

## A PLASTICIDADE DA FOTOGRAFIA EM *ENIGMAS NO ROLÊ* (2024): PAISAGENS INTERNAS E EMARANHADOS

Felipe Corrêa Bomfim<sup>1</sup>

**Resumo:** Este artigo estuda a fotografia do longa-metragem *Enigmas no rolê* (2024), dirigido pelo cineasta negro sul-mato-grossense Ulisver Silva e fotografado por Deivison Pedrê. Ao lançarmos mão da direção de fotografia como problemática central, este artigo propõe analisar como determinados recursos visuais - composição, iluminação, escolha das lentes, ponto de vista e movimentos de câmera - expressam a interioridade das personagens na solução dos desafios propostos pela trama. Balizados pela plasticidade da imagem, recorremos a tais recursos com o intuito de estruturar um pensamento organizado por meio do desdobramento em três eixos de análise da imagem. O primeiro do “emaranhado”, que estabelece um diálogo plástico com as diversas linguagens afrourbanas, como o hip hop, RAP, os traços do pixo e do grafitti. O segundo do *game*, abarcando reverberações da construção rítmica acelerada da montagem, emprego do *split screen* e o uso de animações. O terceiro a criação de atmosferas cinematográficas com o uso da iluminação e cores. Concluímos que as questões de ordem imagética no filme se traduzem na percepção espacial dos corpos (Bruno, 2002; 2014) em que os entrelaçamentos entre espaços, imagens e emoções descortinam o campo de visão dos dois jovens, nos permitindo adentrar nas paisagens internas dos desafios como pontos de inflexão do filme.

**Palavras-chave:** Enigmas no rolê; Direção de fotografia; Cinema negro; Cinema Sul-mato-grossense ; Giuliano Bruno.

### PLASTICITY OF PHOTOGRAPHY IN *ENIGMAS NO ROLÊ* (2024): INTERNAL LANDSCAPES AND ENTANGLES.

**Abstract:** This article studies the photography of the feature film *Enigmas no rolê* (2024), directed by the black filmmaker from Mato Grosso do Sul, Ulisver Silva, and photographed by Deivison Pedrê. By using cinematography as a central issue, this article proposes to analyse how certain visual resources – such as composition, lighting, point of view, and camera movements - express the characters' interiority in solving the challenges posed by the plot. Guided by the plasticity of the image, we resort to such resources with the aim of structuring an organized thought through the unfolding into three axes of image analysis. The first is the ‘tangle’, which establishes a dialogue with the various Afro-urban languages, such as hip hop, RAP, pixo, and graffiti. The second is the game, encompassing reverberations of the accelerated rhythmic construction of the editing, the use of split screen, and the use of animations. The third is the creation of cinematic atmospheres with the use of lighting and colors. We conclude that the issues of imagery in the film are translated into the spatial perception of bodies (Bruno, 2002) in which the intertwining between spaces, images and emotions reveals the

<sup>1</sup> Doutor em Multimeios (Universidade Estadual de Campinas), Professor no curso de Audiovisual (Universidade Federal do Mato Grosso do Sul). Lattes: <http://lattes.cnpq.br/1383707716085211>. E-mail: [felipe.bomfim@ufms.br](mailto:felipe.bomfim@ufms.br)

field of vision of the two young people, allowing us to enter the internal landscapes of the challenges as turning points in the film.

**Keywords:** Enigmas no rolê; Cinematography; Black cinema; Mato Grosso do Sul cinema; Giuliana Bruno.

## Introdução

Este artigo estuda a fotografia do longa-metragem *Enigmas no rolê* (2024), dirigido pelo cineasta negro sul-mato-grossense Ulisver Silva<sup>2</sup> e fotografado por Deivison Pedrê<sup>3</sup>. *Enigmas no rolê* (2024) é uma produção sul-mato-grossense recente, composta por uma equipe de realizadores negros, corroborado por atores e atrizes que marcam tal representatividade. Este estudo se trata de uma primeira aproximação às produções recentes sul-mato-grossenses. Tal aproximação busca sublinhar a importância de uma investigação mais atenta ao conjunto de produções inauguradas a partir de 2020 no estado do Mato Grosso do Sul.

O longa-metragem *Enigmas no rolê* (2024) é um filme voltado ao público infantojuvenil e acompanha um jovem estudante de física, Andread, em um conjunto de enigmas voltados aos seus sobrinhos, Edinho e Eduarda. Acompanhamos a saga dos dois jovens negros a resolver os desafios lógicos e os possíveis conflitos desencadeados até suas resoluções, em troca de ingressos para o show de rap do artista Trovs. Cabe salientar que o longa busca sublinhar a perspicácia de jovens em solucionar enigmas trazidos pelo tio, Andread, mas que

---

<sup>2</sup>O diretor Ulisver Silva iniciou sua carreira com filmes de curta-metragem documentais. O documentário *Sanda. O boxe chinês* (2013) busca estabelecer um contato com as práticas das artes marciais chinesas. *O encontro de crespas e cacheadas* (2015) é um curta-metragem que salienta a valorização do cabelo crespo por parte de jovens negras sul-mato-grossenses. As *invenções de Akin* (2017), foi o primeiro trabalho voltado ao público juvenil, dentro do domínio da ficção, narrando as histórias do jovem Akin com seus próprios brinquedos. Por fim, dirigiu o longa-metragem *Enigmas no rolê* (2024), voltado ao público infantojuvenil.

<sup>3</sup> O fotógrafo Deivison Pedrê iniciou sua carreira em 2012, oscilando entre o campo do fotojornalismo e do documentário. O fotógrafo transitou pelo mercado publicitário e de ficção cinematográfica, realizando um conjunto de filmes publicitários e diversas obras de curta-metragem, como os curtas de ficção *Um Amor de Férias* (2019), *Por Hoje e Pelo Amanhã* (2020), *@Ana* (2021), *I Wont Belong* (2021), *O Assédio* (2021), *Na Sombra da Chuva* (2022), *Ninguém Ihe Estenderá a Mão* (2024), *Les Garsons* (2025), *A Última Porteira* (2025), além de os filmes documentais *Demarcação* (2022) e *Árvores de Histórias* (2023). Pedrê dirigiu a fotografia do longa-metragem *Esperança para o oeste* (2015) e *Enigmas no rolê* (2024).

podem ser percebidos a partir de diferentes camadas, como os percalços e situações adversas que os jovens periféricos podem se encontrar em diferentes momentos da vida.

