



CATÓLICA
ESCOLA DAS ARTES

PORTO

RELATÓRIO DO PROJETO
DA CURTA METRAGEM
“OBDUTO”

Relatório de Projeto Final apresentado à Universidade Católica Portuguesa
para obtenção do grau de Mestre em Som e Imagem

Henrique Jorge Pereira Amaral da Rocha

Porto, junho 2019



CATÓLICA
ESCOLA DAS ARTES

PORTO

RELATÓRIO DO PROJETO
DA CURTA METRAGEM
“OBDUTO”

Relatório de Projeto Final apresentado à Universidade Católica Portuguesa
para obtenção do grau de Mestre em Som e Imagem

- Especialização em -
(Cinema e Audiovisuais)

Henrique Jorge Pereira Amaral da Rocha

Trabalho efetuado sob a orientação de

Ricardo Ferreira

Porto, junho 2019

Agradecimentos

Agradeço ao meu orientador, Ricardo Ferreira, a toda a equipa que teve intervenção na realização deste projeto, à produção, à cinematografia e à equipa de som. Todos fizeram um excelente trabalho. Obrigado André Teixeira, André Moreira, Pedro Bacelar, Miguel Canelhas, Miguel Cortez, Bernardo Branco, Carolina Neves, André Dias, José Leal Riça, Beatriz Rocha, Joana Malta, Tatiana Monteiro e Valentina Caetano. Agradeço aos atores pelo enorme desempenho e profissionalismo, Carlos Deusodeu Alves, Rui De Noronha Ozorio e Vitor M Sousa. Um enorme obrigado ao Pedro Oliveira pela disponibilidade e ajuda na requisição de todo o material.

Agradeço também à Câmara Municipal do Porto, em especial Porto Film Commission pela colaboração prestada. Muito agradecido pelo apoio da União de freguesias de Aldoar, Foz e Nevogilde, nomeadamente à Sra. Eng. Cristina Magalhães pela cedência e utilização do Coreto da Foz.

Agradeço aos meus pais, Vítor Rocha e Marta Rocha, aos meus avós, Júlio Amaral e Adelaide Amaral pelo apoio que deram, pelo espaço oferecido para guarda roupa e para arrumação e segurança do material em rodagens. À Alvespets, por ter fornecido os animais, a gaiola e o aquário.

Um grande obrigado a todos que ajudaram na produção deste projeto. O filme é de toda a equipa.

Índice	Pág.
Lista de Figuras	2
Glossário	3
Resumo	4
Abstract	5
1. Introdução	6
1.1. Objetivos e Motivação.....	6
1.2. Sinopse/descrição do projeto final	7
1.3. Equipa do projeto final (papel do autor na equipa)	8
2. Abordagem e tratamento	9
2.1. Pesquisa e referências	9
2.2. Tratamento Artístico/Técnico	11
2.3. Metodologia	15
2.4. Cronograma	20
3. Historial da produção	21
3.1. Pré-Produção	21
3.2. Produção	23
3.3. Pós-Produção	24
4. Reflexão Crítica	25
4.1. Comparação de resultados obtidos com objetivos propostos	25
4.2. Reflexão sobre processo de aprendizagem	26
4.3. Constrangimentos da produção (problemas encontrados e sua resolução).....	27
5. Bibliografia e outras referências	29
6. Apêndices e Anexos	30

Lista de Figuras

		Pág.
Figura 1	Frame do filme Summer of 84.....	10
Figura 2	Frame do filme Summer of 84.....	10
Figura 3	Frame da curta metragem “Obduto”, Close UP Mateus.....	11
Figura 4	Frame da curta metragem “Obduto”, ECU (extremamente próximo).....	11
Figura 5	Frame da curta metragem “Obduto”, LS (Plano Geral Coreto).....	12
Figura 6	Frame da curta metragem “Obduto”, Close Up Pedro.....	12
Figura 7	Frame da curta metragem “Obduto” Close Up ,Plano de Perfil Antagonista.....	12
Figura 8	Frame da curta metragem “Obduto” LS Plano Geral Coreto.....	13
Figura 9	Frame da curta metragem “Obduto” LS Plano Geral Rua do Crasto.....	13
Figura 10	Frame da curta metragem “Obduto” LS Plano Geral Mateus, Pedro e Coreto.....	14
Figura 11	Frame da curta metragem “Obduto” Close Up Gaiola, Pássaro e Coreto.....	14
Figura 12	Frame da curta metragem “Obduto” MS Plano Médio Mateus e Aquário.....	15
Figura 13	Técnica LineScript utilizada para estruturar planos	15
Figura 14	Parte do Storyboard da curta metragem “Obduto”.....	16
Figura 15	Parte do Storyboard da curta metragem “Obduto”.....	16
Figura 16	Cores associadas a cada necessidade.....	17
Figura 17	Parte do Guião onde a técnica Script Breakdown é utilizada.....	17
Figura 18	Ficha de Anotação para as rodagens e Ficha de Planos.....	18
Figura 19	Cronograma de todo o projeto.....	20
Figura 20	Algumas fichas de anotação preenchidas durante as rodagens.....	23

Glossário

Storyboard - Conjunto de imagens arranjadas em sequência com o propósito de pré-visualização de um filme

Crossfades - Transição de uma imagem para a outra. Enquanto uma imagem desaparece, a outra aparece gradualmente.

Psicose - Perturbação na mente que causa dificuldades em distinguir o que é ou não real. Principais sintomas, delírio e alucinações.

Transtorno de Personalidade Limítrofe - Comportamento anormal que mostra instabilidade nos relacionamentos interpessoais. Instabilidade emotiva.

Dolly - Ferramenta especializada para equipas de rodagens cinematográficas e televisivas. Consiste na utilização de uma plataforma sobre rails, capaz de criar movimentos suaves e fluidos.

Key Light - Fonte luz principal e mais importante. Luz predominante que faz parte do set de iluminação.

Retro - Estilo cultural velho ou desatualizado. Movimento ligado ao passado em vez do progresso ao futuro.

Line Script - Técnica usada por argumentistas que mostra visualmente quais os planos que serão gravados em cada cena.

Script Breakdown - Técnica para seleção de necessidades atribuindo uma cor a cada necessidade em particular.

Rough Cut - Primeira edição de um projeto audiovisual. Edição crua, sem qualquer tratamento de cor ou efeitos visuais.

Repérage - É uma técnica usada na fase de pré-produção cinematográfica, que consiste na seleção dos locais onde irão ser realizadas as rodagens.

Adobe Premiere - Programa de edição de vídeo.

Lumetri - Corretor de cor inserido no programa Adobe Premiere.

Resumo

Este relatório tem como objetivo descrever todo o processo de trabalho para a realização da curta metragem “Obduto” no âmbito do Mestrado de Som e Imagem, especialização em Cinema e Audiovisuais.

Nele apresentamos todo o processo de desenvolvimento do trabalho, desde a criação e escrita do argumento, passando pela pré-produção, produção e pós-produção.

Durante a leitura do mesmo, o leitor tomará conhecimento de todos os recursos utilizados para a execução da curta metragem. Saberá quais as metodologias, técnicas e equipamentos que foram utilizadas, o trabalho individual de cada membro da equipa, todos os obstáculos e adversidades ultrapassadas. Sendo uma ficção, o rigor e a atenção a todos os detalhes têm de ser elevados.

Este relatório descreve todo o processo, desde a origem da ideia até à finalização da curta metragem.

Palavras Chave: Realização, Ficção, Cinema, Metáfora, Cinematografia

Abstract

This report aims to describe the entire work process for the production of the short film "Obduto" in the Master of Sound and Image, specialization in Cinema and Audiovisuals.

In it, we present the entire process of developing the work, from the creation and writing of the argument, through pre-production, production and post-production.

While reading it, the reader will be aware of all the resources used to perform the short film. You will know what methodologies, techniques and equipment have been used, the individual work of each team member, all obstacles and outdated adversities. Being a fiction, the precision and attention to all details must be strict.

This report describes the whole process, from the origin of the idea to the conclusion of the film it self.

Key words: Directing, Fiction, Cinema, Metaphor, Cinematography

1 Introdução

1.1 Objetivos e Motivação

O objetivo principal é proporcionar ao espectador uma série de emoções, alertando para a imprevisibilidade da vida, uma vez que além da nossa vontade e convicções, existem vários fatores externos que influenciam as nossas reações e conseqüentemente o resultado.

Considerando o tema escolhido: “**Biodiversidade, Arte e Ecologia**”, como orientação para este projeto, de uma forma metafórica, a introdução do peixe e do pássaro, numa situação de prisão, sem qualquer liberdade, simbolizam o estado de refém dos personagens, aos resultados das suas decisões, alertando para a insensatez de algumas decisões do ser humano.

Por outro lado, a passividade e tranquilidade patentes no peixe do aquário e no pássaro na gaiola, circunscritos ao seu espaço, sem invadir espaços alheios, da mesma ou de outra espécie, contrastam com a correria desenfreada e descontrolada do ser humano, movido, muitas vezes por impulsos irrefletidos, que podem transformar-se num verdadeiro pesadelo. O desrespeito pelo outro, da mesma ou de outras espécies, muito próprios do ser humano, numa alusão simbólica à facilidade com que o ser humano toma decisões imponderadas, com um enorme impacto no ambiente, nas espécies, no mundo.

Também a grandiosidade das árvores junto ao coreto e na rua do Crasto, onde estas parecem abraçar-se mutuamente, na forma de uma gaiola, reforçam a alusão à impossibilidade do ser humano prever todas as conseqüências decorrentes das suas decisões. Este paralelismo, simboliza a forma irrefletida e insensata como o ser humano destrói os recursos naturais, na convicção de que está no controlo da situação e dos resultados, quando na realidade ficará, para sempre, refém das nefastas conseqüências das suas ações.

A principal motivação que levou à produção da curta metragem “Obduto” foi, em primeiro lugar, a paixão que o autor tem pelo cinema, a ambição de querer fazer uma ficção com um orçamento limitado, o desafio de criar uma história que prenda e envolva o espectador, que passe uma mensagem e que o espectador se identifique com as personagens.

O autor criou a história para que esta possa ser reproduzida no formato de uma longa metragem. Na criação da narrativa, o autor usou a estrutura mais comum, a estrutura dos três atos. Considerando que o objetivo era a produção de uma curta metragem, deixando pouco tempo para uma narrativa mais estendida, o autor resolveu reproduzir só o segundo ato. Momento da história onde surge um conflito com o personagem principal. Numa curta metragem não existe tempo para que possa ser contada toda a história, logo eliminou-se o primeiro ato, momento em que o espectador é introduzido na história, identifica os personagens, situando-se no espaço e no tempo e o terceiro ato, momento da resolução ou desfecho do problema que surgiu no segundo ato.

Para lá da história principal, o filme pode ser desmantelado em camadas. Se o espectador estiver atento a todos os pormenores vai perceber que existe um propósito para tudo o que se encontra no ecrã.

Alertando para a inevitabilidade das consequências, face a qualquer decisão ou opção, faz, também, uma alusão ao facto do ser humano estar, de uma forma presunçosa, convicto de que controla tudo o que o rodeia.

Este trabalho foi um grande desafio, tendo permitido uma grande aprendizagem fruto da vontade que o autor tem em evoluir enquanto realizador e produtor. Sendo uma primeira obra, ajudou a aprimorar técnicas, ultrapassar obstáculos e, principalmente, aprender como se produz e realiza um filme permitindo elevar o grau de confiança para perspetivar projetos futuros. O intuito é, de alguma forma, através da exposição da curta metragem, conseguir apoios para reproduzir uma longa metragem.

