhaenyra	Daemon	Otto Hightower	Rhaenyra	Otto Hightower	Rhaenyra	Daemon	Otto Hightower	Daemon e Rhaenyra

Plano	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50
Tipo de Plano	Médio	Médio longo	Médio	Médio curto	Primeiro plano	Primeiro plano	Médio curto	Médio longo	Médio longo	Detalhe
Tipo de Ângulo	Normal, ¾	Normal, ¾	Normal, 3/4	Picado, ¾	Normal, ¾	Normal, ¾	Normal, ¾	Normal, ¾	Contrapicado, 3/4	Normal, ¾
Movimento de Câmara			Tracking							
Motivo do Plano	Otto Hightower	DAemon e Rhaenyra	Otto Hightower	Soldados	Soldado	Soldado	Rhaenyra	Rhaenyra e Otto Hightower	Otto Hightower	Rhaenyra e Otto Hightower

Plano	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60
Tipo de Plano	Primeiro plano	Médio longo	Médio curto	Detalhe	Médio curto	Primeiro plano	Primeiríssimo plano	Primeiríssimo plano	Médio longo	Médio longo
Tipo de Ângulo	Normal, ¾	Normal, ¾	Normal, ¾	Normal, frontal	Normal, ¾	Normal, ¾	Contrapicado, ¾	Normal, ¾	Picado, ¾	Picado, ¾
Movimento de Câmara										
Motivo do Plano	Rhaenyra e Otto Hightower	Rhaenyra e Otto Hightower	Rhaenyra e Otto Hightower	Espada de soldado	Soldado	Soldado	Rhaenyra	Otto Hightower	Rhaenyra e Otto Hightower	Daemon

Plano	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70

Tipo de Plano	Médio	Primeiríssimo plano	Detalhe	Primeiríssimo plano	Detalhe	Primeiríssimo plano	Primeiro plano	Primeiro plano	Primeiríssimo plano	Médio longo
Tipo de Ângulo	Normal, perfil	Contrapicado, frontal	Picado	Contrapicado, frontal	Picado	Contrapicado, frontal	Picado, ¾	Normal, perfil	Contrapicado, frontal	Contrapicado, frontal
Movimento de Câmara	Tilt descendente									
Motivo do Plano	Rhaenyra e Otto Hightower	Rhaenyra	Página de livro	Rhaenya	Página de livro	Rhaenyra	Otto Hightower	Daemon	Rhaenyra	Daemon

Plano	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80
Tipo de Plano	Geral	Médio longo	Primeiríssimo plano	Médio longo	Primeiríssimo plano	Médio longo	Primeiríssimo plano	Primeiro plano	Primeiríssimo plano	Primeiro plano
Tipo de Ângulo	Normal, perfil	Normal, ¾	Contrapicado, ¾	Normal, frontal	Contrapicado, ¾	Contrapicado, frontal	Contrapicado, ¾	Normal, ¾	Contrapicado, ¾	Normal, perfil
Movimento de Câmara										
Motivo do Plano	Daemon, Rhaenyra e Otto Hightower	Daemon	Rhaenyra	Dragão	Rhaenyra	Dragão	Rhaenyra	Daemon	Rhaenyra	Daemon

Plano	81	82	83	84	85	86	87
Tipo de Plano	Médio	Primeiríssimo plano	Detalhe	Primeiríssimo plano	Detalhe	Primeiríssimo plano	Primeiro plano
Tipo de Ângulo	Normal, perfil	Contrapicado, frontal	Picado	Contrapicado, frontal	Picado	Contrapicado, frontal	Picado, ¾
Movimento de Câmara	Tilt descendente						
Motivo do Plano	Rhaenyra e Otto Hightower	Rhaenyra	Página de livro	Rhaenya	Página de livro	Rhaenyra	Otto Hightower

Tipo de Plano	Médio longo	Primeiríssimo plano	Médio curto	Primeiro plano	Geral	Primeiríssimo plano	Geral
Tipo de Ângulo	Contrapicado, ¾	Contrapicado, ¾	Normal, ¾	Contrapicado, 3/4	Normal, perfi	Contrapicado, ¾	Contrapicado
Movimento de Câmara							
Motivo do Plano	Daemon	Rhaenyra	Rhaenyra e Otto Hightower	Daemon	Daemon, Rhaenyra, Otto Hightower e soldados	Otto Hightower	Dragonstone

Tabela 61: Descrição fílmica do intervalo 31m39s – 34m32s, correspondente à cena da Princesa Rhaenys e Lord Corlys em conversa privada

Plano	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Tipo de Plano	Primeiríssimo plano	Médio	Médio	Médio	Médio	Médio	Médio	Médio curto	Primeiro plano	Detalhe
Tipo de Ângulo	Normal, perfil	Normal, over the shoulder, 3/4	Contrapicado, frontal	Normal, over the shoulder, ¾	Contrapicado, frontal	Normal, ¾	Contrapicado, frontal	Normal, frontal	Normal, ¾	Normal, frontal
Movimento de Câmara										

Motivo do Plano	Lord Corlys	Lord Corlys	Rhaenys	Lord Corlys	Rhaenys	Lord Corlys	Rhaenys	Lord Corlys	Rhaenys	Taça de água

Plano	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Tipo de Plano	Médio	Médio	Médio curto	Geral	Médio curto	Médio curto	Médio curto	Médio curto	Primeiro plano	Médio curto
Tipo de Ângulo	Normal, ¾	Contrapicado	Normal, ¾	Normal, perfil	Contrapicado, ¾	Picado, over the shoulder	Contrapicado, ¾	Picado, over the shoulder, frontal	Contrapicado, ¾	Picado, frontal
Movimento de Câmara										
Motivo do Plano	Lord Corlys	Rhaenys	Lord Corlys	Lord Corlys e Rhaenys	Rhaenys	Lord Corlys	Rhaenys	Lord Corlys	Rhaenys	Lord Corlys

Plano	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
Tipo de Plano	Primeiro plano	Médio curto	Primeiro plano	Médio curto	Primeiríssimo plano	Médio curto	Médio curto	Médio curto	Médio curto	Médio curto
Tipo de Ângulo	Contrapicado, ¾	Normal, frontal	Normal, frontal	Normal, frontal	Normal, perfil	Normal, frontal	Normal, ¾	Normal, frontal	Normal, ¾	Normal, frontal
Movimento de Câmara										
Motivo do Plano	Rhaenys	Lord Corlys	Rhaenys	Lord Corlys	Rhaenys	Lord Corlys	Rhaenys	Lord Corlys	Rhaenys	Lord Corlys

Plano	31	32
Tipo de Plano	Médio longo	Médio longo
Tipo de Ângulo	Normal, perfil	Normal, frontal
Movimento de Câmara		
Motivo do Plano	Lord Corlys e Rhaenys	Lord Corlys

Tabela 62: Descrição fílmicado intervalo 53m42s – 55m23s, correspondente à cena final de Rheanyra

Plano	Plano	1	2	3	4
Tipo de Plano	Tipo de Plano	Médio curto	Inteiro	Médio longo	Médio e primeiro plano
Tipo de Ângulo	Tipo de Ângulo	Perfil	Frontal	Normal, frontal	Normal, frontal
Movimento de Câmara	Movimento de Câmara	Panning da esquerda para a direita	Zoom in	Zoom in	Zoom in
Motivo do Plano	Motivo do Plano	Daemon	Nobres na sala	Daemon e Rhaenyra	Rhaenyra

5. Wednesday (2022): S01E08 A Murder of Woes

Tabela 63: Descrição fílmica do intervalo 9m33s – 11m22s, correspondente à cena da conversa de Wednesday e Weems

Plano	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Tipo de Plano	Geral	Geral	Médio longo	Inteiro	Médio	Médio	Médio	Inteiro	Médio longo	Médio curto
Tipo de Ângulo	Contrapicado, 3/4	Normal, perfil	Contrapicado, 3/4	Normal, 3/4	Normal, frontal	Normal, Perfil	Normal, frontal	Picado, over the shouder, frontal	Contrapicado, 3/4	Normal, frontal
Movimento de Câmara	Panning da direita para a esquerda	Sem movimento de Câmara					Zoom out	Zoom in	Panning da direita para a esquerda	
Motivo do Plano	Escola de Nevermore	Wednesday e Weems	Wednesday	Weems	Wednesday	Weems	Wednesday	Weems	Wednesday	Weems

Plano	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Tipo de Plano	Médio curto	Médio curto	Primeiro plano	Primeiro plano	Primeiro plano	Médio curto	Médio curto	Inteiro	Médio curto e primeiro plano	Primeiro plano
Tipo de Ângulo	Normal, frontal	Normal, frontal	Normal, perfil	Normal, frontal	Normal, frontal	Normal, perfil	Normal, frontal	Contrapicado, over the shoulder, frontal	Normal, frontal	Normal, frontal