O roteiro de *Enigmas no rolê* (2024) começou a ser escrito no período da pandemia. Durante a confecção do roteiro, Ulisver Silva (2025) participou das oficinas do *Lab novas histórias*, laboratório de oficinas ministrado pelo SESC, que proporcionou um amadurecendo da narrativa em si (Silva, 2025). O projeto foi contemplado pelo Fundo de Investimentos Culturais FIC, da Fundação de Cultura de Mato Grosso do Sul.

Em *Enigmas no rolê* (2024) cada um dos desafios é envolto de diferentes atmosferas, que salientam as potencialidades visuais das reflexões dos jovens diante dos problemas enfrentados. Para a análise do longa-metragem, lançamos mão de uma investigação sobre a direção de fotografia como problemática central do filme. Deste modo, o artigo investiga como determinados recursos visuais - composição, iluminação, escolha das lentes, ponto de vista e movimentos de câmera - expressam a interioridade das personagens na solução dos desafios propostos pela trama.

Acionamos os recursos imagéticos e plásticos da obra de modo a organizar uma análise estruturada por meio de três eixos. Em primeiro lugar, refletimos sobre a construção de uma estética que estabelece um diálogo entre as diversas linguagens afrourbanas - como o hip-hop, RAP, grafitti e traços do pixo - e a complexidade visual elaborada pela fotografia para os segmentos de resoluções dos enigmas, como nós a serem desatados pelos jovens. Propomos o conceito de “estética do amaranhado” para designar tal configuração imagética analisada na primeira parte do artigo. Recuperamos, no segmento final do texto, os estudos da autora italiana Giuliana Bruno (2014, p. 35-54) que se utiliza da metáfora da alfaiataria - abarcando noções como nós e dobras - para articular as interconexões de distintos fios amarrados entre diferentes tempos, espaços e emoções diante da experiência cinematográfica.

Em um segundo momento de nossa análise voltamos nosso olhar para o diálogo com o público infantojuvenil a partir da plasticidade do *game* e da animação, presentes nos procedimentos de resolução dos enigmas. Para isso, acionamos os estudos de Mauricy Motta Filho *et al.* (2006) que, em seu artigo “Direção de fotografia aplicada ao Games-art”, elabora uma análise sobre a composição do quadro em jogos de ação assumindo uma câmera subjetiva, elemento que acreditamos dialogar com o segmento do filme que prepara os jovens para o último desafio para a aquisição do bilhete real do show do *Trovs*.

Ainda a respeito deste último segmento do desafio proposto aos jovens, nos debruçamos sobre as investigações imagéticas responsáveis pela criação de uma atmosfera, que dialoga com o universo dos *games* a partir do emprego da iluminação e cores. Recuperamos os estudos sobre iluminação desenvolvidos pelo autor francês Fabrice Revault D'Allonnes (2021) com o intuito de investigarmos as potencialidades expressivas da iluminação cinematográfica, sua inteligibilidade e seu sentido particular aplicado à obra (D'Allonnes, 2021).

### **Os desafios e os investimentos visuais em *Enigmas no rolê* (2024)**

Tomamos como ponto de partida dois momentos significativos em relação às experimentações de *Enigmas no rolê* (2024), logo nos segmentos iniciais do filme. A tela irrompe com uma animação apresentando seis personagens negras e um enigma a ser resolvido, considerando o posicionamento de cada uma das pessoas e o local que elas ocupam.

Figura 1. Efeitos e acelerações na imagem de animação.



Fonte: Enigmas no rolê (Direção: Ulisver Silva, FIC, 2024)

A montagem paralela transmite às oscilações mentais de André, também chamado de Andread, enquanto tenta resolver um problema de prova. Essas oscilações se encavalam na

mente da personagem a partir de diversas cobranças e preocupações da vida cotidiana - como o pagamento do aluguel, etc -, que propiciam uma aceleração no ritmo da edição.

Há uma nítida intensificação da confusão mental (figura 2) de André (Andread). Uma série de efeitos plásticos na tela que corroboram a desorientação da personagem, que vão desde o uso de desfoques utilizados intencionalmente, somados ao ritmo frenético da montagem e às alterações da temperatura de cor na imagem. Essa atmosfera que ocorre no

Figura 2. Efeitos plásticos de desorientação de Andread mais jovem



Fonte: Enigmas no rolê (Direção: Ulisver Silva, FIC, 2024)

campo mental de André é interrompida pela professora que o interpela, repetindo inúmeras vezes o seu nome para reconectá-lo ao local em que estava ao tentar solucionar o problema de prova.

Na cena seguinte, a professora o encontra em um banco fora da sala de aula e conversa com André ainda adolescente, cursando o primeiro ano de universidade. Ela faz um pedido que André separe os quatro desenhos emaranhados em uma única imagem, por um efeito de sobreposição. A professora procura convencer o jovem André que tenha calma e paciência para desvendar o enigma que é colocado diante dele e o orienta ao declarar “Mesmo quando está tudo misturado a gente consegue. Separando e focando em uma coisa de cada vez”. Ela prossegue dizendo que não é possível “resolver nada pensando em tudo ao mesmo tempo”. Após vermos o rosto de André reflexivo em primeiro plano temos a entrada da trilha sonora,

com um estilo semelhante ao hip hop e, em seguida, a entrada dos títulos do filme “Enigmas no rolê”.

Ainda que não aprofundemos a análise do som do filme no presente texto, vale destacar que a concepção sonora do desenho de som - e, em particular, as trilhas musicais de *Enigmas no rolê* (2024) - flertam com duas demandas particulares. Em primeiro lugar, há a clara intenção de estabelecer um diálogo com o público-alvo dos adolescentes e, em segundo, que as composições, criadas pelo compositor Marcelo D'Ávila, trouxessem elementos da música afrourbana, como o hip hop, rap e funk<sup>4</sup>.