1.2 Sinopse/descrição do projeto final

“Obduto” é uma curta metragem de ficção com duração de 12.23 minutos, no formato 2.35:1 HD (anamórfico).

Como na vida, as consequências das escolhas que tomamos, são imprevisíveis, aleatórias e, por vezes, fatais. Crédulos do controlo das situações, quando menos esperamos, tornamo-nos vítimas das consequências das nossas escolhas.

Quando Mateus se depara com uma circunstância peculiar, a necessidade de fazer o correto leva-o num caminho repleto de mistério, angústia e terror. Saberão Mateus e o amigo Pedro enfrentar as suas escolhas?

Depois de sair de casa, Mateus, indo a encontro do seu amigo Pedro, ouve algo estranho vindo da mala de um carro perto de sua casa. Mateus, determinado a fazer o correto, pede ao seu amigo Pedro para o ajudar a descobrir este mistério. Pedro, incrédulo com o que ouve, pensa que Mateus pode ter interpretado mal toda a situação mas, ainda assim, resolve ajudar.

1.3 Equipa do projeto final (papel do autor na equipa)

A equipa que participou no projeto foi constituída por: Henrique Rocha como autor; André Teixeira enquanto produtor, assistente de realização e anotador; André Moreira como diretor de fotografia e assistente de direção de arte; Tatiana Monteiro e Valentina Caetano encarregues do guarda roupa; Carlos Deusodeu Alves como diretor de atores; Pedro Bacelar e Miguel Canelhas na produção musical, mistura, captação e design de som; na coordenação, orientação de projeto e efeitos visuais esteve Ricardo Ferreira; a correção de cor ficou a cargo de António Paula; na ilustração do storyboard esteve o José Leal Riça; o design do cartaz para o casting foi da responsabilidade de Joana Malta; o design do logotipo “Obduto” foi criado pela Beatriz Rocha; como anotadores estiveram o Miguel Cortez e o Bernardo Branco; a representação foi da responsabilidade do Carlos Deusodeu Alves, do Vitor M. Sousa e do Rui de Noronha Ozorio.

A cargo do autor do projeto ficaram a realização, a produção, a operação de câmara, a assistência da direção de fotografia e da direção de arte. O argumento foi escrito pelo autor, que também desenhou o primeiro *storyboard* que serviu de modelo base para o ilustrador, José Leal Riça, aprimorar e pormenorizar cada plano.

2 Abordagem e tratamento

2.1 Pesquisa e referências

A curta metragem “Obduto” foi baseada numa circunstância peculiar experienciada pelo autor. Procurou inspiração, não só, noutros autores de referência, mas também nas suas vivências e experiências. Sendo eclético no que toca a gêneros cinematográficos, o suspense e o terror são aqueles com que o autor mais se identifica.

Incapazes de conhecer tudo o que nos rodeia, torna-se impossível prever todas as consequências das decisões que tomamos. Todavia, a maioria das pessoas são controladas e manipuladas, sem se aperceberem.

“The Shining”, de Stanley Kubrick, é uma referência para a curta metragem “Obduto”. Assim como na curta metragem, no filme de S. Kubrick existem três personagens que mais de destacam. Para além da narrativa base, Kubrick divide em camadas cada tema que retrata, evidenciando-os metaforicamente em cada plano, no posicionamento de cada objeto em cena, nos *crossfades*, nas mensagens subliminares, sendo ele uma grande referência para o autor.

Para a criação da personagem antagónica, o autor baseou-se em Jeffrey Dahmer, um dos serial killers mais famosos dos Estados Unidos. Assim como Dahmer, o antagonista sofre de *psicose e transtorno de personalidade limitrofe*.

Enquanto criança, o antagonista sofria de falta de interesse em relações sociais, apatia, comportamento anormal, instabilidade nos relacionamentos interpessoais. Na escola era vítima de bullying, tornando-o revoltado com quem o rodeia. Já com dezoito anos este entra para o exército, onde começa, às escondidas, a consumir regularmente drogas e bebidas alcoólicas, tornando-se num viciado. Quando é expulso do exército, amarrado aos seus traumas do passado, torna-se num psicopata e tenciona vingar-se de todos os que o fizeram sofrer, atingindo aqueles que estes mais amam, os seus filhos.

As outras duas personagens, Mateus e Pedro, são dois amigos de infância que no entanto têm diferentes perspetivas da vida, características temperamentais e valores.

Mateus tem 17 anos, vive com os pais, Adriano e Maria, e com a sua irmã mais nova, de 14 anos, Inês. O pai é treinador de boxe e a mãe é professora de história. Mateus é educado, consciente, ambicioso, persistente e calculista. Tenciona seguir fotografia como carreira profissional.

Corre uma vez por semana para manter a forma física e sentir-se saudável. Sendo culto, mantém-se informado, seguindo as notícias em geral sobre política e cultura.

Pedro é filho único, um pouco inconsciente, bondoso, irônico, cômico e perspicaz. Vive com os pais, José e Joana. O pai é treinador de futebol, a mãe dentista. Pedro joga futebol nos tempos livres e tenciona seguir turismo para viajar pelo mundo.

“Summer of 84”, de Anouk Whissell, François Simard e Yoann-Karl Whissell, é também uma referência para este projeto. No filme, “Summer of 84”, a personagem principal suspeita de que algo se passa e tenciona fazer alguma coisa para reverter a situação. Pensando que o seu vizinho polícia é um psicopata. Embora repreendido pelos pais e ridicularizado pelos amigos, resolve investigar, chegando à conclusão que afinal tinha razão. Identicamente, na curta metragem é evidenciado o desconhecimento de praticamente tudo o que nos rodeia, das consequências das nossas decisões, sendo impossível ter conhecimento de todos os fatores determinantes para o desfecho de qualquer situação. Também na saturação e contraste de cor existem semelhanças entre o filme e a curta metragem. Os tons amarelados e esverdeados dão um ar *retro*, antigo e ao mesmo tempo sujo e desconfortável.



Figure 1 - Frame do filme "Summer of 84"



Figure 2 - Frame do filme "Summer of 84"

Nightmare On Elm Street”, de Wes Craven; “Halloween”, de John Carpenter; “Psycho”, de Alfred Hitchcock; “It”, de Andy Muschietti, foram todos uma referência para a produção musical e construção da banda sonora .

2.2 Tratamento Artístico/Técnico

A curta metragem “Obduto”, tendo como tema a vida e a morte, retrata a imprevisibilidade da vida, o facto de não termos conhecimento de todos os fatores que influenciam as nossas decisões, tornando-nos reféns da consequência das nossas escolhas. Foram consolidados alguns pontos chave para que todo o enredo fosse coerente e transmitisse o que era pretendido.

Em relação aos planos, o movimento é notório. A utilização de movimentos de *dolly* intensifica a sensação de proximidade entre o espectador e as personagens. Quanto mais perto das personagens estamos, mais facilmente sentimos empatia pelas mesmas.

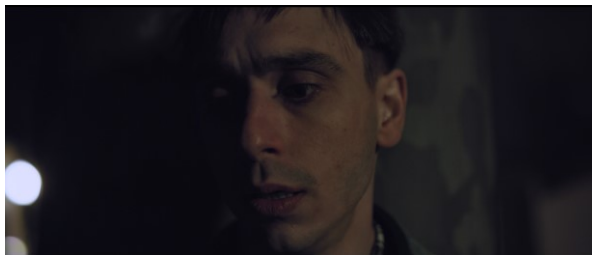


Figure 3 - Frame da curta metragem "Obduto"

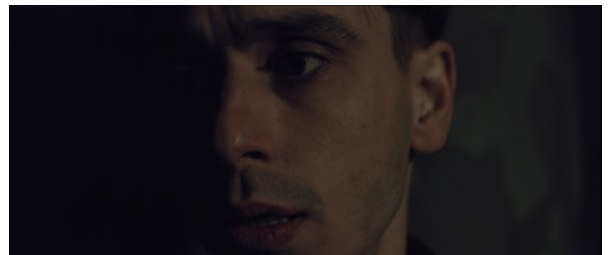


Figure 4 - Frame da curta metragem "Obduto"

Ao longo da curta metragem, para além da crescente aproximação com a personagem, as cores vão-se tornando mais esbatidas, menos saturadas e menos contrastadas. Existe um ligeiro acréscimo intencional de amarelo esverdeado para transmitir um ambiente sujo e desconfortante. À medida que a história se desenrola, a dureza das sombras vai-se intensificando.

Na cinematografia o autor procurou abordar tratamentos distintos em relação à iluminação de cena, para cada local de rodagens, realçando a simbolismo da cor nas respetivas cenas. No coreto existe um equilíbrio entre cores frias e cores quentes, sendo que a temperatura de cor da fonte de luz do coreto estava situada entre os 5000k e os 6000k, e a temperatura do exterior estava entre os 2000k e os 3000k. O equilíbrio de brancos obrigou a trabalhar uma destas temperaturas. Para que o tom de pele dos personagens ficasse bem equilibrada, foi necessário configurar a temperatura de cores para a fonte que mais incidia nas personagens, a *key light*.



Figure 5 Frame da curta metragem "Obduto", coreto

Sendo o início da história o momento em que Mateus conta ao Pedro o que se passou, procurou-se transmitir um maior equilíbrio e harmonia nas cores que representavam a relação das personagens.

A diferença da personalidade de cada personagem reflete-se na relação das temperaturas frias com as quentes. Sendo que Pedro é a temperatura fria e Mateus representa a temperatura mais quente. Quando Pedro está dentro do coreto a luz predominante é fria, quando Mateus aparece a correr no exterior, a luz predominante é quente.

Na segunda localização, na rua do Crasto, a luz predominante foi o amarelo. Adicionando um pouco de verde ao amarelo, transmitiu-se um ambiente *retro*, sujo, desconfortante sem grandes contrastes, quase equivalente ao tom sépia, tonalidade das fotografias antigas. Sendo a rua do Crasto o local onde o personagem antagonista mais se destaca e se identifica, o ambiente do mesmo reflete a personalidade e a identidade do antagonista.



Figure 6 - Frame da curta metragem "Obduto"

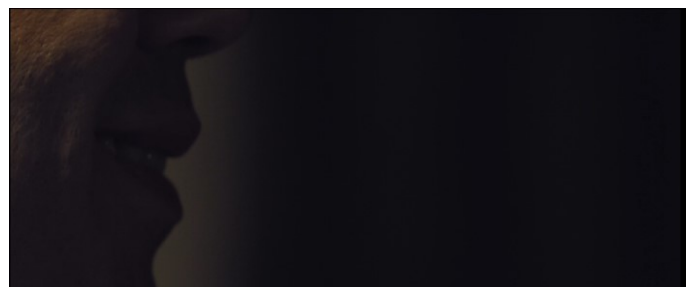


Figure 7 - Frame da curta metragem "Obduto"

Os traços da personalidade do dono do carro, são resultado dos traumas que o mantiveram preso ao passado, o que orientou a escolha do modelo/idade do carro.

Por outro lado, a ocultação da identidade do antagonista contribui para um agravamento do impacto e desconforto do espectador, transmitindo a ideia que não existe uma identidade para o mal.