Movimento de Câmara					Vertigo					Zoom in
Motivo do Plano	Wednesday	Weems	Wednesday	Weems	Wednesday	Weems	Wednesday	Wednesday e Weems	Wednesday	Weems

Plano	21	22	23	24	25
Tipo de Plano	Primeiro plano	Primeiro plano	Primeiro plano	Primeiro plano	Primeiro plano
Tipo de Ângulo	Normal, frontal	Normal, frontal	Normal frontal	Normal, frontal	Normal, frontal
Movimento de Câmara				Zoom in	
Motivo do Plano	Wednesday	Weems	Wednesday	Weems	Wednesday

Tabela 64: Descrição fílmicado intervalo 13m15s – 15m52s, correspondente à cena da conversa entre Wednesday e Enid no quarto, enquando Wednesday se prepara para deixar Nevermore

Plano	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Tipo de Plano	Geral	Médio longo	Médio longo	Detalhe	Primeiro plano	Médio longo	Americano	Americano	Detalhe	Primeiro plano
Tipo de Ângulo	Picado, 3/4	Normal, 3/4	Normal, frontal	Normal, frontal	Normal, 3/4	Normal, over the shoulder, 3/4	Normal, perfil	Normal, over the shoulder, frontal	Normal, frontal	Normal, frontal
Movimento de Câmara	Zoom in	Tracking		Zoom in					Mudança na profundidade de campo	
Motivo do Plano	Escola de Nevermore	Wednesday	Enid e Wednesday	Máquina de escrever	Wednesday	Wednesday e Enid	Wednesday	Wednesday e Enid	Wednesday e boneco	Enid

Plano	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Tipo de Plano	Médio longo	Médio longo	Médio longo	Primeiro plano	Primeiro plano	Primeiro plano	Americano	Médio longo	Médio longo	Médio longo e americano
Tipo de Ângulo	Normal, 3/4	Normal, over the shoulder, 3/4	Normal, over the shoulder, 3/4	Normal, frontal	Normal, frontal	Normal, frontal	Normal, 3/4	Normal, 3/4	Normal, 3/4	Normal, over the shoulder, 3/4
Movimento de Câmara	Tracking						Tracking			

Motivo do Plano	Wednesday	Wednesday e Enid	Wednesday e Enid	Enid	Wednesday	Enid	Wednesday	Wednesday e Enid	Enid e Wednesday	Enid e Wednesday

Plano	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
Tipo de Plano	Americano	Americano	Primeiro plano	Primeiro plano	Primeiro plano	Americano	Americano	Primeiro plano	Primeiro plano	Primeiro plano
Tipo de Ângulo	Normal, 3/4	Normal, over the shoulder, 3/4	Normal, frontal	Normal, frontal	Normal, frontal	Normal, over the shoulder, 3/4	Normal, 3/4	Normal, frontal	Normal, frontal	Normal, frontal
Movimento de Câmara										
Motivo do Plano	Wednesday	Enid	Wednesday	Enid	Wednesday	Wednesday e Enid	Enid e Wednesday	Enid	Wednesday	Enid

Plano	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
Tipo de Plano	Primeiro plano	Americano	Americano	Geral	Médio longo	Inteiro	Médio longo	Primeiro plano	Inteiro	Médio longo
Tipo de Ângulo	Normal, frontal	Normal, 3/4	Normal, 3/4	Normal, frontal	Normal, perfil	Normal, frontal	Normal, 3/4	Contrapicado, frontal	Picado , frontal	Normal, 3/4
Movimento de Câmara										
Motivo do Plano	Wednesday	Wednesday e Enid	Enid e Wednesday	Thing	Thing, Enid, Wednesday	Thing	Wednesday, Enid e Thing	Enid	Thing	Wednesday, Enid e Thing

Plano	41	42	43	44	45	46
Tipo de Plano	Inteiro	Médio longo	Americano	Médio curto	Médio curto	Médio longo
Tipo de Ângulo	Normal, perfil	Normal, over the shoulder, 3/4	Normal, ¾	Normal, ¾	Normal, ¾	Normal, perfil
Movimento de Câmara	Panning esquerda para a direita					Zoom in
Motivo do Plano	Thing	Wednesday e Enid	Wednesday e Enid	Enid	Wednesday e Enid	Enid e Wednesday

Tabela 65: Descrição fílmica do intervalo 18m04s – 21m35s, correspondente à cena do confronto de Wednesday e Weems com Sra. Thornhill

Plano	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Tipo de Plano	Detalhe e Médio curto	Detalhe	Detalhe	Primeiro plano	Médio longo	Médio longo	Médio curto	Primeiro plano	Primeiro plano	Primeiro plano
Tipo de Ângulo	Normal, frontal	Normal, ¾	Normal, perfil	Normal, frontal	Normal, frontal	Normal, over the shoulder, ¾	Normal, frontal	Normal, frontal	Normal, frontal	Normal, frontal
Movimento de Câmara	Tilt ascendente		Panning da esquerda para a direita		Zoom in					

Motivo do Plano	Pés e Thornhill	Agulha	Agulha	Thornhill	Wednesday e Thornhill	Wednesday e Thornhill	Wednesday	Thornhill	Wednesday	Thornhill

Plano	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Tipo de Plano	Primeiro plano	Primeiro plano	Médio curto	Primeiro plano	Médio longo	Médio longo	Médio curto	Inteiro	Médio curto	Americano
Tipo de Ângulo	Normal, frontal	Normal, frontal	Normal, frontal	Normal, perfil	Normal, 3/4	Normal, over the shoulder, ¾	Normal, ¾	Normal, ¾	Normal, frontal	Normal, ¾
Movimento de Câmara			Tilt ascendente							
Motivo do Plano	Wednesday	Thornhill	Thornhill	Thornhill	Thornhill e Wednesday	Thornhill e Wednesday	Wednesday	Tyler	Thornhill	Tyler

Plano	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
Tipo de Plano	Médio	Primeiro plano	Americano	Médio curto	Plano conjunto	Detalhe	Primeiro plano e primeiríssimo primeiro plano	Inteiro	Primeiro plano e primeiríssimo primeiro plano	Primeiro plano
Tipo de Ângulo	Normal, ¾	Normal, perfil	Normal, ¾	Normal, perfil	Normal, frontal	Normal, frontal	Contrapicado, frontal	Normal, ¾	Normal, perfil	Normal, frontal
Movimento de Câmara									Zoom in	

Motivo do Plano	Wednesday	Thornhill	Tyler	Wednesday	Tyler e Thornhill	Mão de Tyler e Thornhill	Tyler	Tyler	Thornhill	Wednesday

Plano	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
Tipo de Plano	Primeiro plano	Primeiro plano	Detalhe	Detalhe	Primeiro plano e primeiríssimo primeiro plano	Médio longo	Primeiro plano	Americano e Médio	Primeiro plano	Primeiro plano
Tipo de Ângulo	Normal, over the shoulder, frontal	Normal, frontal	Picado, ¾	Picado, ¾	Normal, perfil	Normal, over the shoulder, ¾	Normal, frontal	Normal, frontal	Contrapicado, frontal	Normal, frontal
Movimento de Câmara					Zoom in	Zoom in	Zoom in	Zoom in		Zoom in
Motivo do Plano	Tyler e Thornhill	Tyler e Thornhill	Documento	Documento	Tyler	Thornhill	Wednesday	Tyler	Thornhill	Wednesday

Plano	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50
Tipo de Plano	Primeiro plano	Primeiro plano	Meio primeiro plano	Americano	Primeiro plano	Primeiríssimo plano	Conjunto	Médio curto	Primeiro plano	Médio longo
Tipo de Ângulo	Normal, frontal	Normal, frontal	Normal, over the shoulder, ¾	Normal, ¾	Normal, frontal	Normal, perfil	Picado, frontal	Contrapicado, ¾	Picado, ¾	Normal, perfil

Movimento de Câmara	Zoom in									
Motivo do Plano	Thornhill	Wednesday	Thornhill	Tyler	Wednesday	Thronhill	Tyler	Tyler	Thornhill	Tyler e Thornhill

Plano	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60
Tipo de Plano	Primeiro plano	Médio longo	Conjunto	Americano	Médio curto	Primeiro plano	Médio	Primeiríssimo plano	Médio curto	Médio longo
Tipo de Ângulo	Normal, frontal	Normal, ¾	Picado, frontal	Normal, frontal	Normal, frontal	Normal, frontal	Contrapicado, ¾	Normal, frontal	Normal, frontal	Contrapicado, 3/4
Movimento de Câmara										
Motivo do Plano	Wednesday	Tyler Thornhill	Tyler, Thornhill e Wednesday	Thornhill	Wednesday	Thornhill	Weems	Thornhill	Wednesday	Weems

Plano	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70
Tipo de Plano	Primeiríssimo plano	Detalhe	Conjunto	Close up	Médio curto	Médio longo	Médio longo	Conjunto	Primeiro plano	Primeiríssimo plano
Tipo de Ângulo	Normal, ¾	Normal, frontal	Picado, ¾	Normal, frontal	Picado ¾	Normal, frontal	Contrapicado, frontal	Normal, perfil	Normal, ¾	Picado, frontal
Movimento de Câmara										

