



CATÓLICA
ESCOLA DAS ARTES

PORTO

A Estória de um Fardo:
O cinema como um olhar *uncanny* do real

Relatório de Projeto Final apresentado à Universidade Católica Portuguesa
para obtenção do grau de Mestre em Cinema

Nuno Brandão Gomes e Rodrigues da Silva

Porto, abril de 2025



CATÓLICA
ESCOLA DAS ARTES

PORTO

A Estória de um Fardo:
O cinema como um olhar *uncanny* do real

Relatório de Projeto Final apresentado à Universidade Católica Portuguesa
para obtenção do grau de Mestre em Cinema

Nuno Brandão Gomes e Rodrigues da Silva

Trabalho efetuado sob a orientação de

Daniel Ribas

Porto, abril de 2025

Agradecimentos

Ao meu orientador, Professor Doutor Daniel Ribas pela confiança, dedicação e acompanhamento constante ao longo deste projeto e investigação.

A todos os docentes e técnicos da Escola das Artes que contribuíram, direta ou indiretamente para este projeto.

À Patrícia Almeida, técnica audiovisual da Faculdade de Belas Artes da Universidade do Porto pelas conversas, pelo apoio constante quando muitas vezes me encontrava às escuras e por acreditar na minha visão para contar esta pequena estória.

À Elisa Vieira, por ter sido o meu braço direito ao longo de toda a produção deste filme, pela incansável dedicação, pela cumplicidade e sobretudo pela amizade.

A toda a minha pequena grande equipa por terem aceite este desafio e pela bonita colaboração entre todos que tornou este filme possível.

Aos meus amigos e colegas de atelier pela amizade e pelo apoio durante este percurso.

À minha família, Mãe, Pai, Irmão, pelo amor, pela paciência, por acreditarem em mim e pelo apoio incondicional.

Resumo

Este relatório de projeto teórico-prático propõe uma reflexão sobre o cinema como um meio narrativo capaz de desvelar e questionar as estruturas da realidade através de um olhar inquietante, estranhamente familiar (*uncanny*) sobre a mesma. Neste sentido, esta investigação apresenta a *Greek Weird Wave* como um movimento cinematográfico contemporâneo que, através da construção de narrativas alegóricas e de uma poética metonímica, lança um olhar distorcido sobre a realidade, não apenas como uma tentativa de a compreender, mas com o objetivo de captar o profundo mal-estar com a política moderna de vigilância, gestão da austeridade, pânico moral e o controlo sobre a vida que se vivia na Grécia após o eclodir da crise financeira que afetou o país a partir de 2008. Neste contexto, analisa-se a obra *Dogtooth* (2009) de Yorgos Lanthimos, como um filme, onde a alegoria e a metonímia, surgem como ferramentas e/ou linguagem biopolítica, interessada nas dinâmicas de governo e poder de um determinado grupo e na criação de um realismo que acomoda e causa estranheza.

Tendo como referência estes princípios e mecânicas da atuação da alegoria enquanto um olhar *uncanny* do real, nasce a curta-metragem *A Estória de um Fardo*. O filme emerge do cruzamento entre o desejo de explorar visualmente um objeto quotidiano – um porta-fatos azul, que jaz pendurado numa das traves de uma claraboia – com o texto *O Mito de Sísifo* (1942) de Albert Camus. Tendo como referência o realismo estranho da *Weird Wave*, procura-se uma narrativa de tom alegórico e surrealista, que explore um sentimento de estagnação e alienação existencial, a partir da fadiga emocional de uma jovem que se apercebe que não consegue chorar: um conto sobre alguém que deseja libertar-se dos fantasmas que a aprisionam dentro de si, alguém desconectada das suas próprias emoções, mas que deseja com toda a força reanimar essa parte do seu ser.

Palavras-chave

Cinema; Ficção; *Uncanny*; Alegoria; Metonímia; Biopolítica; *Greek Weird Wave*; Yorgos Lanthimos; O Mito de Sísifo

Abstract

This theoretical-practical Project report proposes a reflection on cinema as a narrative medium capable of unveiling and questioning the structures of reality through an unsettling, eerily familiar (*uncanny*) gaze. In this sense, this investigation presents the *Greek Weird Wave* as a contemporary cinematic movement that, through the construction of allegorical narratives and a metonymic poetics, casts a distorted view of reality – not merely as an attempt to understand it, but with the aim of capturing the profound unease surrounding modern politics of surveillance, austerity management, moral panic, and the control over life experienced in Greece following the outbreak of the financial crisis that affected the country from 2008 onwards. Within this context, the study analyzes *Dogtooth* (2009) by Yorgos Lanthimos as a film in which allegory and metonymy emerge as tools and/or a biopolitical language, engaged in exploring the dynamics of governance and power within a given group, while constructing a realism that both accommodates and provokes estrangement.

Based on these principles and the mechanics of allegory as an uncanny lens on reality, the short film *A Burden's Tale* was conceived. The film arises from the intersection of a desire to visually explore an everyday object – a blue garment bag hanging from a beam beneath a skylight — with Albert Camus' *The Myth of Sisyphus* (1942). Inspired by the strange realism of the *Weird Wave*, the film seeks an allegorical and surrealist narrative that delves into a sense of stagnation and existential alienation, following the emotional fatigue of a young woman who realizes she is unable to cry: a tale about someone who wishes to free themselves from the ghosts that imprison them within, someone disconnected from their own emotions, but who desires with all their strength, to reignite that part of their being.

Keywords

Cinema; Fiction; *Uncanny*; Allegory; Metonymy; Biopolitics; *Greek Weird Wave*; Yorgos Lanthimos; *The Myth of Sisyphus*

Índice

I.	Introdução	1
II.	O cinema como um olhar <i>uncanny</i> do real: <i>A Greek Weird Wave</i>	
	II.1 – <i>A Greek Weird Wave</i>	5
	II.1.1 – <i>Casus Belli</i>	5
	II.1.2 – O nascimento acidental de um movimento	8
	II.2 – A alegoria como linguagem biopolítica: <i>Dogtooth</i>	13
	II.2.1 – Alegoria e metonímia	13
	II.2.2 – Um cinema biopolítico.	23
III.	A Estória de um Fardo	
	III.1 – Pré-Produção	31
	III.1.1 – Génesis: O porta-fatos pendurado numa claraboia	31
	III.1.2 – À procura d’A Estória de um Fardo	35
	III.1.3 – Sinopse	40
	III.1.4 – Nota de intenções	40
	III.1.5 – Tratamento estético	41
	III.1.6 – Metodologias e cronograma	43
	III.1.7 – Elenco e equipa	44
	III.1.8 – Ficha técnica	46
	III.1.9 – Direção de produção e orçamento	47
	III.2 – Produção	49
	III.2.1 – Rodagem	49
	III.2.2 – Realização	53
	III.2.3 – Direção de fotografia	55
	III.3 – Pós-Produção	58
	III.3.1 – Montagem	58
	III.3.2 – Pós-produção de som	60
	III.3.3 – Correção de cor	62
IV.	Reflexões	66
V.	Conclusões	69
VI.	Bibliografia	72

VII. Anexos	76
VII.1 – Argumento	76
VII.2 – Storyboard	88
VII.3 – Atlas de imagens	96
VII.4 – Dossiê de pré-produção	97
VII.5 – Dossiê de perfil de personagens	111
VII.6 – Testes e experiências	115
VII.7 – Caderno/ diário de projeto	120

“Todos nós somos casas assombradas”
- Hilda Doolittle, 1985

I. Introdução

O mundo é *uncanny*.

O *uncanny* é fantasmagórico. Diz respeito ao estranho, ao peculiar e ao misterioso relacionado com algo de sobrenatural. O primeiro a determinar a natureza distinta do *uncanny*, foi Sigmund Freud, em 1919, no ensaio “Das Unheimliche (The Uncanny)”, definindo-a sobretudo como um sentimento, não apenas estranho ou misterioso, mas mais especificamente, como algo estranhamente familiar (Freud, 1919, p. 339)

Envolve sentimentos de incerteza, particularmente relativos à realidade de quem se é ou do que está a viver, um questionamento da própria natureza, da natureza humana e da natureza da realidade e do mundo. É uma crise do próprio e uma crise do natural, uma perturbação tanto da própria noção de próprio, da ideia de propriedade pessoal ou privada como de qualquer sentido direto do que está no interior e do que está no exterior. Nicholas Royle, (2003, p. 14) define-o como uma espécie de um encontro secreto, inseparável de uma apreensão, ainda que fugaz, de algo que deveria ter permanecido escondido, mas que foi desvelado.

É um sentimento que acontece apenas a nós próprios, dentro de nós mesmos, mas que nunca é nosso. Como Julia Kristeva (1988, p.170) aponta, “sabemos que somos estrangeiros para nós próprios, e é com a ajuda desse único apoio que podemos tentar viver com os outros”. É um sentimento que pode ser construído como um corpo estranho/estrangeiro dentro de si mesmo, até mesmo a experiência de si próprio como um corpo estranho, um estranhamento que vem, sobretudo, nas incertezas do silêncio, da solidão e da escuridão.

No entanto, não é apenas uma experiência de incerteza ou alienação, é uma mistura peculiar entre o familiar e o não familiar, podendo assumir a forma de algo familiar que surge inesperadamente num contexto estranho e não familiar, ou de algo estranho e não familiar que surge inesperadamente num contexto familiar. Pode, como sugere Royle (2003, pp.13 e 14), ser sentido como resposta a formas do que pode parecer uma vida meramente mecânica ou automática, a manifestações de insanidade, a objetos e bonecos que apresentem características semelhantes ou próximas da “vida”, ou estar ainda relacionado com algo estranhamente belo, que é ao mesmo tempo assustador, como na imagem de um duplo.

O *uncanny* é também um termo importante para o pensamento e debate contemporâneos em diversas disciplinas e discursos, incluindo a filosofia, a literatura, os estudos cinematográficos, a arquitetura e a psicanálise. Diversas noções do *uncanny* proporcionam formas de pensar criticamente sobre o que está a acontecer à nossa volta, no mundo ocidental e mais além. Este tem sido foco de uma reflexão crítica, literária, filosófica e política desde meados do séc. XIX, desde Karl Marx e Friedrich Nietzsche a Sigmund Freud, Martin Heidegger, Ludwig Wittgenstein e Jacques Derrida (Royle, 2003, p. 16). Para Marx, tudo o que está relacionado com noções de alienação, revolução e repetição, tudo o que fale de um espectro que assombra a Europa, resume-se a uma reflexão do *uncanny* (apud, Mehlman, 1977, p. 8). Já Heidegger, no século XX, explora a noção de que “no fundo, o comum não é comum, é extraordinário, *uncanny*”, afirmando o caráter do nosso mundo como *uncanny*, pouco acolhedor, inabitável (Heidegger, 1975, p. 54). O que Heidegger sugere, vai de encontro com aquilo que Stanley Cavell (1988, p.30), chamou de um “surrealismo do habitual”.

Segundo Royle (2003 p. 17) o Formalismo Russo, por exemplo, foi impelido não por um desejo de domesticar, ordenar e controlar a literatura, mas sim pelo desejo de registrar e afirmar o poder da literatura em tornar estranho, desfamiliarizar e tornar desconhecido todo o tipo de percepções e crenças familiares. De forma semelhante, no contexto do teatro do século XX, Bertolt Brecht aponta a importância do efeito da alienação, ou *A-effect*, ou seja, em “tornar um objeto comum e familiar, imediatamente acessível, em algo peculiar, surpreendente e inesperado”. O interesse de Brecht reside nas possibilidades políticas, transformadoras e revolucionárias de tornar estranho o que é familiar. Como escreve, “as novas alienações destinam-se apenas a libertar os fenómenos socialmente condicionados do cunho de familiaridade que os protege hoje do nosso alcance” (Brecht apud, Royle, 2003, p.17).

Todas estas perspetivas, permitem sentir, das mais variadas formas, o significado inelutável do *uncanny*, como forma de pensar a chamada “vida real”, comum, familiar e quotidiana. Ligado ao pensamento de noções de casa e desapropriação, o caseiro e o não caseiro, propriedade e alienação, o *uncanny* torna-se, nas palavras de Anthony Vidler, “uma metáfora para a condição moderna fundamentalmente inabitável” (Vidler, 1992).

É precisamente neste contexto que este relatório, num primeiro momento, propõe um encontro de um movimento cinematográfico contemporâneo que soube lançar um olhar *uncanny* sobre a realidade, capaz de a questionar e a colocar em causa: a *Greek Weird Wave*. Ao longo do segundo capítulo, este novo cinema grego é apresentado como um cinema de ficção assente em narrativas construídas através de alegorias que atuavam segundo uma poética metonímica. Tratava-se sobretudo de um olhar distorcido, de um “falar de outra forma” sobre

a realidade que os rodeava, não só como uma tentativa de a compreender, mas com o objetivo de captar o profundo mal-estar com a política moderna de vigilância, gestão da austeridade, pânico moral e com o controlo sobre a vida que se vivia na Grécia após o eclodir da crise financeira que afetou o país a partir de 2008. Falamos de um cinema biopolítico, interessado na criação de um realismo que acomoda a estranheza, o estranho (ou *weird*) e a desfamiliarização, com estratégias que chamam a atenção aos fundamentos estruturais de certas “realidades”. Esta triangulação entre a alegoria, a biopolítica e o estranho será abordada principalmente através da análise do filme *Dogtooth* (2009), de Yorgos Lanthimos.

É no culminar desta investigação que surge o projeto *A Estória de um Fardo*. Ao longo do terceiro capítulo, será descrita toda a metodologia e processo criativo deste projeto, dividido em três fases: pré-produção, produção e pós-produção. O filme nasce do cruzamento entre o desejo de explorar visualmente um porta-fatos azul – um objeto quotidiano que é descontextualizado ao ser-lhe atribuído uma cadeia de significados que lhe são aparentemente distantes, imputando um certo grau de animismo – com o texto *O Mito de Sisifo* (1942) de Albert Camus, numa procura por uma narrativa que conseguisse captar um sentimento de estagnação e alienação relativa à existência e condição humana, contada a partir da apatia de uma jovem que se apercebe que não consegue chorar. É um conto sobre alguém que deseja libertar-se dos fantasmas que o aprisionam dentro de si, alguém desconectado das suas próprias emoções, mas que deseja com toda a força reanimar essa parte do seu ser.

Finalmente, no quarto capítulo, será feita uma reflexão crítica sobre como o filme desenvolvido utiliza, como ponto de partida, os conceitos, ideias e metodologias desenvolvidas nos capítulos anteriores no seu processo criativo.

II. O cinema como um olhar *uncanny* do real: A *Greek Weird Wave*

II.1 – A *Greek Weird Wave*¹

II.1.1 – *Casus Belli*²

Um carrinho de compras, cheio no seu interior, é empurrado em direção a uma longa fila que se acumula numa das caixas de um supermercado. Num movimento lento, percorremos a fila até alcançarmos a primeira pessoa, seguindo-a até à saída do supermercado. Ao sair, encontramos o final de uma outra fila, agora para entrar numa discoteca. Percorremos novamente a fila até ao seu início e acompanhamos a primeira pessoa, que se desloca para o final de uma nova fila no interior de uma igreja para receber a comunhão. Continuamos sucessivamente neste padrão ao longo de mais quatro filas, onde a primeira pessoa de cada uma se torna na última das seguintes, criando uma enorme fila humana. Da igreja passamos para uma galeria de arte. Da galeria para um café. Do café para um ponto de registo da lotaria. Da lotaria para uma caixa de multibanco. E por fim, do multibanco para uma fila, em frente ao estádio Panathinikon³ em Atenas, onde as pessoas mais pobres da cidade esperam pela sua vez de receber uma sopa. No início desta fila está um velho, a quem é negado o acesso à sopa quando chega a sua vez. Revoltado, corre em direção à fila atrás de si empurrando-a violentamente para trás. Todas as pessoas da fila começam a cair, sucessivamente umas atrás das outras, colapsando todas as sete filas anteriores num efeito de dominó até chegar ao ponto inicial, o carrinho de compras no supermercado. Este, que também é empurrado, começa a sua jornada no sentido contrário às filas. Sem parar, desloca-se pela cidade de Atenas, perdendo bens como fruta e legumes, à medida que o caminho se apresenta com mais turbulência. No entanto, mantém-se ainda bastante abastecido. O cenário da cidade é substituído pela paisagem árida e vazia do campo, onde por fim para e encontra o velho revoltado que havia começado toda aquela cadeia. O velho aproxima-se do carrinho, observa-o e depois volta o olhar para nós, espectadores. Fim.

¹ Como se verificará ao longo deste capítulo, a nova vaga de cinema grego popularizou-se dentro dos fóruns internacionais precisamente pelas suas qualidades formais, estranhas aos cânones cinematográficos. Neste sentido, por ser um termo bastante debatido, será usada a expressão em inglês por melhor se adequar à denominação e caracterização deste movimento.

² Do latim *Casus Belli* (ocasião para a guerra) para designar um fato considerado suficientemente grave pelo Estado ofendido para declarar guerra ao Estado supostamente ofensor. É um ato ou evento que provoca ou é usado para justificar uma guerra ou o início de um conflito, normalmente associado ao âmbito do direito internacional público e do direito da guerra.

³ Conhecido por ter acolhido a totalidade dos jogos olímpicos de 1896 e uma pequena, mas significativa, parte dos jogos olímpicos de 2004.



Figura 1,2 e 3. Fotografamas de *Casus Belli*, Yorgos Zois (2010)

O período no qual o cinema grego começou a receber uma maior notoriedade nos fóruns internacionais correspondeu a um período de grande turbulência socioeconómica no próprio país. Desde dezembro de 2008 tudo na Grécia começara subitamente a ser colocado em causa. O país entrara num período formalmente denominado por “Crise Grega”, tornando-se num sinónimo para a crise financeira internacional que atingiu as economias mundiais – e, em particular, dos países do sul da Europa – após o colapso do banco americano Lehmann Brothers. Lentamente esta começara a tornar-se numa crise nacional mais local e focalizada. A crise da dívida soberana na Grécia quase levava o país à beira da falência, provocando uma das maiores e mais dramáticas quedas do nível de vida, nos salários e nas pensões, acompanhadas pelo aumento dos impostos e do desemprego (Papanikolaou, 2011, p. 36).

A narrativa do episódio das sete filas narrado no início deste capítulo corresponde à curta-metragem realizada por Yorgos Zois, *Casus Belli* (2010). Com a sua estreia em Veneza em 2011, o filme de Zois é um exemplo de um comentário alargado sobre a vida sob austeridade que se vivia na Grécia contemporânea da última década. Como afirma Zois, “[nos últimos anos,] se andássemos pelas ruas de Atenas ou lêssemos as notícias, teríamos a sensação de que uma crise estava prestes a acontecer. Enquanto observava todas estas coisas, sentia no ar, na atmosfera, o cheiro de que algo enorme estava prestes a acontecer.” (Zois in Arte, 2011)

Diariamente a população grega ouvia sobre os fracassos económicos, sobre obstáculos difíceis de ultrapassar, sobre limites que haviam sido ultrapassados, sobre parceiros europeus que pressionavam a Grécia por soluções drásticas e sobre uma sociedade prestes a explodir. Relativamente a *Casus Belli*, Zois refere ainda que

“esta seria a forma mais direta de mostrar a sociedade ao longo daquelas sete filas. O meu objetivo foi mostrar que estamos todos ligados. Se um cair, todos caem. É como na Europa, neste momento. Estamos todos ligados. Se um cair, todos cairão. Em todas as filas há alguém que passa para a seguinte – é o puro sobrevivente. Mas ao mesmo tempo essa pessoa acabará por cair a dada altura. (...) [na Grécia], é muito difícil não ser influenciado pelas imagens violentas que se multiplicam todos os dias. Por isso esta é a minha forma de me exprimir. E, por vezes, sinto que é a minha forma de resistência maciça, esta é a minha forma de fazer as coisas.” (Zois in Arte, 2011)

Com uma população cada vez mais frustrada pelos problemas socioeconómicos do país, enquanto novas medidas de austeridade eram anunciadas e apresentadas como não negociáveis, um movimento de contestação geral e protesto antiautoritário começava a eclodir dentro da

sociedade grega. Numa ação direta de democracia, manifestantes saíam regularmente às ruas, ocupando as praças principais das grandes cidades, como, por exemplo, a Praça Syntagma em Atenas, um dos pontos da jornada do carrinho de compras no filme de Zois. No entanto, é o assassinato do jovem Alexandros Grigoropoulos, um adolescente de 15 anos morto a tiro por um agente da polícia em dezembro de 2008, que marca o início da rebelião grega (Papanikolaou 2021, pp. 2-3). A morte de Alexandros deu origem a uma grande e intensa onda de protestos e manifestações, transformados em tumultos generalizados que o jornal Kathimerini descrevera como “os piores que a Grécia já viu desde a restauração da democracia em 1974” (Christofer, 2008).

O movimento dos Cidadãos Indignados⁴, surgido em 2011, tornou-se num ponto de referência na Grécia, estabelecendo a base do imaginário simbólico da resistência da Crise Grega (Dalakoglou e Vradis, 2011; Panourgia, 2011; Papanikolaou, 2014). Erato Basea (2016, pp. 61-72) declara que a Crise Grega havia desenvolvido a sua própria economia visual, tornando-se simultaneamente icônica, iconoclasta e etnográfica. Imagens de manifestações maciças, de destruição e incêndios de edifícios públicos como assembleias populares, de uma enorme mobilização policial e do súbito empobrecimento visível das grandes cidades gregas, começavam a circular pelos meios de comunicação social internacionais, contribuindo para a formulação de um rico imaginário iconográfico, que eventualmente encontrara o seu caminho e forma de expressão na cultura grega, na fotografia, no teatro, na literatura e no cinema, num movimento que viria a ficar conhecido como *Greek Weird Wave*.

II.1.2 – O nascimento acidental de um movimento

Perante a atmosfera de grande instabilidade socioeconómica que assombrou a Grécia na última década, seria de esperar que o cinema, principalmente as formas de pensar e fazer cinema, sofresse também alterações. Tal como Steve Rose, no artigo *Attenberg, Dogtooth and the Weird Wave of Greek Cinema*, publicado pelo *The Guardian* em 2011, podemos-nos questionar se “será apenas uma coincidência que o país mais perturbado do mundo estivesse a produzir o cinema mais perturbado do mundo?”⁵ (Rose, 2011)

⁴ Movimento que surgiu em 2011 durante a grande recessão. Funcionaram como um farol de tropos discursivos populistas, que cimentaram a emergência de uma nova divisão na sociedade grega entre cidadãos pró e contra o regate. A marca dos indignados na psique grega teve repercussões na consolidação de um novo sistema partidário, ao minar as forças políticas tradicionais e legitimar novos candidatos anti-establishment. (Aslanidis e Marantzidis, 2016)

⁵ Original: “Is it just coincidence that the world’s most messed-up country is making the world’s most messed-up cinema?”

A produção cinematográfica grega concentrava-se em torno de um pequeno número de produtoras que tentava assegurar o seu financiamento principalmente através de instituições públicas como o Greek Film Center, canais de televisão do estado e alguns apoios ao cinema europeu como o Eurimages. Devido à grande recessão de 2008, a capacidade destes fundos públicos tornara-se cada vez mais precária, levando ao surgimento de uma nova rede de produção, mais dinâmica, que procurava financiamento, por vezes de forma parcial, em novas fontes internacionais (Papanikolaou, 2021, p. 41). Note-se que esta é uma história bastante comum, quando falamos de outros polos de cinema de pequenas nações desde o final do século XX. A propósito do cinema grego, Lydia Papadimitriou (2017, p. 148), escreve que “a trajetória e reconhecimento internacional do cinema grego, não é apenas um desejo, mas uma condição fundamental da sua possibilidade (...) Por outras palavras, para que estes filmes existam, têm de estar crucialmente dependentes na sua circulação internacional”.

Com a escassez de fundos, começaram a surgir na Grécia cada vez mais produções independentes, resultantes de pequenos esforços coletivos entre os realizadores gregos. O realizador Yorgos Lanthimos, no artigo de Rose, afirma que “Esta é a única maneira de fazer filmes aqui. Não existem produtores na Grécia e dinheiro público. Muitas das vezes não sabemos o que estamos a fazer, é um pesadelo. Mas pelo menos, fazemo-lo fruto do amor” (Lanthimos apud. Rose, 2011). Com o argumento de que os sistemas tradicionais de financiamento, produção e apoio ao cinema grego haviam potencializado a sua estagnação e introversão, uma nova geração de cineastas decide agir. Autodenominavam-se por *Filmmakers in the FOG*⁶ – tendo este acrónimo um duplo sentido, podendo corresponder também a *filmmakers of Greece* – e tinham como principal missão estabelecer uma base que moldasse um novo período do cinema grego, sem a presença paternalista dos seus antepassados e o controlo sufocante das velhas redes de produção (Papanikolaou, 2021, p. 35). Desejavam, acima de tudo, encontrar um elo perdido não com o passado, mas com o futuro, anunciando assim a chegada de uma nova vaga de filmes na Grécia.

Dominados pela ironia, por narrativas paradoxais e absurdas de finais abertos, estes filmes destacavam-se pela sua tendência para a alegoria visual, combinadas com personagens apáticas e distantes e de atuações mecânicas. Apresentavam sequências de súbita violência, nas quais alguém tenta assumir o controlo total sobre o corpo e/ou consciência de outros, como, por exemplo, em cenas de domesticação e treino de animais, principalmente de cães, tomadas como

⁶ Começaram inicialmente como um grupo de debate não oficial entre 2008 e 2009, tornando-se eventualmente num movimento protestante no seio da indústria do cinematográfica grega, com exigências específicas ao Ministério da Cultura e organizando as suas próprias exibições e eventos públicos. (Antiohos 2009; Flix Team 2018)

uma libertação emocional e um grito de desespero. Marcados por uma *mise-en-scène* minimalista, de espaços vazios e urbanos como hospitais, estabelecimentos de ensino, estes filmes possuíam uma qualidade “estranha”, relacionada, de alguma forma, com os problemas sociopolíticos do país. Destacam-se aqui algumas das características mais peculiares e predominantes deste novo cinema que eclodiu na Grécia, aquelas que levaram a crítica internacional a denominar esta panóplia de filmes por *Greek Weird Wave* (Papanikolaou, 2021 pp. 2 e 39; Rose, 2011).

Filmes como *Dogtooth* (2009), de Yorgos Lanthimos, – obteve o prêmio *Un Certain Regard* no festival de Cannes em 2009, uma nomeação para os Óscars em 2011 e conseguiu distribuição em mais de vinte países – *Attenberg* (2010) de Athina Rachel Tsangari – que, além de vencer dois prêmios no Festival de Veneza de 2010, obteve também uma distribuição internacional – assim como a cobertura na imprensa internacional de filmes como *Strella: A Woman's Way* (2009) de Panos Kourtras, *Unfair World* (2009) de Filippos Tsito, *The knifer* (2010) de Yannis Economide, beneficiaram de um súbito interesse, sucesso e reconhecimento internacional, suscitando diversos comentários que, pelas suas características comuns, aparentavam pertencer a um novo movimento ou vaga (*wave*) do cinema grego (Papanikolaou, 2021 pp.1-2).