A ideia de que estamos presos às nossas decisões é transmitida através do próprio coreto, uma vez que a sua forma é similar a uma jaula. Na curta metragem existem planos em que as personagens estão atrás do gradeamento do coreto, ilustrando uma prisão. A gaiola do pássaro, à porta de casa de Mateus, o aquário com o peixe na cómoda do quarto de Mateus, a forma das árvores da rua do crasto, simbolizam também a ideia de prisão, tentando transmitir ao espectador a mesma sensação de aprisionamento.

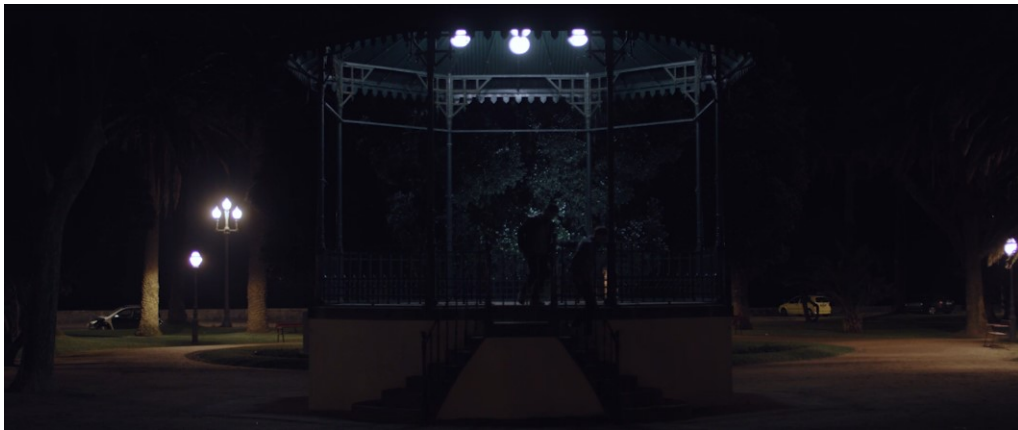


Figure 8 - Frame da curta metragem "Obduto", coreto



Figure 9 - Frame da curta metragem "Obduto", rua do crasto



Figure 10 - Frame da curta metragem "Obduto", coreto

As cores do pássaro são a azul e a branca, com padrão às riscas, de modo a fazer paralelismo com a imagem de Mateus, que tem um casaco azul e uma camisa com riscas azuis e brancas. Já o peixe preto, que está situado na cómoda de Mateus, no canto mais escuro do quarto, simboliza Pedro, que morre depois de ter deixado Mateus em casa. Procura-se uma constante relação entre as personagens e os objetos colocados em cena.



Figure 11 - Frame da curta metragem "Obduto", gaiola e pássaro



Figure 12 - Frame da curta metragem "Obduto", quarto Mateus

2.3 Metodologia

Para a realização do projeto, foram adotadas algumas metodologias tornando o trabalho mais metódico e rigoroso. Tanto o autor como a equipa desenvolveram alguns métodos para facilitar e aperfeiçoar o trabalho.

Depois do guião estar concluído, foi feita uma revisão por parte do autor, determinando o que era realmente importante para a construção da narrativa, filtrando e eliminando o desnecessário. Para uma melhor identificação de planos, existe um método chamado *Line Script*.

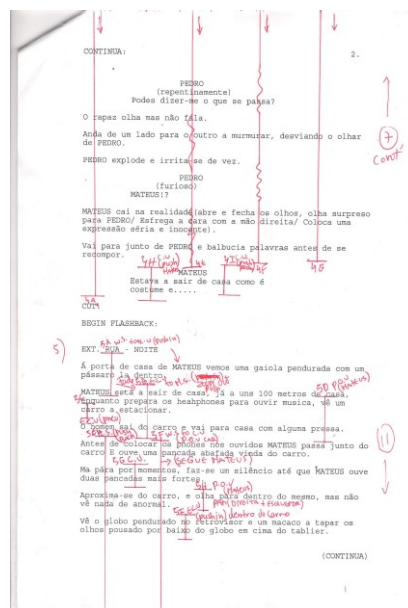


Figure 13 - Técnica LineScript do guião da curta metragem "Obduto"

Dentro do guião, com a ajuda de linhas verticais, determina-se o tempo do plano, quais as personagens intervenientes e a descrição do plano, atribuindo o número da cena e de seguida uma letra.

Este método ajuda na preparação de todo o processo antes de começar a filmar, desde posicionamento de câmara, ângulo, movimento, lente e nomenclatura. Com todos os planos diferenciados e nomeclados, todo o processo torna-se mais fluido e facilitado. Depois de estarem estabelecidos os possíveis planos, com a ajuda do *Storyboard*, é definido o setup para cada plano, que luzes vão ser utilizadas e o seu posicionamento.

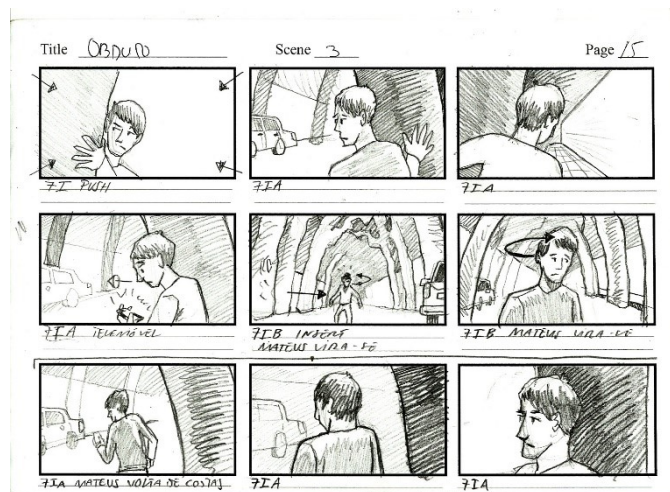


Figure 14 - Parte do Storyboard da curta metragem "Obduto"



Figure 15 - Parte do Storyboard da curta metragem "Obduto"

Mediante a utilização de cores, após identificação de tudo o que é considerado importante e essencial numa curta metragem, cada necessidade fica identificada com uma cor previamente atribuída, guarda roupa, objetos em cena, atores, acessórios, luzes, lentes, som, etc.....

Este método designa-se de *Script Breakdown*, demonstrando ser uma ferramenta de enorme mais-valia, já que a organização esta metodologia facilita e otimiza a execução de todo o trabalho.

Script Breakdown

Guarda Roupa	Props	Animais
Maquilhagem	Efeitos Especiais	Membros Equipa
Stock Set	Stunts	Extras
Adereços	Musica	Veículos
Equipamento Especial	Som	Vegetação

Figure 16 - Cores das Necessidades, Script Breakdown

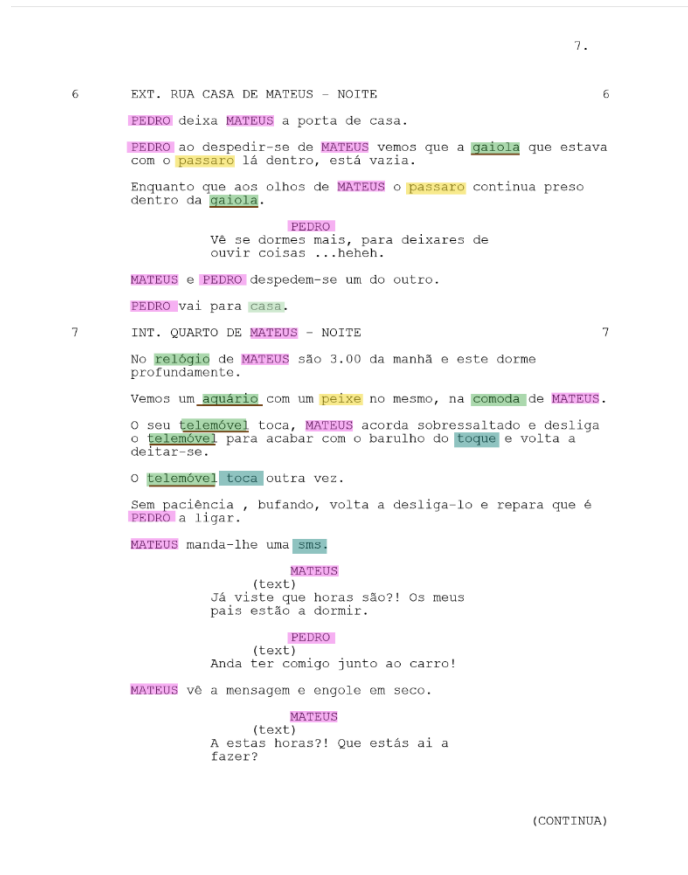


Figure 17 - Parte do guião, técnica Script Breakdown

Depois da retificação do argumento, realizou-se um casting para seleção dos atores, organizou-se todo o material técnico, a maquinaria, os acessórios e material de cena, tendo depois sido efetuada a repérage em diferentes locais, para começar as rodagens.

Visando uma maior eficácia na utilização dos recursos e para uma maior fluidez de trabalho, efetuaram-se as diligências necessárias para que o acesso ao material a utilizar ficasse facilitado e se garantisse a devida segurança dos equipamentos, implementado soluções de proximidade entre o local de armazenamento e o local das rodagens. Tal implicou a disponibilização de espaços adequados e uma carrinha que assegurasse o transporte do material necessário.

Foi disponibilizada uma ficha ao realizador e ao produtor, detalhando tudo o que era necessário para o dia de rodagens, desde alimentação, vestuário, acessórios, de modo a evitar falhas que inviabilizassem as rotinas definidas, o alinhamento necessário e o cumprimento do plano.

No final de cada dia de rodagem, o autor tinha o papel de descarregar todos os cartões, fazer backups das rodagens, analisar cada plano para identificar as necessidades de eventuais regravações.

No processo de edição, usando o programa *Adobe Premiere*, o autor recorreu a membros da equipa para analisarem em conjunto um *rough cut* da edição final. Depois de alguns cortes, e ajustes à timeline, deixando que o ritmo entre planos refletisse o sentimento da cena, passou-se aos efeitos visuais e, por fim, à correção de cor, usando o corretor de cor *Lumetri*, do programa *Adobe Premiere*.

O som foi captado, produzido e misturado pela equipa de som. Em conjunto com o autor, foram mencionadas algumas referências.

Procurou-se uma sonoridade um pouco orgânica. O uso de sons dissonantes, escalas menores, sons desconfortáveis e estridentes e utilização de drones foram alguns dos métodos para criar tensão e desorientação.

Com o objetivo de espelhar os valores e as vivências constantes na Curta Metragem tais como as incertezas, os medos, a vida, a morte, o bom e o mau, a constância de um som desconfortante, grave, visou criar um ambiente tenso, transmitindo ao espectador a ansiedade e as emoções que o personagem estava a sentir.

É nosso objetivo participar em festivais, num futuro próximo, ambicionando a divulgação e promoção do trabalho de toda a equipa e demonstrar que se consegue fazer cinema com um baixo orçamento, mediante a otimização e a gestão eficaz dos recursos disponíveis, sem negligenciar a qualidade que julgamos essencial.

Determinados a assimilar novos conceitos, novas culturas e a troca de ideias com outros profissionais da área, procuraremos aproveitar oportunidades para contactos na área e, quem sabe, conseguir um orçamento para uma longa metragem e outros projetos futuros.