Motivo do Plano	Thornhill	Agulha	Weems, Thornhill, Wednesday	Weems	Thornhill	Weems	Wednesday	Wednesday e Weems	Thornhill	Weems

Plano	71	72	73	74	75	76	77	78
Tipo de Plano	Primeiro plano	Conjunto	Primeiríssimo plano	Primeiro plano	Médio longo	Close up	Médio curto	Inteiro
Tipo de Ângulo	Contrapicado, ¾	Normal, perfil	Contrapicado, frontal	Contrapicado, ¾	Contrapicado, ¾	Normal, perfil	Normal, frontal	Normal, frontal
Movimento de Câmara			Zoom in					Tilt descendente
Motivo do Plano	Wednesday	Wednesday e Weems	Weems	Wednesday	Thornhill	Wednesday	Thornhill	Thing

Tabela 66: Descrição fílmica do intervalo 33m17s – 34m57s, correspondente à cena de transformação de Enid e salvamento de Wednesday do Hyde

Plano	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Tipo de Plano	Geral	Geral	Inteiro	Geral	Inteiro	Inteiro	Primeiro plano	Geral	Primeiríssimo plano	Geral
Tipo de Ângulo	Normal, frontal	Picado, ¾	Normal, frontal	Picado	Normal, frontal	Picado	Normal, frontal	Picado, over the shoulder	Picado, de nuca	Picado, over the shoulder
Movimento de Câmara	Tilt descendente		Zoom in							
Motivo do Plano	Enid	Thing	Enid	Thing	Enid	Thing	Enid	Thing	Enid	Thing

Plano	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Tipo de Plano	Primeiríssimo plano	Inteiro	Geral	Médio longo	Inteiro	Inteiro	Médio curto	Primeiro plano	Conjunto	Primeiro plano
Tipo de Ângulo	Contrapicado, ¾	Normal, frontal	Picado, 3\4	Normal, frontal	Normal, frontal	Normal, frontal	Normal, frontal	Normal, frontal	Normal, perfil	Picado, ¾
Movimento de Câmara			Tilt descendente	Tracking			Zoom in			
Motivo do Plano	Enid	Thing	Wednesday	Wednesday	Wednesday	Tyler	Wednesday	Tyler	Tyler e Wednesday	Tyler e Wedneday

Plano	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
Tipo de Plano	Primeiro plano	Primeiro plano	Primeiríssimo plano	Primeiro plano	Conjunto	Detalhe	Médio longo e Médio curto	Conjunto	Primeiro plano	Médio curto
Tipo de Ângulo	Contrapicado, ¾	Picado	Contrapicado, ¾	Normal, perfil	Normal, perfil	Normal, perfil	Picado, ¾	Picado, ¾	Contrapicado, frontal	Picado, ¾
Movimento de Câmara		Zoom in				Zoom out	Zoom in			
Motivo do Plano	Wednesday e Tyler	Wednesday e Tyler	Tyler	Tyler e Wednesday	Tyler e Wednesday	Tyler	Wednesday	Tyler e Wednesday	Tyler	Wednesday

Plano	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
Tipo de Plano	Primeiro plano	Médio longo	Detalhe	Médio longo	Close up	Médio longo	Americano	inteiro	Inteiro	Inteiro

Tipo de Ângulo	Contrapicado, frontal	Picado, ¾	Normal, perfil	Normal, perfil	Normal, ¾	Picado, ¾	Contrapicado, ¾	Normal, perfil	Normal, perfil	Normal, perfil
Movimento de Câmara		Zoom in		Panning da esquerda para a direita		Zoom out			Panning da esquerda para a direita	
Motivo do Plano	Tyler	Wednesday	Pés de Wednesday	Tyler e Wednesday	Wednesday	Tyler e Wednesday	Tyler e Wednesday	Wednesday	Enid e Tyler	Enid e Tyler

Plano	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50
Tipo de Plano	Inteiro	Médio curto	Inteiro e Médio longo	Primeiro plano	Primeiro plano	Primeiro plano	Primeiro plano	Médio longo	Médio longo	Inteiro
Tipo de Ângulo	Normal, perfil	Normal, frontal	Normal, frontal	Normal, frontal	Contrapicado, 3/4	Normal, frontal	Contrapicado, frontal	Normal, perfil	Normal, ¾	Frontal, ¾
Movimento de Câmara			Zoom in					Tracking	Zoom in	
Motivo do Plano	Wednesday	Wednesday	Enid	Wednesday	Enid	Wednesday	Enid e Tyler	Tyler e Enid	Enid	Tyler

Plano	51	52
Tipo de Plano	Médio longo	Geral
Tipo de Ângulo	Normal, ¾	Normal, ¾
Movimento de Câmara		

Motivo do Plano	Enid	Wednesday

Tabela 67: Descrição fílmicado intervalo 41m24s – 43m12s, correspondente à cena de resolução do conflito entre Enid e Wednesday

Plano	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Tipo de Plano	Geral	Médio longo	Geral	Médio curto	Geral	Médio longo	Primeiro plano	Médio longo	Primeiro plano	Médio longo
Tipo de Ângulo	Picado, frontal	Normal, ¾	Normal, frontal	Normal, ¾	Normal, perfil	Normal, frontal	Normal, ¾	Normal, frontal	Normal, ¾	Normal, frontal
Movimento de Câmara	Tilt descendente	Zoom in				Zoom in	Tracking	Tracking	Tracking	Tracking
Motivo do Plano	Alunos de Nevermore	Aluno	Enid	Aluno	Enid e aluno	Alunos de Nevermore	Enid e aluno	Alunos de Nevermore	Enid e aluno	Alunos de Nevermore

Plano	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Tipo de Plano	Primeiro plano	Americano	Primeiro plano	Geral	Médio curto	Geral	Médio longo	Médio longo	Americano	Médio curto
Tipo de Ângulo	Normal, ¾	Normal, frontal	Normal, frontal	Normal, frontal	Normal, ¾	Picado, frontal	Normal, frontal	Normal, ¾	Normal, ¾	Normal, ¾
Movimento de Câmara	Tracking	Panning da direita para a esquerda			Zoom out	Tracking				
Motivo do Plano	Enid e aluno	Alunos de Nevermore	Enid	Portas de Nevermore	Enid	Alunos de Nevermore	Wednesday e Enid	Enid e Wednesday	Enid e Wednesday	Enid e Wednesday

Plano	21	22	23	24	25	26
Tipo de Plano	Primeiro plano	Médio	Médio curto	Primeiríssimo plano	Primeiríssimo plano	Primeiro plano
Tipo de Ângulo	Normal, ¾	Normal, ¾	Normal, 3/4	Normal, frontal	Normal, frontal	Normal, perfil
Movimento de Câmara		Panning da esquerda para a direita				
Motivo do Plano	Enid e Wednesday	Alunos de Nevermore	Alunos de Nevermore	Enid e Wednesday	Enid e Wednesday	Wednesday e Enid

6. Rings of Power (2022): S01E06 Udûn

Tabela 68: Descrição fílmica do intervalo 13m30s – 16m06, correspondente à cena de organização dos camponeses de Arondir e Bronwyn

Plano	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Tipo de Plano	Detalhe	Primeiro plano	Detalhe	Médio longo	Primeiro plano	Geral	Médio longo	Primeiro plano	Geral	Detalhe
Tipo de Ângulo	Normal, perfil	Normal, ¾	Picado, 3/4	Contrapicado, ¾	Normal, ¾	Contrapicado, ¾	Contrapicado, frontal	Picado, ¾	Normal, frontal	Contrapicado, ¾
Movimento de Câmara	Zoom in			Panning da esquerda para a direita						

Motivo do Plano	Arma	Arondir	Arma	Arondir e Bronwyn	Arondir e Bronwyn	Arondir e Bronwyn	Arondir e Bronwyn	Arondir	Theo	Cabeça de Orc

Plano	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Tipo de Plano	Detalhe	Conjunto	Geral	Detalhe	Primeiríssimo plano	Detalhe	Detalhe	Geral	Inteiro	Médio longo
Tipo de Ângulo	Picado, ¾	Contrapicado, frontal	Picado, ¾	Picado, ¾	Normal, ¾	Normal, perfil	Normal, ¾	Normal, ¾	Picado, ¾	Normal, ¾
Movimento de Câmara	Zoom out						Rotação	Zoom in	Tilt ascendente	
Motivo do Plano	Pá	Escavadores	Obras	Arma a ser forjada	Ferreiro	Arma	Arma	Bronwyn, Arondir e aldeões	Setas	Arqueiros