No entanto, ao contrário de movimentos como o *Dogme 95* na Dinamarca ou a *Nouvelle Vague* Francesa, não existiu um manifesto coletivo por parte dos realizadores gregos, em torno do qual se agrupassem. Lanthimos, por exemplo, afirma que “não existe nenhuma base fundacional. Não há uma filosofia comum, o que é algo bom (...) A única coisa que temos em comum é a falta de fundos, por isso temos de fazer os nossos próprios filmes, muito baratos e pequenos” (apud. Rose, 2011). Uma das vozes mais eminentes sobre a *Greek Weird Wave* é Dimitris Papanikolaou. No seu livro *Greek Weird Wave: A Cinema of Biopolitics* (2021), explica que a *Weird Wave* fora concebida no contexto *World Cinema*⁷, ou seja, moldada pelo trabalho de curadoria em festivais internacionais e por artigos jornalísticos (Papanikolaou, 2021, p. 4). O artigo de Steve Rose é precisamente um exemplo de um dos primeiros textos em que, através de uma mera descrição, acabou por dar nome a um movimento local e por lhe dar forma e popularidade a nível internacional.

⁷ Compreende-se por *World Cinema* como um diverso corpo de filmes produzidos fora das grandes indústrias cinematográficas, definida pela sua presença em circuitos internacionais, muitas vezes com orçamentos reduzidos e estratégias de produção criativas, assim como aberto a novas tecnologias. (Elsaesser 2009; Nagib et al. 2011)

Depressa, a *Greek Weird Wave* tornara-se num rótulo, numa referência, numa entrada bibliográfica e numa categoria em festivais de cinema, um movimento para novas produções, uma palavra-chave para a seleção de argumentos e um conceito analítico do *World Cinema* (Papanikolaou, 2021, pp. 3-4). Ao mesmo tempo que a popularidade do termo aumentava entre a comunidade cinematográfica⁸, havia também quem o contestasse como artistas, críticos, académicos e cinéfilos – céticos do movimento – que preferiam que, ao invés da utilização do termo *Weird*, se descrevesse apenas como *Greek New Wave*. Argumentavam que *Weird* não oferecia uma descrição completa, próxima ou mesmo adequada à produção cinematográfica grega da última década, para além de que alguns dos filmes mais emblemáticos do movimento terem sido planeados, e até produzidos, precisamente antes da crise grega se tornar evidente, como os de Lanthimos e de Tsangari. *Weird* denotava um enquadramento paternalista e exótico, que tal como Rosalind Galt aponta, “*Weird* é apesar de tudo, um adjetivo usado para descrever atos simplesmente incompreendidos por aqueles que se sentem privilegiados para saber mais”, correndo o risco de se tornar numa forma de auto-exotização (Papanikolaou 2021, p.5; Galt 2017).

Numa nota positiva, Papanikolaou vê no termo os seus principais benefícios analíticos, tratando-o como lembrete dos diversos desafios inerentes à produção, distribuição e análise de mais de uma década de cinema grego (Papanikolaou, 2021, pp. 3 e 5). Era sobretudo um termo que apontava a discussão principalmente para o reconhecimento de um cinema fruto de uma intensa colaboração e ajuda entre os vários realizadores gregos, um cinema de uma “pequena nação” que se estava a reinventar a si próprio. Afroditi Nikolaidou e Anna Poupou (2017, p. 91) lembram-nos que

“o facto de o termo *Weird Wave* ter sido concebida por críticos internacionais e programadores de festivais, bem como o subsequente envolvimento de realizadores e produtores gregos nos processos transnacionais do mercado cinematográfico europeu, colocam a questão da autodeterminação, da autorrepresentação ou mesmo do auto-exotismo. (...) No entanto, o facto de estes processos estarem ligados à história e à cultura de cada país é a razão pela qual cada movimento acaba por recorrer a um conjunto específico de ferramentas estéticas: os filmes gregos da nova vaga não têm afinidades entre si – o que partilham é uma posição política e cultural comum”.

⁸ Popularidade que se estendeu a outros campos da cultura grega para além do cinema. Romances, peças de teatro, álbuns musicais passaram também a ser identificados como parte da *Weird Wave* (Dimadi 2013; Hulot 2014)

No seu artigo, Rose levanta ainda a questão se “serão estes filmes estranhamente brilhantes um produto da queda da economia da Grécia? Será que continuarão a fazer filmes num país conturbado/turbulento?” (Rose, 2011). Desde o início que a *Weird Wave* era utilizada principalmente para descrever os diferentes estilos e estratégias políticas de representação da crise grega. Embora tenha começado com os filmes alegóricos de Lanthimos e Tsangari e o seu impacto tanto no público como na crítica internacional, os primeiros usos do termo *Weird Wave* tinham muito menos que ver com a *mise-en-scène* de Lanthimos e muito mais com o sentimento de mal-estar provocado pela crise grega, precisamente com a forma como as diversas produções cinematográficas gregas captavam esse mal-estar. Para muitos dos críticos que adotaram o termo de imediato, a realidade da crise grega era já cinemática e o seu realismo “estranho”, que parecia englobar desde filmagens documentais a alegorias mais complexas, aumentava as expectativas internacionais relativamente ao cinema grego, procurando avidamente por narrativas visuais e imagens simbólicas que ilustrassem os acontecimentos que se desenvolveram no país (Papanikolaou, 2021, pp. 4 e 38).

Considere-se o “estranho” ou *Weird* enquanto um sentimento partilhado, produzido pelas formas estranhas através das quais os gregos tentaram dar respostas à crise. A nova onda de cinema grego criava filmes que eram tão absurdos quanto a crise financeira que afetava o país. O “estranho”, tal como refere Mark Fisher, “é aquilo que não pertence. O estranho traz para o familiar algo que normalmente está para além dele, e que não pode ser reconciliado com o ‘caseiro’ (mesmo como a sua negação)” (Fisher, 2017, pp. 10–11). “Estranho” (*Weird*) apesar de problemático, é afinal um termo capaz de desvelar as dinâmicas muito sociais, culturais e de poder.

Casus Belli de Yorgos Zois é um exemplo da economia visual e cinematográfica que o contexto da crise grega produziu. Não só assume a expectativa internacional de um filme “estranho” sobre a crise como a sua principal razão de ser, como lhe responde de forma lúdica. Apresenta uma combinação simples e direta de realismo, referência ao contexto social por meio da referencialidade metonímica oferecida por cada uma das sete filas, correspondendo cada uma a uma questão social diferente, – a fila para receber comida uma referência à pobreza, o supermercado ligado ao consumismo, a igreja à religião, etc. – iconografia ligada à crise e potencial alegórico, com a imagem do efeito em dominó como uma forte metáfora visual à fragilidade social da Grécia contemporânea da última década.

II.2 – A alegoria como linguagem biopolítica: *Dogtooth*

II.2.1 – Alegoria e metonímia

Casus Belli expõe o impulso do novo cinema grego para a alegoria nacional⁹, ou seja, ficções narrativas que usam a alegoria para expressar uma dimensão de existência maior do que a vida das pessoas individuais. Do grego “falar em público de outra forma” (*allos agoreuein*), a alegoria faz a ponte entre o pessoal e o público, o indivíduo e o coletivo, enquanto tropo retórico, na qual um conjunto de referências representa outro (Papanikolaou, 2021 p.11). Por outras palavras, uma história é apresentada enquanto a outra é indeferida. A alegoria produz uma ordem de significação literal e outra por decifrar, dependendo o seu impacto do ato de leitura alegórica - alegorese.

Em *Postmodernism or the Cultural Logic of Late Capitalism* (1984), Frederic Jameson argumenta que

“os textos de terceiro mundo, mesmo aqueles que são aparentemente privados (...) projetam necessariamente uma dimensão política sob a forma de alegoria nacional. A história do destino do indivíduo privado é sempre uma alegoria da situação difícil da cultura e sociedade pública do terceiro mundo” (Jameson, 1984, p.69).

Para efeito desta pesquisa, o argumento de Jameson deve ser lido como um incitamento que permite ver o funcionamento da alegoria em tempos e/ou lugares e contextos histórico-políticos críticos. Joanna Page (2009, p.182), por seu turno, falando do cinema argentino, relembra não se poder subestimar “o quanto a alegoria ainda encena a relação entre o pessoal e o político, o privado e o público, que é frequentemente central para a produção de significado político na arte”. A alegoria está presente na realidade quotidiana da sociedade, tanto no plano político como no social e nacional.

O que se tornou característico na *Greek Weird Wave* não foi a questão em saber se os filmes produzidos eram alegorias e do quê exatamente, mas sim a forma lúdica como incluíram, brincaram e desconstruíram as alegorias que já circulavam na e sobre a nação. Na opinião de Papanikolaou, de entre as diversas alegorias que se desenvolveram ao longo da *Weird Wave*,

⁹ Entende-se por alegoria nacional o tipo de narrativa cujo tema essencial é o estado da nação. Centra-se na vida comum ao invés dos chefes de estado. As suas leituras estão enredadas em redes de poder e de delimitações que são necessariamente controversos, mas também criticamente produtivas. Utiliza as lutas mundanas e quotidianas para ilustrar o estado de uma nação. (Oxford Reference)

aquela que talvez dominava a maioria das suas narrativas estava relacionada com a ideia de uma família opressiva e disfuncional. Havia algo nas famílias que assombrava os filmes gregos contemporâneos. Algo violento, explosivo e contagioso, tornando quase impossível de resistir a uma leitura alegórica – a par do realismo da violência doméstica e dos abusos que dominavam os enredos (Papanikolaou, 2021, p.142). Para a realizadora Athina Tsangari, “a família é uma obsessão grega. A razão pela qual a nossa política e economia estão com tantos problemas é o facto de serem geridas como uma família. É quem se conhece.” (Tsangari apud. Rose, 2011). O que era afinal a família? Como observa Papanikolaou, no contexto destes filmes, a família é retratada como uma pequena “molécula da nação”, um espaço onde as ideologias e disciplinas tácitas da sociedade são reproduzidas (Papanikolaou, 2021 pp.13-14). Por esta razão, *Dogtooth* (2009) de Yorgos Lanthimos, tornou-se a narrativa cinematográfica da Crise Grega.

Em *Dogtooth*, um pai, com a cumplicidade e a ajuda da sua mulher, mantém a sua família fechada no interior da sua casa, esforçando-se por impedir qualquer contacto com o mundo exterior. Às três crianças é-lhes dito, como uma verdade incontestada e um sentido de ordem e obrigação, que apenas poderão sair do perímetro da casa assim que o seu dente canino cair e voltar a crescer. O dente canino que eventualmente acabará por cair e permitir que as crianças saiam à rua torna esta numa história sobre os benefícios da obediência. As histórias contadas aos três irmãos não são utilizadas para moldar as suas expectativas, mas sim para organizar a sua docilidade, o seu internamento e o seu estado de ser. É precisamente por isso que, quando a filha mais velha começa a questionar-se quando é que o seu dente cairá e começa a tocar-lhe com o intuito de o arrancar, as coisas começam a desmoronar-se.

Contos preventivos, uma série de castigos, limites e instrumentos pedagógicos utilizados no contexto familiar são normalmente entendidos como instrumentos de disciplina. Eles formam limites e instruem cautela através de ameaças ampliadas. Medidas de punição e de proibição funcionam no filme de Lanthimos a par e em conjunto com estruturas alegóricas, que nesta história sobre abuso familiar, controlo e educação, o tornam precisamente num conto alegórico para a clausura e subordinação. A própria família é apresentada como uma enorme máquina de alegorias. Em vez de simplesmente submeter as pessoas a um controlo rígido, a alegoria está presente na medida em que os corpos dóceis não estão apenas a ser produzidos, como também excedem essa produção. Os espectadores são convidados a observar enquanto a alegoria introduz o seu próprio vocabulário, os seus rituais, o seu enquadramento temporal e espacial, a sua gramática e, por último, uma forma de ver.

Atentemos na primeira cena do filme, onde um leitor de cassetes reproduz uma espécie de áudio-aula de línguas é mostrado num grande plano (figura 4). Acabamos por nos aperceber de que se trata da voz da mãe, que repete o significado de palavras do mundo exterior, no entanto, substituídas por denotações cujo referente pode ser percebido dentro dos limites do recinto da casa desta família: “mar” é um cadeirão de couro como aquele que têm na sala; “autoestrada” é um vento muito forte; “excursão” é uma forma de fabricar superfícies com um material resistente; “espingarda” é um tipo de ave; e por assim adiante, com palavras referentes a partes do corpo e outras relacionadas com atos sexuais, lidadas da mesma forma. Como já referido, se alegoria parte do grego *allos agoreuein*, “falar de outra forma”, o que ouvimos neste vocabulário é precisamente uma lista de materiais pelos quais a alegoria está constantemente a ser construída no interior desta casa.



Figura 4. Fotograma do primeiro plano de *Dogtooth*, onde vemos o leitor de cassetes a reproduzir o novo vocabulário que as crianças deveriam aprender. (Lanthimos, 2009, 0:28)

A intensidade provocada pelo contacto com este tipo de alegoria, tanto no filme como no seu discurso para o espectador, é sentida através do corpo. É através do corpo que surge um esforço crítico e antagónico de resolução de mandatos biopolíticos - explorados no próximo capítulo desta pesquisa. Verifica-se que existe uma espécie de triangulação entre alegoria – família – corpo, que opera ao longo de *Dogtooth* para estabelecer algo, produzir docilidade e para libertar uma energia inquietante.

Repare-se como a proximidade do treino de cães com o próprio treino das crianças torna a alegoria bastante palpável dentro da narrativa do filme. No momento seguinte a uma cena onde o pai tenta perceber qual o melhor tipo de treino para o seu cão, é nos mostrada uma cena onde o vemos precisamente a treinar a sua família como se fossem cães (figuras 5 e 6). Posteriormente, é nos ainda mostrada toda a família, incluindo o pai, a ladrar em direção a um

dos muros da casa para afastar um suposto “inimigo exterior” cuja forma é a de um gato. É neste momento que diferentes níveis de alegorias se começam a infiltrar umas nas outras. O treino do cão não é apenas uma alegoria para o que está a acontecer às crianças, é também para o pai, no sentido em que a alegoria funciona agora, dentro do filme, como originadora de ideias sobre a produção de disciplina e docilidade. As crianças não são treinadas como cães, são treinadas para assumirem a função de um cão e desempenharem o papel de cães num filme alegórico, cujo título é *Dogtooth*, e dentro de um guião familiar que lhes repete que as crianças só podem sair quando lhes cair o dente canino.



Figura 5 e 6. Em cima, fotograma de *Dogtooth*, onde vemos o pai num centro de treino de cães. Em baixo, o pai treina as crinaças, fazendo-as ladrar como cães (Lanthimos, 2009, 28:41 | 45:36)

Noutro momento do filme, ao ouvir um avião a sobrevoar a casa, o pai apressa-se a atirar um pequeno modelo de avião para o jardim (figura 7), explicando que este pequeno objeto é o verdadeiro avião que caiu no jardim. Esta cena funciona como uma alegoria em dois níveis: Por um lado, trata-se da alegoria da dinâmica exterior/interior, tal como a cena da áudio-aula de

vocabulário, onde, sendo o jardim o espaço de clausura - como em todos os estados de controle - tudo o que é visto no exterior é altamente manipulado no interior; por outro lado, pode também ser lida como uma alegoria da manipulação da perspectiva e da representação, como uma alegoria do próprio meio cinematográfico. No entanto, ao nível narrativo, o que este pai está a tentar fazer é garantir a docilidade dos seus filhos, ensinando-lhes que tudo o que está lá fora pode ser alegorizado por uma outra coisa que acaba por cair dentro, algo que pode ser procurado, tocado e reposicionado.



Figura 7. Fotograma de *Dogtooth*, onde a mãe segura o modelo do avião, à espera do sinal do pai para que o atire ao jardim (Lanthimos, 2009, 51:54)

Na sua análise a *Dogtooth*, Eugenie Brinkema (apud. Papanikolaou, 2021, p. 168), faz uma reflexão semelhante:

“Dogtooth constitui-se em torno desta disjunção alegórica primária: qualquer pessoa, qualquer objeto, qualquer relação pode significar absolutamente qualquer coisa. Qualquer irmã pode tornar-se amante; qualquer palavra pode ser usada para significar qualquer outra palavra. Este fecundo “qualquer” alegórico torna-se o princípio da possibilidade formal do filme, e torna-se também a sua lógica de violência”.

A alegoria é em *Dogtooth* enfatizada também pela sua linguagem cinematográfica e *mise-en-scène*. Lanthimos filma os seus sujeitos precisamente a partir de ângulos inesperados e em enquadramentos que cortam e dividem o seu corpo, aparecendo apenas partes dos mesmos nos planos, como por exemplo em cenas de conversa em que apenas vemos a parte inferior dos seus corpos (figura 8). Para além de sublinhar um sentimento de claustrofobia e clausura, é também de facto, um treino para os seus espectadores na poética metonímia da proximidade,

contiguidade, cognoscibilidade e do tato. É sobretudo uma alegoria que continua a basear-se numa proximidade metonímica.



Figura 8. Fotograma de *Dogtooth*, plano de uma cena em que as irmãs conversam, no qual os seus corpos surgem cortados pelo enquadramento do plano. (Lanthimos, 2009, 23:05)

Em vez de alegorias concebidas com base na metáfora – em que a substituição se baseia na analogia ou na semelhança – os filmes da *Weird Wave*, como sugere Papanikolaou (2021, pp. 54-55), trabalham com a metonímia, estabelecendo ligações inesperadas que enfatizam o potencial crítico da proximidade, da contiguidade e do toque. Quando falamos de cadeias metonímicas, falamos de cadeias que se baseiam na contiguidade, uma relação forjada pela aproximação dos seus elementos, uma aproximação de noções, locais, objetos, palavras e conceitos, e no caso do cinema de fotogramas editados. Ao contrário da metáfora, a metonímia baseia-se na forma como dois elementos são combinados ao longo de um eixo horizontal: um representa o outro pela sua proximidade, porque se tocam, porque pertencem a uma lista ou a um conjunto, ou a uma entidade, ou porque estão relacionados através de uma linha de causa efeito, contido e assim por diante. No cinema, a montagem sublinha estas relações, criando a sua própria poética metonímica, impulsionando a narrativa ao longo do eixo sintagmático, mesmo que, ao mesmo tempo, chame a atenção para as ligações e comprometa a fluidez deste processo.

Em *Dogtooth*, o lado metonímico da alegoria é mantido como uma ferramenta associada à disciplina dos corpos ao mesmo tempo que atuam como uma plataforma da potencial destabilização do microcosmos da família: Cristina, uma segurança da fábrica onde o pai trabalha a quem recorre para oferecer serviços sexuais ao filho, oferece secretamente três cópias VHS dos filmes *Tubarão* (*Jaws*, 1975, Steven Spielberg), *Rocky, um Lutador* (*Rocky*, 1976,

John G. Avildsen) e *Flashdance - Em Ritmo de Embalo* (*Flashdance*, 1983, Adrian Lyne) à filha mais velha da família. A partir deste momento, o imaginário visual da criança, limitado aos vídeos de reuniões familiares que o pai lhe mostrava, era agora destruído e contaminado por estas três narrativas de Hollywood, vindas do mundo exterior. Estas podem ser vistas como alegorias de heróis individuais que lutam e superam adversidades, inimigos e desafios, que levam à revolta da filha mais velha. A sua revolta, porém, não se baseia na dimensão metafórica dessas alegorias de Hollywood, mas sim em reagir-lhes metonimicamente e em romper os limites da sua clausura de forma semelhante, mimetizando fragmentos, frases e gestos dos mesmos. Observe-se que quando lhe pedido para que atue ao lado dos irmãos, numa cena da celebração do aniversário do casamento dos pais, esta começa a contaminar a esperada atuação com movimentos desajeitados, imitando o clímax de dança de *Flashdance* (figura 9). Estes novos gestos que vêm do exterior da casa não perturbam de forma alguma a cerimónia, uma vez que a rapariga desempenha o seu papel na festa, mas distorcem a cerimónia organizada pelos pais ao nível da sintaxe, perturbando-os. Ela entendeu e usa as alegorias de Hollywood como metonímias para, através delas, romper metonimicamente a alegoria do bem-estar imposta à sua própria vida.



Figura 9. Fotograma de *Dogtooth*, onde a atuação da filha, mas velha é dominada por passos de dança estranhos, influenciados pelo mundo exterior, que subvertem as expectativas do ritual daquele microcosmo (Lanthimos, 2009, 1:23:29)

Da mesma forma, o pai recorre também a esses mesmos filmes de forma metonímica tanto como castigo, como vingança. Primeiro, prende uma das VHS à mão e com ela bate na cabeça da própria filha. Em segundo, aparece no apartamento de Cristina e bate-lhe também na cabeça com um leitor de VHS (figuras 10 e 11). Ele próprio, viu estes filmes como alegorias que funcionam metonimicamente, criando metonímias com as quais possa punir, disciplinar e magoar.



Figura 10 e 11. Fotogramas de *Dogtooth*. Em cima, o pai utiliza metonimicamente uma das cassetes do mundo exterior que começam a influenciar a filha mais velha como forma de castigo enquanto na imagem de baixo, utiliza metonimicamente um leitor VHS como forma de vingança contra Cristina (Lanthimos, 2009, 1:09:15 | 1:11:41)

Observamos assim alegorias a serem construídas dentro de uma grande alegoria, pelo que as próprias personagens do filme tanto assistem como participam delas. O pai tenta reafirmá-las e manter a sua construção, e as crianças, que ao segui-las à risca, acabam por sustentar e expor o seu jogo de realidade com violência. Em momentos cruciais, as alegorias pelas quais devem viver são levadas aos seus limites metonímicos. Na última sequência do filme, a filha mais velha decide remover o seu dente canino, arrancando-o à força diante de um espelho da casa de banho que fica salpicado com o seu sangue, antes de tentar fugir da casa, escondendo-se na mala do carro do pai, o único que sai daquele recinto (figura 12). Tal como na cena da dança anterior, é com o seu corpo em excesso, em ansiedade, em agonia, em dor que tentar explorar os limites da sua alegoria. É precisamente nestes momentos, em que as alegorias são testadas com os corpos, que a triangulação família/alegoria/corpo é em *Dogtooth* tão bem explorada. Ficamos com a imagem da rapariga fechada na mala do carro, substituindo uma clausura por outra (figura 13).



Figura 12 e 13. Fotograma de *Dogtooth*, onde a filha mais velha arranca à força o seu dente canino, numa espécie de revolta e libertação. A clausura da família é assim substituída pela clausura da mala do carro, no último plano do filme. (Lanthimos, 2009, 1:26:22 | 1:36:54)

A alegoria perpetua-se mesmo quando as pessoas se tentam libertar dela. Não há como sair da máquina de alegorias desta família. No entanto, no seu centro, surge um corpo, ele próprio condicionado pelo poder das alegorias, que, no seu excesso, decide momentaneamente enfraquecer o controlo, gozar com a própria organização dessas alegorias e perturbar a sua coerência narrativa a partir do interior. Por outras palavras, *Dogtooth*, coloca a família no seu centro narrativo, no qual, em pelo menos um dos protagonistas é mostrado a tentar sair de um ambiente sufocante, levando muitos críticos a identificar este cinema como um novo “cinema de emancipação” (Chalkou, 2012, p.244).

A história desta família é nos oferecida como uma plataforma para a compreensão crítica de uma cultura em crise, de dinâmicas de poder, de repressão, de controlo biopolítico. Não será, portanto, coincidência que a exibição em salas internacionais de filmes como *Dogtooth* corresponda ao momento em a população grega ouvia o seu primeiro-ministro, George Papandreou e parceiros europeus, referirem a necessidade de salvar a nação como uma grande

família. Em abril de 2010 num discurso televisivo, Papandreou dirige-se à nação a partir do porto da ilha fronteira de Kastelorizo, anunciando que iria recorrer ao mecanismo de apoio da EU e do FMI “para que a Grécia se pudesse manter em pé” e que lhe seria oferecido “um porto de abrigo” (Papanikolaou, 2021, p. 37). Ao ver o primeiro-ministro discursar, não será difícil compará-lo à figura paterna de *Dogtooth*¹⁰, a olhar diretamente para a câmara enquanto se dirigia aos membros da sua família (figura 13). Da mesma forma, o pequeno porto onde o discurso fora filmado, parecia um recinto fechado – tal como a casa da família de *Dogtooth* – um canal estreito, aludindo à ideia de não haver escapatória possível (figura 14). Porém, as casas coloridas e pitorescas presentes na paisagem atrás do primeiro-ministro, foram cuidadosamente escolhidas para juntamente com as águas calmas e azuis do canal, tranquilizar os espectadores, numa espécie de certificação de que tudo iria correr bem.



Figura 13 e 14. Paralelo entre a imagem do pai de *Dogtooth* (Lanthimos, 2009, 44:41) com a imagem do primeiro-ministro grego, George Papandreou a discursar para a nação, referindo-se à mesma como uma grande família.

¹⁰ Imagem essa que durante anos permaneceram como uma ilustração simbólica do estado cultural, económico, social e político da Grécia. (Papanikolaous, 2011 p.39)

A alegoria tornou-se num contexto incontornável no cinema grego. Mas não como Jameson quereria dizer, já que os perigos dos seus protagonistas correspondiam necessariamente às dificuldades nacionais. Em vez disso, estes filmes eram vistos como parte de uma situação nacional que se tornava cada vez mais global. No caso de *Casus Belli* parte necessariamente do impulso à alegoria nacional – revisitada de uma forma irónica – enquanto em *Dogtooth*, a alegoria atua principalmente como uma ferramenta disciplinar. Em ambos os filmes, observa-se uma insistência em tecer o realismo com a alegoria e em desenvolver uma poética da metonímia, ou seja, das formas que exigem o envolvimento e o investimento do espectador. Como Papanikolaou (2021, p.14) coloca, falamos de um realismo que desloca e reconfigura o impulso para uma leitura alegórica, utiliza o “não completamente correto” do efeito estranho para problematizar as transições entre o real e o alegórico. A este realismo que emergiu na Grécia – um realismo que se envolveu com a alegoria, a sua negociação e por vezes, o seu desenrolar lúdico – Papanikolaou chama de realismo biopolítico (2021, p.14).

II.2.2 – Um cinema biopolítico

Quando questionado, numa entrevista, sobre as principais características dos seus filmes e dos seus colegas, Lanthimos responde que “o que lhes interessa são as formas pelas quais uma família ou um grupo é governado e que tipo de impacto isso tem em cada um dos membros desse grupo” (Lanthimos apud. Papanikolaou 2021 pp. 14-15). De facto, uma tendência que se observa no novo cinema grego é o seu particular envolvimento persistente com um certo tipo de governação da vida, da política sobre a vida. Os filmes da *Weird Wave* fazem parte de uma vasta produção cultural que registava um profundo mal-estar com a política moderna de vigilância, gestão da austeridade, pânico moral e controlo sobre a vida, ou seja, aquilo a que ficou conhecido por biopolítica.

Reintroduzido por Michel Foucault (1976) na década de 1970, este é um conceito que tem vindo a tornar-se num termo familiar no debate público grego durante a longa década da crise para descrever o estado do país. Foucault (1976, pp. 35-145) pretendia aprofundar a relação sobre as formas de poder e saber que se intensificaram na modernidade, concluindo que se concentravam sobretudo na gestão da vida humana desde a escala mais vasta de uma população, a sua categorização, saúde, vivacidade e/ou procriação, até às minúcias do corpo humano. Neste sentido, Foucault diferencia o poder soberano clássico das formas de poder que se tornaram mais dominantes na modernidade – o poder disciplinar e o poder biopolítico:

“na teoria clássica da soberania, o direito à vida e morte eram um dos atributos básicos de soberania (...) o direito à soberania era o direito de tirar a vida ou deixar viver. E então este novo direito é estabelecido: o direito de fazer viver e deixar morrer” (2003, pp.41-51).