2.4 Cronograma

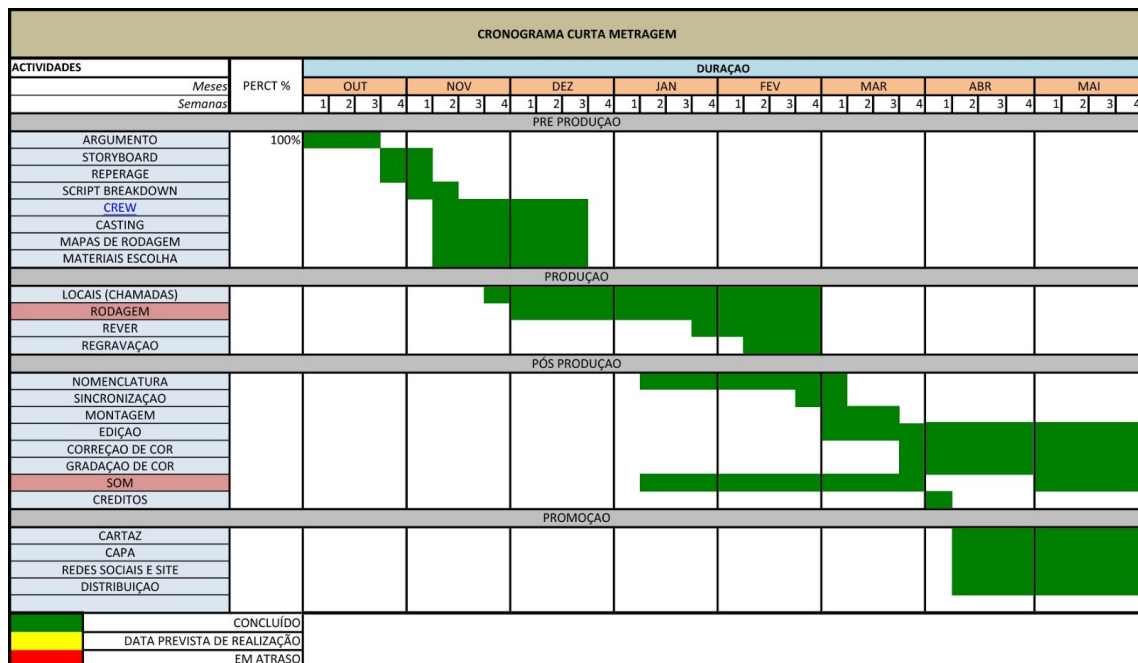


Figure 19 - Cronograma de toda a produção da curta metragem "Obduto"

Para uma melhor organização foi feito um cronograma, permitindo a toda a equipa acompanhar de forma assídua todo o historial da produção da curta metragem. Deste nodo, conseguimos estimar cada fase do processo.

Em primeiro lugar, a pré-produção, fase onde é analisado o guião, efetuada a apresentação dos membros da equipa, castings, mapas de rodagem, lista de materiais e tudo o que é necessário para dar início à fase de produção.

Foram realizados alguns ajustes ao longo de toda a produção, surgindo alguns contratempos que acabaram por ser resolvidos, conseguindo-se manter os prazos estipulados.

Durante a pós-produção correu tudo como planeado, exceto o trabalho relativo ao som, que teve de se estender por mais duas semanas para ficar concluído.

Sendo a organização e cumprimento de prazos fundamental para a execução de qualquer projeto, a utilização do cronograma foi extremamente útil.

3 Historial da produção

3.1 Pré-Produção

Para a criação da história o autor baseou-se nas suas próprias experiências e vivências, juntando um conjunto de elementos que vieram enriquecer a história. Depois de escrita, foi feita uma análise profunda de cada personagem para definir os moldes em que estas se evidenciariam e decidida toda a narrativa. Foram atribuídas características físicas e psicológicas a cada personagem, definindo-se a personalidade de cada um, em particular.

A criação de uma *backstory* para cada personagem permite enriquecer a narrativa, detalhando-se as características de cada personagem, o que facilita o ator na interpretação da mesma.

Assim que se concluiu o argumento foi nomeado e definido cada plano, com o auxílio de uma técnica chamada *Line Script*, referida anteriormente.

Para a organização de tudo o que era necessário para a curta metragem foi feito um *Script Breakdown*, em que através de cores se definiu a lista de materiais.

De seguida foi feito um primeiro esboço do *storyboard* no qual o autor ilustrou a história, plano a plano, tal como a idealizou.

Posteriormente o *storyboard* foi refeito, mas desta feita aperfeiçoado e ilustrado por José Leal Riça, ilustrador membro da equipa.

Com este segundo *storyboard*, foi efetuada uma análise para determinar todos os planos que iriam ser filmados, como iriam ser executados, que luzes seriam necessárias, quais as personagens intervenientes, quais os locais a filmar, que objetos estariam em cena e qual o guarda roupa que cada personagem iria utilizar.

Depois do *storyboard* estar terminado, foi feita uma *repérage* através da qual o autor procurou os locais que melhor refletissem o que este idealizara.

Para a seleção dos atores, foi enviado um cartaz para várias agências, com as especificações de cada personagem, com a data e o local onde seriam realizados os castings.

Assim que os atores foram selecionados, foi elaborada uma ficha, onde se detalhava toda a informação e todos os aspetos físicos dos atores, para a seleção do guarda roupa e acessórios.

Foram feitos mapas de rodagens para cada dia de filmagens. As rodagens foram estipuladas para uma semana, sendo que só se iniciavam as rodagens às 21h, visto que toda a curta se desenrola durante a noite. De seguida foi feita uma lista de materiais, utilizando o *script breakdown* como auxílio, referente a cada local de rodagem. Visto que eram três locais, cada mapa referenciava o local e tudo o que era necessário para esse dia.

Os mapas de rodagens proporcionam uma melhor organização no set, um maior conforto para toda a equipa e torna o trabalho mais perfeccionista e profissional.

Os locais escolhidos para as rodagens foram: a rua do crasto situada na foz, o coreto do passeio alegre na foz e a casa de um dos produtores em Ermesinde.

Para as rodagens da rua do crasto, foi usado um anexo da casa dos avós do autor, situada na mesma rua, como armazém para todo o material e local de descanso para os atores e membros da equipa. Para melhor controlo do set e de todos os objetos em cena, foi necessário entrar em contacto com os donos das viaturas que se encontravam no local, para que estes não as mudassem de sítio, para posteriormente não existirem erros de *racor*, erros de continuidade.

Para as rodagens no coreto do passeio alegre, foi necessária a colaboração da Porto Film Commission, possibilitando o contacto com a Junta da União de Freguesias de Aldoar, Foz e Nevogilde, que por sua vez cedeu o espaço e forneceu o sistema de iluminação do mesmo para dois dias de rodagens.

Ficando um pouco distante do local onde todo material era armazenado, na rua do crasto, chegou-se à conclusão que seria necessário o uso de vários carros para o transporte do mesmo.

Para o último local de rodagens utilizou-se a casa de um dos produtores, André Teixeira, situada em Ermesinde. Sendo que parte das rodagens se iriam passar no exterior, na entrada da casa, e no interior da mesma, usando uma divisão da mesma para representar o quarto do personagem Mateus.

Assim que os mapas de rodagem foram terminados foram feitos testes de câmara e de luz nos locais durante uma semana, depois foram feitos ensaios com os atores nos locais, possibilitando um aumento do à vontade dos atores, aperfeiçoando a representação das personagens no espaço.

Depois de alguns dias de testes, surgiram alguns contratempos e obstáculos que foram ultrapassados, para que se pudesse dar início às rodagens.

3.2 Produção

Iniciada a fase de produção, foi possível manter toda a equipa em sintonia e a par do que se iria realizar através da utilização dos mapas de rodagens.

Em cada dia de rodagem, a equipa encontrava-se no local três horas antes do início das filmagens para se proceder à montagem do set, posicionamento dos atores, setup da câmara e iluminação, posicionamento da equipe de som e um breve ensaio antes de se começar a filmar.

Nas rodagens, na maior parte dos planos, a operação da câmara foi feita pelo autor, com a ajuda do diretor de fotografia no foco e de um dos anotadores no movimento de *dolly*. Sendo a equipa reduzida, o autor teve de estar atento a vários fatores em simultâneo, nomeadamente, ao desempenho dos atores, posicionamento e movimentação da câmara, posicionamento e movimentação dos atores, assim como o diálogo e a própria performance.

A equipa de som teve sempre tudo bem planeado e organizado.

Durante a produção, o papel do anotador foi muito importante porque, utilizando as fichas de anotação criadas pelo autor, todo o trabalho na pós-produção ficou facilitado.



Figure 20 - Fichas de Anotação utilizadas nas rodagens “Obduto”

A informação detalhada destas fichas de anotação, contendo todos os pontos importantes, com a descrição e avaliação de cada plano, juntamente com os ficheiros de som, permitiram organizar, de forma sistemática, todo o material, e, deste modo, identificar as correções a efetuar posteriormente.

Sempre que se finalizavam as rodagens, o autor descarregava todos os cartões, criando três backups, garantindo a segurança de todos os ficheiros. No dia seguinte os planos eram novamente analisados, para, se necessário, regravar algum deles.

A produção teve o cuidado de providenciar a apoio necessário a toda a equipa durante as rodagens, nomeadamente condições de repouso nas pausas e a necessária alimentação.

3.3 Pós-Produção

Depois de uma semana exaustiva de rodagens, todo o material gravado foi devidamente analisado e organizado. Para dar início à edição, a reutilização do *storyboard* foi essencial.

Dando cumprimento ao planeado, foi necessário uma semana para a execução de um primeiro *rough cut* como teste para análise do ritmo entre planos.

O trabalho ficou relativamente facilitado devido a toda a organização durante a pré-produção.

Nesta fase, foi fundamental analisar cuidadosamente o ritmo aplicado na troca de planos e os cortes entre planos que refletem a intenção da própria história.

Depois de uma semana durante a qual foram tomadas as decisões e ajustes finais, o segundo *rough cut* ficou pronto para ser entregue à equipa de som, Pedro Bacelar e Miguel Canelhas. No entanto, antes de serem entregues, todos os clips de som foram sincronizados com os planos correspondentes na timeline, facilitando, assim, o trabalho à equipa de som.

Enquanto o design e mistura de som estavam a ser executados pela equipa de som, surgiu a necessidade de eliminar algumas sombras e reflexos. Ricardo Ferreira, meu orientador, enquanto artista *VFX*, amavelmente prontificou-se a proceder à necessária edição, sendo o responsável pelo trabalho de efeitos visuais da curta-metragem.

Assim que os efeitos visuais ficaram prontos, o autor, em conjunto com António Paula, responsável pelo tratamento de cor da curta metragem, iniciaram a correção da mesma.

Já com este trabalho realizado, foram adicionados os créditos.

Entretanto, o design de som ficou pronto, sendo, de seguida, produzida a banda sonora, onde, através de ambientes graves e dissonantes, se pretendeu elevar a tensão e o desconforto no espectador.

Já com o filme pronto, foi produzida uma capa que melhor ilustrasse a curta-metragem.

A designer, Beatriz Rocha, ficou responsável pela criação e ilustração do título do filme, “Obduto”, abordando a tipografia de uma forma um pouco primitiva, quase como se fosse desenhada com o dedo. O vermelho foi utilizado para representar o sangue, a vida e a morte, a violência e o instinto animal.

Com o mesmo intuito, também nos créditos foi adicionado o vermelho à tipografia.