Tal influência musical se reverbera nas propostas imagéticas do filme com o uso de cortes rápidos que remetem a soluções de edição relativamente comum nas produções de videoclipes. Em relação à montagem do filme podemos salientar esse ritmo mais acelerado ainda no segmento inicial do filme, no momento da animação com as seis personagens ou, especialmente, na apresentação das duas personagens, Edinho e Eduarda. É mister sublinhar que *Enigmas no Rolê* (2024) possui uma montagem clássica<sup>5</sup>, embora - em momentos específicos normalmente associados a práticas reflexivas e intelectuais da mente das personagens - soluções de ordem mais experimental sejam acionadas.

Neste sentido, é nítido o desejo do filme em articular uma representação do jovem negro por meio de suas potencialidades intelectuais. As diferentes situações desafiadoras que os dois jovens, Edinho e Eduarda, se deparam são criados pelo tio, André, com o intuito de, um lado, promover a reflexão sobre os mais diferentes desafios que a vida - principalmente para jovens em situação periférica - pode trazer e, de outro, oferecer a capacidade de superá-los com astúcia e vigor. Um conjunto de quebra-cabeças é trazido à tona para ser solucionado. De forma sintética, os efeitos visuais que o filme propõe expressam um emaranhado de pensamentos vivenciados pelos personagens diante de desafios que emergem de um cotidiano árduo, mas que são passíveis de solução, desfazendo, a partir do foco e da atenção, cada nó surgido.

<sup>4</sup> Tais declarações do diretor estão registradas na entrevista com o cineasta, realizada em janeiro de 2025 (Silva, 2025) sobre a obra *Enigmas no rolê* (2024).

<sup>5</sup> O teórico brasileiro Ismail Xavier (2005, p. 27-39), no capítulo “A decupagem clássica” de seu livro *O discurso cinematográfico: a opacidade e a transparência*, discorre sobre a constituição da montagem clássica no cinema ao sublinhar que ‘um filme é constituído de sequências – unidades menores dentro dele, marcadas pela sua posição dramática e/ou sua posição na narrativa’ (2005, p. 27).

É significativo o desejo do filme de incorporar elementos da cultura negra, como o hip-hop no filme. Em conversa com o diretor, Ulisver Silva (2025) mencionou o trabalho de Kauan Nascimento, montador de *Enigmas no rolê* (2024). Há uma grande riqueza de materiais utilizados para transmitir as potencialidades plásticas dos segmentos de raciocínio lógico dos dois jovens protagonistas. Da saída, podemos sublinhar o uso do *split screen* para transmitir a concatenação do raciocínio dos jovens. Segundo Silva (2025), as oscilações no ritmo da montagem e os usos de *flashbacks*, para acionar as memórias, figuram uma montagem mais frenética, que remete aos conceitos de “*hip hop montagem*”<sup>6</sup>, cunhado pelo cineasta Darren Aronofsky, a fim de aprofundar as experiências dos jovens diante dos quebra-cabeças (Silva, 2025).

No segmento inicial do filme - após a cena inicial concebida no passado, em que André se confronta com seus desafios de vida - vemos um embate entre Edinho e Eduarda, no momento de apresentação dessas duas personagens. A narrativa do filme apresenta Edinho como um adolescente que se encanta pela música, particularmente o RAP e outras influências musicais afrourbanas. Vemos Edinho performar uma dança na sala de casa enquanto a sua irmã, Eduarda está limpando o chão. Ambos disputam o espaço da sala, com propósitos bem distintos. Eduarda com um intuito pragmático de organização e limpeza do espaço, enquanto Edinho disputa pelo seu momento de conexão com a música. Ou seja, de saída, temos óticas complemente distintas das duas personagens, que gradualmente tomam outra forma, como, por exemplo, o interesse de Eduarda pelas leituras aconselhadas pelo tio André.

Sublinhamos que os movimentos de câmera neste segmento (em que vemos Edinho executando uma performance enquanto escuta a música na tela do seu laptop) revelam inúmeros gestos, posturas e práticas que possivelmente o adolescente incorporou ao assistir inúmeros videoclipes de seus artistas favoritos. Há uma nítida reverberação do elemento da *performance* que se soma às práticas de linguagem do videoclipe que passam a ser incorporadas na trama do filme.

<sup>6</sup> A construção rítmica por meio de cortes rápidos e sucessivos em um curto espaço temporal que marcam o uso do “*hip hop montage*” pode ser notada em filmes como *Requiem for a dream* (2000), em que Darren Aronofsky trabalha a justaposição de imagens de drogas lícitas e ilícitas a partir da montagem (Boyd, 2009: 97-99). Cabe salientar que os diálogos entre a montagem cinematográfica, a cultura do videoclipe e o estilo musical do hip hop remete aos anos 1980, conforme descrito por Rodrigo Gontijo (2013, p. 58) com o uso do *video scratch* figurado nas imagens de VHS do coletivo *Gorilla Tapes*, em trabalhos como *Death Valley Days* (1984).

Enquanto os dois discutem sobre a liberação do espaço para a limpeza aparece uma propaganda no computador de Edinho mencionando o show do artista *Trovs* em Campo Grande. Edinho é tomado por um momento de êxtase imaginando a possibilidade de ir ao show. Ele articula uma conversa com seu pai, pedindo a ele o recurso para comprar o bilhete. O pai nega e eles discutem sobre a impossibilidade de ir ao show. Em apoio ao desejo do irmão, Eduarda sugere ligarem para o tio, André, com o intuito de conseguir hospedá-los e ceder os bilhetes para o show. A única condição imposta pelo pai é que os dois vão juntos para Campo Grande visitar o tio.