Plano	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
Tipo de Plano	Americano	Detalhe e inteiro	Inteiro	Médio curto	Detalhe	Inteiro	Primeiro plano	Primeiro plano	Médio curto	Inteiro
Tipo de Ângulo	Contrapicado, ¾	Normal, ¾	Picado, ¾	Contrapicado, ¾	Contrapicado, ¾	Normal, frontal	Contrapicado, ¾	Normal, ¾	Normal, frontal	Normal, ¾
Movimento de Câmara	Panning da esquerda para a direita	Panning da direita para a esquerda	Tilt ascendente	Panning da direita para a esquerda	Panning da esquerda para a direita	Zoom in			Panning da esquerda para a direita	
Motivo do Plano	Arqueiros	Cabela de Orc	Bronwyn e aldeão	Bronwyn	Balde	Bronwyn, Arondir e Theo	Bronwyn	Theo	Aldeões	Bronwyn, Arondir e Theo

Plano	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
Tipo de Plano	Primeiro plano	Médio longo	Primeiro plano	Geral	Médio curto	Médio curto	Primeiro plano	Primeiro plano	Primeiro plano	Primeiro plano
Tipo de Ângulo	Contrapicado, ¾	Normal, ¾	Contrapicado, ¾	Picado, ¾	Normal, frontal	Normal, frontal	Normal, frontal	Normal, ¾	Contrapicado, ¾	Contrapicado, ¾
Movimento de Câmara										
Motivo do Plano	Arondir	Arondir	Arondir	Arondir, Bronwyn e aldeões	Bronwyn	Bronwyn, Arondir e Aldeões	Theo	Bronwyn	Theo	Bronwyn e Theo

Plano	41	42
Tipo de Plano	Inteiro	Primeiro plano
Tipo de Ângulo	Normal, frontal	Contrapicado, ¾
Movimento de Câmara		
Motivo do Plano	Bronwyn e Theo	Theo

Tabela 69: Descrição fílmica dos intervalos 35m05s – 35m37s e 41m41s – 45m14s correspondente à cena de Galadriel em confronto com os Orcs

Plano	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Tipo de Plano	Geral	Detalhe	Detalhe	Detalhe	Detalhe	Inteiro	Inteiro	Médio longo	Americano	Geral
Tipo de Ângulo	Picado, frontal	Normal, perfil	Normal, perfil	Normal, perfil	Normal, perfil	Normal, perfil	Normal, perfil	Normal, 3/4	Normal, ¾	Picado, ¾
Movimento de Câmara	Travelling					Panning esquerda para a direita	Panning esquerda para a direita			Travelling
Motivo do Plano	Exército	Cavalos	Patas de cavalos	Cavalos	Cavalos	Cavaleiros	Galadriel	Galadriel	Cavaleiros	Exército

Plano	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Tipo de Plano	Médio	Primeiro plano	Médio longo	Inteiro	Primeiro plano	Médio curto	Inteiro	Médio	Americano	Primeiro plano
Tipo de Ângulo	Contrapicado, ¾	Contrapicado, ¾	Contrapicado, ¾	Contrapicado, ¾	Picado, 3/4	Normal, ¾	Contrapicado, ¾	Normal, frontal	Contrapicado, ¾	Contrapicado, ¾
Movimento de Câmara										
Motivo do Plano	Galadriel	Arondir	Adar	Galadriel	Arondir	Adar	Adar	Adar	Galadriel	Theo

Plano	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Tipo de Plano	Médio longo	Médio longo	Inteiro	Médio longo	Detalhe	Geral	Primeiro plano	Geral	Médio curto	Inteiro

Tipo de Ângulo	Normal, ¾	Contrapicado, frontal	Normal, ¾	Normal, perfil	Normal, ¾	Normal, perfil	Normal, ¾	Normal, perfil	Normal, ¾	Normal, ¾
Movimento de Câmara										
Motivo do Plano	Galadriel	Orcs	Galadriel	Galadriel	Galadriel	Galadriel	Arondir e Theo	Soldados	Halbrand	Galadriel

Plano	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
Tipo de Plano	Médio curto	Inteiro	Geral	Médio curto	Geral	Inteiro	Médio longo	Inteiro	Geral	Inteiro
Tipo de Ângulo	Normal, ¾	Contrapicado, ¾	Normal, perfil	Contrapicado, frontal	Normal, ¾	Normal, perfil	Normal, ¾	Normal, perfil	Normal, frontal	Contrapicado, ¾
Movimento de Câmara						Panning da direita para a esquerda	Tracking	Panning da direita para a esquerda	Tilt descendente	
Motivo do Plano	Halbrand	Halbrand	Adar	Adar	Adar	Galadriel	Galadriel	Galadriel	Adar	Adar

Plano	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
Tipo de Plano	Geral	Inteiro	Médio curto	Inteiro	Médio longo	Médio longo	Detalhe	Médio	Inteiro	Geral
Tipo de Ângulo	Contra picado, ¾	Normal, perfil	Normal, frontal	Normal, ¾	Contrapicado, frontal	Normal, 3/4	Normal, ¾	Contrapicado, perfil	Normal, perfil	Normal, perfil

Movimento de Câmara										
Motivo do Plano	Adar	Galadriel	Galadriel	Adar	Galadriel	Galadriel	Cavalo	Galadriel	Galadriel	Galadriel

Plano	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50
Tipo de Plano	Médio longo	Geral	Inteiro	Médio longo	Médio longo	Primeiro plano	Geral	Médio curto	Geral	Geral
Tipo de Ângulo	Normal ¾	Normal, perfil	Normal, perfil	Normal, ¾	Normal, perfil	Contrapicado, ¾	Normal, perfil	Normal, ¾	Picado, ¾	Normal, ¾
Movimento de Câmara							Panning da esquerda para a direita			
Motivo do Plano	Galadriel e cavalo	Adar	Galadriel	Adar	Galadriel	Adar	Galadriel e Adar	Adar	Adar	Adar e Galadriel

Plano	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60
Tipo de Plano	Médio longo	Médio longo	Geral	Inteiro	Detalhe	Inteiro	Detalhe	Inteiro	Geral	Primeiro plano
Tipo de Ângulo	Normal, frontal	Contrapicado, frontal	Picado, perfil	Contrapicado, frontal	Normal, frontal	Normal, frontal	Normal, frontal	Normal, perfil	Normal, frontal	Normal, perfil
Movimento de Câmara										

Motivo do Plano	Adar e Galadriel	Halbrand	Galadriel, Adar e halbrand	Halbrand	Patas de cavalo	Halbrand	Patas de cavalo	Galadriel e Adar	Cavalo	Adar

Plano	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70
Tipo de Plano	Detalhe	Detalhe	Primeiro plano	Primeiro plano	Close up	Close up	Geral	Inteiro	Inteiro	Close up
Tipo de Ângulo	Normal, frontal	Picado, perfil	Normal, perfil	Contrapicado, ¾	Picado, frontal	Contrapicado, ¾	Picado, ¾	Normal, frontal	Picado, 3/4	Contrapicado, ¾
Movimento de Câmara	Tilt ascendente									
Motivo do Plano	Objetp indistinto	Mão de Adar	Adar	Halbrand	Adar	Halbrand	Halbrand e Adar	Halbrand e Adar	Adar	Halbrand

Plano	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80
Tipo de Plano	Primeiro plano	Médio longo	Inteiro	Primeiro plano	Inteiro	Primeiro plano	Primeiro plano	Primeiro plano	Close up	Close up
Tipo de Ângulo	Picado	Normal, frontal	Normal, ¾	Normal, ¾	Picado, ¾	Normal, frontal	Contrapicado, frontal	Picado, 3/4	Contrapicado, frontal	Picado, ¾
Movimento de Câmara										
Motivo do Plano	Adar	Galadriel	Halbrand e Adar	Galadriel	Adar	Galadriel	Halbrand	Adar	Halbrand	Adar

Plano	81	82	83	84	85

Tipo de Plano	Médio curto	Primeiro plano	Primeiro plano	Primeiro plano	Close up
Tipo de Ângulo	Normal, frontal	Contrapicado, frontal	Picado, ¾	Normal, ¾	Contrapicado, ¾
Movimento de Câmara					
Motivo do Plano	Galadriel	Halbrand	Adar	Galadriel	Halbrand

Tabela 70: Descrição fílmica do intervalo 46m12s – 51m53s, correspondente à cena da conversa de Galadriel e Orc sobre Sauron

Plano	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Tipo de Plano	Primeiro plano	Geral	Médio longo	Médio curto	Médio curto	Médio longo	Médio curto	Médio longo	Primeiro plano	Close up
Tipo de Ângulo	Normal, de nuca	Normal, perfil	Contrapicado, 3/4	Contrapicado, frontal	Contrapicado, frontal	Contrapicado, frontal	Contrapicado, frontal	Contrapicado, frontal	Contrapicado, ¾	Picado, ¾
Movimento de Câmara		Zoom in								
Motivo do Plano	Individuo a observar	Galadriel e Adar	Galadriel	Adar	Galadriel	Adar	Galadriel	Adar	Galadriel	Adar