Posteriormente, o filme será legendado e será feito um trailer, com o objetivo de se poder participar em festivais nacionais e internacionais para onde tencionamos remeter o mesmo, após análise das respetivas condições e requisitos a ter em consideração.

4 Reflexão Crítica

4.1 Comparação de resultados obtidos com objetivos propostos

Tendo em conta a limitação orçamental e a falta de apoios externos, foi fundamental toda a capacidade de improviso, adaptação e disponibilidade demonstrados por toda a equipa. Não obstante as grandes limitações, ficamos satisfeitos com o resultado final e constatamos que se alcançou um nível de qualidade muito razoável.

Apesar de alguns contratemplos, e de condições adversas, de um modo geral tudo correu como planeado.

As limitações orçamentais não permitiram a utilização de equipamentos e ferramentas que certamente teriam impacto no resultado final, considerando que ficou inviabilizada a construção de cenários em estúdio, o uso de uma grua eletrónica, a disponibilização de operador de steadycam profissional, follow focus digital, forçando-nos a abdicar de alguns planos que tínhamos em mente.

Apesar destes fatores, e de uma maior dificuldade em gerir recursos, espaços e tempos, reconhecemos que o trabalho final não ficou exatamente como o idealizamos, mas não foi um impedimento para a construção da narrativa.

O ser humano está em crescimento permanente e em processos contínuos de aprendizagem, pelo que a determinação em fazer sempre melhor impede-nos de encarar os resultados como perfeitos e definitivos.

De um modo geral, a equipa está de parabéns por todo o esforço e por toda a dedicação e este projeto, ultrapassando obstáculos, improvisando soluções e acreditando ser possível fazer mais e melhor.

4.2 Reflexão sobre processo de aprendizagem

A produção da curta metragem proporcionou ao autor e a toda a equipa a interiorização de processos e ritmos de trabalho, bem como permitiu o gradual aperfeiçoamento do trabalho realizado. A produção de um filme é um processo rigoroso e requer o trabalho conjunto, coordenado e alinhado de toda a equipa.

A motivação de todos os elementos para implementar melhorias contínuas e a determinação conjunta para se atingir o resultado planeado foi fundamental.

A curta metragem “Obduto”, ambiciosa no que respeita à mensagem que se pretende passar ao espectador, ficaria facilitada se tivesse mais elementos, para assumirem as funções de operador de câmara, de assistente de direção de atores e assistente de direção de fotografia, neste caso asseguradas pelo autor e possibilitar a cada interveniente focar-se numa tarefa específica.

O autor decidiu investir algum do seu tempo a analisar alguns métodos utilizados por outros realizadores ficando convicto da importância da fase da pré-produção. É a fase da criação da história, da definição da abordagem do filme, das grandes decisões quanto à forma como esta será contada e como será visualizada e percebida, o que implica uma especial atenção a todos os detalhes e pormenores.

Uma simples história idealizada pelo autor, foi ilustrada, e despoletou todo o trabalho.

Da pesquisa efetuada, foram aprendidos alguns métodos e funcionalidades para organização de todo o processo de trabalho, o que facilitou e otimizou a gestão dos escassos recursos, sem condicionar alguns padrões de qualidade.

A execução de novas técnicas e novos métodos, desconhecidos pelo autor até ao momento, tornou o trabalho mais profissional e a experiência e vivências do trabalho em equipa, permitiram uma maior proximidade com a realização de um filme.

Durante todo este processo de aprendizagem, uma das competências que julgo são determinantes para o sucesso de um realizador é aprender a liderar a equipa, alinhando objetivos, controlando emoções e garantindo a motivação de todos para fazerem sempre melhor, num ambiente profissional mas divertido, sério mas amigável.

É essencial que o realizador transmita confiança à equipa e que seja capaz de os aliciar e envolver, para que fiquem determinados a atingir conjuntamente o resultado pretendido.

É muito importante manter a calma, mostrar serenidade e profissionalismo, encarando os problemas como desafios e possibilidades de aprendizagem.

Tudo fica facilitado quando, perante algum obstáculo, nos focamos na solução e não no problema.

De um modo geral, a realização da curta metragem proporcionou a aquisição de conhecimentos de novas técnicas, metodologias, e soluções, tendo sido notória a adaptação e alinhamento graduais da equipa, permitindo um ritmo de trabalho mais elevado, uma maior rentabilização e uma gestão mais eficiente de recursos, aprendizagem que se demonstrará bastante útil em projetos futuros.

4.3 Constrangimentos da produção (problemas encontrados, e sua resolução)

A limitação orçamental mencionada anteriormente condicionou o resultado final, e dificultou a gestão de tempo e recursos.

Por outro lado, o período de tempo previsto/imposto para realização dos testes e rodagens, mediante a requisição dos equipamentos por uma semana e três dias, mostrou-se muito insuficiente, se levarmos em consideração todos os fatores imponderáveis que condicionam este trabalho, nomeadamente o estado do tempo.

O período durante o qual o material foi requisitado foi praticamente todo utilizado para as rodagens, tendo os testes decorrido apenas nos primeiros três dias, o que provocou alguma agitação e ansiedade na equipa, determinados a cumprir o plano/prazos estipulados.

Tendo em conta que as rodagens ocorreram maioritariamente no exterior e à noite, a meteorologia foi sendo verificada ao longo da semana, havendo necessidade de reagendar as rodagens estruturadas para os dias com previsão de chuva.

A disponibilidade dos atores foi também um contratempo, pelo facto de estarmos muito condicionados à boa vontade dos mesmos, uma vez que não foram remunerados.

Em dois dias da semana, um dos atores não pode estar presente, o que implicou que nesses dias fossem gravados todos os planos previstos para esse dia, nos quais o personagem representado pelo ator ausente, não aparecesse.

Nas rodagens do coreto, a necessidade de autorização para utilização do mesmo e a importância deste estar iluminado, obrigou a algumas diligências junto da Camara Municipal do Porto e Juntas de Freguesia.

Foi destinada apenas uma noite para rodagem de toda a cena neste espaço, tendo sido imperativo assegurar a disponibilidade de todos.

A autorização previa apenas um dia, e a iluminação do mesmo também obrigou a alterações na instalação elétrica, salvaguardadas pelas entidades oficiais, mas que seriam revertidas no dia seguinte. A equipa teve que apressar todo trabalho, para que toda a cena ficasse gravada na mesma noite, o que foi possível graças ao esforço e empenho de todos.

Na rua do crasto, os carros foram o maior constrangimento. Constatando que a movimentação dos carros abrandava às 23h da noite, com a descida de temperatura, tivemos que acautelar o aquecimento de toda a equipa, mediante a disponibilização de mantas e bebidas quentes.

Houve a necessidade de regravar inúmeros takes devido a carros que circulavam na estrada porque além de influenciarem a iluminação da cena, eram um constrangimento para a equipa de som, uma vez que captava o barulho dos motores a passar.

Para controlo dos carros estacionados, alguns donos foram contactados, assegurando que os mesmo não mudassem de sítio durante as filmagens, diminuindo assim possíveis erros de continuidade.

Para nossa segurança foram colocados triângulos de sinalização para informar os condutores de que se encontravam pessoas na rua.

De um modo geral todos os obstáculos e contratempos foram ultrapassados.

Referências e Bibliografia

Bibliografia

Sandra , L. (2014). *Manual Prático de Produção*. Chiado Books.

Duncan, P., & Muller, J. (2017). *Horror Cinema*. Taschen.

Giuliani, P. (1992). *Stanley Kubrick*. Livros Horizonte.

King, S. (1977). *The Shining*. Doubleday.

Filmografia

Wallace, T. (Director). (1990). *It* [Motion Picture].

Whissell, A., Simard, F., & Whissell, Y. (Directors). (2018). *Summer of 84* [Motion Picture].

Craven, W. (Director). (1984). *A Nightmare on Elm Street* [Motion Picture].

Kubrick, S. (Director). (1980). *The Shining* [Motion Picture].

Carpenter, J. (Director). (1978). *Halloween* [Motion Picture].

Hitchcock, A. (Director). (1960). *Psico* [Motion Picture].

APÊNDICE A

Storyboard



Fim

APÊNDICE B

Shotlist

SHOTLIST FOR SCENE #1/#2 - EXT. RUA - NOITE

SETUP 1: Ângulo da câmara - perfil MATEUS, slide(right->left)

- 1) #2A ECU Vemos os pés de MATEUS, este está correr.
- 2) #2B ECU Vemos os braços de MATEUS a acompanhar o corpo enquanto corre.
- 3) #2C ECU Boca de MATEUS, ofegante.
- 4) #2D WS MATEUS está a correr.

SETUP 2: Câmara à mesma altura que MATEUS.

- 1) #2E MS A câmara acompanha MATEUS pelas costas.

SHOTLIST FOR SCENE #3 E #4 E #6 - EXT. RUA (CORETO PASSEIO ALEGRE) - NOITE

.

SETUP 1: Câmara à mesma altura que MATEUS, passeio alegre.

- 1) #4B CU (OTS) A câmara acompanha MATEUS pelas costas enquanto corre.
- 2) #4Bb WS (perfil) A câmara acompanha MATEUS enquanto corre.(?)

.

SETUP 2: Angulo picado(god view) fora do coreto

- 1) #3A Ws PEDRO está sentado a jogar telemóvel, olha para o relógio, para o fundo da rua e para telemóvel.

.

SETUP 3: Angulo picado POV PEDRO dentro do coreto

- 1) #3B ECU Pedro olha para o relógio

.

SETUP 4: Câmara em frente de PEDRO, à altura do mesmo.

- 1) #3C MCU PEDRO olha para o fundo da rua.

SETUP 5: Camara proxima de PEDRO ,afasta-se e coloca-se nas costas do mesmo, mostrando PEDRO a olhar para MATEUS.

- 1) #4C to #4D CU to MCU (OTS) PEDRO levanta-se e olha para MATEUS que está ao longe.

.

SETUP 6: Câmara à mesma altura de MATEUS, dentro do coreto.

- 1) #4E MCU (MATEUS) MATEUS sem folgo, ainda a tentar recuperar a respiração, anda de um lado para o outro, enquanto Pedro lhe pergunta o que se passou.

.

SETUP 7: Câmara à mesma altura de PEDRO, dentro do coreto
POV

- 1) #4F MS (POV PEDRO) PEDRO vê MATEUS aflito apercebe-se de que algo se passa e insiste com MATEUS para lhe dizer o que aconteceu. Até que perde a paciência e grita com MATEUS.

CONTINUA:

2.

.

.

SETUP 8: Câmara à mesma altura de PEDRO, dentro do coreto.

1) #4G MLS (costas de PEDRO) PEDRO vê MATEUS aflito percebe-se de que algo se passa e insiste com MATEUS para lhe contar o que aconteceu. Até que perde a paciência e grita com MATEUS.

.

SETUP 9: Câmara à mesma altura de MATEUS, dentro do coreto.

1) #4H CU (PUSH-IN MATEUS) MATEUS começa a explicar o que aconteceu.

2) #6D CU MATEUS responde a PEDRO enquanto este o goza. Apela a PEDRO que o ajude. Optam por tentar ajudar a pessoa que está presa dentro da mala

.

SETUP 10: Câmara à mesma altura de PEDRO, dentro do coreto.

1) #4I CU (PUSH-IN PEDRO) PEDRO assiste a MATEUS a começar a explicar o que aconteceu.