André fica contente com a possibilidade de os sobrinhos irem visitá-lo e se dispõe a comprar os bilhetes para os dois. O que os jovens ainda não sabiam é que o tio iria propor um conjunto de desafios para que eles possam receber efetivamente os ingressos para o show. Deste modo, a narrativa se articula a partir de desafios na seguinte ordem: o corte do bolo; a travessia de Nzinga; os garotos endividados; e o desafio final do cofre. Cada um desses desafios possui um grande investimento visual para oferecer a oportunidade de acessarmos os pensamentos que ocorrem na mente dos jovens enquanto buscam solucionar os enigmas. Os efeitos visuais (figura 3) e as sobreposições do corte do bolo, os efeitos da animação na travessia de Nzinga ou mesmo a complexa criação de atmosfera na cena do desafio final dos bilhetes verdadeiros no cofre.

Figura 3. Inserções visuais no enigma da divisão do bolo.



Fonte: Enigmas no rolê (Direção: Ulisver Silva, FIC, 2024)

É nítido que a fotografia do filme flerta com os estímulos mentais dos jovens enquanto buscam solucionar cada um desses desafios. Podemos mencionar o uso de objetivas fixas e de objetivas de maior distância focal, elemento este que ganha crescente importância à medida que aumenta o grau de reflexão e a complexidade para solucionar os problemas trazidos para Edinho e Eduarda (figura 4). A respeito dessa questão, o diretor de fotografia Deivison Pedrê (2025) mencionou que o intuito do emprego de tais lentes traduz uma tentativa de aproximar o espectador da condição das personagens, como se pudéssemos decifrar os enigmas junto deles.

Figura 4. Eduarda reflete sobre as possíveis soluções dos enigmas



Fonte: Enigmas no rolê (Direção: Ulisver Silva, FIC, 2024)

A solução da direção de fotografia em recorrer ao uso de planos com objetivas de maior distância focal (as chamadas “teleobjetivas”)<sup>7</sup> nos permite, em consonância com o fotógrafo Pedrê (2025) “mergulhar no problema” dos jovens. Neste sentido, há um desejo de evidenciar a perspectiva da negritude de salientar elementos plásticos que nos permitem viver com os adolescentes a experiência na pele. Ao acionarmos recursos plásticos como inserções visuais na imagem, como no segmento da divisão do bolo -, ou ainda o uso de animações com

<sup>7</sup> Conforme Michael Langford (2010, p. 92) teleobjetivas possuem “uma distância focal maior, [...] tornam os detalhes da imagem maiores [...] e o ângulo de visão mais estreito”.

diferentes construções para demonstrar a ótica de cada jovem na travessia de Nzinga -, a narrativa busca intensificar as experiências vivenciadas por cada um dos jovens.

Os quebra-cabeças vividos na pele pelos adolescentes negros são acompanhados, de modo geral, do uso de teleobjetivas, a fim de intensificar a conexão do espectador com a vivência de tais experiências. Esse gesto de compartilhamento - corroborado pelo emprego de teleobjetivas - permite no filme não apenas o cerceamento do campo de visão (ou seja, transmitir o foco na ação específica), mas também a aproximação plástica dos fundos, evidenciando o alvo de interesse das personagens diante do desafio.

Essa profusão de informações e pensamentos que os jovens acionam ao se deparar com os desafios pode ser lida a partir de outras camadas mais profundas com as quais *Enigmas no rolê* (2024) dialoga. Cada desafio pode ser lido como um nó, um emaranhado a ser observado atentamente pelo olhar dos sobrinhos. O nó que os adolescentes negros se deparam é somado, em outras camadas, aos desafios que a vida pode colocar. Os desafios de carreira, de estudos e oportunidades, como vemos nos percalços do estudo de André ou mesmo as oportunidades figuradas nas dificuldades ir ao show do *Trovs* na relação Edinho e o pai.

Além disso, o filme aciona de maneira muito sutil elementos da realidade periférica negra sul-mato-grossense. Os nós dos quebra-cabeças são os mesmos emaranhados e desafios que jovens periféricos devem lidar para alcançar seus objetivos de vida. Neste sentido, a profusão de informações geradas diante dos emaranhados dos problemas permite uma saída sublinhada pela professora, ainda no início do filme, para o jovem André: cada nó deve ser desfeito olhando uma situação por vez. Desfazer um nó exige foco e atenção. A capacidade de movimentar lentamente cada ponta, notando como ela permite o acesso a pontos mais tensionados do emaranhado.

A tessitura da imagem e seus nós, dobras e amaranhados foi alvo de estudo da teórica italiana Giuliana Bruno<sup>8</sup> ao discutir a mobilidade do olhar, a espacialidade da imagem e os aspectos táteis da experiência cinematográfica em seu livro *Atlas of emotion: Journeys in art, architecture and film* (2002). Giuliana Bruno lançou um olhar para a construção do campo

<sup>8</sup> Autora italiana radicada nos Estados Unidos, onde desenvolve suas pesquisas dentro do campo dos Estudos Visuais e de Mídia na Universidade de Harvard. Bruno estuda as interseções entre cinema, arte, arquitetura e cultura visual, com enfoque nas relações entre espaço, afeto e materialidade na experiência estética.

visual articulando a relação entre espaço e o observador<sup>9</sup>. A autora se utiliza da metáfora de alfaiataria com o intuito de sublinhar os entrelaçamentos entre espaços, imagens e emoções diante da experiência cinematográfica. Ainda nesta direção dos afetos na imagem, ao refletir sobre as potencialidades do cinema em estabelecer ligações entre diferentes espaços, tempos e emoções, a autora recupera o conceito de nós, como uma amarra de fios distintos em que vemos os filmes como tramas complexas, em que os nós estão ligados à memória e ao afeto.

Bruno (2002, p. 55-58) aprofundou os estudos traçados pelo cineasta Sergei Eisenstein (1937) sobre a montagem e o espaço, a fim de estabelecer uma conexão entre as ligações narrativas com as localidades visitadas. Ao lidar com os desdobramentos da relação entre o observador e o espaço, a autora acionou o conceito de “peregrinação” como forma de investigação da espacialidade e como um processo de narrativização do percurso (Bruno, 2002, p. 62).