Plano	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Tipo de Plano	Médio longo	Primeiríssimo plano	Close up	Primeiríssimo plano	Médio longo	Primeiríssimo plano	Médio longo	Primeiro plano	Close up	Primeiríssimo plano

Tipo de Ângulo	Contrapicado, ¾	Contrapicado, ¾	Contrapicado, ¾	Contrapicado, ¾	Contrapicado, ¾	Contrapicado, ¾	Contrapicado, ¾	Contrapicado, ¾	Picado, ¾	Contrapicado, ¾
Movimento de Câmara										
Motivo do Plano	Galadriel	Galadriel	Adar	Galadriel	Adar	Galadriel	Adar	Galadriel	Adar	Galadriel

Plano	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
Tipo de Plano	Geral	inteiro	Médio longo	Detalhe	Detalhe	Detalhe	Detalhe	Detalhe	Detalhe	Primeiríssimo plano
Tipo de Ângulo	Normal, frontal	Normal, frontal	Picado, frontal	Picado, ¾	Contrapicado, ¾	Normal, ¾	Normal, frontal	Picado, frontal	Normal, frontal	Contrapicado, ¾
Movimento de Câmara	Zoom out	Zoom in	Zoom in	Panning da esquerda para a direita	Zoom in	Zoom out	Panning da esquerda para a direia	Zoom in	Zoom in	
Motivo do Plano	Castelo	Altar	Altar	Decoração do altar	Decoração do altar	Caveira	Esqueleto	Esqueleto	Boca de esqueleto	Galadriel

Plano	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
Tipo de Plano	Close up	Primeiríssimo plano	Close up	Primeiríssimo plano	Close up	Primeiríssimo plano	Médio longo	Primeiro plano	Primeiríssimo plano	Primeiríssimo plano
Tipo de Ângulo	Picado, ¾	Contrapicado, perfil	Contrapicado, ¾	Contrapicado, ¾	Picado, ¾	Contrapicado, ¾	Contrapicado, ¾	Contrapicado, ¾	Contrapicado, perfil	Contrapicado, 3/4
Movimento de Câmara										

Motivo do Plano	Adar	Galadriel	Adar	Galadriel	Adar	Galadriel	Adar	Galadriel	Adar	Galadriel

Plano	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50
Tipo de Plano	Primeiríssimo plano	Primeiro plano	Inteiro	Close up	Primeiro plano	Médio longo	Geral	Médio longo	Americano	Primeiríssimo plano
Tipo de Ângulo	Contrapicado, ¾	Contrapicado, perfil	Normal, perfil	Normal, ¾	Contrapicado, ¾	Contrapicado, ¾	Normal, perfil	Contrapicado, ¾	Contrapicado, ¾	Contrapicado, ¾
Movimento de Câmara										
Motivo do Plano	Adar	Galadriel	Galadriel e Adar	Adar	Galadriel	Adar	Galadriel e Adar	Galadriel e Adar	Galadriel	Adar

Plano	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60
Tipo de Plano	Primeiríssimo plano	Médio longo	Primeiríssimo plano	Primeiríssimo plano	Close up	Primeiríssimo plano	Close up	Primeiríssimo plano	Primeiríssimo plano	Médio curto
Tipo de Ângulo	Picado, ¾	Picado, ¾	Picado, ¾	Picado, ¾	Normal, ¾	Normal, ¾	Normal, ¾	Normal, ¾	Picado, ¾	Normal, perfil
Movimento de Câmara									Panning da esquerda para a direita	
Motivo do Plano	Galadriel	Adar	Galadriel	Adar	Galadriel	Adar	Galadriel	Adar	Galadriel	Galadriel e Adar

Plano	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70
Tipo de Plano	Médio curto	Primeiríssimo plano	Close up	Close up	Médio longo	Close up	Geral	Médio curto	Geral	Médio curto
Tipo de Ângulo	Normal, ¾	Normal, perfil	Contrapicado, ¾	Contrapicado, ¾	Contrapicado, ¾	Contrapicado, ¾	Normal, perfil	Normal, ¾	Normal, perfil	Normal, frontal
Movimento de Câmara										
Motivo do Plano	Halbrand	Galadriel e Adar	Galadriel	Adar	Galadriel	Adar	Halbrand Galadriel e Adar	Halbrand	Adar	Halbrand

Plano	71	73	72
Tipo de Plano	Primeiríssimo plano	Médio curto	Primeiríssimo plano
Tipo de Ângulo	Contrapicado, ¾	Normal, frontal	Picado, ¾
Movimento de Câmara			
Motivo do Plano	Adar	Halbrand	Adar

Tabela 71: Descrição fílmica do intervalo 51m53s – 54m26s, correspondente à cena de Galadriel na floresta com Halbrand

Plano	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Tipo de Plano	Primeiro plano	Geral	Primeiro plano	Primeiríssimo plano	Primeiro plano	Primeiríssimo plano	Primeiríssimo plano	Primeiro plano	Primeiro plano	Primeiro plano
Tipo de Ângulo	Contrapicado, frontal	Picado, frontal	Contrapicado, ¾	Normal, ¾	Contrapicado, ¾	Normal, ¾	Contrapicado, ¾	Normal, frontal	Contrapicado, ¾	Normal, frontal
Movimento de Câmara	Tilt ascendente									
Motivo do Plano	Galadriel	Galadriel e Halbrand	Galadriel	Halbrand	Galadriel	Halbrand	Galadriel	Halbrand	Galadriel	Halbrand

Plano	11	12	13	14	15	16	17
Tipo de Plano	Primeiro plano	Primeiro plano	Primeiro plano	Geral	Primeiro plano	Detalhe	Primeiro plano
Tipo de Ângulo	Contrapicado, ¾	Normal, ¾	Contrapicado, ¾	Picado, frontal	Contrapicado, ¾	Picado, ¾	Contrapicado, ¾
Movimento de Câmara							
Motivo do Plano	Galadriel	Galadriel	Galadriel e Halbrand	Galadriel	Galadriel	Faca de Galadriel	Galadriel

Tabela 72: Descrição fílmica do intervalo 54m27s – 56m55s, correspondente à cena de Bronwyn e Rainha Regente e Galadriel e Arondir em resolução de conflito

Plano	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Tipo de Plano	Médio	Geral	Médio longo	Médio	Médio curto	Médio	Médio	Médio curto	Médio curto	Médio curto
Tipo de Ângulo	Normal, frontal	Picado, frontal	Normal, frontal	Normal, over the shoulder, 3/4	Normal, over the shoulder, ¾	Contrapicado, over the shoulder, ¾	Normal, ¾	Contrapicado, ¾	Normal, ¾	Contrapicado, ¾
Movimento de Câmara	Panning da esquerda e para a direita	Travelling	Zoom in							
Motivo do Plano	Brinde	Banquete	Bronwyn e Arondir	Bronwyn, Arondir e Rainha Regente	Bronwyn e Rainha Regente	Bronwyn e Rainha Regente	Bronwyn	Rainha Regente	Bronwyn	Rainha Regente

Plano	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Tipo de Plano	Detalhe	Médio longo	Médio	Primeiro plano	Médio curto	Primeiro plano	Médio curto	Primeiro plano	Médio curto	Médio curto
Tipo de Ângulo	Normal, frontal	Normal, perfil	Contrapicado, ¾	Normal, ¾	Contrapicado, ¾	Normal, ¾	Normal, ¾	Normal, ¾	Normal, ¾	Normal, ¾
Movimento de Câmara			Zoom in							
Motivo do Plano	Signo Halbrand	Halbrand e Bronwyn	Halbrand e bronwyn	Bronwyn	Halbrand e bronwyn	Galadriel e Arondir	Halbrand e bronwyn	Bronwyn	Halbrand e bronwyn	Rainha Regente

Plano	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
Tipo de Plano	Geral	Médio curto	Médio	Médio longo	Americano	Primeiríssimo plano	Primeiríssimo plano	Detalhe	Primeiríssimo plano	Médio
Tipo de Ângulo	Picado, ¾	Normal, ¾	Normal, ¾	Normal, perfil	Normal, ¾	Normal, ¾	Normal, ¾	Normal, ¾	Normal, ¾	Normal, ¾
Movimento de Câmara								Tilt ascendente		
Motivo do Plano	Aldeões	Halbrand	Bronwyn	Halbrand e bronwyn	Galadriel e Arondir	Galadriel e Arondir	Arondir	Objeto indistinto	Galadriel	Arondir

Plano	31	32
Tipo de Plano	Primeiríssimo plano	Primeiríssimo plano
Tipo de Ângulo	Normal, ¾	Normal, ¾
Movimento de Câmara		
Motivo do Plano	Bronwyn	Arondir

7. Warrior Nun (2020) S02E08 Jeremiah 29:13

Tabela 73: Descrição fílmica do intervalo 04m59s – 07m00s, correspondente à cena da criação de estratégia em equipa