Esta conceptualização moderna do biopoder – poder cujo objetivo já não é o soberano “tirar vida ou deixar viver” (Foucault, 1998 p.138) – aponta para uma mudança através da qual, a política sobre a vida se torna política, redefinindo o político e reavaliando o seu âmbito (Prozorov 2017 p.328).

Pasi Väliäho em *Biopolitics of Gesture: Cinema and the Neurological Body* (2014) descreve a biopolítica como “um conjunto de práticas sociais e políticas que se centram na disciplina do ser vivo, na otimização das suas capacidades e na extorsão das suas forças, de modo a integrar a vida corporal em sistemas de controlo eficientes e económicos” (Väliäho 2014, p. 105).

Perante a conceção de biopolítica e biopoder tanto de Foucault como de Väliäho, é possível afirmar que *Dogtooth* é sobretudo um filme sobre ser governado, sobre a forma como um grupo é sugerido, sobre como isso é interiorizado e difundido na praxis quotidiana por todos os membros do grupo e como depressa se torna numa mentalidade. Visto por críticos e espectadores como uma grande alegoria da crise grega e da própria sociedade grega paternalista, o filme de Lanthimos constitui um excelente exemplo de como a alegoria se torna numa ferramenta biopolítica, localizado precisamente na interseção da disciplina.

Repare-se novamente na primeira cena do filme, onde as crianças ouvem a áudio-aula linguística. Podemos perguntarmo-nos quanto tempo poderá durar até surgirem incongruências dentro deste vocabulário. Porém, o objetivo deste exercício, não tem tanto que ver com a perpetuação de uma coerência, mas sim com a criação de mecanismos de controlo interno. Quando é pedido às crianças que aprendam o significado reelaborado das novas palavras, o que se está a ser transmitido não são formas específicas de compreender o mundo, mas sim tecnologias de interiorização de ordens e de organização da noção de uma “boa vida”, relativamente a um espaço, a um lugar e a um quadro de experiências bem geridas. Ao alegorizar palavras relacionadas com o movimento, as fronteiras, o corpo e a sexualidade, toda esta organização tematiza as suas reivindicações biopolíticas.

O pai apercebe-se de que para que a alegoria funcione de forma biopolítica, tem de enfatizar o lado metonímico da sua estrutura. Na cena do avião, por exemplo, para que o avião continue a funcionar não apenas como um sinal do exterior, mas como alegoria para “ficar em casa para estar seguro”, é necessário oferecer uma extensão metonímica do avião às crianças, colocando-as à procura do objeto, para que o encontrem, toquem e coloquem. Para que tudo isto funcione como alegoria biopolítica, o modelo do avião tem de ser ligado ao avião que acaba de ser visto a voar no céu, não em termo de analogia, mas sim em termos de proximidade temporal e de contiguidade espacial perspetivada.

Papanikolaou aponta que uma das características da biopolítica – enquanto política que opera sobre e através da vida e dos corpos (humanos) - é a sua expansividade, bem como a sua tendência para ser interiorizada. Argumenta ainda que se mecanismos disciplinares tomam conta dos corpos, é a sua projeção e organização ao nível da população que garante a sua longevidade e constante revigoração (2021, p. 46). A austeridade e a disciplina, a política sobre a vida e o discurso sobre a população tornaram-se num assunto quotidiano ou, melhor, numa tentativa de compreender o quotidiano nacional.

A população tornou-se numa questão constantemente evocada, discursivamente e fisicamente mapeada nos corpos das pessoas, relacionada com a vida, a vivacidade, a precaridade e, mais genericamente, com a política de vida e morte. Como afirma Foucault (1998, pp. 141-142), “os corpos das pessoas, a sua disciplina e função, a anátomo-política do corpo humano, de uma forma espetacular e muito pública, passaram a estar entrelaçados com as construções metafóricas do corpo nacional em crise e com a biopolítica da população”.

Este controlo sobre a vida humana – e sobretudo sobre os seus corpos – atingiu uma tal intensidade que se pode dizer que caracteriza o período histórico em que vivemos e talvez até a própria “lógica cultural do capitalismo contemporâneo” (Baumbach, Young e Yue apud Papanikolaou, 2021, p.16).

Observe-se a crítica que Mark Fisher faz sobre *Dogtooth*, um ano após a publicação de *Realismo Capitalista* (2009), onde alude ao realismo presente no filme, apesar das aparências:

“A câmara permanece impassível, discreta, como se estivesse a desempenhar uma função meramente documental. Não há partitura musical incidental; toda a música está diegeticamente incorporada. Os atores são impassíveis, não demonstrativos. (Por vezes, há quase uma sensação de reality TV – e afinal, no seu isolamento, na sua submissão a

um regime cruel e arbitrário, a que se assemelham as crianças senão a concorrentes de Big Brother) (...) O elemento de teatralidade absurda não deve, no entanto, distrair-nos da medida em que *Dogtooth* apresenta, de forma externa, os gestos e hábitos comuns, a narração de histórias e os truques de disciplina, da chamada vida familiar normal.” (Fisher, 2011, p. 27)

Repare-se que o que interessa a Fisher não é o realismo com que a clausura das crianças é tratada nem uma análise das filmagens realistas da própria configuração da casa, que pode levar a leituras do filme como uma alegoria ao capitalismo e a sua clausura. Em vez disso, dirige a atenção para os pequenos gestos, os discursos e as ações repetidas que fazem com que os reclusos deste recinto interiorizem o controlo e moldem os seus corpos e prazeres de acordo com uma governação específica da vida. Interessa-lhe a forma como num tal sistema, em primeiro lugar, o conhecimento circula como parte de uma economia de representação e, em segundo, as instâncias de enfraquecimento do seu interior. Por outras palavras, na sua análise a *Dogtooth*, Fisher concentra-se naquilo que é um cenário biopolítico. Sublinha o embaraço, as reviravoltas absurdas, os corpos “patéticos” e a constante sensação de mal-estar que o filme provoca, como formas de reagir e de se contentar com o que é, realisticamente, representado no ecrã.

Para Papanikolaou (2021, p. 128), *Dogtooth* tem sido uma tematização tanto da onnipresença do realismo capitalista como da forma como este já está a caminhar uma nova direção. O realismo biopolítico é um enquadramento no qual *Dogtooth* tornou emblemática a forma de um cinema nacional adquirir circulação internacional. A casa de *Dogtooth*, por exemplo, não é apenas “real” como também é indexada no sentido de apontar diretamente para uma vida urbana contemporânea reconhecível da classe média alta na Grécia. No entanto, tal como em muitos filmes da *Weird Wave*, o filme de Lanthimos apresenta espaços urbanos vazios, desprovidos de vida social, interação e antagonismo de classe ou características etnonacionalistas. Consideramos, que se observa um realismo diferente, um realismo da estrutura construída, do arquivo, por vezes também esgotado, da ruína. Trata-se sobretudo de um realismo que acomoda a estranheza, o estranho (ou *Weird*) e a desfamiliarização com estratégias que de facto, tornou os espectadores mais atentos aos fundamentos estruturais de certas “realidades”.

Propõem-se desta forma, pensar na *Weird Wave* como uma chave para compreender uma série de desenvolvimentos culturais, sociais e políticos, como um produto cultural de um

momento histórico específico, ao que Papanikolaou (2021, pp 17 e 60) chamou de um intenso presente biopolítico. A grande maioria dos filmes deste movimento abordam o nexó biopolítico difuso do poder, oferecendo a oportunidade de refletir sobre o que se desenvolve quando a biopolítica se torna inteiramente no contexto geral.

Não tem tanto que ver com a sua forma cinematográfica específica ou um conjunto finito de traços temáticos, mas sim um processo que caracteriza a produção cultural do momento atual – importância cultural e socio-histórica do cinema grego durante a crise (Papanikolaou, 2021 p.45). É assim que Papanikolaou defende a *Weird Wave* como um excelente exemplo mundial de um cinema biopolítico¹¹. (Papanikolaou, 2021 p.16)

Os filmes da *Weird Wave* não se encontram apenas num presente biopolítico intenso, estão também registados num arquivo político, social e histórico que lhes é imposto. A última década do cinema grego apresenta-nos um cinema biopolítico porque ajuda a desenvolver conceitos, ideias e posições críticas para compreender esta cultura mais vasta e contemporânea da biopolítica nos seus próprios temas. Fazem-no invertendo narrativas anteriores de propriedade e pertença nacional assim como as modalidades da alegoria nacional.

A triangulação “alegoria – biopolítica – estranho” tem o potencial de nos dizer algo mais para além da *Greek Weird Wave*, algo sobre o conceito de crise e expressão cultural mais vasta do nosso intenso presente biopolítico. Tendo em conta o “estranho” como o resultado emocional e afetivo necessário do esforço para interagir e falar sobre o presente biopolítico, a alegoria mostra-se como parte integrante desse presente biopolítico enquanto ferramenta e como sua representação.

Podemos assim, argumentar que há algo inerentemente biopolítico no cinema. Não apenas segue, mas também produz uma visão moderna da vida. Não apenas observa, mas também regula o movimento de um corpo. Um corpo que é governado por um guião, mas que também se encontra retraído, desorientado, enquanto se encontra em constantes e múltiplos enquadramentos, delimitado, constrangidos e contidos. O cinema reanima a vida e enquadra os corpos – exatamente aquilo que Papanikolaou (2021, pp 17 e 60) diz ser o biopoder.

¹¹ Um cinema biopolítico pode abranger diversos tipos de cinema e produções para além da ficção, como o documentário ou o ensaio cinematográfico. Para efeitos desta pesquisa concentremo-nos no cinema de ficção, uma vez que a *Weird Wave* foi identificada como uma nova vaga de filmes de ficção.

Dogtooth cria estranheza através do seu impulso metonímico, implicando-a como uma forma de navegar por uma rede de significações que incorpora a posição do espectador que lhe tenta dar sentido. A metonímia no filme não é apenas um aspeto da sua poética, mas caracteriza também uma relação com o espectador, que é provocado/desafiado a contemplar a forma como estas cadeias metonímicas continuam para lá do ecrã. Progressivamente, apercebemo-nos de que estas redes de significações, estranhas e inesperadas, relaciona-se diretamente com a vida e a sua política, bem como a política sobre a vida, por outras palavras, quanto mais se tenta fazer sentido das cadeias metonímicas mais dentro da biopolítica estamos.

Partindo do pensamento da alegoria como uma forma de representação *uncanny* da realidade e tendo como referência o *modus operandi*, as alegorias, a poética metonímica e o realismo da *Greek Weird Wave*, procurou-se desenvolver uma curta-metragem que da mesma forma, explorasse uma narrativa que partindo do domínio do privado e do pessoal conseguisse captar um sentimento coletivo de estagnação, através da apatia de uma personagem.

III. A Estória de um Fardo



Figura 15. Cartaz de *A Estória de um Fardo* Design: Coletivo *Qualia* (Catarina Ferreira e Ricardo Figueiredo)

III.1 – Pré-Produção

III.1.1 – Génesis: O porta-fatos azul pendurado numa claraboia

A ideia para a *Estória de um Fardo* começa com a presença de um objeto peculiar no atelier que partilho com colegas e amigos: um porta-fatos azul com uma camisa rosa colocada sob os ombros (figura 16). Estático e inerte, pendurado numa das traves da grande claraboia que ilumina o nosso estúdio, exercia uma presença quase fantasmagórica, como se espreitasse silenciosamente quem ali trabalhava. Com o tempo, a sua forma e suspensão começaram a gerar algum desconforto entre os residentes do atelier. A sua semelhança com um saco mortuário e o mistério do que poderia estar no seu interior, levantavam questões sobre o que escondia aquele objeto e quando é que partiria daquele lugar.



Figura 16. O porta-fatos azul com uma camisa rosa sob os ombros pendurado numa das traves da claraboia do atelier do espaço AL859

Foi este mistério que despertou o desejo em explorar narrativamente as questões que este objeto tão banal e quotidiano suscitava. Por outras palavras, o que realmente me interessava foi precisamente explorar e acentuar a natureza *uncanny* do porta-fatos. Durante o meu primeiro ano do mestrado, realizei várias experiências filmicas nas quais o porta-fatos aparecia sempre como um corpo presente, mas paradoxalmente ausente, despercebido pelas pessoas que habitavam o espaço dos planos, como um fantasma. Duas dessas explorações tornaram-se fundamentais para o desenvolvimento deste projeto: A primeira no campo do desenho, onde

surgiu a imagem de alguém a abraçar o porta-fatos, acabando por se tornar na imagem farol na procura por uma narrativa (figura 17); A segunda, numa primeira exploração audiovisual de uma pequena cena, uma jovem, ao descer umas escadas em direção a uma cave, encontra o porta-fatos, que antes se encontrava parado numa das traves da claraboia, sentado à mesa, numa cadeira, numa atmosfera convidativa. Com alguma suspeita, a jovem decide sentar-se à mesa, em frente ao porta-fatos, como se os dois fossem iniciar uma conversa silenciosa. Esta pequena cena foi realizada com o auxílio da Matilde Ribeiro, que serviu de intérprete (figuras 18, 19 e 20), definindo a atmosfera estranha, surrealista e *uncanny* que pretendia conferir à estória daquele porta-fatos.



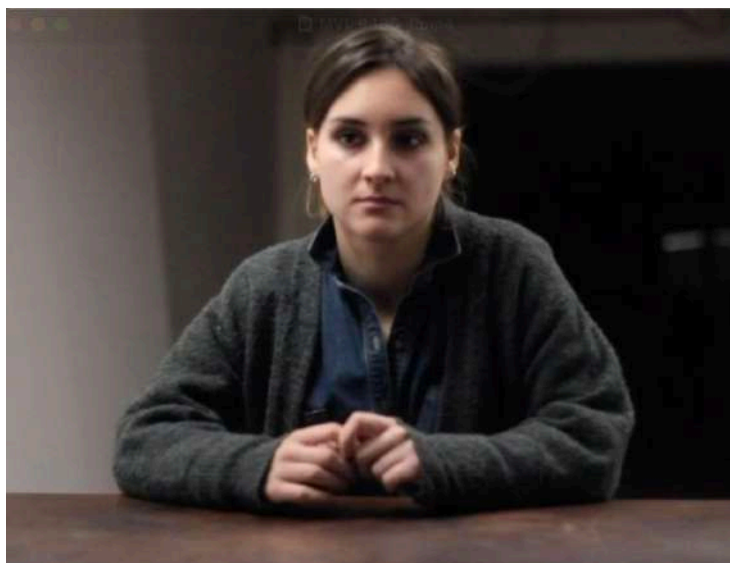
Figura 17. Desenho de uma figura que abraça o porta-fatos.



18.



19.



20.

Figuras 18, 19 e 20. Fotogramas da exploração audiovisual de uma cena que mostra o que será o início de uma conversa silenciosa entre uma jovem e o porta-fatos (2023)

À medida que este objeto se tornava mais estranho e mais recorrente no meu imaginário, percebi que a razão do seu fascínio tinha que ver com a sua suspensão. Estagnado e preso àquele lugar, de forma meramente intuitiva, reparei na semelhança da sua condição com os sentimentos de estagnação e solidão que muitas vezes me invadiam relativamente a questões de carreira ou enquanto um jovem artista a tentar navegar no meio artístico e na vida adulta no geral. Tal como o porta-fatos, pendurado, sentia-me muitas vezes preso ao lugar do atelier, onde, por mais que me esforçasse por alavancar a minha carreira artística, nada parecia ganhar alguma locomoção e produzir frutos.

Citando Bertolt Brecht, num gesto de “tornar um objeto mundano, quotidiano, banal e imediatamente acessível, em algo peculiar, marcante e inesperado” (Brecht apud Royle, 2003, p.17), o porta-fatos tornara-se, para mim, num símbolo desse sentimento, num espelho das minhas próprias inquietações, um duplo fantasmagórico, um fardo invisível com uma pesada presença opressiva. Para Freud, o *uncanny* relaciona-se com a “teoria das qualidades do sentir”, associado a um sentimento de nós mesmos como um duplo, fragmentado e em conflito connosco mesmo. Este duplo está relacionado, segundo Freud, com a formação do super-ego, representando tudo aquilo que é inaceitável para o ego, todos os traços negativos que foram reprimidos (Freud, 1919, p. 339). Encara assim todos os sonhos utópicos, desejos, esperanças que são reprimidos pelo princípio da realidade, pelo encontro com a sociedade, tudo aquilo que para aquele porta-fatos começou a representar.

Foi assim que se formaram os pilares deste projeto, permitindo-me iniciar o processo de decodificação das imagens das explorações visuais anteriores e encontrar uma narrativa que lhes fosse transversal. O porta-fatos ocupava assim o centro dessa procura, um objeto carregado de simbolismo, usado para explorar tematicamente questões de estagnação, alienação, duplos e fantasmas, atuando como um espelho ou reflexo dessas inquietações.

III.1.2 – À procura d'A Estória de um Fardo

Encontrar uma narrativa que servisse as imagens que surgiam foi um processo longo, o mais longo deste projeto, demorando aproximadamente cinco meses, de janeiro a maio. As imagens das pequenas explorações visuais do porta-fatos começavam a contemplar possíveis linhas narrativas. Porque é que a figura feminina abraçava o porta-fatos? Qual a sua ligação com o objeto? O que é que ele guardara no seu interior? É a mesma personagem que encontrou o porta-fatos na cave à sua espera? Seria o início de uma conversa? Como seria a conversa entre uma pessoa e um corpo inanimado? Se sim, o quê ou quem é que o porta-fatos representaria? Estas foram algumas das questões que comecei por tentar responder de forma a encontrar uma narrativa comum a todas estas imagens.

As minhas leituras sobre o cinema estranho e absurdo dos mundos construídos da *Greek Weird Wave* e de Yorgos Lanthimos, conduziram-me ao encontro do *Mito de Sísifo* (1942) de Albert Camus. Sísifo, é descrito pelo autor como o

“herói absurdo (...) em que o seu ser se emprega em nada terminar. (...) condenado a empurrar sem descanso um rochedo até ao cume de uma montanha, de onde a pedra caía de novo, em consequência do seu peso (...) vê-se simplesmente todo o esforço de um corpo tenso, que se esfoça por erguer a enorme pedra, rolá-la e ajudá-la a levar a cabo uma subida cem vezes recomeçada; vê-se o rosto crispado, a face colada à pedra, o socorro de um ombro que recebe o choque dessa massa coberta de barro, de um pé que a escora, os braços que de novo empurram, a segurança bem humana de duas mãos cheias. Sísifo vê então a pedra resvalar em pouco instantes para esse mundo inferior, de onde será preciso trazê-la de novo para os cimos. E desce outra vez à planície.” (Camus, 1942, pp.111 e 112)

É precisamente nesta descida que Sísifo se torna interessante para Camus. Neste momento, denominado pelo autor como a “hora da consciência”, Sísifo reconhece “toda a extensão da sua miserável condição”. Toma consciência do “trabalho inútil e sem esperança” que os Deuses lhe haviam fadado e do seu fardo, a pedra, a qual a carrega apenas para a ver cair e trazê-la de novo ao cimo da montanha. Camus estabelece um paralelo entre o mito grego com o mundo atual, onde o esforço de Sísifo é comparado ao nosso quotidiano, uma representação finita da eternidade de forma cíclica. Afirma que o destino de Sísifo é absurdo, mas não tão absurdo como “o operário que “trabalha todos os dias da sua vida nas mesmas tarefas”, porém, é mais trágico, uma vez que o “herói se torna consciente” (Camus, 1942, p.112).

O *Mito de Sísifo* tornara-se no texto fundador da narrativa de *A Estória de um Fardo*. A partir do mito grego e das reflexões de Camus, influenciado pelo cinema alegórico e surrealista da nova vaga grega, começavam a surgir as primeiras versões do argumento do filme. A primeira cena que escrevera foi precisamente a última cena do filme, aquela que acabou por estruturar todas as anteriores e à qual deveriam culminar. À semelhança de Sísifo, nesta cena, a protagonista da nossa estória, percorreria uma longa caminhada pela Rua da Alegria, transportando consigo com o mesmo esforço, o porta-fatos azul em direção aos contentores do lixo.

Numa breve pesquisa sobre o significado da palavra fardo, observa-se: “1. objeto ou conjunto de objetos para transportar; 2. Embrulho ou pacote; 3. Carga; 4. *Figurado* peso; 5. *Figurado* o que incomoda ou custa suportar; 6. *Figurado* o que acarreta grande responsabilidade.” (Dicionário da Língua Portuguesa¹²). Em vez de uma pedra, o porta-fatos - um objeto, “pacote”, utilizado para o transporte de roupa que pode ou não ser pesado consoante o seu interior - seria o fardo carregado. O que poderia então ser este fardo?

Como mencionado anteriormente, e à luz da leitura da obra de Camus, não pude deixar de relacionar o fardo de Sísifo com a situação de muitos jovens com carreiras emergentes, especialmente artistas. Estes são muitas vezes obrigados a aceitar trabalhos fora das suas áreas de formação, trabalhos também esses repetitivos, monótonos que levam muitas vezes a um conformismo e afastamento das suas vontades. Embora a condição laboral entre os jovens fosse uma questão que desejava abordar no filme, não queria, porém, explorá-la de uma forma direta. O fardo deveria estar subtilmente relacionado com esta questão, mas refletir sobre algo mais interior, pessoal e humano à personagem principal.

A minha experiência de trabalho na assistência de sala de um museu, cuja função principal é permanecer imóvel, sentado (mas preferencialmente de pé) apenas a vigiar as obras de arte e a observar os visitantes, como espectros invisíveis e, no entanto, visíveis, revelou-se pertinente para a analogia que tentava estabelecer. A natureza deste trabalho, talvez de uma forma rebuscada e intuitiva, mostrava-se semelhante à imagem daquele porta-fatos pendurado na claraboia do atelier. À semelhança da inércia deste objeto, que apenas apresenta movimento quando alguma força, do vento ou de um empurrão lhe fosse aplicada, também na assistência de sala apenas poderia interagir com os visitantes se a integridade de alguma obra de arte fosse

¹² Porto Editora - no Dicionário infopédia da língua portuguesa [em linha]. Porto: Porto Editora. Disponível em <https://www.infopedia.pt/dicionarios/lingua-portuguesa/fardo>

posta em causa. Com o tempo a passar vagarosamente, a ausência de estímulos começa a traduzir-se numa certa fadiga emocional. A apatia do aborrecimento instala-se lentamente, anulando qualquer sensação de progresso ou mudança, como se a capacidade de reagir emocionalmente se desgastasse, tornando os sentimentos mais distantes.

Curioso sobre esta sensação de entorpecimento emocional, procurei compreender se haveria alguma explicação psicológica para este estado, cruzando-me com uma condição denominada por Alexitimia. Esta descreve a incapacidade de uma pessoa identificar e/ou descrever sentimentos, emoções ou sensações no seu corpo e reconhecer as suas causas, podendo provocar sintomas de isolamento, dificuldade na socialização e utilização de uma linguagem pobre (Won-Pyung, 2017, p.7). Não querendo explorar de forma direta esta condição psicológica – até porque esta surge como resultado de contextos mais traumáticos - a ideia de alguém ter perdido a sua capacidade de sentir emoções ou de ter algum bloqueio emocional, para além de algo que me é bastante próximo, estaria na base da protagonista desta estória, encontrando assim o fardo que carregaria.

É neste momento que nasce “T”, uma jovem de cabelos escuros, pele pálida, apresentando roupas bastantes neutras e escuras, com uma postura curvada como se tivesse um peso ou um fardo constante sobre si. Escrevi-a como uma personagem solitária, apática, com uma natureza melancólica que havia perdido a capacidade de sentir emoções, mas com o desejo de as reanimar e conseguir voltar a chorar (ver descrição de personagem no anexo VII.5). “T” não deixou de ser uma pessoa sensível, apenas existe uma desconexão entre aquilo que sente e a forma como expressa esses sentimentos e emoções, tendo muitas vezes que se forçar a exprimi-las.

“T” foi concebida à imagem de Sísifo. Semelhante ao momento em que Sísifo se tornara intrigante para Camus, tornava-se relevante criar um momento e um contexto na narrativa, no qual “T” toma consciência da sua incapacidade de chorar. Com uma direta influência da minha experiência enquanto assistente de sala, “T” exerce a mesma função, no entanto, num contexto mais pequeno de uma galeria de arte. Cercada pelo vazio das paredes brancas, passa os dias sentada, a vigiar a única obra da galeria, um *ready-made* de um porta-fatos azul pendurado. Todas as cenas da Galeria foram escritas como pequenos momentos que evidenciassem essa “hora da consciência”. Num primeiro momento a Galerista expõem a apatia e inércia de “T”, comparando-a ao porta-fatos, obra ironicamente denominada por “Retrato”. Assim tornou-se importante e crucial evidenciar este objeto como um espelho ou duplo de “T”. No segundo

momento, influenciado pela incompreensão da comparação da Galerista, na interação com a Espectadora, “T” repara na emoção expressada pela mesma, estranhando o recurso da utilização de lágrimas artificiais para chorar. É neste momento que “T” é confrontada com a sua fadiga emocional ou sinais de Alexitimia. Esta condição enraizou-se de forma tão lenta dentro dela que a própria não se apercebeu da apatia e da própria alienação com que começara a viver, conformando-se com a sua aparente felicidade quotidiana. Tal como no herói absurdo de Camus, este “pensa que esta tudo bem” sendo “preciso imaginar Sísifo feliz” (Camus, 1942, p.114).

Da mesma forma que Camus descreve Sísifo como um apaixonado pela vida e que odeia a morte em contraste com o seu rosto sofrido ao carregar a pedra, também “T” fora outrora alguém mais otimista, mais emotiva e carismática. Desde o início da escrita da personagem, sabia que existiria um duplo, que, ao contrário do porta-fatos – também ele um duplo – contrastasse com a sua apatia. A narrativa estruturava-se assim num triângulo: num dos vértices estava “T”, noutra o porta-fatos – o seu reflexo, duplo e fardo – e no último vértice, uma outra jovem, “E”. A dinâmica entre as duas personagens está assim diretamente relacionada com os conceitos de “Persona” e “Sombra” de Carl Jung: Por um lado, “E” corresponde à sombra, ou seja “o lado obscuro da personalidade, que contém tudo o que uma pessoa rejeita em si mesma” (Jung, 2012, p.55), representando precisamente o fantasma das emoções que “T” reprimiu, deixara para trás e perdera; Por outro lado, a própria “T” corresponde à Persona, a uma “máscara que um individuo usa para responder às convenções e exigências sociais” (Jung, 2012, p.48).