O impulso de pensar o espaço a partir da inscrição do observador no campo permite, segundo Bruno (2002, p. 55-58), uma geografia espacial de um território corporificado e dinâmico. Deste modo, o emprego de pontos de vista e o uso particular de perspectivas condicionam formas de organizar o espaço e os corpos que nele se inserem. Sendo assim, o posicionamento da câmera, o enquadramento, o uso de diferentes distâncias focais, assim como a construção do campo de visão funcionam como recursos que nos permitem aprofundar a percepção dos corpos no espaço, projetando uma relação espacial que “toca, penetra, ameaça ou beneficia os corpos nela envolvidos” (Bruno, 2002, p. 64).

Ao depararmos com os quebra-cucas trazidos pelo tio, André, entramos em um outro contexto em que se estabelece uma construção mais complexa entre as personagens dos jovens que buscam desvendar os mistérios trazidos por André enquanto nós acompanhamos mais próximas essa construção de uma leitura mental que se articula em um espaço criado pela mente dos adolescentes. A capacidade dos jovens em articular suas reflexões ao longo dos racha-cucas nos permite acionar um espaço criativo e de memórias, como se fossem retalhos de tecidos costurados no impulso de suas reflexões.

<sup>9</sup> A autora tomou como ponto de partida a arquitetura e os espaços das cidades. Porém cabe ressaltar que os desdobramentos deste estudo de Bruno sobre o campo visual trazem grande contribuição na construção de “trajetórias espaciais” e sua reverberação em procedimentos cinematográficos caros à fotografia, como o uso de distâncias focais e enquadramento.

Desvendar os enigmas é desfazer os nós. Acionamos, por meio dos usos das objetivas, da criação de atmosferas ou mesmo recursos visuais de pós-produção, o funcionamento da mente desses jovens. Esses recursos concretizam o processo mental que, de acordo com Bruno (2002, p. 19), temos uma espécie de quadros mentais, que se organizam de maneira parecida aos talhes de alfaiataria na confecção de roupas. Nos segmentos dos enigmas somos convidados a visitar essas paisagens internas trabalhadas mentalmente pelos jovens. Tais paisagens internas se aprofundam nos segmentos dos desafios. Em particular, o último desafio para encontrarem o bilhete real no cofre se trata do maior investimento na construção de atmosferas no filme.

### **As potencialidades da luz e a atmosfera no último enigma**

O plano geral que apresenta a fila de ingressantes do show do artista *Trovs* é intercalado por planos conjuntos, alternados entre o plano do segurança e dos dois jovens. Tais planos são realizados com pequenos movimentos de câmera, sustentados por um efeito de câmera na mão. O emprego deste efeito transmite uma maior intensidade da tomada, que remete ao efeito de câmera na mão, tradicionalmente usado pelo documentário moderno<sup>10</sup>. A partir desse gesto temos uma potencialização da tensão, somada à intensidade da duração, que é associada aos micro movimentos realizados pela câmera.

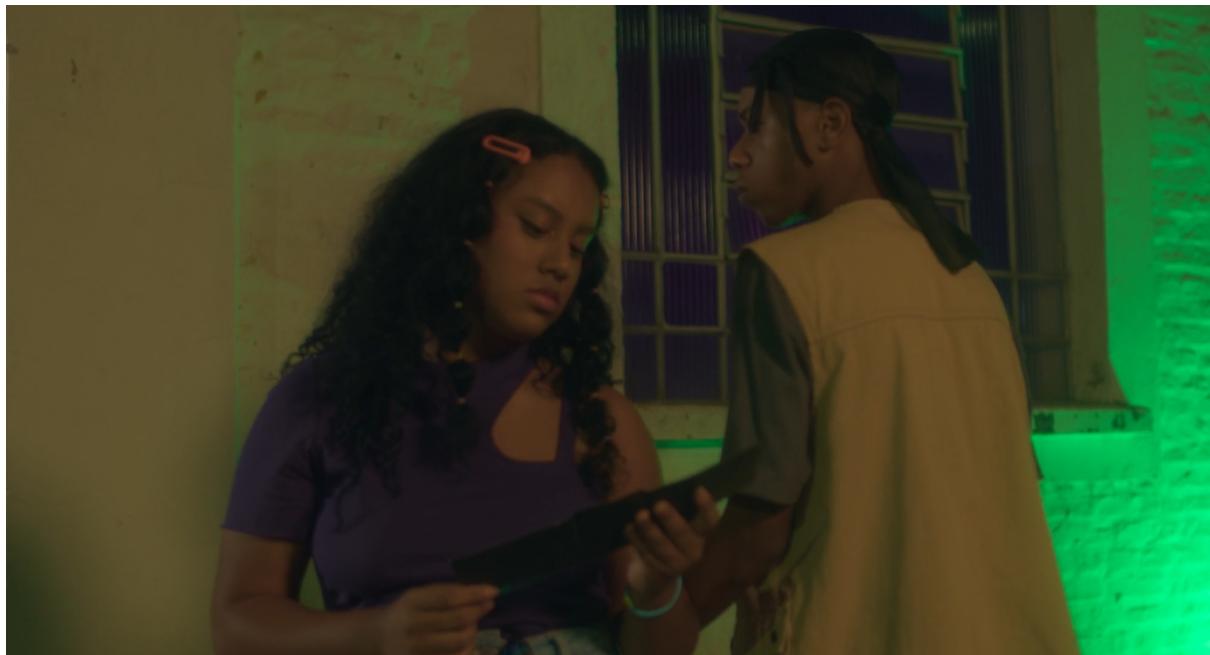
A reação das duas personagens na tela difere e o plano conjunto das duas sublinha as impressões díspares sobre o acontecido e a razão pela qual os bilhetes não tiveram a leitura para serem validados. Enquanto vemos Edinho reclamar no fundo do quadro, em primeiro plano, temos Eduarda reflexiva sobre a situação que surgiu. Ouvimos Edinho supor que se trata de mais um jogo do tio e Eduarda começa a pensar sobre a possibilidade de haver ainda um desafio final ao qual eles devem solucionar.