Plano	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Tipo de Plano	Detalhe	Médio curto e Médio longo	Médio longo	Médio curto	Primeiro plano	Inteiro	Primeiro plano	Inteiro e geral	Médio curto	Primeiro plano
Tipo de Ângulo	Contrapicado, ¾	Contrapicado, frontal	Picado, frontal	Normal, ¾	Normal, frontal	Contrapicado, ¾	Normal, ¾	Normal, frontal	Normal, ¾	Normal, frontal
Movimento de Câmara	Zoom out	Zoom out				Zoom out		Zoom out		
Motivo do Plano	Frescos teto	Ava	Freiras guerreiras	Freiras guerreiras	Beatrice e Vicent	Ava, Salvius e freiras guerreiras	Ava e salvius	Ava, salvius e freiras guerreiras	Ava	Beatrice e Vicent

Plano	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Tipo de Plano	Médio curto	Médio longo	Médio longo	Detalhe	Médio longo	Médio longo	Médio longo	Médio longo	Primeiro plano	Inteiro
Tipo de Ângulo	Normal, ¾	Normal, ¾	Normal, ¾	Normal, frontal	Normal, frontal	Normal, ¾	Normal, ¾	Picado, frontal	Normal, ¾	Normal, frontal

Movimento de Câmara										
Motivo do Plano	Ava	Freiras guerreiras	Freiras guerreiras	Desenho do edifício	Ava, Salvius e Mãe superior	Freiras guerreiras	Freiras guerreiras	Freiras guerreiras	Mãe superior	Mãe superior, Ava, salvius e freiras guerreiras

Plano	21	22	23	24	25
Tipo de Plano	Médio longo	Médio longo	Médio longo	Médio longo	Médio
Tipo de Ângulo	Normal, frontal	Normal, ¾	Contrapicado, frontal	Picado, frontal	
Movimento de Câmara					
Motivo do Plano	Freiras guerreiras	Freiras guerreiras	Ava	Freiras guerreiras	Miguel e Ava

Tabela 74: Descrição fílmica do intervalo 10m26s – 12m18s, correspondente à cena da conversa de Ava com a Mãe Superior

Plano	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Tipo de Plano	Detalhe	Médio curto	Geral	Médio longo	Médio longo	Médio curto	Inteiro	Primeiro plano	Médo	Médio longo
Tipo de Ângulo	Picado, ¾	Normal, ¾	Normal, frontal	Normal, perfil	Normal, frontal	Normal, ¾	Normal, ¾	Normal, ¾	Normal, frontal	Contrapicado, ¾

Movimento de Câmara										Zoom in
Motivo do Plano	Apontamentos de Ava	Ava	Mãe superior	Ava	Mãe superior	Ava	Mãe superior	Ava	Mãe superior	Ava

Plano	11	12	13	14	15	16	17	18
Tipo de Plano	Médio longo	Médio longo	Inteiro	Médio longo	Médio curto	Médio curto	Médio curto	Médio
Tipo de Ângulo	Normal, frontal	Normal, frontal	Contrapicado, ¾	Normal, perfil	Contrapicado, over the shoulder ¾	Picado, over the shoulder, ¾	Contrapicado, over the shoulder, ¾	Normal, perfil
Movimento de Câmara								
Motivo do Plano	Mãe superior	Ava	Ava e Mãe superior	Ava e mãe superior	Mãe superior	Ava	Mãe superior e Ava	Ava e mãe superior

Tabela 75: Descrição fílmica do intervalo 16m19s – 19m32s, correspondente à cena da luta

Plano	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Tipo de Plano	Geral	Geral e Médio longo	Inteiro	Geral	Médio	Médio longo	Médio curto	Médio curto	Geral	Primeiro plano
Tipo de Ângulo	Normal, frontal	Normal, frontal	Normal, 3/4	Normal, ¾	Normal, ¾	Normal, ¾	Normal, ¾	Normal, over the shoulder, ¾	Contrapicado, ¾	Normal, ¾

Movimento de Câmara		Zoom in		Zoom in						
Motivo do Plano	Freiras guerreiras e Vicent	Salvius e Mãe superior	Freiras guerreiras	Freiras guerreiras	Beatrice, Ava e Vincent	Freiras guerreiras	Camila	Camila e Ava	Freiras guerreiras	Freiras guerreiras

Plano	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Tipo de Plano	Médio curto	Médio longo	Médio longo	Médio curto	Médio longo	Médio longo	Médio curto	Médio curto	Médio curto	Médio longo
Tipo de Ângulo	Normal, ¾	Normal, ¾	Normal, ¾	Normal, ¾	Normal, ¾	Normal, ¾	Normal, ¾	Normal, ¾	Normal , ¾	Normal, ¾
Movimento de Câmara										
Motivo do Plano	Freiras guerreiras	Vincent	Freiras guerreiras	Vincent	Ava Beatrice e Camila	Vincent e freiras guerreiras	Camila	Beatrice	Ava e beatrice	Ava, Beatrice e Camila

Plano	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
Tipo de Plano	Médio longo	Médio curto	Primeiro plano	Médio longo	Primeiro plano	Médio longo	Primeiríssimo plano	Geral	Médio curto	Médio longo
Tipo de Ângulo	Normal, ¾	Normal, ¾	Normal, ¾	Normal, ¾	Normal, ¾	Normal, perfil	Normal, ¾	Normal, ¾	Normal, ¾	Normal, ¾
Movimento de Câmara										Panning da esquerda para a direita

Motivo do Plano	Vincent e freiras guerreiras	Ava e Beatrice	Ava e Beatrice	Ava, Beatrice e Camila	Ava e Beatrice	Ava, Beatrice e Camila	Ava	Soldados	Miguel	Freiras guerreiras

Plano	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
Tipo de Plano	Geral	Geral	Inteiro	Inteiro	Médio	Médio curto	Geral	Médio longo	Médio curto	Médio curto
Tipo de Ângulo	Normal, ¾	Normal, frontal	Normal, ¾	Normal, ¾	Normal, ¾	Normal, ¾	Normal, frontal	Normal, ¾	Normal, ¾	Normal, ¾
Movimento de Câmara										
Motivo do Plano	Soldados	Freiras guerreiras	Soldados	Vincent	Miguel	Camila	Soldados	Ava	Camila	Miguel

Plano	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50
Tipo de Plano	Médio curto	Inteiro	Médio curto	Médio curto	Médio longo	Inteiro	Médio curto	Médio	Inteiro	Médio longo
Tipo de Ângulo	Normal, perfil	Normal, frontal	Normal, frontal	Normal, frontal	Normal, frontal	Normal, frontal	Normal, frontal	Normal, 3/4	Normal, frontal	Normal, ¾
Movimento de Câmara										Panning direita para a esquerda
Motivo do Plano	Beatrice	Padre	Padre	Freira guerreira	Soldado	Freira guerreira	Freira guerreira	Vincent	Soldados	Miguel

Plano	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60
Tipo de Plano	Médio curto	Médio longo	Médio curto	Médio longo	Médio longo	Geral	Médio	Geral	Médio longo	Médio longo
Tipo de Ângulo	Normal, ¾	Normal, frontal	Normal, ¾	Normal, ¾	Normal, ¾	Normal, ¾	Normal, ¾	Normal, ¾	Normal, ¾	Normal, ¾
Movimento de Câmara										Tracking
Motivo do Plano	Freira guerreira	Soldados	Freira guerreira	Soldados	Ava e Beatrice	soldados	Vincent	Soldados	Ava e Beatrice	Ava

Plano	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70
Tipo de Plano	Geral	Inteiro	Médio longo	Médio longo e geral	Médio curto	Inteiro	Inteiro	Médio longo	Médio curto	Inteiro
Tipo de Ângulo	Normal, frontal	Normal, ¾	Picado, perfil	Normal, ¾	Normal, ¾	Normal, ¾	Normal, perfil	Normal, ¾	Normal, ¾	Picado, ¾
Movimento de Câmara			Panning da esquerda para a direita	Zoom out		Tracking	Panning da esquerda para a direita			
Motivo do Plano	Freiras guerreiras	Ava	Ava	Ava	Freiras guerreiras	Ava	Ava	Freiras guerreiras	Freiras guerreiras	Soldado e freira guerreira

Plano	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80
Tipo de Plano	Médio curto	Geral	Inteiro	Médio curto	Inteiro	Médio curto	Médio	Inteiro	Médio curto	Médio curto
Tipo de Ângulo	Normal, ¾	Normal, ¾	Normal, ¾	Picado, ¾	Normal ¾	Normal, ¾	Normal, ¾	Contrapicado, ¾	Normal, ¾	Normal, ¾
Movimento de Câmara										
Motivo do Plano	Miguel	Miguel e freiras guerreiras	Miguel	Ava	Miguel	Freiras guerreiras	Soldado e beatrice	Soldado e beatrice	Ava	Beatrice