“E” foi escrita como a manifestação física das emoções de “T”. Para compreendê-la é necessário olhá-la como um apêndice ou tradutora emocional de “T”. Ao contrário de “T”, que força as suas emoções - neste caso o choro - quer através de movimentos dos músculos do rosto quer através do uso de cebolas, “E” tem emoções genuínas, estando o seu choro associada à melodia que toca na melódica. Desta forma, era necessário que estas duas personagens dialogassem, não de uma forma convencional, no que seria o expectável de um diálogo entre duas pessoas, mas numa conversa estranha e silenciosa em que se evidenciasse a desconexão de “T” com as suas emoções. Por um lado, “T” inveja “E” por conseguir sentir, por outro “E” deseja emancipar-se de “T” e sentir as suas próprias emoções. O resultado desta conversa acaba na repressão de “E”, as emoções de “T”. O porta-fatos que antes era apenas uma mera obra de arte, um espelho da natureza estagnada de “T”, acabara por se tornar num casulo, num saco mortuário, onde “T” guarda os seus fantasmas adormecidos, as suas emoções (“E”), os seus fardos.

Conforme a narrativa ganhava contornos mais concretos, percebia que a estória que estava a contar começava a afastar-se das intenções iniciais, relacionadas com as questões mais sociais sobre a precariedade laboral jovem que ocupavam agora o pano de fundo da narrativa. A estória começava a adotar uma perspectiva mais humana e pessoal. Pode perguntar-se da razão por ter escolhido o choro como foco deste filme. A verdade é que não consegui encontrar uma razão forte o suficientemente para “T” querer chorar para além do simples desejo de libertar as suas emoções, estabelecendo assim uma abertura à interpretação de cada espectador. Tal como “T”, também me deparo várias vezes com a frustração de sentir necessidade de chorar, apenas para aliviar alguma inquietação ou tensão interior e não conseguir por mais que tentasse. Aos poucos, a estória revelou-se ser sobre alguém que necessita de se emancipar de fantasmas interiores, que necessita de se livrar de algo, mas que há algum impedimento ou um bloqueio. Sendo o choro uma forma de libertação emocional, tornara-se para mim numa metáfora: a expressão de um interior que deseja revelar-se, mas permanece preso e estagnado. Quando tenta, demonstra ser incapaz de lidar com esses fantasmas, escondendo-os novamente dentro de si, dentro de um porta-fatos azul, mas sem se livrar dele. Quando o fantasma jaz dormente no “conforto” desse casulo, o fardo torna-se demasiado pesado, restando-lhe apenas carregá-lo pela Rua da Alegria para se tentar livrar dele.

Uma particularidade que encontrei na escrita do argumento, enquanto estabelecia as várias relações metonímicas entre os elementos da narrativa e entre as várias cenas, foi a sua relação e semelhança com a pintura. Escrever um argumento, uma narrativa, uma estória é como compor uma imagem pictórica. Dos vários aspetos que nos ensinam em composição, uma parte importante envolve conceitos retirados da psicologia da perceção, ligados aos fatores de agrupamentos formulados pela psicologia gestáltica de Max Wertheimer (1880-1943) no início do século XX. Estes correspondem às formas como os elementos que compõem uma pintura se organizam no plano bidimensional do quadro, podendo ligar-se pela forma, pela semelhança, pela proximidade, por linhas de força, por cor, etc. (Vaz, 2018, pp. 5-37). Na escrita, na procura por uma linha condutora das diversas cenas, estabelecem-se também relações da mesma natureza, entre as personagens, entre os elementos que transitam de uma cena para a outra, ações e diálogos cujas consequências, apesar de não serem observadas de imediato, ligam vários momentos no tempo. Assim, enquanto que na pintura, as linhas de força orientam o caminho que o olhar do espectador deve percorrer de forma a ler a imagem, num guião ou num filme, essas linhas de força tornam-se linhas narrativas que orientam, a atenção de um espectador no tempo. Há assim, em ambos os processos criativos um jogo manipulativo entre a obra e o espectador.

III.1.3 – Sinopse

Ao perceber que não consegue chorar, uma jovem procura formas de se libertar da sua apatia, forçando as próprias emoções.

III.1.4 – Nota de intenções

No atelier que partilho com colegas e amigos artistas, na rua da Alegria no Porto, jaz, pendurado numa das traves da nossa grande claraboia, um porta-fatos. Este objeto peculiar tem ocupado o nosso espaço há cerca de um ano. A estranheza inerente à sua presença, provocara diversas reações entre os residentes do atelier, desde curiosidade, intriga e até algum desconforto. Houve quem sugerisse que, pela forma como estava pendurado, parecia que continha um corpo no seu interior. O animismo atribuído a este objeto fantasmagórico, aliado a leituras sobre o tema do absurdo em *O Mito de Sísifo* (1940) de Albert Camus, levou-me a refletir na natureza estática do porta-fatos suspenso, associando-o, numa alegoria visual, a uma vida esquecida ou estagnada. Camus escreve que “*não há castigo mais terrível do que o trabalho inútil e sem esperança*”, aquele que nos faz viver aceitar passivamente a nossa própria alienação. Porém, no meio desta alienação há um momento na jornada de Sísifo que capta particularmente o interesse do autor: o momento em que retorna para transportar novamente a pedra pela montanha, momento de clarividência em que o herói absurdo ganha consciência da sua condição alienada, sendo “*a partir do momento em que sabe, a sua tragédia começa*”. É precisamente esse momento que pretendo abordar neste filme. O momento em que uma jovem se apercebe da sua incapacidade de expressar as emoções, fruto de um quotidiano laboral monótono. O foco é especialmente direcionado para a sua habilidade de chorar, um sinal visceral das emoções reprimidas da protagonista desta estória.

Enquanto um jovem artista em Portugal, ou simplesmente como jovem neste país, vejo-me frequentemente confrontado com uma sensação de desânimo, apatia e incerteza em relação ao futuro. Com a dificuldade em construir uma vida significativa e estável, agravada pela atual crise habitacional e pela escassez de oportunidades de trabalho em áreas nas quais investimos tanto tempo, somos muitas vezes forçados a aceitar trabalhos precários que, a longo prazo, apenas alimentam o conformismo, estagnando por consequência as nossas vidas. Muitas vezes, vemo-nos suspensos, ou “pendurados”, entre as nossas ambições e aspirações, presos numa existência que cada vez mais, parece vazia e desprovida de propósito. Da mesma forma que “T”, a nossa protagonista, apesar de jovem, tem a sua vida estagnada não apenas pelo seu

trabalho monótono e aborrecido, mas sim pela sua estagnação emocional que é questionada quando a obra instantânea – *ready-made* – de um porta-fatos desperta várias reações emotivas naqueles que o observam.

A Estória de um Fardo é, portanto, um pequeno conto sobre alguém que deseja libertar-se dos fantasmas que o aprisionam dentro de si. Alguém que, de alguma forma, perdeu a capacidade de ver a beleza do mundo, vendo-o apenas através da apatia que preenche o vazio do seu interior dormente e estagnado. É, sobretudo, um conto sobre alguém desconectado das suas próprias emoções, mas que deseja com toda a força reanimar essa parte do seu ser.

III.1.5 – Tratamento estético

A criação de um atlas de imagens (ver anexo VII.3), onde o porta-fatos é colocado no centro, foi uma ferramenta essencial para estabelecer o tratamento estético e atmosfera que se desejava atribuir ao filme. A fotografia de *A Estória de um Fardo* é simples, minimalista, realista e crua. Todo o tratamento estético do filme foi cuidadosamente pensado para servir e reforçar a narrativa, criando um ambiente tenso, estranho e desconfortável que refletisse a apatia de “T”. O formato de 4:3 foi escolhido intencionalmente para aprisionar e restringir as personagens nos limites dos planos, uma metáfora para a sua clausura emocional. Desta forma, a narrativa foi organizada segundo uma economia de planos, reforçando a sensação de opressão: muitas cenas ocorrem intencionalmente com recurso a apenas um plano – havendo uma variação total de um ou dois planos por cena – intensificando não só o peso do tempo sobre “T” e a sua dormência emocional, como também a sensação de desconforto por todo o filme, na perspetiva do espectador (consultar *storyboard* no anexo VII.2).

Para conceber à imagem um certo naturalismo dentro do surrealismo do conto que estávamos a contar, optou-se por utilizar a luz natural do sol e luz existente de cada espaço. Escolheram-se espaços que apresentassem características minimalistas e estéreis, de paredes brancas (figuras 21 e 22) que atuassem como uma extensão das personagens e conferissem uma qualidade de não-lugar e irrealidade à estória. Colocando o porta-fatos como o centro narrativo do filme, uma importante particularidade da *mise-en-scène* é o simbolismo atribuído a cada um dos espaços onde a estória decorre. A galeria é pensada como o exterior deste objeto, um lugar onde lhe é atribuído um valor capital, onde é julgado e questionado por outros. É um espaço de alguma sobriedade, vazio, uma extensão da postura fria, rígida e calculista da Galerista que se funde com as paredes brancas do *white cube* quase perfeito da galeria. Se a Galeria representa simbolicamente o exterior do porta-fatos, tudo o que se passa na casa representa o seu interior,

associado ao conforto, ainda que distante, da vivacidade de “E” - o “eu” dormente de “T”. A rua, sendo o culminar da narrativa, apresenta-se, tanto como uma fusão entre os dois espaços anteriores como a sua antítese (figura 23), estabelecendo uma quebra da atmosfera onírica e absurda dos espaços e cenas anteriores, à medida que a realidade invade a consciência de “T”.



21.



22.



23.

Figuras 21, 22 e 23. Fotogramas de *A Estória de um Fardo* (2025). As diferenças da *mise-en-scène* do filme, evidenciada quer pelo minimalismo dos espaços quer pelo tratamento da cor.

A paleta cromática do filme gira também em torno do porta-fatos. Como se pode observar nas imagens anteriores, apresentam-se cores frias e ténues, de baixa saturação e contraste, que comunicam diretamente com as tonalidades azuis do porta-fatos e da camisa rosa sobre os ombros. Ao nível das personagens, em contraste com as cores vivas e claras da Galerista como de “E”, “T” veste as roupas escuras e neutras da sua farda de trabalho, que anulam qualquer traço da sua personalidade, colocando-a muitas vezes no pano de fundo da imagem e da sua estória.

No capítulo III.3, a relação entre a cor, os espaços e as personagens é exposta com maior profundidade, assim como se abordará o potencial narrativo do tratamento do som, principalmente pela forma como o silêncio ajudou a expor e enfatizar o desconforto, a estranheza e o absurdo das situações em que as personagens se encontravam.

III.1.6 – Metodologia e cronograma

A metodologia de *A Estória de um Fardo* contemplou as três fases de produção de um projeto cinematográfico: Pré-produção, Produção e Pós-Produção. Foi estabelecida uma expectativa do cronograma no início do projeto o qual se foi alterando consoante as necessidades e progresso do mesmo (tabelas 1 e 2). Embora a primeira fase do projeto tenha começado durante o primeiro ano do mestrado com as explorações visuais do porta-fatos, o início da pesquisa e procura pela narrativa/ estória que me interessava contar terá começado entre setembro e outubro de 2023. Nesta fase, a minha atenção incidiu principalmente na construção do argumento do filme assim como na realização de imagens, através do desenho, que o complementassem, correspondendo à fase mais longa de todo o projeto (ver caderno/ diário do projeto Anexo VII.7). Ao mesmo tempo que a narrativa ganhava contornos concretos e definitivos, comecei a convidar pessoas para participarem no projeto, construindo, assim, uma pequena equipa e definindo quem daria vida às personagens que escrevera. Preparava o caminho para a rodagem do filme. Esta aconteceu entre os dias 19 e 21 de junho de 2024, sendo necessário um dia extra, o 26 de junho, devido a complicações técnicas explicadas mais adiante neste documento. A montagem, semelhante à escrita do argumento, foi igualmente um processo longo. Iniciada logo de imediato após o final da rodagem, a versão definitiva do filme, com a edição de som e cor finalizadas, apenas surgiu por volta de janeiro de 2025, dando por concluído o projeto um ano e quatro meses após o seu começo.

PRÉ-PRODUÇÃO		PÓS-PRODUÇÃO	
Pesquisa e investigação conceptual	Out - Nov	Montagem	Abr - Mai
Argumento	Nov - Jan	Som	Mai
Montagem de Dossiê e Preparação Pitch	Dez	Correção de Cor	Junho
PRODUÇÃO		Divulgação	Julho
Testes e Ensaios	Jan - Mar		
Rodagem	Mar - Abr		

Tabela 1. Expectativa e cronograma inicial de *A Estória de um Fardo*

ETAPA	PERÍODO	ETAPA	PERÍODO
PRÉ-PRODUÇÃO		PÓS-PRODUÇÃO	
Pesquisa e investigação conceptual	Out - Nov	Montagem	Jun - Out
Argumento	Jan - Mai	Som	Ago - Nov
Dossiê para Financiamento	Abril	Composição Musical	Jul - Nov
Elenco	Fev - Jun	Correção de Cor	Set - Out
Equipa	Mar - Mai	Design Gráfico (Grafismo, Poster, Trailer)	Out - Nov
Testes de Imagem	Mai	Acertos finais (micro decisões)	Dez - Jan
PRODUÇÃO			
Rodagem	Jun (19, 20, 21, 26)		

Tabela 2. Cronograma final de *A Estória de um Fardo*

III.1.7 – Equipa e elenco

O projeto não começou com uma equipa estabelecida de início *à priori*. Durante um longo período ficou apenas sob a minha responsabilidade. Sendo a primeira vez que estaria a dirigir um projeto desta tipologia, optei por colaborar com uma equipa relativamente pequena, permitindo criar uma melhor gestão e distribuição de tarefas, onde todos se ajudavam mutuamente, independentemente das respetivas funções, numa maior proximidade e num ambiente sobretudo mais familiar.

A par da realização e da escrita do argumento, assumi também a direção de fotografia e posteriormente a montagem do filme, funções essas que eram do meu interesse explorar e trabalhar. Durante a escrita do argumento senti muitas vezes a necessidade de desenhar as cenas em vez de descrevê-las em palavras. Tendo em conta a minha formação em Artes Plásticas, especificamente em Pintura e, portanto, à criação de imagens, as ideias que surgiam eram fortemente visuais, e por isso seria conflituoso para mim não ter o domínio da imagem do filme. Este processo tornou a construção do filme bastante mais visual do que escrita, levando-me a definir um *storyboard* (anexo VII.2) bastante concreto e definitivo. Neste documento, estabeleceram-se os sucessivos planos, movimentos e posicionamento tanto da câmara como das personagens nos planos, ao mesmo tempo que se pensava já em possíveis estratégias de montagem.

A equipa foi gradualmente construída ao longo de toda a fase de pré-produção. A direção de produção ficou a cargo da Elisa Vieira que geriu o orçamento e planeou a rodagem. Com experiência em fotografia e cinema – tendo já realizado uma curta-metragem académica na Escola Superior de Artes do Porto (ESAP), onde tirou a licenciatura em Fotografia – auxiliou também na assistência de imagem. A Joana Castro, estudante da licenciatura de Cinema da ESAP, juntou-se à equipa por intermédio da Elisa, responsabilizando-se tanto pela captação de som como pela edição em pós-produção. O Dinis Dantas Znachonak, mestre em composição musical pela Escola Superior de Música e Artes do Espetáculo (ESMAE), foi o nosso compositor, tendo criado uma banda sonora musical original. Numa última fase do projeto, contamos ainda com o *alumnus* da licenciatura de Som e Imagem da Escola das Artes da Universidade Católica Portuguesa do Porto (UCP), Hélder Freire, que se disponibilizou para trabalhar na correção de cor do filme.

No que diz respeito ao elenco, não aconteceu um momento formal de *casting*. O nosso corpo de atores foi selecionado a partir de um pequeno círculo próximo com quem já havia colaborado anteriormente, para os quais, durante o desenvolvimento do argumento, as personagens foram especificamente escritas. A nossa protagonista, “T”, foi entregue à Eunice Bastos. Fora da sua zona de conforto, a sua experiência com a representação estava mais próxima da euforia dos teatros musicais, divergindo da apatia e passividade da sua personagem. Porém, foi precisamente o desafio de interpretar alguém que contem o seu lado mais emocional ou se esquece da sua existência que propus à Eunice. O seu duplo emocional, “E”, foi entregue à Ana Paiva. Já com boas experiências de trabalho, eu sabia do seu potencial enquanto atriz. Por ter mais experiência na representação que a Eunice, foi-lhe atribuído um papel ligeiramente mais exigente, que envolvia um maior domínio de várias emoções, algo que sabia ter capacidade para interpretar. A Galerista foi interpretada pela Rita Reis. De todo o elenco, seria talvez a pessoa com mais experiência na representação. Para além de já ter atuado em diversas peças com algum reconhecimento nacional é também docente na ESMAE, revelando-se bastante útil no auxílio da orientação dos atores. Dada a postura que a sua personagem exigia, ter uma pessoa com o nível da Rita no elenco seria algo fundamental. Precisava de alguém confiante e seguro, que se impusesse perante a pessoa com quem contracenasse. Os espectadores foram interpretados pela Marta Cabral, pelo Simão Collares e pelo Guilherme Amorim.

Durante a rodagem tivemos ainda o auxílio da Catarina Ferreira, do Ricardo Figueiredo e da Matilde Ribeiro – os meus colegas de atelier – no transporte dos equipamentos e na

assistência das filmagens, sendo que os dois primeiros ficaram a cargo também de todo o grafismo e design gráfico do projeto.

III.1.8 – Ficha técnica

Título: A ESTÓRIA DE UM FARDO

Género: FICÇÃO

Duração: 18 minutos

Formato: 4:3

Som: STEREO

COR

Realização | Argumento | Direção Fotografia | Montagem
NUNO BRANDÃO

Elenco

EUNICE BASTOS (“T”), ANA PAIVA (“E”), RITA REIS (Galerista), MARTA CABRAL (Espectadora)

Direção de Produção

ELISA VIEIRA e NUNO BRANDÃO

Captação e Edição de Som

JOANA CASTRO

Composição Musical

DINIS DANTAS ZNACHONAK

Assistência de realização

ELISA VIEIRA

Assistência de imagem

ELISA VIEIRA e JOANA CASTRO

Assistência de Produção

CATARINA FERREIRA, MATILDE RIOS RIBEIRO e RICARDO FIGUEIREDO

Cor

HÉLDER FREIRE

Design Gráfico

CATARINA FERREIRA e RICARDO FIGUEIREDO

Coordenação de Projeto

DANIEL RIBAS

Acompanhamento Artístico

MARCO MARTINS

III.1.9 – Direção de produção e orçamento

A Direção de Produção foi assinada principalmente pela Elisa e em pequena parte por mim. Dada a natureza minimalista e crua que se pretendia atingir no filme, decidimos desde o início usar uma abordagem também ela minimalista. A nossa estratégia de produção foi observar aquilo que tínhamos disponível à nossa volta e arranjar soluções práticas e eficazes.

Parte do financiamento a despesas de produção de *A Estória de um Fardo* foi garantido pela Universidade Católica que disponibilizou um montante de 600€. Como a nossa equipa era uma equipa pequena, tentamos ao máximo restringimo-nos a este financiamento, acrescentando ainda 135€ de fundos próprios para colmatar certos gastos e atingir um valor justo para cada ator. Este financiamento assegurou principalmente os salários dos atores – definidos com base nas horas de trabalho – a alimentação da equipa nos dias de rodagem, o disco externo do projeto e o material gráfico do projeto, como discriminado na tabela 3.

VALORES DEFINITIVOS DO ORÇAMENTO	735 €
MATERIAL GRÁFICO	100 €
EUNICE BASTOS	120 €
ANA PAIVA	90 €
RITA REIS	45 €
MARTA CABRAL	45 €
SIMÃO COLLARES	45 €
GUILHERME AMORIM	45 €
CUSTOS DE ALIMENTAÇÃO	59 €
ADEREÇOS (Soro Fisiológico)	6 €
DESLOCAÇÕES	40 €
DISCO EXTERNO	140,00 €

Tabela 3. Distribuição final do orçamento para a produção de *A Estória de um Fardo*

Como mencionado, a nossa abordagem na produção do filme foi bastante prática e minimalista utilizando os recursos que tínhamos disponíveis no momento. Todos os adereços usados, à exceção das cápsulas de soro fisiológico, foram também adereços que se encontravam à nossa disposição, como a melódica, que pertencia ao Ricardo ou o próprio porta-fatos, que me pertencia a mim, tendo sido utilizados um total de dois porta-fatos iguais.

Como se observa na tabela, não constam quaisquer custos associados a alugueres de espaços. Precisávamos de três espaços: uma casa, uma galeria e a rua. Para a Galeria, utilizamos o segundo piso da galeria da Associação Cultural *Ars Longa Vita Brevis* (AL859), onde sou um dos artistas residentes num dos espaços de atelier e por isso o apoio que nos ofereceram foi um apoio em espécie, disponibilizando-nos o espaço para filmarmos sem quaisquer restrições. Desde o momento em que escrevera o guião, num tom irónico ao filme, decidira que a rua onde iríamos gravar seria a Rua da Alegria no Porto, rua essa onde se localiza o AL859. Para a casa das protagonistas tanto eu como a Elisa chegamos à conclusão de que tendo em conta a simplicidade dos planos das respetivas cenas, utilizaríamos a minha casa como décor, localizando-se esta também próxima da associação e da Rua da Alegria. Todas as localizações estavam relativamente próximas umas das outras o que nos facilitava na gestão e mapeamento da rodagem. Uma vez que os espaços utilizados estavam facilmente disponíveis e me eram bastante familiares, não houve um momento formal de *repérage*.

Em conjunto com a Elisa, foi também definido o material e equipamento a requisitar na Escola das Artes. Relativamente à câmara, decidimos utilizar uma BlackMagic Ursa 4.6K Pro G2 com um kit de 6 lentes Xeen (14, 24, 36, 45, 50, 135 mm) não só pela oportunidade de contactar com equipamento de gama profissional, mas principalmente porque oferecia uma variedade de lentes que nos permitisse adaptar tanto aos enquadramentos desejados como aos locais onde filmamos.

Como se observou no cronograma apresentado anteriormente, esperava-se que a rodagem do filme acontecesse entre os meses de março e abril. No entanto, devido a atrasos no refinamento do argumento, esta aconteceu apenas em junho. Enquanto diretora de produção, a Elisa ficara incumbida da tarefa de realizar os mapas de rodagem, tendo em conta a disponibilidade de cada elemento, o argumento, *o storyboard*, as condições da luz do sol. A rodagem será documentada no capítulo seguinte, referente à produção de *A Estória de um Fardo*.

III.2 – Produção

III.2.1 – Rodagem

A rodagem do filme foi organizada e planeada principalmente pela Elisa, que ficou responsável pelo desafio de conciliar e gerir as disponibilidades de toda a equipa. Encontrar uma data conveniente a todos os envolvidos não foi uma gestão fácil, o que nos levou a alterar as datas da rodagem mais do que uma vez ao longo do processo. A escrita do argumento também foi um dos fatores que me fez ir adiando a rodagem ao longo do tempo. Nunca foram estabelecidas datas concretas, apenas tínhamos a expectativa de filmar entre os finais do mês de maio e meados de junho de 2024. Por fim, decidimos trancar os dias 19, 20 e 21 de junho para a rodagem, dias esses em que foi possível reunir a equipa toda.

Como a narrativa do nosso filme se passava em apenas três espaços diferentes – a galeria, a casa e a rua – decidimos dedicar cada dia de rodagem a um espaço, como se pode observar nos mapas de rodagem elaborados pela Elisa para os dias 19 e 20 (tabelas 4 e 5). Como se pode observar não foi elaborado um mapa para o dia 21, uma vez que aproveitaríamos esse dia para repetir filmagens ou para filmar material extra caso fosse necessário.

"CEBOLAS"						
Data:		Quarta Feira 19/06/2024			Dia de Rodagem nº: 1	
HORÁRIO:		10:00 - 19:00	PAUSAS:		REFEIÇÃO:	13h00-14h00
					FIM RODAGEM:	19:00
EFEMÉRIDES		Nascer-do-sol:	06:02	Pôr-do-sol:	21:10	TEMPO: Sol com nuvens
NO DECOR:		Realização:	09:00	Som:	09:00	
		D. Fotografia:	09:00	Produção:	09:00	
BASE		LOCAL		MORADA		
DECOR		CASA		Rua de Damião de Góis,		
CENA		DECOR		EFEITO		PERSONAGENS
1, 3, 4 e 5		CASA		INT.		Protagonistas
ID	ATORES	PERSONAGEM		CENA	INÍCIO	FIM
1	Eunice Bastos	Protagonista		1, 3, 4 e 5	10:00	19:00
2	Ana Paiva	Protagonista		1, 3, 4 e 5	10:00	19:00
GUARDA-ROUPA E ADEREÇOS		Roupa quotidiana para as duas, neutra				
SOM						
NOTAS						

Tabela 4. Mapa de Rodagem do filme *A Estória de um Fardo* do dia 19-06, elaborado pela Elisa Vieira

"CEBOLAS"										
Data:		Quinta Feira 20/06/2024					Dia de Rodagem nº:			2
HORÁRIO:		10:00 - 19:00	PAUSAS	REFEIÇÃO:		13h30-14h30	FIM RODAGEM:		19:00 (Com exceção da Eunice)	
EFEMÉRIDES		Nascer-do-sol: 06:01	Pôr-do-sol: 21:08		TEMPO: Sol					
NO DECOR:		Realização: 09:00	Som: 09:00							
		D. Fotografia: 09:00	Produção: 09:00							
BASE		LOCAL			MORADA					
DECOR:		AL859 ART SPACE			Rua da Alegria 859, 4000-047 Porto					
CENA		DECOR		EFEITO		PERSONAGENS				
2 E 6		GALERIA e Rua da Alegria		INT. e EXT.		Protagonistas, galerista e espectadores				
ID	ATORES	PERSONAGEM		CENA		INÍCIO	FIM			
1	Eunice Bastos	Protagonista		2 e 6		10:00	21:00			
2	Rita Reis	Galerista		2		10:00	16h00			
3	Maria Cabral	Espectadora 1		2		10:00	16:00			
4	Simão Colares	Espectador 2		2		10:00	16:00			
5	Guilherme Amorim	Espectador 3		2		10:00	16:00			
GUARDA-ROUPA E ADEREÇOS		Roupa Neutra para todos com exceção à Eunice que tem vestuário próprio (blazer preto e calças pretas) e outra roupa à escolha para a cena 6				Rita tem de ter uma roupa mais formal, camisa, calças e sapatos clássicos				
SOM										
NOTAS										

Tabela 5. Mapa de Rodagem do filme *A Estória de um Fardo* do dia 20-06, elaborado pela Elisa Vieira.

Como consta no mapa de rodagem, o primeiro dia de filmagens, por ser o único dia disponível da Ana, optou-se por filmar todas as cenas dentro da casa (cenas I, II, IV e V no guião que pode ser consultado no anexo VII.1) tendo como prioridade as cenas da sua personagem. O primeiro dia de qualquer projeto traz consigo um certo nervosismo, e este não foi exceção. Para além de ser a primeira vez que estaria no papel de realizador a orientar uma equipa e um elenco, a complexidade e o volume das cenas que tínhamos de filmar fez com que este fosse um dia que implicava uma gestão desafiadora. Algumas das cenas eram bastante longas, as quais muitas delas, por acontecerem apenas num único plano, tinham de ser resolvidas numa sequência contínua, como por exemplo a cena III, em que “T” (Eunice) e “E” (Ana) conversam no sofá. Para esta cena foram necessários um total de quatorze takes para que não só conseguíssemos reunir o todo da cena num único take, como para alcançar os tempos corretos de cada momento da interação, de forma a salientar o silêncio e a estranheza entre as duas personagens.