2) #6E CU PEDRO faz perguntas a MATEUS enquanto o goza. Acreditando em MATEUS, opta por ajudar o amigo.

.

SETUP 11: Câmara à mesma altura de MATEUS, dentro do coreto.

1) #6B MCU (OTS MATEUS) PEDRO faz perguntas a MATEUS enquanto o goza. Acreditando em MATEUS, opta por ajudar o amigo.

.

SETUP 12: Câmara à mesma altura de PEDRO, dentro do coreto.

1) #6C MCU (OTS PEDRO) MATEUS responde a PEDRO enquanto este o goza. Apela a PEDRO que o ajude. Optam por tentar ajudar a pessoa que está presa dentro da mala

.

SETUP 13: Câmara a mesma altura da cintura de PEDRO, dentro do coreto.

1) #6F ECU (OTS PEDRO) PEDRO retira um clip do bolso a camara segue o seu movimento. MATEUS está desfocado.

(CONTINUA)

CONTINUA:

3.

.

SETUP 14: Câmara à mesma altura de MATEUS, dentro do coreto.

1) #6G MCU (OTS MATEUS) PEDRO retira um clip do bolso a camara segue o seu movimento. MATEUS está desfocado.

.

SETUP 15: Angulo picado (god view - dentro do coreto)

1) #4A WS PEDRO vê MATEUS a correr aflito, levanta-se e guarda o telemóvel. MATEUS chega a sua beira e PEDRO pergunta o que se passou. MATEUS está a tentar recuperar o folgo anda de um lado para o outro. Até que PEDRO grita e faz com que MATEUS lhe conte o que se passou. MATEUS olha surpreso para PEDRO, com uma expressão séria e inocente dirige-se a PEDRO para lhe contar o que se passou.

2) #6A WS Vemos PEDRO desconfiado da palavra de MATEUS e ridiculariza a situação. MATEUS defende-se e propõe a PEDRO irem confirmar se está realmente alguém na mala do carro.

SHOTLIST FOR SCENE #5(1/2) E #8 E #9 - EXT. CASA MATEUS -
NOITE

.

SETUP 1: Câmara à mesma altura que MATEUS.

1) #5A WS to CU (push in) Vemos uma gaiola pendurada com um
passaro la dentro, à porta de casa de MATEUS. Este está a
sair de casa. fade to black

.

SETUP 2: Angulo picado(god view)

1) #8A WS PEDRO deixa MATEUS em casa. Antes de MATEUS entrar
em casa PEDRO aconselha-o a dormir mais para que deixe de
ouvir "coisas". PEDRO sai do plano assim como MATEUS quando
entra em casa.

.

SETUP 3: Camara a mesma altura de PEDRO

1) #8B CU (PEDRO) PEDRO deixa MATEUS em casa. Antes de
MATEUS entrar em casa PEDRO aconselha-o a dormir mais para
que deixe de ouvir "coisas". PEDRO sai do plano assim como
MATEUS.

2) #8E WS (PEDRO POV) PEDRO deixa MATEUS em casa. Antes de
MATEUS entrar em casa PEDRO aconselha-o a dormir mais para
que deixe de ouvir "coisas". Vemos a gaiola sem o passaro ,
à entrada da casa de MATEUS. PEDRO sai do plano assim como
MATEUS.

3) #8F CU (OTS PEDRO) PEDRO deixa MATEUS em casa. Antes de
MATEUS entrar em casa PEDRO aconselha-o a dormir mais para
que deixe de ouvir "coisas". Vemos a gaiola sem o passaro ,
à entrada da casa de MATEUS. PEDRO sai do plano assim como
MATEUS.

.

SETUP 4: Camara a mesma altura de MATEUS

1) #8C WS (MATEUS POV) PEDRO deixa MATEUS em casa. Antes de
MATEUS entrar em casa PEDRO aconselha-o a dormir mais para
que deixe de ouvir "coisas". Vemos a gaiola com o passaro
dentro, à entrada da casa de MATEUS. PEDRO sai do plano
assim como MATEUS.

(CONTINUA)

CONTINUA:

2.

2) #8D CU (FOLLOW MATEUS) PEDRO deixa MATEUS em casa. Antes de MATEUS entrar em casa PEDRO aconselha-o a dormir mais para que deixe de ouvir "coisas". PEDRO sai do plano assim como MATEUS.

3) #8G CU (OTS MATEUS) PEDRO deixa MATEUS em casa. Antes de MATEUS entrar em casa PEDRO aconselha-o a dormir mais para que deixe de ouvir "coisas". Vemos a gaiola com o passaro dentro, à entrada da casa de MATEUS. PEDRO sai do plano assim como MATEUS.

.

SETUP 5: Camara à altura de MATEUS

1) #9G MS MATEUS sai de casa.

.

SETUP 6: Angulo picado(god view)

1) #9H WS MATEUS sai de casa.

SHOTLIST FOR SCENE #5(3/4), #7 E #10 - EXT. RUA - NOITE

.

SETUP 1: Câmara à mesma altura que MATEUS.

- 1) #5B ECU to MS (ZOOM OUT) camara afasta-se de MATEUS a partir da sua camisola. Acompanha MATEUS a retirar os headfones. MATEUS vê um carro a estacionar e segue o condutor com o olhar até que este entra em casa com alguma pressa.
- 2) #5D WS POV (MATEUS) MATEUS vê um carro a estacionar e segue o condutor com o olhar até que este entra em casa com alguma pressa.
- 3) #5E MS (FOLLOW, BACK MATEUS) Antes de colocar os phones nos ouvidos MATEUS passa junto do carro E ouve uma pancada abafada vinda do carro. Pára por momentos. MATEUS ouve duas pancadas mais fortes. Aproxima-se do carro, e olha para dentro do mesmo. Ouve uma pancada vinda da mala. MATEUS assustado, olha em seu redor mas a rua está deserta. Aproxima-se devagar.
- 4) #5G CU MATEUS pára por momentos, faz-se um silêncio até que MATEUS ouve duas pancadas mais fortes.
- 5) #5H MCU/CU POV (MATEUS) (PAN DIREITA - ESQUERDA) Olha para dentro do carro. Vê um globo pendurado no retrovisor e um macaco a tapar os olhos pousado por baixo do globo em cima do tablier.
- 6) #5K MS to CU (COSTAS MATEUS -> MALA) Resignado, ao afastar ligeiramente a cabeça, ouve uma grito seco que lhe pareceu ser de uma pessoa.

.

SETUP 2: Câmara junto ao chao, altura do pneu.

- 1) #5C ECU (PNEU) Extreme close up no pneu do carro que acaba de estacionar. (slow slide?)

.

SETUP 3: Câmara à mesma altura do carro (POV carro).

- 1) #5F WS to CU (FOLLOW MATEUS, POV CARRO) Antes de colocar os phones nos ouvidos MATEUS passa junto do carro E ouve uma pancada abafada vinda do carro. Pára por momentos. MATEUS ouve duas pancadas mais fortes. Aproxima-se do carro, e olha para dentro do mesmo. Ouve uma pancada vinda da mala. MATEUS assustado, olha em seu redor mas a rua está deserta.

(CONTINUA)

CONTINUA:

2.

Aproxima-se devagar colocando as mãos em cima da mala e aproxima o ouvido da mesma, nada se ouvindo para além de um absoluto silêncio, durante quase 5 segundos. Resignado, ao afastar ligeiramente a cabeça, ouve uma grito seco que lhe pareceu ser de uma pessoa. Este assusta-se e desata a correr.

2) #5J ECU (PUSH -> ZOOM OUT MATEUS) Aproxima-se devagar, colocando as mãos em cima da mala e aproxima o ouvido da mesma, nada se ouvindo para além de um absoluto silêncio, durante quase 5 segundos. Resignado, ao afastar ligeiramente a cabeça, ouve uma grito seco que lhe pareceu ser de uma pessoa.

.

SETUP 4: Câmara dentro carro, POV MATEUS.

1) #5I ECU (PUSH) globo pendurado no retrovisor e um macaco a tapar os olhos pousado por baixo do globo em cima do tablier.

.

SETUP 5: Camara altura de MATEUS e PEDRO.

1) #7B MS to CU (PUSH, TRANSIÇÃO, FRONT) MATEUS e PEDRO ficam a olhar para o carro.

.

SETUP 6: Camara altura de MATEUS.

1) #7C LS POV (MATEUS) Gesticula para MATEUS apontando para os próprios olhos com dois dedos, pedindo que vigiasse a rua. PEDRO, que já se encontra junto do carro olha para dentro como MATEUS fizera e não vê nem o globo nem o macaco. Vai à mala cuidadosamente, baixa-se para tentar abri-la. MATEUS olha para trás de si e para o outro lado da rua. Olha para PEDRO de volta. A sua expressão é séria, aflita e amedrontada. Começa a arfar e esconde-se com aterrorizado. De longe, na rua deserta. Vemos PEDRO a andar cuidadosamente, caminhando num passo apressado, olhando para um lado e para o outro em direcção ao carro. MATEUS que estava a espreitar volta a esconder-se ainda mais nervoso. PEDRO aponta para MATEUS. MATEUS que estava a espreitar volta a esconder-se ainda mais nervoso. PEDRO começa a aproximar-se lentamente da mala. Ao longe, MATEUS continua a olhar para PEDRO, dizendo para si mesmo. MATEUS, já em pânico, vê o amigo aproximar-se da mala e esconde-se. Quando espreita outra vez, já não vê ninguém junto ao carro. Aflito tira o telemóvel e liga para PEDRO. Este não atende. MATEUS volta a ligar. Olha em redor, mas a rua está vazia. Quando

(CONTINUA)

CONTINUA:

3.

se vira para a frente, já a colocar o telemóvel ao ouvido.....PEDRO aparece mesmo em frente de MATEUS, assustando-o. MATEUS dá um salto.

2) #7F CU (SLOW PUSH MATEUS) MATEUS olha para trás de si e para o outro lado da rua. Olha para PEDRO de volta. A sua expressão é séria, aflita e amedrontada. Começa a arfar e esconde-se com aterrorizado. PEDRO aponta para MATEUS. MATEUS que estava a espreitar volta a esconder-se ainda mais nervoso. Ao longe, MATEUS continua a olhar para PEDRO, dizendo para si mesmo. MATEUS, já em pânico, vê o amigo aproximar-se da mala e esconde-se. Quando espreita outra vez, já não vê ninguém junto ao carro. Aflito tira o telemóvel e liga para PEDRO. Este não atende. MATEUS volta a ligar. Olha em redor, mas a rua está vazia. Quando se vira para a frente, já a colocar o telemóvel ao ouvido.....

3) #7I CU (MATEUS ESCONDIDO) MATEUS olha para trás de si e para o outro lado da rua . Olha para PEDRO de volta. A sua expressão é séria, aflita e amedrontada. Começa a arfar e esconde-se com aterrorizado.

.

SETUP 7: Camara altura de PEDRO.

1) #7D CU (FOLLOW PEDRO, FRONT) Na rua deserta. Vemos PEDRO a andar cuidadosamente, caminhando num passo apressado, olhando para um lado e para o outro em direcção ao carro. Gesticula para MATEUS apontando para os próprios olhos com dois dedos, pedindo que vigiasse a rua. PEDRO, que já se encontra junto do carro olha para dentro como MATEUS fizera e não vê nem o globo nem o macaco. Vai à mala cuidadosamente, baixa-se para tentar abri-la.