A luz dos LEDs agora ocupa uma parte ínfima da imagem (figura 5), como se o espetáculo do artista *Trovs* não fosse mais o centro das motivações, ao menos, para as

<sup>10</sup> É mister notar que a fotografia não busca efetivamente tal efeito plástico associado à essa tradição documental, mas é nítida a intenção de articular planos com pequenos movimentos, emulando o efeito de câmera na mão, para intensificar as particularidades de tal efeito. Tais práticas de câmera na mão remontam à intensificação da duração dos planos. A câmera na mão, sua duração nos planos e seus efeitos na tomada são discutidas por Ramos (2012), em seu livro *A imagem-câmera*.

reflexões de Eduarda. Motivados pela investigação da jovem temos o plano conjunto dos dois intercalado com a repetição de planos detalhes dos dois bilhetes. Na terceira vez que Eduarda os fita, nota-se que há uma mensagem no bilhete. A frase diz: “atravesse o corredor e descubra o tesouro”, trecho em que Eduarda percebe a razão pela qual os bilhetes não funcionaram anteriormente. Há uma leve subexposição do rosto de Eduarda, que articula a continuidade com o plano subsequente. Um plano que apresenta um ambiente de entrada ao novo quebra-cuca para os dois jovens.

Figura 5. Eduarda reflete sobre a possibilidade de um enigma no bilhete falso de Andread

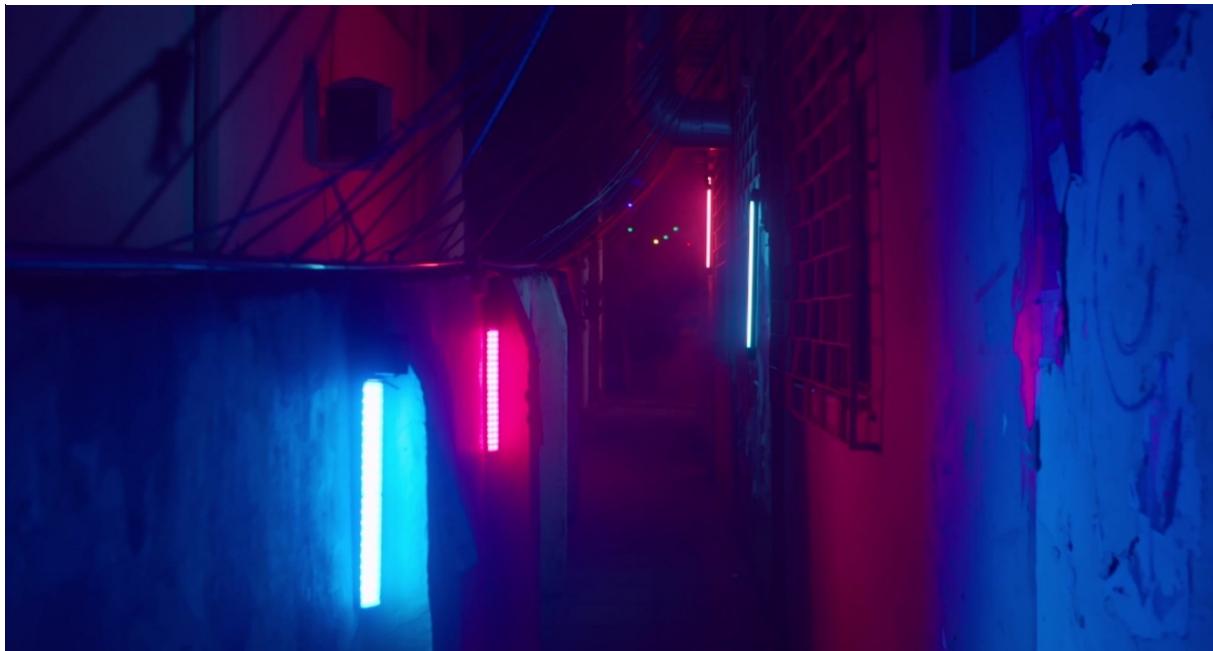


Fonte: Enigmas no rolê (Direção: Ulisver Silva, FIC, 2024)

O plano geral que apresenta o corredor possui uma paleta de cor mais desaturada, que remete uma tendência ao monocromatismo. Neste segmento a trilha muda, descortinando um novo cenário para o desafio a ser desvendado. As personagens se deparam com um corredor ao fundo enquanto a imagem reverbera uma presença muito sutil de um esverdeado que se espalha pelo plano geral, conectando com as luzes de LEDs, que estavam no ambiente do show de *Trovs*. Conforme as personagens adentram no espaço do corredor a frente as luzes se transformam. Há um conjunto de luzes diegéticas fluorescentes no plano em que visualizamos o corredor, intercalando, respectivamente, luzes azuis e vermelhas (figura 6). Ao passo que eles avançam em direção a esse novo espaço, a câmera descortina os rostos dos

atores, que são banhados pelas oscilações de cores entre o azul e o vermelho enquanto cruzam o corredor.

Figura 6. Corredor com luzes diegéticas fluorescentes azuis e vermelhas



Fonte: Enigmas no rolê (Direção: Ulisver Silva, FIC, 2024)

Cabe salientar ainda a importância do uso da câmera subjetiva no segmento do corredor. Acreditamos que, por um lado, tal emprego sugira a inflexão sobre a curiosidade das personagens sobre o que há após esse corredor e, de outro, um diálogo de ordem mais plástica com os *games* de maneira mais geral. Os estudos de Mauricy Motta Filho *et al.* (2006), em seu artigo intitulado “Direção de fotografia aplicada ao Games-art”, apontam para uma investigação sobre a composição do quadro em jogos de ação protagonizados por um atirador. Dentre um conjunto de elementos que envolvem a análises dos três jogos - *Half life 2*, *Call of Duty*, *Halo* –, como a composição, os ângulos e movimentos de câmera, Motta Filho *et al.* (2006, p. 05) salienta a maciça presença o uso da câmera subjetiva, chamada nos *games* de *first person shooter*, em que o usuário do *game* assume a visão subjetiva da personagem do atirador no jogo.