A maioria das cenas planeadas para este dia envolviam o desafio de chorar. Por um lado, a personagem da Ana teria de chorar naturalmente, preparando-nos com antecedência, caso não conseguisse, com ampolas de soro fisiológico para as lágrimas, que eventualmente ao fim de alguns takes tivemos de usar, assim como cebolas. Por outro lado, estávamos preocupados particularmente com a cena que envolvia colocar duas rodela de cebolas nos olhos da Eunice, precisamente porque esta não deveria chorar, algo que seria impossível com as cebolas. Assim,

como solução para este problema, quando cortamos as rodela das cebolas, colocamo-las em água para perderem a sua ação lacrimejante, o que efetivamente resultou.

Porém, nem tudo seguiu conforme planejado. Como se observa no mapa de rodagem, estipulamos que a equipa teria de estar presente no local às nove da manhã para preparar e montar as cenas e testar equipamentos, enquanto o elenco chegaria por volta das dez da manhã para começarmos a filmar. Tal não aconteceu. A Joana, a nossa responsável pela captação de som teve um imprevisto e apenas pode aparecer no final da manhã, fazendo com que apenas começássemos a filmar no início da tarde. Devido a incompatibilidades de horários não nos foi possível reunir para um possível ensaio antes da rodagem, por isso este primeiro dia foi também o dia em que a equipa esteve toda junta pela primeira vez, a Eunice e a Ana inclusive. Assim, este imprevisto deu-me o tempo para principalmente ensaiar as cenas com ambas, tanto a nível da representação como a nível de câmara e luzes, acabando por este atraso se tornar bastante produtivo.

As repercussões deste atraso fizeram-se sentir mais tarde. Como referido, o volume de cenas a filmar era grande e este era o único dia em que a Ana estava disponível, a diferença era que agora apenas tínhamos uma tarde para filmar tudo. A minha estratégia imediata, passou por dar prioridade às cenas da Ana e mal terminássemos passaríamos às cenas nas quais a Eunice estivesse em cena sozinha, disponibilizando-se de imediato a ficar mais tempo nesse dia do que o estipulado se assim fosse necessário.

Ao longo da tarde, sentia a equipa a ficar mais cansada e o elenco mais saturado pela repetição dos vários takes de cada cena e por isso tivemos de ir fazendo algumas pausas. O tempo passava e ainda tínhamos uma quantidade substancial de cenas que faltavam filmar, o que por breves momentos me fez sentir inseguro com o andamento do projeto procurando muitas vezes aprovação e confirmação entre os vários membros da equipa.

Tenho de destacar aqui a postura da Elisa enquanto diretora de produção, que foi um apoio enorme durante toda a rodagem. Não só me tranquilizava nestes momentos de hesitação como era ela quem se dispunha a lidar com os contratemplos ocorridos. Face ao atraso da Joana, uma situação que colocaria qualquer realizador mais inquieto, foi a Elisa quem geriu, lidou com a frustração e irritação deste imprevisto, permitindo-me ter a clareza necessária para tirar partido daquele tempo “perdido”. Muitas vezes era ela quem, em momentos de hesitação, me tranquilizava, ajudando-me na construção e direção das cenas e principalmente assegurando e relembrando-me, ao longo de toda a rodagem, de que estávamos a cumprir o plano original do

storyboard. Foi também a Elisa quem soube dar-me uma espécie de “sermão”, pedindo-me para me organizar melhor para o segundo dia de rodagem, que estruturasse melhor a *shot list* e as respectivas lentes a usar para cada plano, algo que não correu da forma mais fluida neste primeiro dia. Estou-lhe bastante grato por conseguir adaptar a sua postura face a cada situação, por conseguir intervir quando necessário tanto quando o projeto seguia o rumo planeado como quando este divergia ou não corria conforme o expectável.

Ultrapassados os desafios inesperados que o primeiro dia nos trouxe, e atendendo aos conselhos da Elisa, preparei e organizei melhor o plano para o segundo dia da rodagem do nosso filme. Este foi dedicado principalmente à cena no interior da galeria (cena II). Dividimos o dia em dois momentos: a manhã, dedicada à filmagem da cena entre a Galerista (Rita) e “T” (Eunice); a tarde, dedicada à cena com os três Espectadores (Guilherme, Simão, Marta). Desta vez não houve atrasos e apesar de ser um dia que envolvia a gestão de mais atores, foi um dia de rodagem bastante mais calmo, uma vez que as respectivas cenas eram mais curtas, simples, mais organizadas e estruturadas.

A cena da Rita foi relativamente rápida e ficou resolvida em poucos takes, conseguindo terminar antes do final da manhã, o que nos deu tempo suficiente para filmar ainda os planos individuais da Eunice. Durante a tarde, filmamos as cenas com os três Espectadores e à semelhança da manhã conseguimos também resolver as cenas em relativamente poucos takes, conseguindo terminar a rodagem antes da hora planeada no mapa. De forma geral, este segundo dia foi um dia bastante mais calmo, relativamente ao anterior, não só me consegui preparar melhor como me senti muito mais confiante com as minhas decisões neste dia, o que tornou o ritmo de trabalho mais fluido. Por terminarmos mais cedo do que o previsto, aproveitamos para regressar à casa, para voltar a filmar a cena IV, no quarto, uma vez que não havia ficado satisfeito com as imagens do dia anterior.

Estava também planeado filmar a cena final do filme (cena VI) na rua. No entanto, como o dia anterior havia sido longo, com algumas dificuldades e desafios, a equipa indiciava alguns sinais de cansaço. Sendo esta uma das cenas mais importantes do filme, decidi, juntamente com a Elisa, que utilizaríamos o dia 21, o dia extra, para nos concentrarmos apenas nessa última cena e assim dispensar a equipa de forma a repor energias para o último dia de rodagem.

Para filmar a cena final, na rua da Alegria, necessitávamos da luz do pôr do sol, o que significou que apenas conseguiríamos filmar ao final do dia. Como as filmagens aconteceram no início do verão, combinamos encontrarmo-nos a partir das 18:00 para prepararmos e

ensaiarmos a cena e começamos a filmar entre as 20:00 e as 21:00. Filmávamos já na rua quando a câmara, de repente deixa de funcionar. Tentamos reiniciar a câmara e trocar as baterias várias vezes, mas o problema persistia. Como ainda não tínhamos completado a cena em termos de imagem, e estávamos a perder a luz do sol, decidimos não dar o dia completamente como perdido e uma vez que a cena não envolvia diálogos, aproveitamos para gravar apenas os sons da cena: o som ambiente da rua e *foleys* dos passos e do arrastar do porta-fatos. Demos assim, o dia por terminado e combinar um outro dia extra para filmarmos as imagens em falta. Mais uma vez a Eunice prontificou-se a disponibilizar mais um dia, o que facilitou o agendamento do dia extra. Marcamos assim o dia 26 de junho para terminar a rodagem, isto depois de ter reportado à Escola o problema da câmara e me terem cedido uma câmara igual para terminar a rodagem.

Como o som da cena havia sido gravado, apenas seriam necessários no local, eu, enquanto realizador e diretor de fotografia, a Eunice e uma outra pessoa, a Matilde, que se disponibilizou para dar assistência. Filmamos a cena, dando por terminada a rodagem d'*A Estória de um Fardo*.

III.2.2 – Realização

Uma dinâmica que tentei estimular no *set* de rodagem, foi precisamente a de pensá-lo como uma espécie de laboratório e espaço de experimentação. Tentei ter cuidado, principalmente com os atores, em não os sobrecarregar com demasiadas indicações que pudessem restringir a sua interpretação. Interessava-me, enquanto realizador, observar que novas características, interpretações e maneirismos seriam capazes de trazer para as suas personagens, além daquelas que constam nos perfis que receberam (consultar anexo VII.5). Assim, durante a rodagem, houve precisamente esta abertura, onde cada envolvido no projeto poderia sugerir, propor ou até improvisar algo que não constasse no guião ou no *storyboard* que potencializasse a estória que estávamos a contar. O meu objetivo foi precisamente criar um ambiente familiar onde nos ajudávamos mutuamente, em vez de cada um se cingir às suas funções.

Como referido anteriormente, não nos foi possível organizar um momento formal de ensaios com o elenco antes da rodagem, pelo que, o trabalho com os atores, aconteceu de forma individual simultaneamente antes e durante o período da rodagem. A Eunice foi com quem mais trabalhei a nível de personagem. Ao longo do desenvolvimento do projeto sentia-a insegura com a personagem, já que o seu repertório de atriz estava mais relacionado com o teatro musical, com papéis mais eufóricos. Assim, para se preparar e para que se sentisse mais

confortável com a “T”, pedi-lhe que lesse precisamente o último capítulo do *O Mito de Sísifo* e que pensasse na sua personagem à imagem de Sísifo a carregar a pedra, sendo a sua pedra o porta-fatos. Para além desta indicação, ofereci-lhe um porta-fatos, igual ao utilizado no filme, e um exercício, para precisamente ganhar alguma familiaridade com o objeto e estabelecesse uma dinâmica própria na interação com o mesmo (ver anexo VII.6.4). Ao longo da rodagem, a Eunice manteve sempre a postura apática da personagem mesmo quando não estávamos a filmar como uma estratégia para manter o registo e a natureza de “T”. Saliento aqui a prestação da Eunice em duas cenas que me deram a certeza do seu *casting*: Na cena V, por exemplo, todas as interações com o porta-fatos, desde os pequenos toques ao apoiar a cabeça no seu colo são na sua maioria improvisos da própria Eunice. No último plano da cena VI, quando olha para o porta-fatos no chão da rua, observa-se, de forma subtil, na sua expressão, um ligeiro lacrimejar nos olhos que não chega a tornar-se num choro algo que não vai de encontro com a apatia descrita no guião ou mesmo as minhas indicações, mas que narrativamente fez sentido para a estória que estávamos a contar, questionando-nos se efetivamente a sua personagem tivesse conseguido libertar-se do fardo da sua apatia ou não.

Para a Ana, apesar da sua personagem ser mais complexa, as indicações foram mais simples. Tendo trabalhado e colaborado com a Ana noutros projetos filmicos, tinha completa confiança na sua preparação. Apenas lhe dei a indicação chave de ler e interpretar a sua personagem como “um pássaro enjaulado que canta para não morrer”. Percebi que a Ana compreendia a essência da “E” à luz desta dinâmica quando filmamos um dos planos da cena IV. Neste, enquanto toca a melódica à janela, observamos na sua expressão por breves momentos, uma vontade de chorar que é contida e suprimida de imediato quando se apercebe. Um dos meus receios com a prestação da Ana, para além do choro como explicado anteriormente, foi a melodia que teria de tocar na melódica. Como nesta fase do projeto ainda não tínhamos uma banda sonora definida, a Ana teve de improvisar, o que se revelou uma surpresa pois, conseguiu captar o que seria o “canto” da sua personagem, uma melodia melancólica, com passagens longas na mesma nota que evidenciasse a sua estagnação dentro da casa. Esta melodia serviu posteriormente de base para a banda sonora do filme composta pelo Dinis.

A não realização de ensaios foi uma decisão arriscada, visto que em certas situações teriam ajudado a poupar algum tempo nos dias de rodagem. No entanto, poderia também perder a espontaneidade de alguns momentos como os descritos acima. Com poucas orientações e no

próprio dia em que se conheceram, tanto a Eunice como a Ana conseguiram criar uma simultânea familiaridade e estranheza entre elas que tanto as aproximava como as afastava.

O trabalho relativo aos restantes membros do elenco foi mais sucinto. Sendo a Rita uma das pessoas com mais experiência na representação, e sendo a sua personagem bastante simples e transparente, sabia que não seriam necessárias muitas indicações para que conseguisse compreender o que seria esperado da sua interpretação. Apesar de personagens ou figurantes mais simples, trabalhar as personagens dos Espectadores durante a rodagem, revelou-se mais desafiador do que o que esperava. Por um lado, os gestos, trejeitos e expressões, do Simão e do Guilherme na sua interação com o porta-fatos surgiram demasiado exagerados e mais teatrais do que o desejado, acabando por cair esta cena durante a montagem. Por outro, ironicamente à temática do filme, a Marta não conseguia chorar, comprometendo a reação emocional que a sua personagem precisaria na cena. Para contornar esta dificuldade foram usadas as ampolas de soro fisiológico. Pela natureza absurda de serem necessárias lágrimas artificiais para chorar decidi, durante a rodagem, pela ironia para com o filme, que esta ação passaria a fazer parte da personagem da Espectadora. Agora, a personagem da Marta apresentava um problema semelhante ao de “T”, levando-a a questionar se também ela precisaria de lágrimas artificiais para chorar, momento em que é confrontada com a sua dormência emocional.

III.2.3 – Direção de fotografia

Uma das ferramentas que mais me ajudou ao longo de toda a rodagem – enquanto diretor de fotografia – foi o *storyboard* (anexo VII.2) desenhado ao longo da escrita do argumento. Este foi essencial para planear e pensar as cenas que filmava. Estavam ali reunidos todos os planos que necessitaria de filmar, estratégias de filmagem, lentes a usar, assim como a posição das personagens nesses mesmos planos e por isso atuou também principalmente como *shot list*. Apesar de ter os planos de cada cena bastante delineados neste documento, houve momentos, principalmente durante a filmagem da cena III (conversa entre “T” e “E”) em que senti a necessidade de filmar mais planos do que aqueles que constavam no planeamento original. Por facilitar posteriormente o processo de montagem da cena, optei por filmar um campo/ contra-campo da interação entre as duas personagens o que me iria permitir e fornecer maior margem para cortar a cena, eliminar diálogos que se revelassem desnecessários e sobretudo aumentar os momentos de silêncio entre as personagens.

Como já mencionado, utilizamos apenas uma câmara, uma BlackMagic Ursa 4.6K Pro G2 com um kit de 6 lentes Xeen. Desde os testes realizados antes da rodagem (anexos VII.6) que me senti mais confortável e com mais controlo sobre a imagem e os planos, quando operava a câmara no ombro, de pé, em vez de utilizar o tripé, e, por isso, a grande maioria dos planos foram filmados com recurso a um *Shoulder Rig*. A utilização do *Shoulder Rig* poderia comprometer alguma estabilidade da imagem, mas como me apercebi durante a rodagem e montagem do filme, revelou ser uma característica da imagem adequada e necessária uma vez que os planos filmados com a sua utilização correspondiam tanto ao olhar inquietante das personagens como do próprio porta-fatos. O tripé apenas foi usado para os planos como os do porta-fatos e de “T” sentada com o porta-fatos pendurado na galeria (cena II). Para o plano geral da cena III, como a sala da casa era um espaço pequeno, ao colocar a câmara no tripé e mesmo utilizando a lente correta, de 24mm, a imagem não correspondia ao enquadramento desejado e por isso, improvisamos um apoio, colocando a câmara num móvel baixo de forma a conseguir o enquadramento pretendido.

No que diz respeito à iluminação das cenas, como referi no tratamento estético, um dos meus objetivos, e bastante influenciado pelos métodos da Yorgos Lanthimos e da *Greek Weird Wave*, foi precisamente tentar utilizar a iluminação natural e existente de cada espaço. Na casa, por exemplo, ao utilizar o sol como a nossa principal fonte de luz, e uma vez que estaríamos a filmar ao longo do mesmo dia, compreendemos que esta luz seria mutável e por isso a certa altura seria necessário compensá-la por uma questão de coerência entre os planos de cada cena. Para isso utilizamos dois leds K4000, com difusor, de intensidade ajustada de forma a assemelhar-se à luz que entrava pela janela da sala. Tanto a Joana como a Elisa prestaram assistência no desenho de luz das cenas. Posicionamos um led a incidir da esquerda para a direita (onde se encontrava a janela) em direção às protagonistas e um a apontar para o teto branco, de forma a fazer refletir a luz, como uma *softbox*. O espaço da Galeria, foi mais desafiante em termos de iluminação. Como filmamos no piso inferior da Associação, a luz do espaço não era a mais adequada à cena e, por isso, tivemos de utilizar os três leds do *kit*. Utilizamos os leds sem os difusores, numa temperatura fria, e numa intensidade maior, estando um a incidir diretamente sobre o porta-fatos pendurado, simulando a luz de um foco típico de uma galeria de arte, e os outros dois para as paredes do espaço, de forma a fazer sobressair o branco do *white cube* da galeria.



24.



25.



26.

Figura 24. Rodagem da cena III – conversa entre “E” (Ana Paiva, esq.) e “T” (Eunice Bastos, dir.). Primeiro take de *A Estória de Um Fardo*. Fotografia captada por Nuno Brandão no dia 19-06

Figura 25 e 26. Rodagem da primeira parte da cena II entre a Galerista (Rita Reis) e “T” (Eunice Bastos). Com Joana Castro na captação de som e Nuno Brandão na realização e direção de fotografia. Fotografias captada pela Elisa Vieira no dia 20-06

III.3 – Pós-Produção

III.3.1 – Montagem

A montagem de *A Estória de um Fardo* atuou principalmente como um processo de reescrita do filme. À semelhança da escrita do argumento foi uma etapa longa, iniciada de imediato após a conclusão da rodagem, em junho, e terminada oficialmente em meados de outubro. Se na escrita do argumento apontei uma possível relação e semelhança com o processo de composição de uma imagem pictórica, na montagem a proximidade entre os dois processos é ainda mais evidente. Estabelecendo-se como o culminar de um projeto cinematográfico, as relações estabelecidas ao nível da escrita são agora testadas e expostas com imagens ao longo da organização dos acontecimentos da narrativa numa linha do tempo.

Numa primeira abordagem ao material reunido, depois de uma seleção exaustiva dos takes que melhor respondiam às intenções narrativas, desenvolveu-se o primeiro *rough cut* de *A Estória de um Fardo*, com um total de aproximadamente 23 minutos. Nesta abordagem, restrita pelos limites do guião e do *storyboard*, para além de longa, havia algo que não conferia fluidez e clareza narrativa. As duas grandes cenas, entre a galeria e a casa, não comunicavam entre si como se esperava e como se pretendia no guião. O filme carecia de uma lógica interna e ritmo, obrigando-me a repensar e reescrever a sua estrutura.

Uma vez liberto dos constrangimentos de um guião e de um *storyboard*, o primeiro *rough cut* servira de base para as versões seguintes. A estratégia de reescrita do filme passou por fragmentar as duas cenas, entrelaçando-as. Definiu-se que o filme teria como tronco principal a cena da casa, o que não só colocaria a conversa de “T” e “E” como o centro narrativo do filme como estabelecia de imediato a sua problemática: “T” quer chorar e não consegue. Deste tronco, ramificar-se-ia a cena da galeria em dois momentos distintos, estruturando a estória numa narrativa não linear. As cenas da galeria surgiam agora como uma espécie de *flashbacks*, que ajudavam a informar as cenas da casa, dando-lhes contexto para a compreensão da relação das protagonistas com o porta-fatos.

Ficou assim definida a estrutura definitiva do filme sobre a qual os vários momentos da estória seriam repensados. Das alterações que o filme sofrera, uma das mais significativas fora a elipse criada numa das cenas finais do filme. Quando “T”, no quarto, esforça-se em não ouvir o choro de “E”, ocorre-lhe a ideia de fechar “E” dentro do porta-fatos. Durante a rodagem, e como consta no guião, filmamos o momento em que as duas personagens se despedem uma da

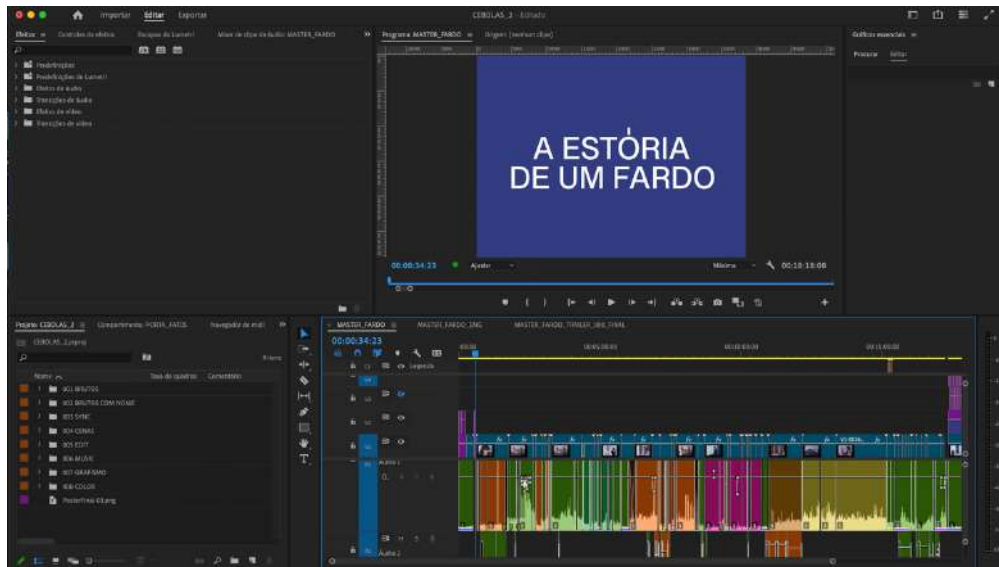
outra, com “E” a resignar-se a entrar dentro do casulo. Porém, dada a natureza ambígua de “E”, e à medida que a realidade começava a entrar na consciência de “T”, ao invés de uma exposição direta deste momento, decidi ocultar, subentender e sugerir o destino de “E”, reforçando o impacto emocional da cena. Da cena do quarto há um corte direto para a cena na sala onde “T” se debruça sob o colo do porta-fatos, ouvindo o choro abafado de “E” a desvanecer, já dentro do porta-fatos.

A cena final do filme foi também repensada. Apesar de escrita como uma sequência com poucas variações de planos, de forma que o espectador acompanhasse todo o percurso de “T” pela Rua da Alegria, a cena revelou-se demasiado longa, cansativa e repetitiva. Desta forma, a solução passou por reestruturar a cena a partir de pequenos *jump cuts* da caminhada até aos contentores. Estes *jump cuts* permitiram não só reforçar a distância percorrida por “T”, dando a ilusão de ser mais longa do que realmente foi, como realçar o peso e o esforço em transportar o porta-fatos.

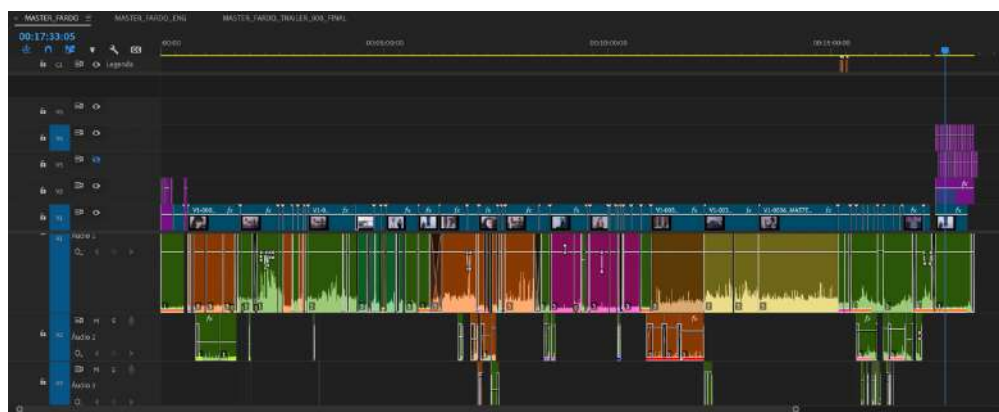
Numa comparação entre o guião e a versão final do filme, repare-se que algumas linhas de diálogos foram eliminadas ou alteradas, principalmente na conversa entre “T” e “E”. Para tornar a interação ainda mais estranha, desconfortável e evidenciar a desconexão entre as duas protagonistas, eliminaram-se diálogos repetitivos e desnecessários, aumentando os silêncios entre as duas, permitido pelos planos médios de cada uma. Como forma de assumir o porta-fatos como uma personagem, decidiu-se também eliminar, a nível sonoro, a citação da lei da inercia. Esta que seria dita numa reflexão murmurada por “T” ao observar o objeto inanimado no chão, era agora uma linha de diálogo do próprio porta-fatos, uma fala silenciosa mantida pela legenda.

No mesmo processo, as duas personagens dos Espectadores masculinos caíram na montagem do filme. Para além do material reunido não resultar, uma vez que as suas reações eram demasiado teatrais e exageradas, as duas personagens não apresentavam relevância na narrativa a não ser trazer algum relevo cómico e provocar “T”. Para melhor servir a narrativa e estabelecer uma melhor ligação com a cena seguinte, mantive os sons dos toques do porta-fatos. Estes, assinalam uma presença de alguém dentro do porta-fatos, o que perturba “T”, abrindo caminho para a interrogação da Espectadora e para a ideia final de “T” relativamente ao destino de “E”.

Com esta nova reestruturação narrativa, a versão final de *A Estória de um Fardo*, apresentou um total de aproximadamente 18 minutos, menos 5 minutos do que as primeiras versões.



27.



28.

Figuras 27 e 28. Capturas de ecrã: 27 - Organização do projeto no Adobe Premiere Pro; 28 - *timeline* da versão final (já com o tratamento do som) de *A Estória de um Fardo* (2025).

III.3.2 – Pós-produção de som

A pós-produção de som foi dividida em duas etapas: o desenho e edição de som pela Joana e a composição musical pelo Dinis. Durante a montagem do filme, efetuei uma edição de som, onde fiz corresponder cada faixa de som às respectivas imagens, incluindo *foleys* e sons ambientes. Pretendia que a Joana trabalhasse a partir deste esboço. Esta foi uma fase do processo relativamente rápida, tendo durado uma semana a concluir. Pretendia-se que o som do filme acompanhasse o minimalismo da imagem e, por isso, o trabalho desenvolvido a nível sonoro foi essencialmente o de limpar ruídos e equilibrar os volumes dos sons captados durante a rodagem. Apesar de neste filme o som servir o realismo da narrativa, em muitos momentos

serviu também como uma ferramenta criativa de forma a impulsionar a narrativa, fornecendo ao espectador certas pistas sobre o surrealismo do filme. Dou o exemplo de quando “T”, quase a adormecer enquanto vigia o porta-fatos, ouve alguém a tocar no porta-fatos. Apenas ouvimos os toques para no plano seguinte verificarmos, tal como “T”, que ninguém está de facto a tocar no porta-fatos, sugerindo que o barulho vem do seu interior. Outros momentos em que usamos os sons de forma criativa são, por exemplo, os sons abafados do choro de “E” tanto quando o ouvimos distante como quando se encontra dentro do próprio porta-fatos, e o eco adicionado às cenas da galeria, de forma a evidenciar o vazio daquele espaço.

Uma característica de *A Estória de um Fardo* é precisamente o silêncio. Esta foi preocupação trabalhada/pensada desde o início do projeto, ainda durante a escrita do argumento, como uma pontuação temporal da cena. O silêncio atua no filme tanto como um instrumento estranho que realça a tensão/ desconforto entre as personagens nas suas interações como a própria banda sonora de “T”, sublinhando a sua apatia e solidão. O silêncio é interrompido quando na cena final, a realidade (pontuada pelos sons da rua) irrompe abruptamente o universo de “T”.