2) #7E LS POV (PEDRO) Vemos PEDRO a andar cuidadosamente, caminhando num passo apressado, olhando para um lado e para o outro em direcção ao carro. Gesticula para MATEUS apontando para os próprios olhos com dois dedos, pedindo que vigiasse a rua. PEDRO, que já se encontra junto do carro olha para dentro como MATEUS fizera e não vê nem o globo nem o macaco. Vai à mala cuidadosamente, baixa-se para tentar abri-la. PEDRO começa a aproximar-se lentamente da mala.

3) #7G CU (PEDRO) Gesticula para MATEUS apontando para os próprios olhos com dois dedos, pedindo que vigiasse a rua.

4) #7H MCU PEDRO, que já se encontra junto do carro olha para dentro como MATEUS fizera e não vê nem o globo nem o macaco.

5) #7J CU OTS (PAN (PEDRO, FRONT TO OTS) NERD DESFOCADO) Vai à mala cuidadosamente, baixa-se para tentar abri-la. NERD

(CONTINUA)

CONTINUA:

4.

O.S.: "Precisas de ajuda?" PEDRO assusta-se a vira-se para trás, tentando explicar a situação. PEDRO: "Estava só a tentar..." NERD interrompe PEDRO e começa a andar em direcção a mala. NERD O.S.: "Posso ajudar-te a abrir." PEDRO afasta-se da mala e do NERD. Pedro: "Não é preciso queria só mostrar ao meu amigo que não tem ninguém no carro." PEDRO aponta para MATEUS.

6) #7M MCU (PEDRO) PEDRO assusta-se a vira-se para trás, tentando explicar a situação. PEDRO: "Estava só a tentar..." NERD interrompe PEDRO e começa a andar em direcção a mala. NERD O.S.: "Posso ajudar-te a abrir." PEDRO afasta-se da mala e do NERD. Pedro: "Não é preciso queria só mostrar ao meu amigo que não tem ninguém no carro." PEDRO aponta para MATEUS.

7) #7N CU (FOLLOW PEDRO, FRONT) NERD interrompe PEDRO e começa a andar em direcção a mala. NERD O.S.: "Posso ajudar-te a abrir.", PEDRO afasta-se da mala e do NERD. Pedro: "Não é preciso queria só mostrar ao meu amigo que não tem ninguém no carro." PEDRO aponta para MATEUS. O NERD continua a andar em direcção à mala, sorri levemente e coloca a chaves na fechadura, abrindo-a. NERD O.S.: "Podes ver com os teus próprios olhos!!!" PEDRO começa a aproximar-se lentamente da mala.

8) #7O CU (PEDRO) PEDRO afasta-se da mala e do NERD. Pedro: "Não é preciso queria só mostrar ao meu amigo que não tem ninguém no carro." PEDRO aponta para MATEUS. O NERD continua a andar em direcção à mala, sorri levemente e coloca a chaves na fechadura, abrindo-a. NERD O.S.: "Podes ver com os teus próprios olhos!!!" PEDRO começa a aproximar-se lentamente da mala.

.

SETUP 8: Camara altura de NERD.

1) #7K ECU (BOCA/QUEIXO NERD, FRONT) NERD: "Precisas de ajuda?" , PEDRO O.S.: "Estava só a tentar..." NERD interrompe PEDRO e começa a andar em direcção a mala. NERD: "Posso ajudar-te a abrir.", Pedro O.S.: "Não é preciso queria só mostrar ao meu amigo que não tem ninguém no carro. O NERD continua a andar em direcção à mala, sorri levemente e coloca a chaves na fechadura, abrindo-a. NERD: "Podes ver com os teus próprios olhos!!!"

2) #7Ka ECU (MAOS NERD) NERD coloca a chaves na fechadura, abrindo-a.

3) #7Kb ECU (PES NERD) "NERD interrompe PEDRO e começa a andar em direcção a mala.

(CONTINUA)

CONTINUA:

5.

4) #7L MS OTS (NERD, BACK) NERD:"Precisas de ajuda?"
, PEDRO:"Estava só a tentar..."NERD interrompe PEDRO e
começa a andar em direcção a mala.NERD:"Posso ajudar-te a
abrir.", PEDRO afasta-se da mala e do NERD. Pedro:"Não é
preciso queria só mostrar ao meu amigo que não tem ninguém
no carro." PEDRO aponta para MATEUS. O NERD continua a andar
em direcção à mala, sorri levemente e coloca a chaves na
fechadura, abrindo-a. NERD:"Podes ver com os teus próprios
olhos!!!" PEDRO começa a aproximar-se lentamente da mala.

.

SETUP 9: Camara altura de mala

1) #7Q ECU (CHAVE FECHADURA MALA) NERD coloca a chaves na
fechadura, abrindo-a.

2) #7P MS POV (MALA CARRO) PEDRO começa a aproximar-se
lentamente da mala.

.

SETUP 10: Camara altura de MATEUS e PEDRO FIM CENA.

1) #7R CU (MATEUS) Começa a respirar fundo, fecha os olhos e
ganha coragem para voltar a olhar. Quando espreita outra
vez, já não vê ninguém junto ao carro. Aflito tira o
telemóvel e liga para PEDRO. Este não atende. MATEUS volta a
ligar. Olha em redor, mas a rua está vazia. Quando se vira
para a frente, já a colocar o telemóvel ao ouvido.....

2) #7S MS to CU (SLOW PUSH) Olha em redor, mas a rua está
vazia. Quando se vira para a frente, já a colocar o
telemóvel ao ouvido.....PEDRO aparece mesmo em frente de
MATEUS, assustando-o. MATEUS dá um salto.

3) #7X MS OTS (MATEUS) PEDRO aparece mesmo em frente de
MATEUS, assustando-o. MATEUS dá um salto. MATEUS:"
AHhhhhh...a sério?!"PEDRO(irônico):"O que foi? Pensavas que
estava preso na mala do carro também?". MATEUS:"Claro,
desapareces assim.....". PEDRO: "A mala não tem nada!!! Eu
vi, por isso já podes tirar essa ideia estúpida da cabeça."
MATEUS olha para PEDRO conformado. MATEUS(desiludido):"Tenho
quase a certeza que ouvi uma pessoa ...". PEDRO:"Quase.....
Vamos para casa porque já está a ficar tarde. Eu deixo-te em
casa." MATEUS(desiludido):"Obrigado."

4) #7U CU (MATEUS) PEDRO aparece mesmo em frente de MATEUS,
assustando-o. MATEUS dá um salto. MATEUS:" AHhhhhh...a
sério?!"PEDRO(irônico) O.S.:"O que foi? Pensavas que estava
preso na mala do carro também?". MATEUS:"Claro, desapareces
assim.....". PEDRO O.S.: "A mala não tem nada!!! Eu vi, por
isso já podes tirar essa ideia estúpida da cabeça." MATEUS

(CONTINUA)

CONTINUA:

6.

olha para PEDRO conformado. MATEUS (desiludido): "Tenho quase a certeza que ouvi uma pessoa ...". PEDRO O.S.: "Quase..... Vamos para casa porque já está a ficar tarde. Eu deixo-te em casa." MATEUS (desiludido): "Obrigado."

5) #7T CU (PEDRO) PEDRO aparece mesmo em frente de MATEUS, assustando-o. MATEUS O.S.: " AHhhhhh....a sério?!" PEDRO (irônico): "O que foi? Pensavas que estava preso na mala do carro também?!". MATEUS O.S.: "Claro, desapareces assim.....". PEDRO: "A mala não tem nada!!! Eu vi, por isso já podes tirar essa ideia estúpida da cabeça." MATEUS olha para PEDRO conformado. MATEUS (desiludido) O.S.: "Tenho quase a certeza que ouvi uma pessoa ...". PEDRO: "Quase..... Vamos para casa porque já está a ficar tarde. Eu deixo-te em casa." MATEUS (desiludido) O.S.: "Obrigado."

6) #7V MS OTS (PEDRO) PEDRO aparece mesmo em frente de MATEUS, assustando-o. MATEUS dá um salto. MATEUS: " AHhhhhh....a sério?!" PEDRO (irônico): "O que foi? Pensavas que estava preso na mala do carro também?!". MATEUS: "Claro, desapareces assim.....". PEDRO: "A mala não tem nada!!! Eu vi, por isso já podes tirar essa ideia estúpida da cabeça." MATEUS olha para PEDRO conformado. MATEUS (desiludido): "Tenho quase a certeza que ouvi uma pessoa ...". PEDRO: "Quase..... Vamos para casa porque já está a ficar tarde. Eu deixo-te em casa." MATEUS (desiludido): "Obrigado."

.

SETUP 11: Angulo picado(god view)

1) #7A WS (CONFRONTO (MATEUS/PEDRO -> CARRO)) MATEUS e PEDRO ficam a olhar para o carro. De longe, na rua deserta. Vemos PEDRO a andar cuidadosamente, caminhando num passo apressado, olhando para um lado e para o outro em direcção ao carro. Gesticula para MATEUS apontando para os próprios olhos com dois dedos, pedindo que vigiasse a rua. MATEUS fica a vigiar a rua, a olhar para PEDRO. PEDRO, que já se encontra junto do carro olha para dentro do mesmo. Vai à mala cuidadosamente, baixa-se para tentar abri-la.

2) #10A WS MATEUS Já perto do carro, no mesmo local onde anteriormente ficara a vigiar PEDRO, olha para o carro mas não vê o amigo. Pega no telemóvel e liga para PEDRO. Este não atende. MATEUS liga de novo e PEDRO volta a não atender. Já impaciente manda uma sms a PEDRO. MATEUS(text): "Onde estás? Já cá estou." PEDRO não lhe responde e Mateus começa a ficar apreensivo, continuando à espera. Nada. Apercebe-se de que o amigo poderá tê-lo feito ir até ao carro para gozar com ele, virando-se para trás, volta para casa. -(Manda uma sms a PEDRO. MATEUS(text): "Espero que estejas contente, fizeste-me vir até aqui para gozares comigo." MATEUS guarda o telemóvel no bolso, passado breves segundos recebe uma

(CONTINUA)

CONTINUA:

7.

sms. Continuando a andar, pega no telemóvel e tem uma sms de PEDRO(text):"Eu estou aqui, estou escondido atrás do carro." MATEUS:"Eu liguei-te, estive a olhar para o carro de longe e não te vi lá. Nem sequer me respondeste." MATEUS, que continua a andar recebe outra sms de PEDRO mas com uma imagem em anexo. Quando abre a sms, pára, vendo uma imagem da mala semi-aberta. Volta para trás sem responder a PEDRO.)- Já a ver o carro de longe, aproxima-se do mesmo, verificando que a mala está, efetivamente, semi-aberta. Olha em redor do carro mas o amigo não está lá. MATEUS pega no telemóvel e já sem paciência, liga a PEDRO. Quando começa a chamar, MATEUS ouve o toque de chamada de um telemóvel, vindo da mala do carro, e desliga logo a chamada. O som também pára. MATEUS começa a ficar assustado, ligando de novo para confirmar o que acabara de ouvir. Quando a chamada começa de novo, MATEUS volta a ouvir um telemóvel a tocar na mala semi-aberta. Aterrorizado, aproxima-se do carro. Já sem o telemóvel ao ouvido, a chamada continua, o telemóvel continua a tocar dentro da mala e a chamada passa para o voice mail.