Há ainda um segundo aspecto que estabelece uma relação com o universo dos *games*. Em particular, sublinhamos os investimentos na trilha sonora que busca estabelecer, simultaneamente, esse diálogo com o público juvenil e a plasticidade dos *games*. Não só o

desenho de som contribui para reforçar essa atmosfera de *games*. A direção de arte se utiliza de elementos - como trançados de cordas - que costuram esse espaço do corredor, somados a um ambiente de iluminação subexposta, transformando-o em uma espécie de túnel de passagem.

Muitos games oferecem lugares de passagem para outros cenários que configuram os novos desafios para as personagens<sup>11</sup>. Deste modo, notamos que o segmento do corredor se trata de um ambiente de passagem, como se as personagens fossem mandadas para outra dimensão que possibilite os jovens a encontrar o bilhete verdadeiro para o show.

A criação de uma atmosfera visual potente para a passagem dos jovens pelo corredor ainda é reforçada pelo uso de uma iluminação bastante expressiva que se aproxima de uma utilização clássica da luz, no sentido proposto pelo teórico francês Fabrice Revault D'Allonnes (2021, p. 353-354). Para D'Allonnes, há, muitas vezes, uma clara diferenciação entre a luz no cinema e a luz no mundo. Se a primeira abraçou historicamente a potencialidade de produção de sentido, a segunda, em sua imanência, torna-se desprovida de significado, pois banha os elementos no espaço de forma homogênea, mantendo-se ininteligível. A respeito da "luz clássica" no cinema, D'Allonnes (2021, p. 354-355) discute sobre sua característica expressiva e retórica, considerando-a "dramatizada, psicologizada, metafórica e eletiva". Tal expressividade da luz vai de encontro a sua ausência de codificação no mundo. Nesse regime "clássico", a iluminação filmica não é oriunda do mundo e sim projetada sobre ele, portanto, tornando-o inteligível e dotado de um sentido particular aplicado à sua concepção (D'Allonnes, 2021).

Assim que as personagens saem do corredor e chegam a essa nova dimensão, vemos as luzes fluorescentes azuis e vermelhas se dissiparem, tomando espaços mais pontuais do cenário. A ênfase, em termos de iluminação, está para os *spots*, somados aos efeitos de fumaça, acionando uma atmosfera mais onírica particular ao teor do último desafio (figura 7). Neste segmento vemos os spots de luz direcionarem o olhar das personagens para o novo cenário de um desafio.

<sup>11</sup> Games clássicos como *Mario Bros* (1984) se utilizava de tubos para enviar Mario e Luigi para novos ambientes. Ao lançarmos nosso olhar para a década subsequente, é notável outros investimentos plásticos em termos da adoção de perspectivas na imagem dos *games*, como o impacto da câmera subjetiva em jogos de ação como *Doom* (1993) ou *Quake* (1996).

Figura 7. Efeitos de iluminação spot sinalizando o último enigma a ser desvendado



Fonte: Enigmas no rolê (Direção: Ulysver Silva, FIC, 2024)

Ao adentrarem neste novo ambiente, Eduarda caminha em uma área de penumbra para o ponto de luz que mostra um cofre sobre a mesa. Seu rosto é completamente banhado pela luz zenital que ilumina o cofre proporcionando dois efeitos luminosos. Em primeiro lugar a luz zenital, de caráter mais dura<sup>12</sup>, que ilumina o topo de sua cabeça e, em segundo, uma iluminação de natureza difusa, que rebate na mesa e preenche o rosto da atriz.

A seguir, Eduarda inicia a leitura da carta do tio. A câmera se movimenta, oscilando de um lado para o outro, enquanto a irmã lê o texto endereçado aos dois. A atmosfera remete aos filmes de aventura, repleto de desafios<sup>13</sup>. A sequência da leitura da carta funciona como uma síntese sobre todos os desafios que os sobrinhos encontraram ao longo do filme para merecerem o ingresso do show do *Trovs*. O movimento pendular, em um sentido horizontal da câmera, transmite uma possibilidade de observar a situação que os jovens estão vivendo

<sup>12</sup> Nos referimos aqui as nomenclaturas utilizadas pelo diretor de fotografia Edgar Moura (2000), em seu livro *50 Anos. Luz, câmera e ação*. Ao estabelecer uma taxonomia da luz a partir de três princípios, direção, intensidade e natureza, o autor classifica esta última a partir das nomenclaturas dura e difusa. Moura considera uma luz dura uma iluminação pontual em que não há nenhuma obstrução entre a fonte de luz e o assunto fotografado. Já a luz difusa é elaborada a partir de uma obstrução - um rebatedor ou difusor por exemplo - que interfere no percurso na qualidade de luz resultada entre a fonte de luz e o assunto fotografado.

<sup>13</sup> Em entrevista cedida ao autor do artigo, o diretor Ulysver Silva (2025) menciona um conjunto de referências de filmes de aventura do diretor Steven Spielberg, como *Indiana Jones e o templo da perdição* (1984), *Indiana Jones e a última cruzada* (1989) ou mesmo *Parque dos dinossauros* (1993).

por meio de outra perspectiva. Vemos o tio esclarecer as razões pelas quais os sobrinhos precisaram passar por tantos quebra-cabeças para alcançar a meta de assistir ao show.