Na segunda etapa da pós-produção de som desenvolveu-se a composição musical que acompanharia a última cena do filme. Foi um trabalho demorado, tendo os seus inícios em meados de julho e terminado apenas em novembro. A respetiva cena foi escrita desde o início a partir da música, *Wonderful Life* (1987) dos Black, que me ajudou a estabelecer o tom/atmosfera que desejava. No entanto, durante a montagem, utilizei a música *Vida tão estranha* (2009) de Rodrigo Leão para me ajudar a estabelecer o ritmo da cena. Sendo a cena final aquela onde vemos uma interpretação visual do Mito de Sísifo, procurei que a banda sonora possuísse um tom irónico relativamente à imagem, algo que a música dos Black estabelecia na perfeição: veríamos a caminhada penosa de “T”, que carrega o porta-fatos pesado pela Rua da Alegria, ao som dos versos “no need laugh and cry, It’s a Wonderful Life”. Como não possuíamos os direitos autorais de cada uma destas músicas, fundamentais para a estruturação e composição da cena, o desapego foi difícil, pelo que uma música original teria de ser composta. Uma das indicações que dei ao Dinis, foi precisamente que tivesse em conta a ironia/ contraste que se pretendia estabelecer entre a imagem e a banda sonora. Pedi-lhe também que houvesse uma relação entre esta música final com a melodia que “E” tocava na melódica. Para isso, estabelecemos que esta seria o ponto de partida para a criação da banda sonora e que em termos de instrumentalização utilizaríamos apenas o piano. Enquanto linha de força narrativa, esta música seria o culminar do canto/ choro de “E”, o canto que ao longo do

filme a personagem toca para evitar sentir e ignorar o desejo de “T”. A música composta pelo Dinis, é principalmente a banda sonora associada a “E”, um canto que acompanha “T” enquanto carrega o porta-fatos e que dá ênfase ao esforço da sua caminhada. Um canto que é abruptamente interrompido pelo impacto do objeto quando atirado para o chão, descartado pela protagonista deste conto, agora sozinha e novamente em silêncio.

Como referido, a ideia inicial era apenas colocar música na cena final, reforçando o silêncio das cenas anteriores pelo todo do filme. No entanto, o Dinis quis experimentar compor uma banda sonora para as duas cenas da galeria. Tendo como referência a banda sonora de Jerskin Fendrix do filme *Kinds of Kindness* (2024) de Yorgos Lanthimos¹³, esta consistia em pequenas interjeições que acentuavam, na primeira cena a frustração e irritação crescente da Galerista e na segunda a tensão da natureza estranha das lágrimas artificiais da Espectadora. Porém, por quebrar a ideia inicial do silêncio e por no contexto geral do filme estas interjeições musicais atuarem como reforços ou meras ilustrações das ações das imagens, decidimos não as incluir na versão final do filme.

III.3.3 – Correção de cor

A correção de cor foi realizada entre os meses de setembro e outubro. À semelhança da pós-produção do som, durante a montagem, foi feita uma correção de cor provisória, que posteriormente serviu como uma referência para o Hélder, o colorista do nosso projeto, colorir o filme de raiz.

Desde o início do projeto que pretendia que o esquema de cores principal do filme estivesse relacionado com o azul do porta-fatos e o rosa da camisa que é colocada sobre ele, conferindo uma atmosfera fria à imagem. Pretendia-se uma imagem neutra, realista e naturalista, com pouco contraste e saturação, que no todo do filme, espelhasse de alguma forma a apatia, a solidão e a melancolia de “T”. Estas características são encontradas na curta-metragem *As long as Shotguns Remain* (2014) de Caroline Poggi e Jonathan Vinel, que pelos seus tons pastel, neutros e frios foi a nossa principal referência nesta etapa da pós-produção.

¹³ Quer pela atmosfera tensa e estranha que confere ao filme quer pela sua simplicidade, uma vez que uma grande percentagem das músicas que compõem a banda sonora foram realizadas apenas com recurso ao piano.

A cor constitui no nosso filme um importante elemento e vetor narrativo. Pensada em grande parte de acordo com a psicologia da percepção, com os fatores de agrupamento formulados pela psicologia gestáltica, a cor permitiu-nos não apenas estabelecer uma melhor distinção entre os dois grandes espaços do filme (a galeria e a casa) – que, por serem espaços com paredes predominantemente brancas, poderia não acrescentar profundidade aos planos da imagem e por consequência à narrativa – como criar relações entre os lugares e as personagens, atuando como um prolongamento das mesmas.

As cenas da galeria apresentam uma cor bastante clara, limpa, fria, ligados por um lado à frieza e pragmatismo da Galerista e por outro, os tons sóbrios azulados invocam o porta-fatos, mais concretamente o seu exterior. Em oposição, as cenas da casa, por decorrerem num espaço interior onde “E” se sente “enclausurada”, foram pensadas para simbolizar o interior do porta-fatos. A sua temperatura apesar de fria surge mais “quente” devido a utilização de um *tint* ligeiramente magenta, aproximando este espaço mais ao carisma de “E” do que propriamente à apatia de “T” (estas relações estão evidenciadas nas imagens 21, 22 e 23, no subcapítulo da pré-produção, referente ao tratamento estético) Uma particularidade destas cenas é a variação tonal no seu decorrer. As cenas vão ficando mais escuras, mais azuis, não só como uma simulação da passagem do dia, mas como uma forma de eliminar, cromaticamente, os vestígios magentas característicos de “E” (figuras 29, 30, 31 e 32). Estas características cromáticas, estabelecem uma correspondência direta com a cena final, que surge com tons arroxeados, atuando não só como a luz de um pôr do sol, mas como o culminar ou junção das cores das cenas anteriores (magenta + azul= roxo)

Durante a rodagem a tonalidade da luz das cenas nem sempre estivera de acordo com o expectável. Um exemplo disso é precisamente a última cena do filme. Uma vez que a luz do pôr do sol no local onde filmamos não correspondia àquela que teria imaginado para esta cena, o trabalho de correção de cor demonstrou ser crucial para obter da imagem as tonalidades desejadas, revelando-se esta fase do projeto, crucial para obter o potencial visual e narrativo de cada momento da estória que estávamos a contar (figuras 33 e 34).



Figuras 29, 30, 31 e 32 Fotogramas de *A Estória de um Fardo* (2025). À esquerda versões *RAW* sem correção de cor; à direita versões finais com a correção de cor. Momentos diferentes do filme, em que o tratamento da cor, do mesmo espaço e plano, é utilizado para, sutilmente, escurecer o espaço à medida que uma personagem vai desaparecendo.



33.



34.

Figuras 33 e 34. Fotogramas de A Estória de um Fardo (2025). Cena final em que “T” carrega o portafatos pela Rua da Alegria. Em cima versão RAW sem correção de cor. Em baixo, versão final com correção de cor.

IV. Reflexões

Tudo começou com a imagem de um porta-fatos azul pendurado numa das traves de uma claraboia. Um objeto estranho, peculiar, misterioso, que causava algum desconforto nas pessoas com quem contactava. Um objeto que despertou um desejo em explorar visualmente, em diferentes meios, a sua aura fantasmagórica de forma a captar a sua natureza *uncanny*. Um objeto inanimado, que assumia características animísticas, semelhantes à vida, transformando-o num corpo inerte e estagnado, preso a um lugar, um corpo cujo interior secreto se desejava desvelar.

A estagnação surge aqui como a principal inquietação deste projeto, ligada ao próprio receio de uma vida estagnada. Apesar de surgir no meu domínio pessoal, sinto que é um sentimento transversal a uma grande maioria de jovens em inícios de carreira ou vida, sem um rumo definido, muitas vezes presos a uma rotina repetitiva, sem avanços em qualquer direção, tal como Sísifo, que carrega a sua grande pedra até ao topo da montanha só para a ver descer e ir carregá-la novamente.

Neste sentido, num exercício intuitivo e sobretudo alegórico, semelhante ao que os realizadores gregos da *Weird Wave* desenvolveram na Grécia, de forma a representarem de forma realista o seu presente biopolítico, como resposta à crise e à austeridade que assombravam o seu país, procurou-se desenvolver uma narrativa que captasse esse sentimento de estagnação. Se a alegoria significa “falar em público de outra forma”, fazendo a ponte entre o pessoal e o público, o indivíduo e o coletivo, na qual um conjunto de referências representa outro, a estória que se propõe contar abordaria, precisamente, esse sentimento, através da exploração da fadiga emocional de uma personagem, “T”.

Encontrar a estória de “T” demorou algum tempo. Um dos grandes desafios de *A Estória de um Fardo*, foi precisamente desenvolver uma narrativa alegórica e surrealista a partir de formulações realistas. É nesta construção de um olhar distorcido sobre a realidade, que a *Greek Weird Wave* foi uma importante referência para este projeto. Com estratégias que chamam a atenção aos fundamentos estruturais de certas “realidades” através de construções alegóricas e de uma poética metonímica, estes filmes tinham como principal objetivo captar um sentimento de mal-estar através de um realismo que aproxima estes mundos construídos da própria realidade, um realismo que acomoda a estranheza, o estranho (ou *weird*) e a desfamiliarização.

Com este projeto procurei utilizar as mesmas estratégias da *Weird Wave*, como a criação de personagens distantes, apáticas com atuações bastante passivas, e o uso de uma *mise-en-*

scène minimalista de forma a criar uma atmosfera estranha, tensa e desconfortável entre as personagens. Porém, procurei principalmente utilizar a alegoria como o seu *modus operandi* narrativo, que tal como em *Dogtooth*, seria evidenciada por relações metonímicas estabelecidas no seu decorrer. Essas relações estão presentes, por exemplo, através dos objetos deixados por “E” (melódica, cebolas e a camisa rosa) que marcam a sua presença e a sua existência naquele espaço. No entanto, talvez a principal cadeia metonímica desenvolvida ao longo de *A Estória de um Fardo* esteja na relação “T” – Porta-Fatos – “E”: nas cenas da galeria, é dito pela Galerista que a obra do porta-fatos, denominado de “Retrato”, é parecido com “T”; ainda na galeria, “T” é questionada pela Espectadora, sobre a possibilidade de estar alguém preso no interior daquele objeto e se isso lhe causa algum incomodo; em casa, “T”, nos vários esforços para deixar de ouvir “E” a chorar, tapa os ouvidos com o porta-fatos para no momento seguinte se aperceber de que o pode usar, metonimicamente, para fechar “E” no seu interior e acabar com o choro; quando o choro finalmente acaba, “T” coloca a camisa rosa de “E” nos ombros do porta-fatos, tornando-o numa representação, numa alegoria visual e num retrato de “E”. Por consequência, uma vez que “E” representa as emoções que “T” perdera, o porta-fatos acaba por se tornar num retrato também de “T”, um retrato daquilo que “T” foi e já não o é mais. O porta-fatos é, portanto, usado de forma metonímica e alegórica ao longo do filme, como um objeto simbólico da apatia, da estagnação e da própria alienação de “T”.

Se na sua génese, o sentimento de estagnação que se pretendia explorar neste projeto estava ligado uma vida laboral, monótona e precária, aos poucos a estória que me propus contar começou a ganhar contornos mais particulares, humanos e íntimos. Abordamos o mesmo sentimento de estagnação, mas relacionado com a fadiga emocional de alguém que se quer libertar de algo que jaz preso no seu interior, mas que por mais que tente não consegue. Partindo da minha própria frustração com o ato de chorar, surge a principal metáfora do filme: a expressão de um interior que deseja revelar-se, mas permanece preso e estagnado. De forma a enfatizar visualmente esta ideia utiliza-se ainda um objeto quotidiano do porta-fatos, um objeto cuja natureza é capaz de suscitar questões tanto pela sua forma exterior como, principalmente, pelo mistério do seu interior. Esta dicotomia entre o interior e o exterior torna-se bastante fundamental para pensar no potencial alegórico que procuramos conferir a este objeto nesta pequena estória. “T” é, como Camus diria, uma heroína absurda, trágica a partir do momento em que se apercebe de que não consegue chorar e o seu questionamento começa, sofrendo, tal como Sísifo no seu silêncio interior. O mesmo pode ser dito por exemplo, da irmã mais velha de *Dogtooth* quando tenta sair para o exterior e libertar-se de um interior sufocante e opressor.

Nas suas diversas fases, o projeto contou com o acompanhamento artístico do realizador Marco Martins. Ao longo dos encontros que tivemos foram vários os momentos de natural tensão, discórdia e divergências criativas, no entanto, os comentários do Marco, ao nível do argumento revelaram-se úteis no sentido em que me desafiavam a questionar a narrativa que me propus contar. Na cena da galeria, por exemplo, era a minha intenção estabelecer um contraste entre a superficialidade e ignorância da Galerista com o conhecimento de “T” relativamente à arte. Porém, nas primeiras versões do argumento, este contraste não era evidenciado, ao que o Marco sugerira que “T” deveria dizer algo inteligente e subtilmente irónico nesta interação, nascendo assim a linha de diálogo “Viva os ready-mades”. Ao colocar “T” a murmurar este comentário em ironia, conseguia expor a confusão da Galerista, que por não compreender ou reconhecer o termo, continua a afirmar que é um “retrato”, simplesmente porque é o título da obra.

Este foi um projeto bastante desafiante para mim, não só por ser a minha primeira curta-metragem, onde estaria a gerir uma pequena equipa, a orientar atores e organizar uma logística de trabalho de forma a potencializar uma fluidez durante as filmagens, como pela procura de uma linguagem que privilegiasse o carácter alegórico e surrealista do projeto em si. Foi um projeto que me proporcionou sobretudo um contacto um pouco mais próximo com a realidade do que é fazer cinema ao um nível prático, de escrever um argumento sólido que sustente uma ideia e de pensar em formas criativas – de olhar ao meu redor e tomar partido do que se encontra disponível – de tornar realidade o que escrevera e desenhara no papel. Tendo uma formação em artes plásticas, mais especificamente em pintura, não deixo de refletir sobre a proximidade de metodologias deste projeto com a criação de uma pintura. Da mesma forma que na pintura existe um esboço inicial, uma estrutura que organiza e estabelece as relações entre os seus elementos no plano bidimensional da tela, também no cinema existe um guião onde estas relações são determinadas ao longo de uma linha temporal, relações essas que serão evidenciadas, reescritas e esculpidas durante a montagem do filme, da mesma forma que a tinta o faz na pintura.

V. Conclusões

Este projeto incidiu principalmente na procura por uma forma de captar um sentimento de mal-estar provocado pela apatia e estagnação de um corpo. Neste sentido, pode dizer-se que o farol de toda esta investigação, teórico-prática, teve que ver com o exercício de pensar a realidade que nos rodeia através de um olhar *uncanny* sobre a mesma. Quando este olhar é trazido à superfície, novas percepções, dúvidas e incertezas emergem do nosso interior, semelhante ao momento em que Sísifo na descida de volta à pedra reflete sobre o absurdo da sua situação. É com este questionamento que uma realidade próxima da nossa começa lentamente a desvelar-se diante de nos mesmos, no entanto, mais estranha, mais peculiar e até misteriosa.

Na procura por revelar os limites e estruturas dessa realidade estranha, encontramos-nos com as formulações desenvolvidas pelos realizadores gregos da *Greek Weird Wave*, empenhados em desenvolver um cinema tão absurdo quanto as absurdas medidas de austeridade anunciadas perante a crise financeira que afetou o país a partir de 2008. Este clima de instabilidade que assombrou a Grécia durante a última década tornara-se – por vezes indiretamente – incontornável, acabando por enquadrar a forma como estes filmes foram recebidos tanto nos festivais internacionais e respetivos públicos, como pelo público grego, levando a adquirir o rótulo de um cinema em “crise”. Quando falamos da *Weird Wave*, falamos de um cinema assente em narrativas fortemente construídas através de alegorias que de forma lúdica e irónica, brincavam e expunham as alegorias que circulavam na e sobre a nação. Compreende-se como críticos internacionais ansiavam por ler as alegorias de uma nação contemporânea na maioria dos filmes produzidos, durante o período da Crise.

No contexto da *Weird Wave*, a alegoria atua como uma linguagem que introduz o seu próprio vocabulário, os seus rituais e a sua gramática. Uma linguagem conseguida através de uma poética metonímica, que estabelece ligações inesperadas, uma relação forjada pela aproximação dos seus elementos, uma aproximação de noções, locais, objetos, palavras e conceitos e no caso do cinema de fotogramas editados. Tratava-se sobretudo de um olhar distorcido, de um “falar de outra forma” sobre a realidade que os rodeava, não só como uma tentativa de a compreender, mas com o objetivo de captar o profundo mal-estar com a política moderna de vigilância, gestão da austeridade, pânico moral e o controlo sobre a vida que se vivia na Grécia. Falamos assim, de um cinema biopolítico, um cinema interessado nas formas como um determinado grupo é governado e o impacto que esse governo tem na disciplina e controlo dos seus corpos. No entanto, ao contrário da soberania, que governa através da sanção

visível, a biopolítica governa através do estímulo e da criação de realismo. Um realismo que aproxima estes mundos construídos da própria realidade, um realismo que acomoda a estranheza, o estranho (ou *weird*) e a desfamiliarização com estratégias que chamam a atenção aos fundamentos estruturais de certas “realidades”.

Os filmes gregos foram apanhados nesse processo. Em *Dogtooth*, um pai, de forma a manter a família sobre o seu controle e em segurança, cria nos limites do recinto daquela casa um microcosmo que reflete de forma distorcida o mundo exterior. Um mundo interior onde alegorias são criadas constantemente através de relações metonímicas como forma de controle e disciplina sobre os corpos de quem habita dentro deste recinto. A casa em *Dogtooth* fornece um realismo biopolítico, na medida em que da mesma forma que o biopoder que o pai detinha, através da alegoria, sob os corpos dos filhos correspondia ao que acontecia no interior da nação grega. No entanto, é no seio do *uncanny* da realidade absurda desta família que encontramos - à semelhança Sísifo - a irmã mais velha, como uma heroína absurda, anunciando a sua tragédia a partir do momento em que rompe com as alegorias que estruturavam a realidade daquela casa, levando-a, ingenuamente, num ato de libertação, a trocar a clausura da casa pela clausura da mala do carro.

Os filmes da *Greek Weird Wave* surgem como um exemplo de formulações que expõem precisamente esse olhar *uncanny* sobre a realidade. Um olhar que surge dentro do domínio privado, mas que reflete sobre um todo, sobre a nação, tornando-se a alegoria num recurso e linguagem incontornável. Falar sobre a *Greek Weird Wave*, permite refletir na complexa dialética de recepção e produção destes filmes, assim como no seu contexto social crítico. Porém, a alegoria mais peculiar surge na forma de uma alegoria reversa: a crise grega transformara-se, no final numa alegoria para o mundo, uma alegoria da agência perdida, da destituição do poder político pelo capitalismo tardio, da soberania minada, da destruição da democracia.

Partindo do pensamento da alegoria como uma forma de representação *uncanny* da realidade que permite questionamento sobre a mesma, surge a criação do projeto *A Estória de um Fardo*. O filme nasce do cruzamento entre o desejo de explorar visualmente um porta-fatos azul – um objeto quotidiano que é descontextualizado ao ser-lhe atribuído uma cadeia de significados que lhe são aparentemente distantes, atribuindo-lhe um certo grau de animismo – com o texto *O Mito de Sísifo* (1942) de Albert Camus, numa procura por uma narrativa que captasse o sentimento de estagnação e alienação relativa à existência e condição humana, contada a partir da apatia de uma jovem que se apercebe que não consegue chorar. Da mesma

forma que Sísifo carrega a grande pedra, ganhando consciência do absurdo da sua situação, também a nossa protagonista vive com o peso de um fardo, um fantasma, uma carga emocional no seu interior do qual se deseja libertar.

A Estória de um Fardo constitui-se, como o culminar de uma investigação que pretende explorar as potencialidades de um cinema alegórico capaz de desvelar e colocar em causa as estruturas de uma realidade. Um cinema que por criar redes de significações, sendo elas estranhas e inesperadas, relaciona-se diretamente com a vida e a sua política, bem como a política sobre a vida. Por outras palavras, quanto mais se tenta fazer sentido destas cadeias metonímicas mais dentro da biopolítica estamos. Um cinema surrealista que é ao mesmo tempo realista na medida em que aborda “de uma outra forma” inquietações particulares que são transversais a um todo, capaz de se tornar ele mesmo num produto biopolítico. Não apenas segue, mas também produz uma visão moderna da vida. Não apenas observa, mas também regula o movimento de um corpo. O cinema reanima a vida e enquadram os corpos. Um corpo que é governado por um guião, mas que também se encontra retraído, desorientado, enquanto se encontra em constantes e múltiplos enquadramentos, delimitados, constrangidos e contidos.

Termino este relatório da mesma forma que o comecei afirmando a natureza do nosso mundo como *uncanny* – estranho, peculiar e misterioso à espera de ser desvelado. Porém, um dos paradoxos centrais do *uncanny*, como Royle (2003, p.15) aponta, tem que ver com o que nos levou a compreendermo-nos tão profundamente e, no entanto, a organizar tão mal o nosso mundo. Por um lado, parecemos estar cada vez mais perto de conhecer os segredos mais íntimos da vida humana, por outro, estamos a tornar cada vez mais inabitável o próprio planeta que é a nossa casa.

O cinema tem o poder de ao lançar um olhar distorcido sobre a realidade, não apenas reflete, mas também provoca um questionamento, expondo as estruturas e forças que moldam e restringem a nossa existência. Entre o absurdo e a consciência, entre o fardo e a possibilidade de libertação, resta-nos questionar, pois é nesse gesto que, tal como Sísifo, encontramos a nossa resistência.

VI. Bibliografia

Antiohos, G. (2009, November 5). Kinimatografistes stin omihli. To elliniko cinema authadiazei' (Filmmakers in the Mist: Greek Cinema Speaks Back). *Athinorama*. https://www.athinorama.gr/cinema/article/kinfistes_stin_omixli_-7762.html

Arte (2011, November 11). 'Grèce: Crise et cinéma'. *ARTE journal*. ARTE.

Basea, E. (2016). The "Greek Crisis" through the Cinematic and Photographic Lens: From "Weirdness" and Decay to Social Protest and Civic Responsibility, *Visual Anthropology Review*, 32(1), pp. 61–72.

Brinkema, E. (2012). 'On Dogtooth'. *World Picture Journal* worldpicturejournal.com/WP_7/Brinkema.html

Camus, A. (1942). *O Mito de Sisifo*. Livros do Brasil.

Cavell, S. (1988). *In Quest of the Ordinary: Lines of Skepticism and Romanticism*. Chicago University Press

Chalkou, M. (2012). A New Cinema of Emancipation: Tendencies of Independence in Greek Cinema of 2000s. *Interactions: Studies in Communications and Culture*, 3(2), pp. 243–61.

Christofer, K. (2008). Athenian democracy in ruins. *The Guardian*. <https://www.theguardian.com/commentisfree/2008/dec/08/greece>

Dalakoglou, D. and A. Vradis, A. (eds.) (2011). *Revolt and Crisis in Greece: Between a Present Yet to Pass and a Future Still to Come*. AK Press.

Dimadi, I. (2013). 'The Weird Wave of Greek Theatre', *Athinorama*. www.athinorama.gr/theatre/article/the_weird_wave_of_greek_theatre-1001581.html

Elsaesser T. (2009). World Cinema: Realism, Evidence, Presence, in L. Nagib and C. Mello (eds), *Realism and the Audiovisual Media*. Palgrave Macmillan, pp. 3-19.

“FARDO” - Porto Editora - no Dicionário infopédia da língua portuguesa [em linha]. Porto Editora. Disponível em <https://www.infopedia.pt/dicionarios/lingua-portuguesa/fardo>

Fisher, M. (2017) *The Weird and the Eerie*. Repeater.

Fisher, M. (2011) Dogtooth: The Family Syndrome, *Film Quarterly*, 64(4), pp. 22–27.

Flix Team (2018). Agapi nai (kai polli) gia to ellhniko cinema, alla epitelous kai mia ethniki politiki’ (Lots of Love for Greek Cinema, Yet, at Last, a National Plan of Support). *Flix*. <https://flix.gr/news/a-little-love-to-greek-cinema-meeting.html>

Foucault, M. (2003). *Society Must Be Defended: Lectures at the Collège de France, 1975–1976*. Picador.

Foucault, M. ([1976] 1998). *The History of Sexuality Volume 1: An Introduction*. Allen Lane.

Freud, S (1919). *The Uncanny*. Pelican Freud Library, pp. 335-76

Galt, R. (2017). The Animal Logic of Contemporary Greek Cinema. *Framework: The Journal of Cinema and Media*, 58(1–2), pp. 7–29.

Heidegger, M (1975). *The Origin of the Work of Art*. Harper Colophon Books

Hulot, M. (2014). Ta deka kalytera feteina album tou weird wave’ (‘The Ten Best Albums of the Weird Wave’). *Greka*. https://www.grekamag.gr/whats_new/ta-10-kalitera_fetinaalmpoum-tou-greek-weird-wave/

Jameson, F. (1984). Postmodernism or the Cultural Logic of Late Capitalism. *New Left Review*, 146, pp. 53–92.

Jung, C. (2012). *O Eu e o Inconsciente*. Vozes.

Kristeva, J. (1991). *Strangers to Ourselves*. Columbia University Press.

Mehlman, J. (1977). *Revolution and Repetition: Marx/ Hugo/ Balzac*. University of California Press

Nagib, L. (2011). *World Cinema and the Ethics of Realism*. Continuum.

Nikolaidou, A. and A. Poupou (2017). Kapoies post-weird skepseis gia to neo kima tou ellinikou kinimatografou ('Post-Weird Notes on the New Wave of Greek Cinema'), in *non-catalog*. Thessaloniki International Film Festival, pp. 88–107.

Page, J. (2009) *Crisis and Capitalism in Contemporary Argentine Cinema*. Duke University Press.

Panourgia, N. (2011) *The Squared Constitution of Dissent*, in P. Papailias (ed.), *Beyond the "Greek Crisis": Histories, Rhetorics, Politics, Special Issue of Cultural Anthropology*: <http://www.culanth.org/fieldsights/the-squared-constitution-of>

Papadimitriou, L. (2017). The Economy and Ecology of Greek Cinema Since the Crisis: Production, Circulation, Reception, in D. Tziovas (ed.), *Greece in Crisis: The Cultural Politics of Austerity*. I. B. Tauris, pp. 135–57.

Papanikolaou, D. (2021) *Greek Weird Wave: A Cinema of Biopolitics*. Edinburg University Press Ltd.

Papanikolaous, D. (2014) Athens is Burning, in A. Poupou, A. Nikolaidou and E. Sifaki (eds), *World Film Locations: Athens*. Intellect, pp. 28–29.

Prozorov, S. (2017). Conclusion: Whither Biopolitics?, in S. Prozorov and S. Rentea (eds), *The Routledge Handbook of Biopolitics*. Routledge, pp. 328–38.

Rose, S. (2011). Attenberg, Dogtooth and the Weird Wave of Greek Cinema. *The Guardian*. <https://www.theguardian.com/film/2011/aug/27/attenberg-dogtooth-greececinema>

Royle, N. (2003). *The Uncanny*. Manchester University Press.

Väliäho, P. (2014) Biopolitics of Gesture: Cinema and the Neurological Body, in A. Gronstad and H. Gustafson (eds), *Cinema and Agamben: Ethics, Biopolitics and the Moving Image*. Bloomsbury, pp. 103–20.

Vaz, F. (2018) Sebenta da Unidade Curricular de *Composição e Teoria e História da Pintura*. FBAUP.