MATEUS deixa de ouvir o telemóvel a tocar e nesse momento abre a mala. Fica petrificado, chocado, apático. Recua muito lentamente, ao ver o amigo morto, dentro da mala do carro, com o telemóvel na mão. MATEUS, entra em choque e dá conta que algo está atrás dele, mas não se consegue mexer. Aparece uma silhueta desfocada atrás de MATEUS.

.

SETUP 12: Camara altura MATEUS

1) #10B MS (MATEUS, FRONT) MATEUS Já perto do carro, no mesmo local onde anteriormente ficara a vigiar PEDRO, olha para o carro mas não vê o amigo. Pega no telémovel e liga para PEDRO. Este não atende. MATEUS liga de novo e PEDRO volta a não atender. Já impaciente manda uma sms a PEDRO. MATEUS(text):"Onde estás? Já cá estou." PEDRO não lhe responde e Mateus começa a ficar apreensivo, continuando à espera. Nada. Apercebe-se de que o amigo poderá tê-lo feito ir até ao carro para gozar com ele, virando-se para trás, volta para casa.

2) #10C WS POV (MATEUS) MATEUS está perto do carro, no mesmo local onde anteriormente ficara a vigiar PEDRO, MATEUS olha para o carro mas não vê o amigo.

3) #10D ECU POV (TELEMOVEL MATEUS) Pega no telémovel e liga para PEDRO. Este não atende. Já impaciente manda uma sms a PEDRO. MATEUS(text):"Onde estás? Já cá estou." PEDRO não lhe responde e Mateus começa a ficar apreensivo, continuando à espera. Nada. Manda uma sms a PEDRO. MATEUS(text):"Espero que estejas contente, fizeste-me vir até aqui para gozares comigo." MATEUS guarda o telemóvel no bolso, passado breves

(CONTINUA)

CONTINUA:

8.

segundos recebe uma sms. Continuando a andar, pega no telemóvel e tem uma sms de PEDRO(text):"Eu estou aqui, estou escondido atrás do carro." MATEUS:"Eu liguei-te, estive a olhar para o carro de longe e não te vi lá. Nem sequer me respondeste." MATEUS recebe outra sms de PEDRO mas com uma imagem em anexo. Quando abre a sms, pára, vendo uma imagem da mala semi-aberta. Volta para trás sem responder a PEDRO.- Olha em redor do carro mas o amigo não está lá. MATEUS pega no telemóvel e já sem paciência, liga a PEDRO. Quando começa a chamar, MATEUS ouve o toque de chamada de um telemóvel, vindo da mala do carro, e desliga logo a chamada. O som também pára. MATEUS começa a ficar assustado, ligando de novo para confirmar o que acabara de ouvir.

4) #10E ECU (MATEUS, FRONT) PEDRO não lhe responde e Mateus começa a ficar apreensivo, continuando à espera. Nada. Apercebe-se de que o amigo poderá tê-lo feito ir até ao carro para gozar com ele, virando-se para trás, volta para casa. Manda uma sms a PEDRO. MATEUS guarda o telemóvel no bolso, passado breves segundos recebe uma sms. Continuando a andar, pega no telemóvel e tem uma sms de PEDRO. MATEUS, que continua a andar recebe outra sms de PEDRO mas com uma imagem em anexo. Quando abre a sms, pára, vendo uma imagem da mala semi-aberta. Volta para trás sem responder a PEDRO. Já a ver o carro de longe, aproxima-se do mesmo, verificando que a mala está, efetivamente, semi-aberta. Olha em redor do carro mas o amigo não está lá. MATEUS pega no telemóvel e já sem paciência, liga a PEDRO. Quando começa a chamar, MATEUS ouve o toque de chamada de um telemóvel, vindo da mala do carro, e desliga logo a chamada. O som também pára. MATEUS começa a ficar assustado, ligando de novo para confirmar o que acabara de ouvir. Quando a chamada começa de novo, MATEUS volta a ouvir um telemóvel a tocar na mala semi-aberta. Aterrorizado, aproxima-se do carro. Já sem o telemóvel ao ouvido, a chamada continua, o telemóvel continua a tocar dentro da mala e a chamada passa para o voice mail.

MATEUS deixa de ouvir o telemóvel a tocar e nesse momento abre a mala. Fica petrificado, chocado, apático. Recua muito lentamente, ao ver o amigo morto, dentro da mala do carro, com o telemóvel na mão. MATEUS, entra em choque e dá conta que algo está atrás dele, mas não se consegue mexer. Aparece uma silhueta desfocada atrás de MATEUS.

5) #10F MS (FOLLOW MATEUS, FRONT) Apercebe-se de que o amigo poderá tê-lo feito ir até ao carro para gozar com ele, virando-se para trás, volta para casa. - (Manda uma sms a PEDRO. MATEUS(text):"Espero que estejas contente, fizeste-me vir até aqui para gozares comigo." MATEUS guarda o telemóvel no bolso, passado breves segundos recebe uma sms. Continuando a andar, pega no telemóvel e tem uma sms de PEDRO(text):"Eu estou aqui, estou escondido atrás do carro." MATEUS:"Eu liguei-te, estive a olhar para o carro de longe e

(CONTINUA)

CONTINUA:

9.

não te vi lá. Nem sequer me respondeste." MATEUS, que continua a andar recebe outra sms de PEDRO mas com uma imagem em anexo. Quando abre a sms, pára, vendo uma imagem da mala semi-aberta. Volta para trás sem responder a PEDRO.)- Já a ver o carro de longe, aproxima-se do mesmo, verificando que a mala está, efetivamente, semi-aberta. Olha em redor do carro mas o amigo não está lá. MATEUS pega no telemóvel e já sem paciência, liga a PEDRO. Quando começa a chamar, MATEUS ouve o toque de chamada de um telemóvel, vindo da mala do carro, e desliga logo a chamada. O som também pára. MATEUS começa a ficar assustado, ligando de novo para confirmar o que acabara de ouvir. Quando a chamada começa de novo, MATEUS volta a ouvir um telemóvel a tocar na mala semi-aberta. Aterrorizado, aproxima-se do carro. Já sem o telemóvel ao ouvido, a chamada continua, o telemóvel continua a tocar dentro da mala e a chamada passa para o voice mail.

MATEUS deixa de ouvir o telemóvel a tocar e nesse momento abre a mala. Fica petrificado, chocado, apático. Recua muito lentamente, ao ver o amigo morto, dentro da mala do carro, com o telemóvel na mão.

6) #10H ECU (MAO MATEUS) MATEUS deixa de ouvir o telemóvel a tocar e nesse momento abre a mala.

7) #10I ECU (FACE MATEUS) Fica petrificado, chocado, apático. Recua muito lentamente, ao ver o amigo morto, dentro da mala do carro, com o telemóvel na mão.

8) #10L MCU MATEUS, entra em choque e dá conta que algo está atrás dele, mas não se consegue mexer. Aparece uma silhueta desfocada atrás de MATEUS.

9) #10M MCU OTS ((MATEUS, FRONT) NERD DESFOCADO, SLIDE) MATEUS, entra em choque e dá conta que algo está atrás dele, mas não se consegue mexer. Aparece uma silhueta desfocada atrás de MATEUS.

10) #10N CU OTS ((MATEUS, FRONT) NERD DESFOCADO) Vemos um close up dos olhos de MATEUS, quando ouve umas chaves a tilintar. NERD O.S.: "Precisas de ajuda?!" Cai uma lágrima pela cara de MATEUS.

11) #10O ECU (OLHOS MATEUS, LAGRIMA) Extreme close up dos olhos de MATEUS Cai uma lágrima pela cara de MATEUS.

.

SETUP 13: Camara altura mala, POV CARRO

1) #10G MD POV (TOPO MALA, SLIDE) Quando a chamada começa de novo, MATEUS volta a ouvir um telemóvel a tocar na mala semi-aberta. Aterrorizado, aproxima-se do carro. Já sem o

(CONTINUA)

CONTINUA:

10.

telemóvel ao ouvido, a chamada continua, o telemóvel continua a tocar dentro da mala e a chamada passa para o voice mail. MATEUS deixa de ouvir o telemóvel a tocar e nesse momento abre a mala. Fica petrificado, chocado, apático.

.

SETUP 14: Camara altura mala

1) #10J CU (PEDRO MORTO) Recua muito lentamente, ao ver o amigo morto, dentro da mala do carro, com o telemóvel na mão.

2) #10K ECU (PEDRO MORTO) Recua muito lentamente, ao ver o amigo morto, dentro da mala do carro, com o telemóvel na mão.

.

SETUP 15: Camara altura de NERD

1) #10P ECU (BOCA/QUEIXO NERD, FRONT) NERD O.S.: "Precisas de ajuda?!"

SHOTLIST FOR SCENE #9 - INT. QUARTO MATEUS - NOITE

.

SETUP 1: Angulo picado(god view)

1) #9A(~#9B) WS MATEUS está a dormir. Acorda sobressaltado quando o seu telemóvel toca, este rejeita a chamada e volta a dormir. O telemóvel toca outra vez. MATEUS irritado desliga-o outra vez e repara que foi PEDRO que lhe ligara. MATEUS recebe uma sms de PEDRO a dizer que estava ao pé do carro e que afinal MATEUS tinha razão. MATEUS empolgado levanta-se e veste-se sem fazer barulho.

.

SETUP 2: Camara à altura da janela do quarto de MATEUS

1) #9B CU to MLS Travelling da janela de MATEUS, mostra o relógio e pára no canto do quarto de MATEUS, mostrando quase o quarto todo.

.

SETUP 3: Camara à altura de MATEUS

1) #9C MS(MATEUS) MATEUS está a dormir. Acorda sobressaltado quando o seu telemóvel toca, este rejeita a chamada e volta a dormir. O telemóvel toca outra vez. MATEUS irritado desliga-o outra vez e repara que foi PEDRO que lhe ligara. MATEUS recebe uma sms de PEDRO a dizer que estava ao pé do carro e que afinal MATEUS tinha razão. MATEUS empolgado levanta-se.

2) #9D CU(MATEUS) MATEUS está a dormir. Acorda sobressaltado quando o seu telemóvel toca, este rejeita a chamada e volta a dormir. O telemóvel toca outra vez. MATEUS irritado desliga-o outra vez e repara que foi PEDRO que lhe ligara. MATEUS recebe uma sms de PEDRO a dizer que estava ao pé do carro e que afinal MATEUS tinha razão. MATEUS empolgado levanta-se.

.

SETUP 4: Camara à altura comoda de MATEUS

1) #9E ECU Telemóvel toca na comoda de MATEUS. Telemóvel está focado e MATEUS desfocado em segundo plano, este deliga-o. O telemóvel toca novamente, MATEUS pega no telemóvel outra vez, nesse momento o foco fica no segundo plano que é MATEUS.

.

(CONTINUA)

CONTINUA:

2.

SETUP 5: Camara à altura de MATEUS POV

1) #9F ECU (MATEUS POV TELEMOVÉL) MATEUS irritado desliga-o outra vez e repara que foi PEDRO que lhe ligara. MATEUS recebe uma sms de PEDRO a dizer que estava ao pe do carro e que afinal MATEUS tinha razão. MATEUS empolgado levanta-se.

2) #9Fa CU (OTS MATEUS) MATEUS irritado desliga-o outra vez e repara que foi PEDRO que lhe ligara. MATEUS recebe uma sms de PEDRO a dizer que estava ao pe do carro e que afinal MATEUS tinha razão. MATEUS empolgado levanta-se.

.