Plano	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90
Tipo de Plano	Médio curto	Médio longo	Médio	Médio	Médio longo	Geral	Geral	Médio longo	Geral	Primeiro plano
Tipo de Ângulo	Normal, ¾	Normal, ¾	Normal, ¾	Normal, perfil	Normal, ¾	Normal, perfil	Normal, frontal	Contrapicado, ¾	Normal, frontal	Normal, ¾
Movimento de Câmara		Panning da esquerda para a direita								
Motivo do Plano	Ava	Ava	Camila	Soldado	Camila	Soldado e Camila	Ava e soldado	Ava e soldado	Ava	Ava

Tabela 76: Descrição fílmica do intervalo 19m55s – 22m23s, correspondente à cena de Ava no altar

Plano	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Tipo de Plano	Inteiro e édio longo	Médio longo	Inteiro	Médio	Médio curto	Detalhe	Inteiro	Médio	Médio	Médio curto
Tipo de Ângulo	Normal, 3/4	Normal, ¾	Normal, frontal	Contrapicado, ¾	Contrapicado, frontal	Contrapicado, ¾	Normal, frontal	Contrapicado, ¾	Contrapicado, ¾	Contrapicado, over the shoulder ¾
Movimento de Câmara	Zoom out	Panning da direita para a esquerda							Tracking	
Motivo do Plano	Camila, beatrice e vincent	Ava	Ava e freiras guerreiras	Freira guerreira	Ava	Olhos de Ava	Ava e freiras guerreiras	Freira guerreira	Ava	Ava e freira guerreira

Plano	11	12	13	14	15	16
Tipo de Plano	Médio longo	Médio curto e primeiro plano	Inteiro	Primeiro plano	Médio curto	Primeiro plano
Tipo de Ângulo	Normal, ¾	Normal, perfil	Contrapicado, ¾	Contrapicado, ¾	Picado, ¾	Contrapicado, ¾
Movimento de Câmara		Rotação		Zoom in		
Motivo do Plano	Ava e freira guerreira	Ava e freira guerreira	Freiras guerreiras e Ava	Beatrice	Freira guerreira	Beatrice

Tabela 77: Descrição fílmica do intervalo 34m44s – 35m45s, correspondente à cena de Ava com Adriel e Lilith

Plano	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Tipo de Plano	Médio curto	Inteiro	Primeiro plano	Inteiro	Médio curto	Inteiro	Primeiro plano	Primeiro plano	Médio curto	Médio curto
Tipo de Ângulo	Picado, frontal	Normal, frontal	Normal, frontal	Normal, frontal	Normal, frontal	Contrapicado, frontal	Contrapicado, ¾	Normal, frontal,	Normal, perfil	Normal, frontal
Movimento de Câmara		Zoom in				Zoom out				
Motivo do Plano	Ava, Adriel e Lilith	Vortex	Adriel, Ava e Lilith	Vortex	Ava e Lilith	Reya	Adriel	Ava e Lilith	Adriel	Ava e Lilith

Plano	11	12	13
Tipo de Plano	Primeiro plano	Médio curto	Primeiro plano
Tipo de Ângulo	Normal, frontal	Normal, frontal	Contrapicado, frontal
Movimento de Câmara			
Motivo do Plano	Adriel	Ava e Lilith	Reya

8. Shadow and Bone (2021) S01E08 No Mourners

Tabela 78. Descrição fílmica do intervalo 10m10s-10m59s, correspondente à primeira cena da sequência de cenas do conflito entre Alina Starkov e Kirigan

Plano	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Tipo de Plano	Primeiro plano	Médio	Médio curto	Primeiro plano	Geral e Médio curto	Primeiro plano	Médio	Geral	Médio	Médio
Tipo de Ângulo	Contrapicado, 3/4	Contrapicado, ¾	Contrapicado, ¾	Contrapicado, frontal	Normal, frontal	Normal, frontal	Normal, perfil	Normal, ¾	Contrapicado, ¾	Normal, frontal
Movimento de Câmara					Panning da esquerda para a direita		Panning da esquerda para a direita			
Motivo do Plano	Alina	Soldados	Inej Ghafa	Kirigan	Vulto, Alina e Kirigan	Alina e Kirigan	Magia de Alina	The fold	Alina e Kirigan	Soldado

Plano	11	12	13	14	15
Tipo de Plano	Médio	Médio curto	Geral	Primeiro plano	Médio curto
Tipo de Ângulo	Normal, perfil	Normal, frontal	Normal, frontal	Normal, ¾	Picado
Movimento de Câmara			Zoom in		
Motivo do Plano	Civis	Kirigan e Alina	Vortex	Alina	Alina e Kirigan

Tabela 79: Descrição fílmica do intervalo 12m53s – 13m26s, correspondente à segunda cena da sequência de cenas do conflito entre Alina Starkov e Kirigan

Plano	1	2	3	4	5	6
Tipo de Plano	Inteiro	Detalhe	Médio curto	Médio curto	Médio	Médio curto
Tipo de Ângulo	Picado, 3/4	Contrapicado, ¾		Normal, frontal	Contrapicado, over the shoulder, ¾	Normal, ¾
Movimento de Câmara						
Motivo do Plano	Proa do barco	Cordas da vela do barco	Alina	Kirigan	Alina e Kirigan	Alina

Tabela 80: descrição fílmica do intervalo 14m29s – 16m14s, correspondente à terceira cena da sequência de cenas do conflito entre Alina Starkov e Kirigan

Plano	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Tipo de Plano	Médio curto	Geral	Inteiro	Médio curto	Primeiro plano	Primeiro plano	Conjunto	Médio curto	Médio longo	Primeiro plano
Tipo de Ângulo	Contrapicado, frontal	Normal, perfil	Normal, 3/4	Contrapicado, ¾	Contrapicado, ¾	Contrapicado, ¾	Picado, frontal	Contrapicado, ¾	Contrapicado, ¾	Contrapicado, ¾
Movimento de Câmara										
Motivo do Plano	Alina e Kirigan	Barco	Civis	Alina	Jesper Fahey	Zoya	Zoya, Kaz e Jesper	Alina e Kirigan	Kirigan	Alina

Plano	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Tipo de Plano	Detalhe	Médio longo	Médio	Médio	Médio curto	Médio	Médio curto	Médio	Médio curto	Médio longo
Tipo de Ângulo	Picado, ¾	Contrapicado, ¾	Contrapicado, frontal	Normal, perfil	Normal, ¾	Normal, perfil	Normal,frontal	Normal, frontal	Contrapicado, ¾	Contrapicado, ¾
Movimento de Câmara										
Motivo do Plano	Amarra de Alina	Alina	Kirigan	Civis	Alina	Alina e Kirigan	Kirigan e Alina	Alina e Kirigan	Alina	Civis

Plano	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
Tipo de Plano	Médio curto	Geral	Médio longo	Inteiro	Geral	Médio longo	Médio curto	Médio	Médio	Geral
Tipo de Ângulo	Normal, frontal	Picado, ¾	Nomal, frontal	Normal, frontal	Picado, ¾	Contrapicado, ¾	Picado, ¾	Normal, 3/4	Contrapicado, perfil	Picado, frontal
Movimento de Câmara			Zoom in		Panning da esquerda para a direita				Panning esquerda para a direita	
Motivo do Plano	Kirigan	Cais	Soldados	Soldados	Cais	Civis	Kirigan e Alina	Zoya	Alina e Kirigan	Cais

Plano	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40

Tipo de Plano	Primeiro plano	Médio	Inteiro	Médio	Médio curto	Médio curto	Médio curto	Médio curto	Médio curto	Médio curto
Tipo de Ângulo	Picado, perfil	Contrapicado, ¾	Picado, frontal	Normal, ¾	Picado, over the soulder, ¾	Contrapicado, ¾	Picado, over the shoulder, ¾	Normal, perfil	Picado, over the shoulder	Contrapicado, ¾
Movimento de Câmara										
Motivo do Plano	Kirigan	Kirigan	Cais	Zoya	Alina e Kirigan	Kirigan e Alina	Alina e Kirigan	Alina e Kirigan	Kirigan e Alina	Kirigan

Plano	41	42	43
Tipo de Plano	Médio longo	Médio curto	Médio longo
Tipo de Ângulo	Normal, ¾	Contrapicado, ¾	Contrapicado, ¾
Movimento de Câmara			
Motivo do Plano	Zoya	Kirigan	Alina

Tabela 81: Descrição fílmicado intervalo 16m45s – 18m25s, correspondente à quarta cena da sequência de cenas do conflito entre Alina Starkov e Kirigan

Plano	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Tipo de Plano	Médio	Médio longo	Médio	Médio curto	Médio curto	Médio curto	Médio longo	Médio longo	Inteiro	Médio curto
Tipo de Ângulo	Normal, perfil e frontal	Normal, ¾	Normal, ¾	Normal, ¾	Normal, ¾	Normal, ¾	Normal, ¾	Normal, ¾	Contrapicado, ¾	Normal, ¾
Movimento de Câmara										
Motivo do Plano	Kirigan	Alina	Kirigan	Civis	Civis	Kirigan	Kirigan	Alina	Kirigan e civis	Kirigan