Vidler, A. (1992). *The Architectural Uncanny: Essays in the Modern Unhomely*. MIT Press

Won-Pyung, S. (2017). *Amêndoas*. Editora Presença.

Filmografia

Lanthimos, Y (realizador) (2009) *Dogtooth* (Filme)

Zois, Y. (Realizador). (2011) *Casus Belli*. (Filme)

VII. Anexos

VII. 1 - Argumento



UM SACO CHEIO DE NADA
(título provisório)

Um filme de
Nuno Brandão

info.nunobrandao@gmail.com
+351 926 165 39

12.06.2024

1 INT. CASA. DIA

1

Uma jovem de cabelos magenta esta sentada na moldura de uma janela.

Olha para o exterior que lhe é inacessível.

Tem consigo uma melódica.

Começa a teclar na melódica. Não se ouve uma nota. Apenas o som seco das teclas a serem tocadas.

(TÍTULO)

2 INT. GALERIA. DIA

2

O espaço é minimalista, de paredes brancas, um White Cube quase perfeito, típico de uma galeria de arte contemporânea.

A câmara prende-se sobre o rosto pálido de "T", uma jovem de vinte e sete anos com cabelos escuros e olhos claros. Bastante estático, o seu olhar - dirigido para cima - prende-se na peça que acabara de instalar. A sua expressão apática e fechada é indecifrável. Veste roupas escuras e um crachá no bolso superior do blazer da galeria onde trabalha como assistente.

GALERISTA (O.S.)

Não é bonita?!

"T"

É uma natureza morta bastante peculiar-

GALERISTA

(Quase que não deixa "T" terminar)

É um retrato.

"T"

O quê?

A GALERISTA, (36), uma mulher de ar altivo, expressão calma mas com uma tensão subtil, aponta para a tabela ao lado da obra.

"T" dirige o olhar para baixo na direção da tabela da obra, onde se pode ler:

"um RETRATO. Porta-fatos azul de material impermeável, frágil; Dimensões: 1,70x 60cm."

Levanta novamente o olhar para a obra à sua frente. Procurando ver o "retrato" daquela obra.

"T"

Ah...Certo...claro...um retrato....

Pausa.

GALERISTA
É a peça mais valiosa da nossa
coleção -

"T"
Viva aos ready-mades.

A GALERISTA olha para "T" com algum desdém.

GALERISTA
É um retrato.

Pausa.

Permanecem as duas a olhar atentamente na direção da obra.

"T"
Eu acho que tenho um exatamente
igual em casa-

A GALERISTA suspira e olha-a com desdém e irritação na
expressão, já farta daquela conversa.

Pausa.

GALERISTA (CONT'D)
Sabes, olhando bem- acho que é
parecido contigo.

A GALERISTA sai.

"T" permanece a analisar o objeto, confusa com a comparação
apontada pela GALERISTA.

Neste momento a câmara revela a obra em questão: Um porta-
fatos azul escuro suspenso com uma cruzeta numa corda forte
o suficiente para aguentar o seu peso. O espectador que
observa esta obra terá de dirigir o seu olhar ligeiramente
para cima, como se venerasse um objeto de culto. É a única
obra de arte exposta no espaço branco.

CUT TO:

Num dos cantos do White Cube, "T" permanece sentada numa
cadeira a vigiar as obras, neste caso, apenas a obra do
porta-fatos. Estando lado a lado - estáticos e suspensos -
os dois parecem um reflexo um do outro.

A galeria não costuma ter muitos visitantes durante o dia e
por isso, o seu trabalho como assistente resume-se àquela
monotonia e inatividade.

A câmara cola-se no rosto sonolento de "T".

Ouve-se alguém a tocar no tecido do porta-fatos.

"T" desperta da sonolência.

Em frente ao porta-fatos estão dois jovens rapazes (23) que visitam a galeria. Têm um ar descontraído e parecem pertencer ao meio artístico.

Pela proximidade com que estão da obra, "T" mantém um olhar atento sobre eles. Não lhes diz nada, apenas os observa, sentada com um ligeiro sorriso cordial.

Os dois jovens permanecem uns instantes a olhar em volta do objeto.

Pausa.

O ESPECTADOR I toca levemente no porta-fatos, que começa a baloiçar ligeiramente.

O ESPECTADOR II estremece nauseado - leva a mão à boca - ao ver o movimento do objeto, esforçando-se por controlar o seu incomodo.

"T" permanece sentada.

"T"
(Num tom calmo mas imperativo
e com um sorriso forçado)
Não é para tocar.

Não reagem ao aviso de "T", simplesmente ignoram a sua presença e saem.

"T" segue-os com o olhar.

Fica novamente a sós com a obra.

Sentada na sua cadeira, lança um olhar de estranheza sobre o porta-fatos.

Levanta-se para esticar as pernas. Coloca-se em frente do porta-fatos e, timidamente, faz o mesmo que o ESPECTADOR I. Tenta perceber o que fez o ESPECTADOR II estremecer.

Recua.

Certificando-se de que ninguém a vê, com alguma curiosidade, começa a levar a mão ao fecho do porta-fatos. É interrompida por uma jovem rapariga (23) de cabelos e olhos acastanhados, estudante de artes, que não retira o olhar sobre a obra.

ESPECTADORA
Está alguém fechado aí dentro?

"T" Vira-se sobressaltada.

"T"
O quê?

A ESPECTADORA faz um gesto com a cabeça a apontar para o porta-fatos.

"T" (CONT'D)
 Huh...talvez tenha - dizem que é um retrato.

A ESPECTADORA fica com uma expressão de espanto a observar a obra.

Pausa.

A jovem permanece sempre a olhar diretamente para a obra, desviando o olhar apenas uma única vez para "T" e depois para o porta-fatos, como se os estivesse a comparar.

Começa a emocionar-se.

Da carteira dela tira uma cápsula de lágrimas artificiais (soro fisiológico) e deita algumas gotas em cada olho.

De cada olho começam a escorrer lágrimas que lhe caem pelo rosto lentamente.

"T" fica bastante atenta e confusa com a situação.

A ESPECTADORA repara na estranheza de "T" e oferece-lhe o resto das gotas.

"T" recusa.

ESPECTADORA
 Às vezes sabe bem.

"T" mantém a rejeição.

A ESPECTADORA deixa-se ficar mais uns instantes a contemplar a obra, sem limpar as lágrimas dos olhos uma única vez.

Volta-se, olha novamente para o porta-fatos e para "T" e sai.

"T" segue a rapariga com o olhar e volta-o de seguida para o porta-fatos, ainda com mais estranheza. Ficou intrigada com a situação e com o uso das lagrimas artificiais. Para além de não ter visto alguém a emocionar-se daquela forma com o porta-fatos - ao ponto de necessitar de chorar - questionara-se se sobre a última vez que chorara e simplesmente deixara as lágrimas correrem-lhe pelo rosto.

3 INT. CASA (SALA). TARDE

3

A sala tem um décor minimalista mas confortável e aconchegante. Possui um sofá, uma mesa de centro, uma televisão e no canto, revela-se um pequeno acumular de telas inacabadas de "T", ainda na fase do desenho e da imprimitura.

A câmara atenta no rosto de "T". Está com os olhos bastante abertos, esforçando-se para não pestanejar. Sente que não consegue aguentar muito mais tempo e com os dedos puxa as

pálpebras para cima para os manter abertos por mais tempo.

Cede ao desconforto e secura dos olhos. Começa a pestanejar rapidamente para humedecer os olhos secos e aliviar a pressão que fizera.

Leva uma das mãos ao rosto para verificar se verteu algumas lágrimas mas a cara permanece seca.

Frustrada tenta outra técnica. Começa a bocejar exageradamente de forma a que o movimento dos maxilares induzam as lágrimas.

"E" (O.S.)

Para. Sabes que isso é contagioso.

"T"

(Olha na direção da voz de

"E")

Desculpa.

Sentada no sofá, ao seu lado a pratica numa melódica (apenas tecla sem emitir som) esta "E", uma jovem rapariga da mesma idade de "T". A sua pele pálida funde-se com as roupas claras que veste, sobressaindo-se os cabelos magenta e os olhos claros parecidos aos de "T".

"E" tem uma postura mais relaxada e descontraída, com uma presença mais vibrante e menos apática do que "T", no entanto a sua expressão é marcada pela mesma carga melancólica.

"T" cola o olhar em "E" a praticar na melódica.

"E", constrangida por estar a ser observada tão fixamente, para um momento e olha com estranheza para "T".

"T"

Continua. Estou a gostar.

"E" continua a teclar na melódica durante mais algum tempo e solta uma gargalhada.

"T" que continua a olhar para ela, fica confusa com aquela reação e começa também a rir-se forçosamente.

"E" vai parando de rir lentamente e consequentemente "T" também.

Silêncio.

"T"

Porque é que te riste?

"E"

Eu disse-te que era contagioso.

"T"

O quê?

"E"
Há pouco estavas a fazer com que me risse.

"T"
Não.

Pausa.

"E"
Tu também te riste.

"T"
Porque tu te estavas a rir.

Pausa.

"E" fica bastante confusa.

"E"
Então o que estavas a fazer?!

"T"
A tentar chorar.

Pausa.

"E"
Porquê?!

"T"
Não sei bem.

"E"
Mas apetece-te chorar?

"T"
Às vezes sabe bem.

Ficam as duas confusas a olhar uma com a outra.

Pausa.

"T"
Podes chorar?

"E" retorna a teclar da melódica. Fingindo não ter ouvido o pedido de "T", a melódica de "E", que até agora soltava apenas o som seco das teclas, começa a emitir uma melodia.

"T"
Ouviste?

"E" levanta-se do sofá e começa a vaguear pela sala, dirigindo-se à janela. A melodia começa a entoar progressivamente de forma mais intensa à medida que vai ignorando cada vez mais o pedido de "T".

"T" (CONT'D)
Preciso de chorar!

"E"
Pode ser mais daqui a 5 minutos?

"E" retoma o que estava a fazer.

"T" olha para "E", incrédula com aquela resposta, com espanto na sua expressão - talvez a primeira vez que vemos algum tipo de emoção no seu rosto.

Frustrada, "T" levanta-se e sai da sala.

CUT TO:

"E" continua a tocar a melódica ao pé da janela, sempre com o olhar dirigido para o exterior.

De barulho de fundo ouve-se algo a ser cortado por "T".

"T" regressa à sala e traz nas mãos as duas rodelas de cebola.

"T" senta-se no sofá, e lança um olhar de provocação a "E", como se a estivesse a ameaçar com as duas rodelas de cebola.

"T" coloca as duas rodelas sobre os olhos e encosta-se, refastelando-se como se estivesse num spa.

A melodia de "E" começa lentamente a desvanecer-se à medida que a intriga e a estranheza por "T" aumentam, olhando-a com um misto de estranheza e preocupação.

A câmara cola-se ao rosto de "T" com as rodelas de cebola nos olhos.

Ouve-se um ligeiro fungar.

"T" sorri ligeiramente.

Lentamente, o fungar é substituído por um soluçar tímido.

O sorriso de "T" desaparece ao perceber que não é a ela a quem pertencem aquelas reações.

Retira as rodelas de cebola dos olhos e depara-se com "E" a chorar.

Há no entanto algo de estranho na sua expressão. Está com um sorriso no rosto, negando o choro

As duas estão sentadas no sofá a olharem uma para a outra: "E" a lutar cada vez mais por conter as lágrimas, mas sem sucesso, desabando num choro contínuo, e "T" apenas a olhar passivamente, com alguma frustração por não lhe pertencerem aquelas lágrimas.

"T"
 (com um ar despontada)
 Eram só umas lágrimas.

Neste momento, o choro de "E" parece não ter fim.

Como não consegue parar de chorar desespera. Começa a ficar agressiva até consigo própria: Começa a limpar as lágrimas convulsivamente para parar que elas lhe escorram pelo rosto.

"T" permanece sentada no sofá muito parada e muito apática, apenas a observa.

Não aguenta mais ouvir o choro de "E" e num gesto rápido e impulsivo, tapa a boca de "E" com as mãos que abafam ligeiramente o choro.

Ao ver que "E" não para de chorar, "T" levanta-se e sai da sala, deixando-a sozinha a chorar.

4 INT. CASA (QUARTO). CONT'D

4

O choro e os gritos de "E" ouvem-se vindos da sala.

"T" anda de um lado para o outro, em frente a um armário, com as mãos a tapar os ouvidos, mas nem assim para de ouvir "E".

Abre as portas do armário e retira de lá uma almofada com a qual tenta tapar os ouvidos, em desespero.

O armário, que ficou com uma porta aberta, mostra predominantemente peças de roupa escuras - cor da roupa de trabalho na galeria - destacando-se uma camisa rosa e o porta-fatos igual àquele exposto na galeria.

Repara no porta-fatos e retira-o lentamente.

Fica a olhar por alguns momentos para o objeto e começa a tentar colocar-se dentro dele.

Para uns instantes, tem uma ideia e toma uma decisão.

5 INT. CASA (SALA). CONT'D

5

"E" ainda chora sentada no sofá.

"T" entra na sala e traz consigo o porta-fatos. Carrega-o nos braços como se fosse um corpo inanimado.

Aproxima-se de "E" mas não se senta ao seu lado, permanece em pé.

"T"
 Entra aqui.

"E" olha-a com desconfiança, não compreendendo exatamente

aquilo que "T" lhe esta a pedir.

"E" abana a cabeça em negação.

"T" num gesto muito rápido, pega nas mãos de "E", que cai no chão, e começa a forçá-la a entrar dentro do porta-fatos.

"E" inicialmente tenta resistir mas desiste e cede. a ser fechada dentro do porta-fatos.

As duas jovens olham-se uma última vez antes de "T" fechar por completo "E", ainda a chorar, dentro do porta-fatos.

CUT TO:

"T" e o porta-fatos sentadas no sofá.

Ainda se ouve um ligeiro soluçar vindo de dentro do porta-fatos.

"T" observa-o, encostada comodamente nas costas do sofá

O seu olhar dirige-se para o tecto, para o vazio, evitando o porta-fatos cujo choro se vai desvanecendo lentamente.

Enfim silêncio.

"T" apercebe-se de que o choro acabou. Volta o seu olhar para o porta-fatos e fica a fitá-lo durante algum tempo.

Num gesto terno, encosta a cabeça no ombro do porta-fatos e deixa-se ficar nesse conforto durante algum tempo.

Apercebe-se de algo estranho e afasta-se.

Com uma ténue preocupação na expressão, "T" fica a observá-lo. Atenta no silêncio e na sua quietude, livre de qualquer animo.

Toca-lhe ao de leve, como se quisesse a atenção do objeto.

Não reage.

Espreita pela abertura/visor que o porta-fatos tem no lado esquerdo na zona do peito, à procura de algo.

Afasta-se novamente.

Levanta-se e sai da sala. Não a seguimos, permanecemos com a imagem do porta fatos sentado no sofá.

Ouve-se os passos de "T" a regressar à sala. Traz consigo a camisa cor de rosa que estava no armário (cor do cabelo de "E").

Aproxima do porta-fatos e pega nele.

Coloca-lhe a camisa sobre os ombros formados pela cruzeta que lhe fornece esqueleto, adicionando-lhe um par de braços.

"T" coloca um dos braços do porta-fatos no ombro e segura o outro com a mão. Agarra-o na "cintura" e dançam uma pequena valsa/ dança tosca, ao som da melodia de "E", murmurada timidamente por "T".

Nem a dança faz com que "T" obtenha algum tipo de reação do porta-fatos.

Para de dançar.

Frustrada, começa timidamente a abrir o porta-fatos. Abre o suficiente para conseguir colocar a cabeça dentro e assim permanece durante alguns instantes, procurando por algo dentro dele.

O porta-fatos começa a ceder ao peso e cai no chão como um peso morto.

"T" permanece imóvel a olhar para o objeto contorcido no chão.

Num último esforço, mas sem esperança, dá-lhe um ligeiro pontapé.

Novamente nada acontece.

"T" (O.S.)

Um objeto parado só apresenta movimento se ou quando lhe for aplicado algum tipo de força. Sem essa força permanece só.

6 EXT. RUA DA ALEGRIA. FINAL DE TARDE (CREPÚSCULO)

6

(Ao som de Black-Wonderful life/ Rodrigo Leão - Vida tão Estranha)

Uma placa com o nome da Rua da Alegria no Porto.

"T" carrega o porta-fatos pela rua. O porta-fatos ainda tem a camisa sobre os ombros. É pesado e por isso "T" tem dificuldade em transportá-lo, dando passos lentos.

Começa por carregá-lo às costas mas não encontra uma forma confortável de o fazer.

Decide arrastá-lo pelo chão do passeio estreito, agarrando-o pela cabeça da cruzeta.

No trajeto passam pela entrada da galeria.

Dentro da galeria, a GALERISTA prepara-se para sair.

Antes de chegar à porta, repara em "T" a arrastar o porta-fatos pela rua. Observa-a com passividade e até alguma indiferença através das grades de ferro que fecham a entrada da galeria.

Ao longo do seu caminho, "T" adquire espectadores que reparam nela e param, olhando-a da mesma forma passiva mas com alguma intriga, curiosidade e até algum incomodo pelo objeto que carrega.

Anda mais uns metros e o passeio estreito abre-se num largo mais amplo.

Aproxima-se dos contentores do lixo desse largo.

Para em frente aos contentores por uns momentos.

Olha para os contentores, depois para o porta-fatos nas suas mãos.

As pessoas continuam a olhá-la ainda mais atentas.

"T" abraça o porta-fatos, como se estivesse a saudar um velho amigo mas a despedi-se ao mesmo tempo.

Com resignação e alguma dor na expressão, "T" atira o porta-fatos para o entulho de sacos e caixas de cartão em frente aos contentores.

Fica a observa-lo durante um breve momento, como se estivesse a velar um corpo em câmara ardente.

Respira fundo.

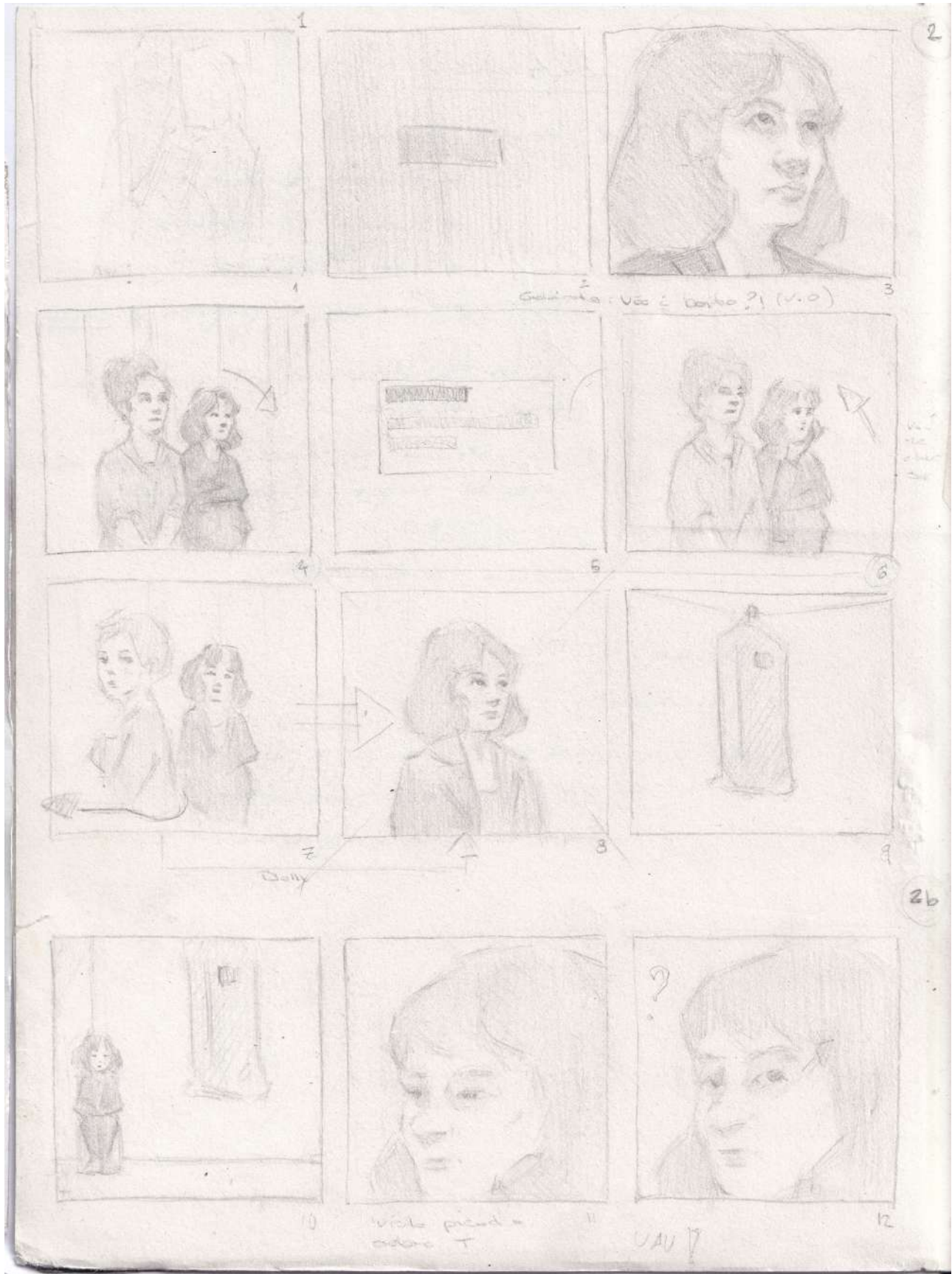
Resignada vai embora, pela mesma direção em que veio.

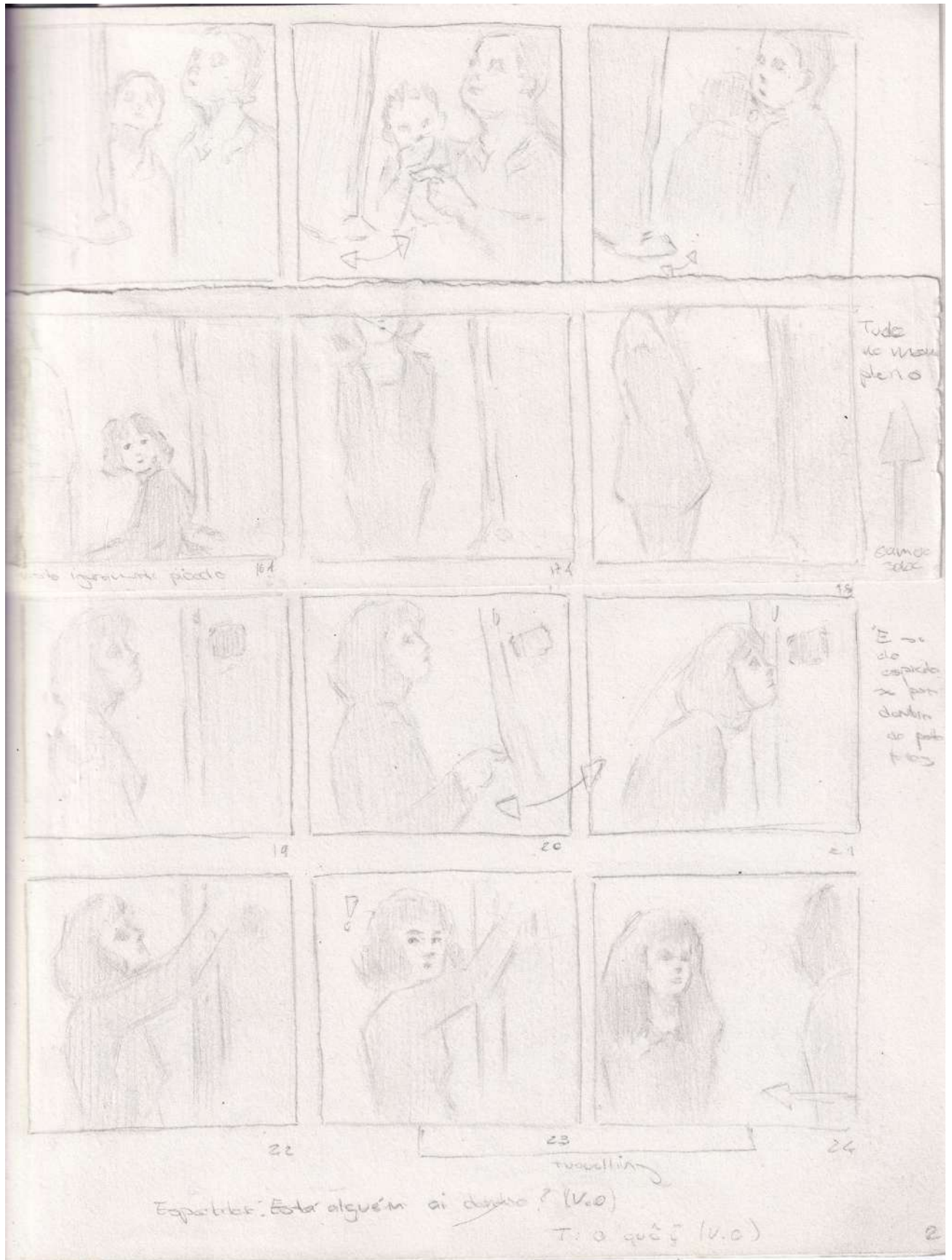
O andar lento é substituído por um andar mais lesto.