Em sua carta<sup>14</sup> endereçada aos sobrinhos, Andread se justifica lançando mão de um conjunto de situações de vida em que devemos lidar para superar as mais diferentes intempéries que a vida pode causar. O gesto de insistir com um último desafio até na porta de entrada para o show sublinha o seu desejo que os jovens aprendam a lidar com potenciais situações de vida que eventualmente o próprio tio já havia vivenciado. De outro modo, em consonância com ele “estaria sendo desonesto sobre como a vida funciona”. Esse impulso de preparar os jovens para as intempéries sublinha a condição social e de classe dos jovens que eventualmente podem não ter condição para comprar um ingresso para um show ou mesmo ter que encontrar o próprio incentivo diante de não ter condições ou apoio para bancar os estudos. Salientamos que neste segmento final do filme, após a leitura da carta, Eduarda decide em não auxiliar mais o irmão. Tal trecho se descontina como uma grande inflexão na progressão da personagem de Edinho que, a partir desse momento, deve lidar sozinho para superar o desafio para alcançar o seu objetivo: adquirir o bilhete real do *Trovs*. Por fim, os dois irmãos trabalham mutuamente para desvendar o mistério, enquanto André os aguarda na portaria do show para acompanhá-los neste evento.

### Considerações Finais

À guisa de conclusão, cabe salientar o longa-metragem *Enigmas no rolê* (2024) traz ao longo dos diferentes desafios empreendidos pelos dois jovens, Edinho e Eduarda, diversas soluções imagéticas para lidar tratar visualmente os processos mentais assimilados em cada enigma trazido pelo tio Andread. Neste sentido, o longa lança mão de soluções plásticas através de uma “estética do emaranhado”, que, como argumentamos, dialoga com os estudos

<sup>14</sup> A carta do tio menciona no filme o seguinte texto: “Se vocês viajarem de carro e o pneu furar no meio do caminho, terão que arrumar um jeito de trocá-lo mesmo no escuro da noite. Se vocês se endividarem, terão que dar um jeito para conseguir dinheiro. Se quiserem estudar, mas a família não der apoio, terão que buscar em si a força que precisam para continuar. Não importa para onde corram, a vida sempre vai lhes trazer quebra-cabeças para resolver”.

da autora italiana Giuliana Bruno (2014, p. 35-54), em particular, sua metáfora sobre alfaiataria, que comprehende noções como os nós que estabelecem interconexões entre diferentes fios amarrados entre a relação do tempo, espaço e as emoções na experiência filmica.

Neste sentido, os emaranhados funcionam como nós que os jovens precisam desatar para alcançar os esperados bilhetes para o show do rapper *Trovs*. Diante de cada obstáculo nos deparamos com uma miríade de investimentos visuais e sonoros - a aceleração rítmica da montagem, a composição, a iluminação, a escolha das lentes, a construção do ponto de vista e os movimentos de câmera - que expressam os estímulos mentais dos dois jovens a fim de transmitir suas perspectivas pessoas diante dos desafios empreendidos.

Deste modo, a interioridade das personagens de torna visível diante dos problemas a serem desvendados. Cabe salientar que o uso das teleobjetivas representa um notável esforço em transmitir o teor das reflexões dos jovens. O emprego de tais lentes permite, de um lado, o cerceamento do campo de visão - figurando o efeito de foco e atenção - e, de outro, a aproximação da imagem na tela, trazendo o alvo do interesse para o primeiro plano. Além disso, sublinhamos o diálogo com o universo dos *games* e, portanto, condizente à atmosfera luminosa desenvolvida no último desafio em que vemos, definitivamente, o despontar das capacidades de Edinho, em conjunto com sua irmã Eduarda, em solucionar o desafio do bilhete.

Em consonância com Giuliana Bruno (2002, p. 64), acreditamos que o uso de recursos como diferentes distâncias focais, assim como a construção de um campo de visão, nos permitem aprofundar na percepção dos corpos no espaço, projetando uma "geografia háptica", que "toca, penetra, ameaça ou beneficia" os corpos nela envolvidos. Sendo assim, as paisagens internas dos desafios e as soluções elaboradas pelos dois jovens são, de fato, o tecido em que a narrativa estabelece seus pontos de força no filme (BRUNO, 2002, p. 64).

## Referências

- BOYD, Susan. **Hooked: Drug War Films in Britain, Canada, and the United States.** Toronto: Routledge, 2009.
- BRUNO, Giuliana. **Atlas of emotion. Journeys in Art, Architecture and Film.** Londres: Verso, 2002.
- BRUNO, Giuliana. **Surfaces. Matters of aesthetics, materiality and media.** Chicago: University of Chicago Press, 2014.
- D'ALLONNES, Fabrice. A luz no cinema (1991). Fabrice Revault d'Allonnes. Tradução de Antoine d'Artemare e Bruna Freitas Figueiredo. **Rebeca. Revista Brasileira de Estudos de Cinema e Audiovisual**, [s. l.], v. 10, n. 1, p. 352–364, 2021. Recuperado de: <<https://rebeca.emnuvens.com.br/1/article/view/612/429>>. Acesso em: 24 março. 2025.
- EISENSTEIN, Sergei. **Montage and architecture** [1937], Assemblage, n.10, 1989.
- GONTIGO, Rodrigo. **Live cinema. Práticas expandidas do cinema experimental.** I. 2013. 178 f. Dissertação (mestrado em Multimeios) – Instituto de Artes, UNICAMP, Campinas, São Paulo, 2013.
- LANGFORD, Michael; FOX, Anna; SAWDON SMITH, Richard. **Langford's basic photography. The guide for serious photographers.** 9. ed. Londres: Elsevier, 2010
- MOTTA FILHO, Mauricy et al. Direção de fotografia aplicada ao Games-art. In: SB GAMES, 2006, Recife: V Brazilian Symposium on Computer Games and Digital Entertainment, 2006.
- MOURA, Edgar. **50 Anos. Luz, câmera e ação.** São Paulo: SENAC, 2000.
- PEDRÊ, Deivison. Entrevista [22 janeiro, 2025]. Campo Grande. Entrevista concedida ao autor do texto. Registrado em formato textual.
- RAMOS, Fernão. **A imagem-câmera.** Campinas: Papirus, 2012.
- SILVA, Ulisver. Entrevista [19 janeiro, 2025]. Campo Grande. Entrevista concedida ao autor do texto. Registrado em formato textual.
- XAVIER, Ismail. **O discurso cinematográfico. A opacidade e a transparência.** Ed. 3. São Paulo: Terra e Paz, 2005.

Recebido em 21/01/2025  
Aceito em 20/05/2025