Plano	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Tipo de Plano	Médio curto	Médio longo	Médio curto	Médio longo	Médio	Primeiríssimo plano	Médio	Médio	Médio curto	Inteiro
Tipo de Ângulo	Normal, ¾	Contrapicado, ¾	Normal, ¾	Normal, ¾	Normal, ¾	Normal, ¾	Normal, ¾	Normal, ¾	Normal, ¾	Contrapicado, ¾
Movimento de Câmara										
Motivo do Plano	Civis	Civis	Civis	Alina	Civis	Kirigan	Civis	Soldado	Mal	Kirigan e soldado

Plano	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
Tipo de Plano	Primeiro plano	Médio longo	Médio	Primeiro plano	Médio longo	Inteiro	Médio	Primeiro plano	detalhe	Médio
Tipo de Ângulo	Normal, frontal	Normal, frontal	Contrapicado, ¾	Normal, ¾	Normal, ¾	Normal, frontal	Contrapicado, ¾	Contrapicado, ¾	Normal, frontal	Normal, perfil

Movimento de Câmara										
Motivo do Plano	Mal	Alina	Soldado	Mal	Alina	Mal	Soldado	Kirigan	Kirigan a pegar na arma	Kirigan

Plano	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
Tipo de Plano	Inteiro	Médio curto	Médio curto	Inteiro	Médio curto	Inteiro	Primeiro plano	Médio curto	Inteiro	Inteiro
Tipo de Ângulo	Normal, frontal	Contrapicado, over the shoulder, ¾	Picado, over the shoulder, ¾	Contrapicado, ¾	Picado, over the shoulder, ¾	Contrapicado, ¾	Contrapicado, ¾	Contrapicado, ¾	Normal frontal	Normal, frontal
Movimento de Câmara										
Motivo do Plano	Alina	Kirigan e Alina	Alina e Kirigan	The fold	Alina e Kirigan	The fold	Kirigan	Alina	Alina	Mal

Plano	41
Tipo de Plano	Inteiro
Tipo de Ângulo	Normal, frontal
Movimento de Câmara	
Motivo do Plano	Alina

Tabela 82: Descrição fílmica do intervalo 18m55s – 19m25s, correspondente à quinta cena da sequência de cenas do conflito entre Alina Starkov e Kirigan

Plano	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Tipo de Plano	Médio longo	Médio longo	Médio	Médio longo	Inteiro	Médio longo	Médio	Médio	Médio longo	Inteiro
Tipo de Ângulo	Normal, ¾	Normal, ¾	Contrapicado	Normal, frontal	Contrapicado, ¾	Normal, ¾	Contrapicado, ¾	Normal, ¾	Normal, ¾	Contrapicado, over the shoulder, ¾
Movimento de Câmara										
Motivo do Plano	Alina	Mal	Soldado	Civis	Soldado	Civis	Soldado	Kirigan	Alina	Civis

Plano	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Tipo de Plano	Médio longo	Inteiro	Médio longo	Inteiro	Médio longo	Médio longo	Inteiro	Inteiro	Médio curto	Geral
Tipo de Ângulo	Normal, ¾	Contrapicado, ¾	Normal, ¾	Contrapicado, ¾	Normal, ¾	Normal, frontal	Picado, frontal	Contrapicado, ¾	Normal, ¾	Picado, ¾
Movimento de Câmara										
Motivo do Plano	Soldado e Kirigan	Civis	Soldado e Kirigan	Civis	Alina	Soldado e Kirigan	Civis	Soldado e Kirigan	Kirigan e soldado	Civis

Tabela 83: Descrição fílmica do intervalo 22m03s – 24m18s, correspondente à sexta cena da sequência de cenas do conflito entre Alina Starkov e Kirigan

Plano	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Tipo de Plano	Médio longo	Geral	Inteiro	Primeiro plano	Primeiro plano	Primeiro plano	Inteiro	Primeiríssimo plano	Inteiro	Médio curto
Tipo de Ângulo	Picado, 3/4	Picado, ¾	Contrapicado, ¾	Picado, ¾	Contrapicado, ¾	Normal, perfil	Picado, ¾	Contrapicado, ¾	Normal, ¾	Contrapicado, ¾
Movimento de Câmara	Zoom in									
Motivo do Plano	Alina	Alina	Veado	Alina	Veado	Alina	Alina	Veado	Alina	Kirigan

Plano	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Tipo de Plano	Inteiro	Primeiro plano	Médio curto	Primeiro plano	Detalhe	Médio curto	Detalhe	Médio curto	Detalhe	Geral
Tipo de Ângulo	Picado, ¾	Contrapicado, ¾	Picado, ¾	Contrapicado, ¾	Normal, perfil	Picado, ¾	Normal, perfil	Picado, ¾	Normal, perfil	Picado, de cima
Movimento de Câmara										
Motivo do Plano	Alina	Kirigan	Alina	Kirigan	Mão de Kirigan	Alina	Mão de Kirigan e mão de Alina	Alina	Mão de Kirigan e Alina	Kirigan e Alina

Plano	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30

Tipo de Plano	Geral	Primeiro plano	Médio	Médio	Médio curto	Médio lonto	Geral	Geral	Geral	Primeiro plano
Tipo de Ângulo	Normal, ¾	Normal, ¾	Normal, perfil	Picado, ¾	Contrapicado, frontal	Contrapicado, ¾	Picado, frontal	Picado, ¾	Picado, ¾	Contrapicado, ¾
Movimento de Câmara										
Motivo do Plano	Kirigan e Alina	Alina	Kirigan	Mal	Kirigan	Alina	The fold	Barco	Proa do barco	Alina

Plano	31	32	33	34	35	36	37	38	39
Tipo de Plano	Médio	Médio curto	Médio longo	Médio	Primeiro plano	Médio curto	Médio	Primeiro plano	Médio curto
Tipo de Ângulo	Contrapicado, ¾	Normal, frontal	Picado, ¾	Contrapicado, ¾	Normal, frontal	Contrapicado, ¾	Contrapicado, ¾	Normal, ¾	Contrapicado, ¾
Movimento de Câmara						Zoom in	Zoom in		
Motivo do Plano	Kirigan	Kirigan	Mal	Alina	Kirigan	Alina	Kirigan	Alina	Kirigan

Tabela 84: Descrição fílmica do intervalo 24m44s – 25m05s, correspondente à sétima cena da sequência de cenas do conflito entre Alina Starkov e Kirigan

Plano	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Tipo de Plano	Médio longo	Médio curto	Médio longo	Médio curto	Médio	Médio curto	Médio	Geral	Médio curto	Primeiro plano
Tipo de Ângulo	Normal, perfil	Normal, frontal	Contrapicado, 3/4	Picado, ¾	Contrapicado, ¾	Picado, ¾	Contrapicado, ¾	Picado, ¾	Picado, ¾	Normal, frontal
Movimento de Câmara										
Motivo do Plano	Alina	Alina	Soldado	Alina	Soldado	Alina	Soldado	Barco	Alina	Soldado

Plano	11	12
Tipo de Plano	Médio longo	Médio
Tipo de Ângulo	Normal, perfil	Picado, ¾
Movimento de Câmara		
Motivo do Plano	Soldado e Alina	Alina

Tabela 85: Descrição fílmica do intervalo 26m44s – 27m31s, correspondente à oitava cena da sequência de cenas do conflito entre Alina Starkov e Kirigan

Plano	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Tipo de Plano	Geral	Inteiro	Primierissimo plano	Primeiríssimo plano	Primeiríssimo plano	Médio longo	Médio curto	Médio curto	Primeiríssimo plano	Geral
Tipo de Ângulo	Picado, frontal	Normal, 3/4	Picado, frontal	Contrapicado, ¾	Picado, ¾	Normal, perfil	Contrapicado, ¾	Contrapicado, ¾	Contrapicado, ¾	Picado, frontal
Movimento de Câmara	Panning da esquerda para a direita	Tilt ascendente								
Motivo do Plano	Barco	Alina e Mal	Alina	Mal	Alina	Civil	Civil	Civil	Mal	Barco

Plano	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Tipo de Plano	Inteiro	Médio	Médio	Primeiríssimo plano	Primeiríssimo plano	Primeiríssimo plano	Primeiríssimo plano	Primeiríssimo plano	Geral	Primeiríssimo plano
Tipo de Ângulo	Normal, frontal	Normal, frontal	Normal, perfil	Picado, frontal	Contrapicado, frontal	Picado, frontal	Contrapicado, ¾	Picado, frontal	Contrapicado, frontal	Picado, frontal
Movimento de Câmara										Panning da direita para a esquerda
Motivo do Plano	Mal e Alina	Civil	Civil	Alina	Mal	Alina	Mal	Alina	Monstro	Alina
Plano	21	22								

Tipo de Plano	Detalhe	Inteiro
Tipo de Ângulo	Normal, frontal	Contrapicado, ¾
Movimento de Câmara		
Motivo do Plano	Mão de Alina	Monstro