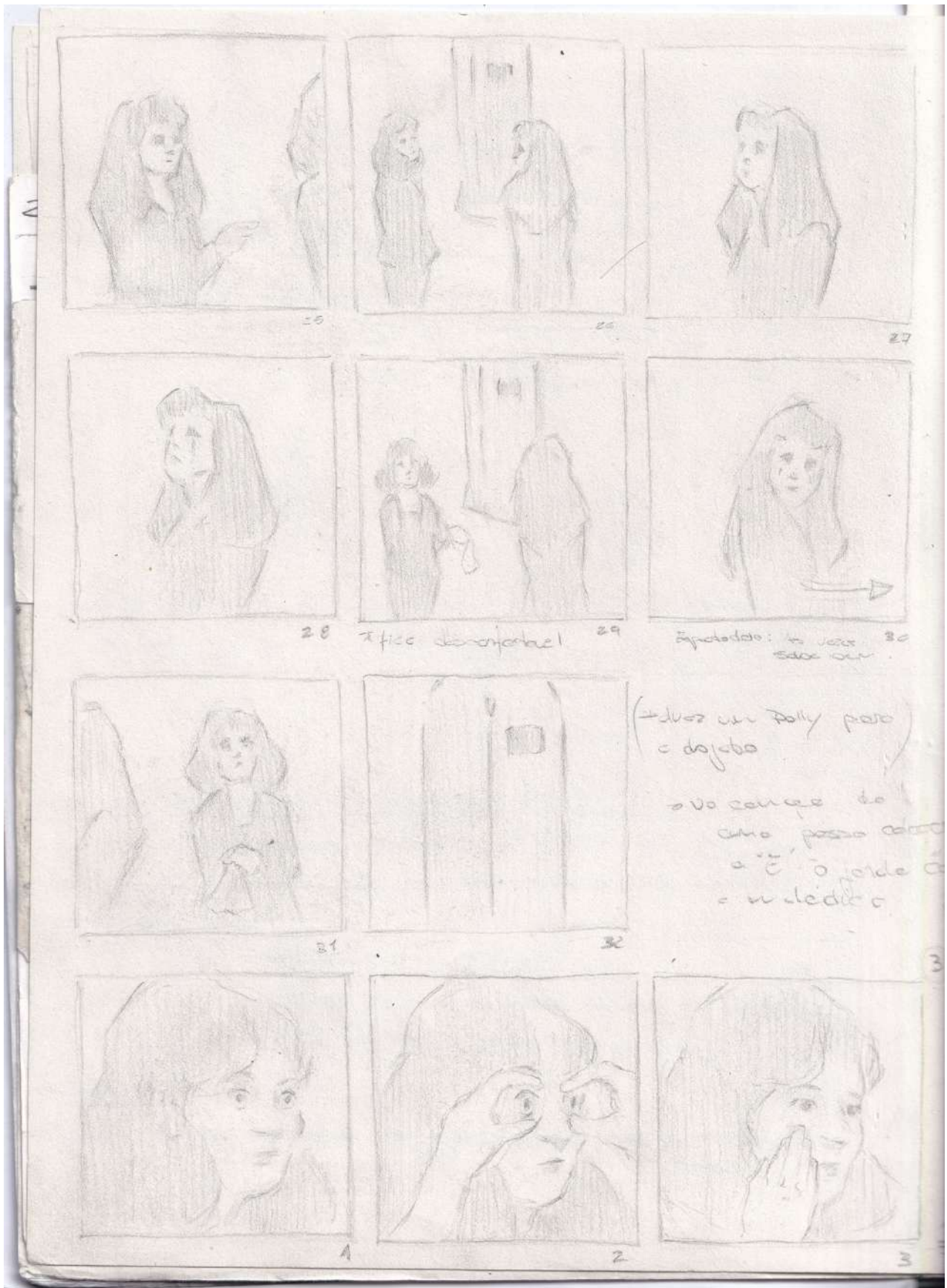
O porta-fato permanece sobre o entulho, descartado, inerte caracterizado por uma apatia contrastante com o movimento apressado da rua, dos carros, das pessoas.

FIM

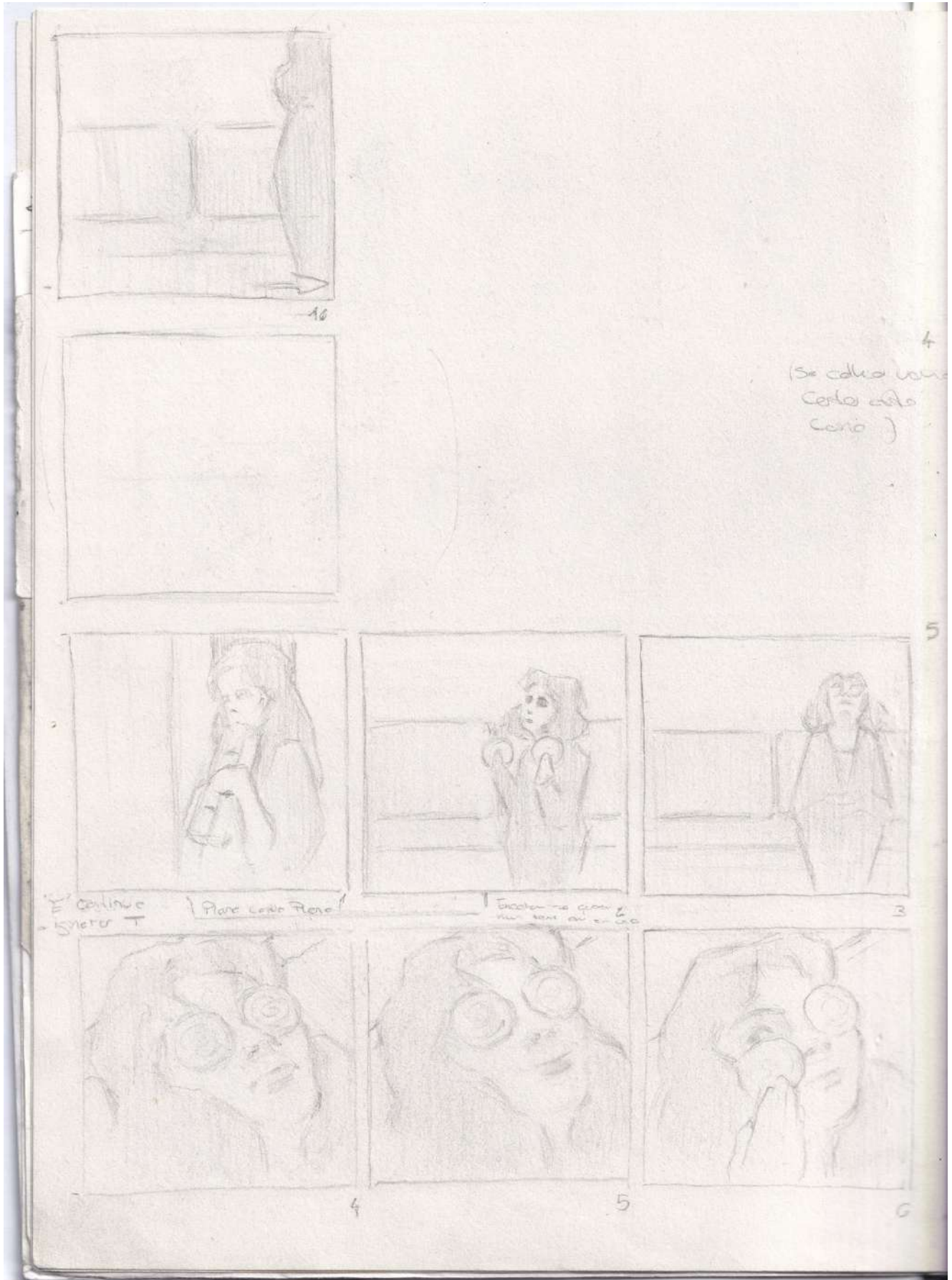
VII.2 – Storyboard

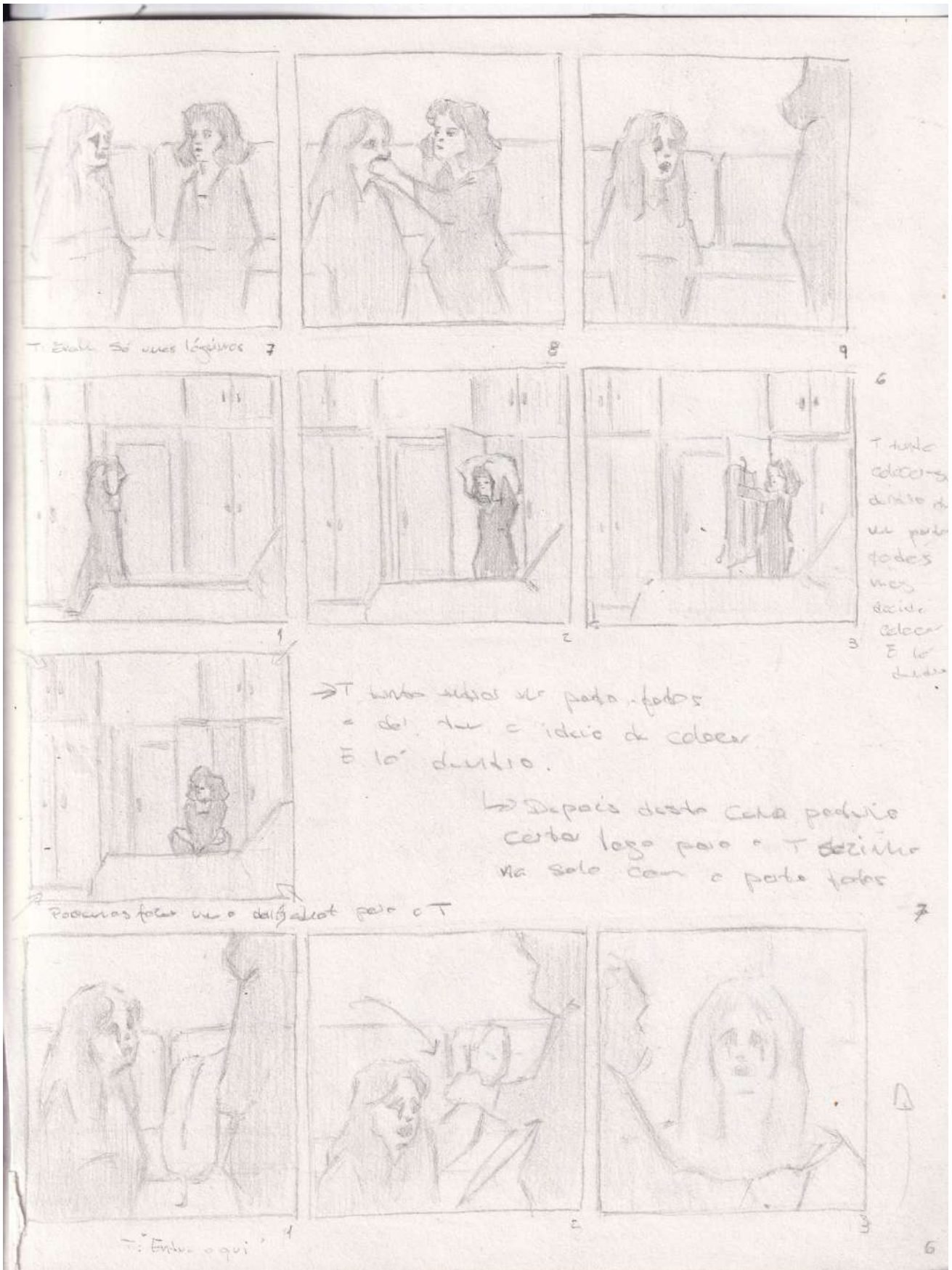


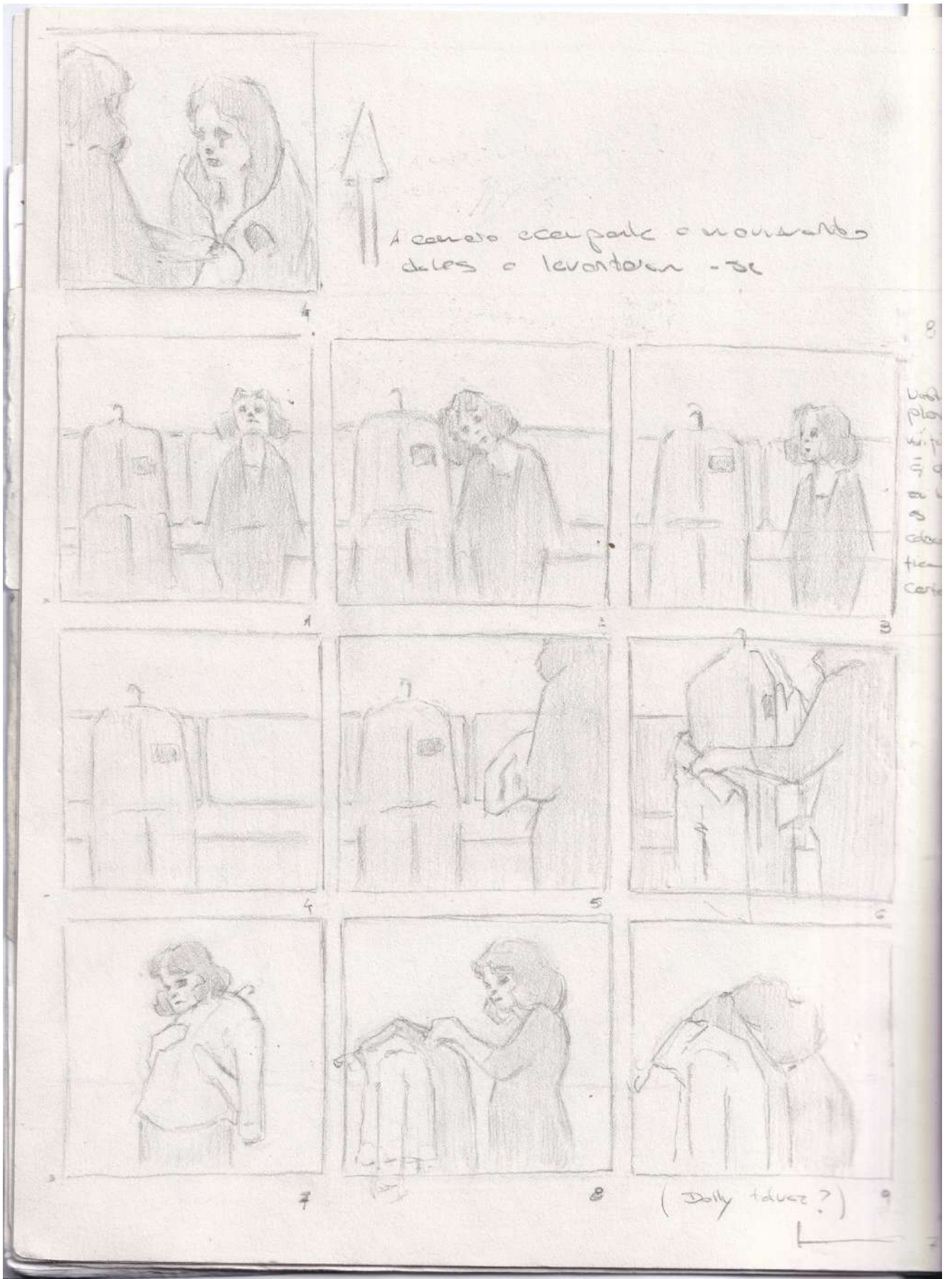


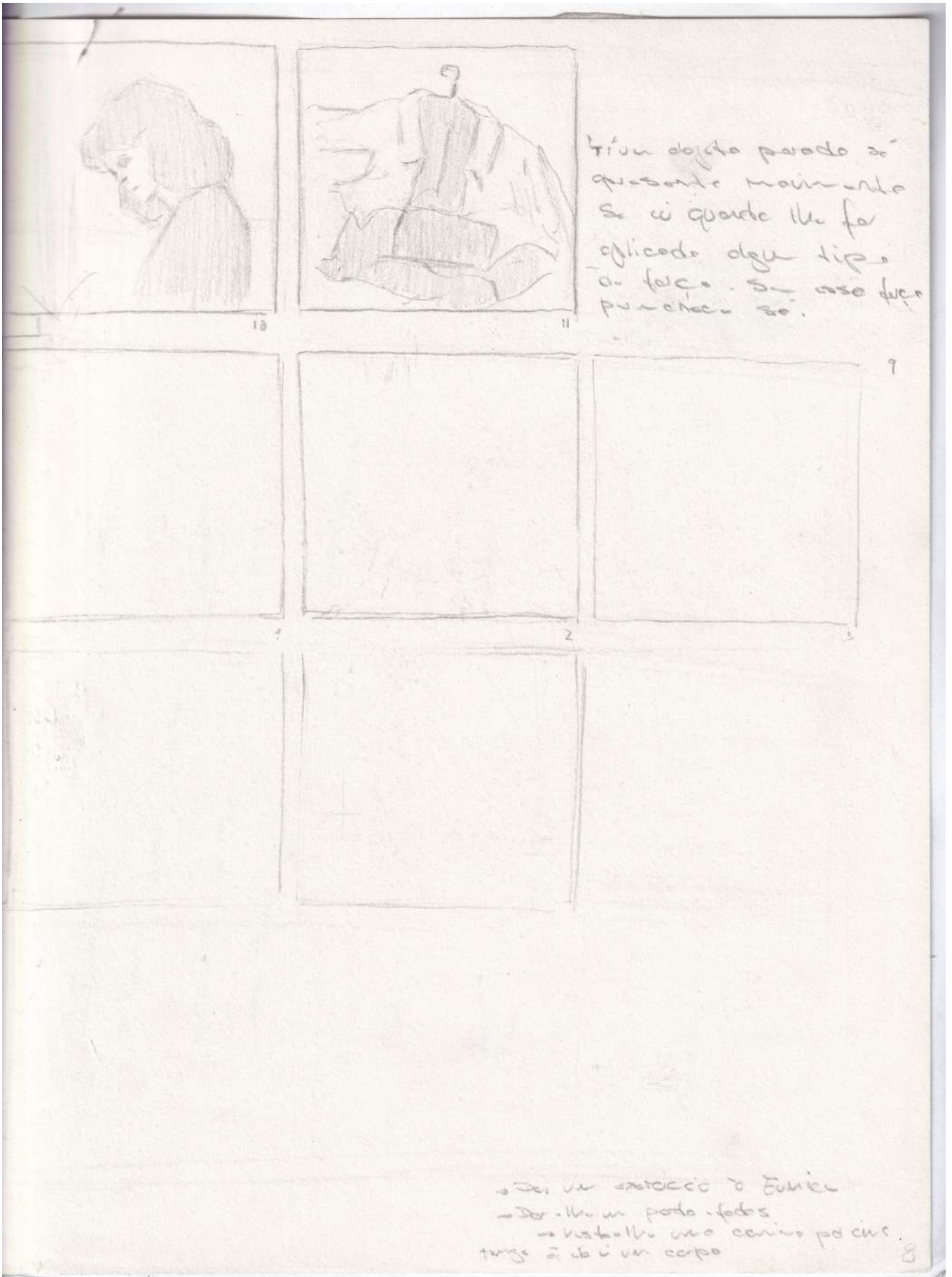












VII.3 – Atlas de imagens



El Paleó, Francisco de Goya, Óleo sobre tela, 1791-1792



INK, Dimitris Papadimitriou, 2020



Coup de Grâce, Salomé Lamas, 2017



Dogtooth, Yorgos Lanthimos, 2009



The Ear, Óleo sobre tela, Michael Borremans, 2011



AS LONG AS SHOTGUNS REMAIN, Jonathan Vinel e Caroline Poggi, 2014



ALPS, Yorgos Lanthimos, 2011



Persona, Ingmar Bergman, 1966



Amy, Óleo sobre tela, Michael Borremans, 2017



A Ghost Story, David Lowery, 2017



Undine, Christian Petzold, 2020



Goodnight Mommy, Severin Fiala, Veronika Franz, 2014



Persona, Ingmar Bergman, 1966



Dew's Dress, Óleo sobre tela, Michael Borremans, 2011



Dayanita Singh, Serralves, 2023



Girl Eating, Óleo sobre tela, Michael Borremans, 2013



MIMIC, Yorgos Lanthimos, 2020



A little love Package, Gastón Solnicki, 2022



The Killing of the Sacred Deer, Yorgos Lanthimos, 2017

VII.4 – Dossiê de pré-produção



I. Sinopse

II. Nota de Intenções

III. Tratamento Estético

III.1. Referências Visuais

III.2. Atlas de Imagens

IV. Proposta de Orçamento

V. Ficha Técnica

I. Sinopse

Uma obra de arte peculiar é instalada numa galeria de arte contemporânea: um porta-fatos azul pendurado. T, uma assistente dessa galeria, passa o dia a vigiar este objeto aparentemente banal, confrontando-se com a diversidade de emoções desencadeadas naqueles que o observam, desafiando a sua solidão e apatia.

II. Nota de Intenções

Este filme é sobre uma jovem de vinte e sete anos perdeu a sua capacidade de exprimir as suas emoções mais fortes, vivendo numa constante apatia. O objetivo é contar uma estória sobre a alienação e estagnação emocional de uma personagem, como um reflexo ou consequência da estagnação da sua própria vida.

No atelier que partilho com colegas e amigos artistas, existe, pendurado numa das traves da nossa claraboia, um porta-fatos. Este objeto peculiar tem ocupado o nosso espaço há cerca de um ano. A estranheza inerente à sua presença, provocara diversas reações entre os residentes do atelier, desde curiosidade, intriga e até algum desconforto. Houve quem sugerisse que, pela forma como estava pendurado, parecia que continha um corpo no seu interior. O animismo atribuído a este objeto fantasmagórico, juntamente com leituras sobre o tema do absurdo em *O mito de Sísifo* de Albert Camus, levou-me a refletir na natureza estática do porta-fatos suspenso, associando-o, numa alegoria visual, a uma vida esquecida ou estagnada. Relativamente a Sísifo, Camus diz que *“não há castigo mais terrível do que o trabalho inútil e sem esperança”*, aquele que nos faz viver aceitar passivamente a nossa própria alienação. No entanto, Camus interessa-se principalmente pelo momento em que Sísifo regressa para ir buscar novamente a pedra, o momento onde, durante a sua pausa toma consciência da sua alienação, sendo *“a partir do momento em que sabe, a sua tragédia começa”*. É precisamente esse momento que pretendo abordar neste filme. O momento em que uma jovem se apercebe da sua incapacidade de expressar as emoções, fruto de um quotidiano laboral monótono. O foco é especialmente direcionado para a sua habilidade de chorar, um sinal visceral das emoções reprimidas da protagonista desta estória.

Enquanto um jovem artista em Portugal, ou simplesmente como jovem neste país, vejo-me frequentemente confrontado com uma sensação de desânimo, apatia e incerteza em relação ao futuro. A dificuldade em construir uma vida significativa, agravada pela atual crise habitacional e pela escassez de oportunidades de trabalho em áreas nas quais investimos tanto tempo, sendo muitas vezes forçados a aceitar trabalhos precários que, a longo prazo, apenas alimentam o conformismo, estagnando por consequência as nossas vidas. Muitas vezes, vemo-nos suspensos, ou “pendurados”, entre as nossas ambições e aspirações, presos numa existência que cada vez mais, parece vazia e desprovida de propósito. Da mesma forma que “T”, a protagonista, apesar de ser jovem tem a sua vida estagnada não que é mostrado no filme não apenas pelo seu trabalho monótono e aborrecido, mas sim pela sua estagnação emocional que é questionada quando a obra de um porta-fatos chega à galeria.

Este é um pequeno conto, um excerto da vida de alguém que perdeu a capacidade de ver a beleza no mundo, de ver além do concreto e do real, alguém que vive num vazio interior, desconectada das suas emoções, mas que deseja a toda a força reanimar essa parte do seu ser.

III. Tratamento Estético

Propõem-se um tratamento estético marcado por uma cuidadosa consideração da narrativa e da psicologia das personagens, procurando criar um ambiente visualmente impactante que reflita o estado emocional da protagonista e o centro temático do filme.

Estruturalmente, a narrativa está pensada dentro dos moldes de que será um “slowburn”, atenuando as fronteiras entre o dramático e o cômico, procurando um tom de estranheza não só na atmosfera do filme como nos comportamentos das personagens.

Optar-se-á por uma *mise-en-scène* com espaços amplos, estéreis e minimalistas, com poucos adereços, criando um ambiente que provoque alguma estranheza e desconforto, alinhando-se com o interior da personagem principal.

Será utilizado o formato 4:3, escolhido intencionalmente para aprisionar e constringir a personagem. Utilizar-se-á planos longos, prolongando as ações e reforçando o peso do tempo sobre as personagens. De igual forma, haverá também o recurso a planos estáticos e fixos e claustrofóbicos que destacam o rosto da protagonista, enfatizando a sua solidão e estagnação.

A luz natural é predominantemente utilizada, conferindo um tom naturalista à imagem. As cores serão neutras e esbatidas, com pouca saturação, refletindo o estado de ânimo da protagonista e a atmosfera de alienação e estagnação do filme.

III.1. Referências Visuais



Michaël Borremans

Pela sua qualidade teatral, fotográfica e cinematográfica, a pintura de Michaël Borremans, surge como uma forte referência visual tanto ao nível da composição da imagem como pelo tom absurdista e *uncanny*, que o pintor utiliza nas suas pinturas através da metáfora e alegoria visual, num dramatizar o não é dramático



Yorgos Lanthimos: Dogtooth (2009), ALPS (2011), NIMIC (2020)

Todo o universo de Yorgos Lanthimos surge como a minha principal referência. A sua obra cria realidades distorcidas que operam segundo as suas próprias regras e normas sociais, sendo os seus filmes um espelho da nossa realidade em todo o seu absurdo. Assim, a atmosfera estranha, bizarra e desconfortável, as suas personagens apáticas, com comportamentos mecânicos, alienadas pelo absurdismo do mundo em que se inserem são características que, devendo muito à sua cinematografia, pretendo trazer para o meu filme.



**As Long as Shotguns Remain (2014), Jonathan Vinel e
Caroline Poggi**

Com uma mise-en-scène minimalista, este filme apresenta-se como uma referência para a paleta de cores que pretendo atribuir ao meu filme. A clareza da narrativa é outro elemento que me interessa rerirar do filme de Jonathan Vinel e Caroline Poggi, principalmente em relação à existência ambigua, quase fantasmagorica, do protagonista, Joshua. No meu filme, haverá também uma personagem cuja existência será prepositadamente ambigua, usado como um dispositivo narrativo que confronta a portagonista com as suas emoções reprimidas.



Coup de Grâce (2017), Salomé Lamas

Com uma estética bastante semelhante o filme de Jonathan Vinel e Caroline Poggi, o filme de Salomé Lamas destaca-se pela sua linguagem cênica, quase teatral. Esta característica aproxima-se do ambiente e construção cênica que pretendo conseguir nas primeiras cenas da minha curta-metragem, principalmente na cena da galeria onde o porta-fatos é pednurado.



A Ghost Story (2017), David Lowery

O filme de David Lowery surge tanto como uma referência narrativa como estética. O que me interessa retirar desta obra, tem que ver com a forma como o realizador se serve da longa duração dos planos para mostrar o peso do tempo que as suas personagens sentem, algo que também pretendo explorar. A composição dos enquadramentos que utiliza, o formato do filme e o tom são também aspetos que serão tidos em consideração para o tratamento estético deste projeto.



Persona (1966), Ingmar Bergman

A utilização do filme *Persona* com uma referência está principalmente ligada com à relação entre as duas protagonistas, Alma e Elizabeth. A forma como a ideia do duplo é explorada no filme de Bergman, é algo que pretendo trazer para a relação da minha protagonista com as suas emoções. Da mesma forma que Elizabeth, silenciosamente estuda Alma, também no meu filme, a protagonista vai tentando preceber as suas emoções através da relação com um duplo. A forma como Bergman utiliza os grandes planos do rosto das personagens, de forma quase claustrofóbica será algo a explorar na minha narrativa.



**Goodnight Mommy (2014), Veronika Franz e
Severin Fiala**

Retirando deste filme o mesmo dispositivo narrativo da utilização de um duplo e a ambiguidade da existência de uma das personagens, *Goodnight Mommy* serve como uma referência para a própria estrutural da narrativa: A construção de uma crescente tensão ao longo de todo o filme, culminando com o desmantelar da fantasia de uma das personagens .

IV. Proposta de Orçamento

Atores	Atores Principais	250€ x 2
	Atores Secundários	100€ x 2
	Atores Figurantes	50€ x 2
Disco Externo		150€
Adereços (Melódica + Porta-fatos)		40€ + 10€
Alimentação da equipa		120€
Material Gráfico		100€
Deslocações		60€
	Total	1280€

V. Ficha Técnica

Género: Ficção

Realização: Nuno Brandão

Argumento: Nuno Brandão

Produção: Elisa Vieira, Nuno Brandão

Elenco: "T"	Eunice Bastos
"E"	Ana Paiva
Galerista	Alice Barbosa (não confirmado)
Visitante Feminina	Marta Cabral
Visitante Masculino I	por definir
Visitante Masculino II	por definir

Direção de Fotografia: Nuno Brandão

Duração: 15-20 mins

Som: (por definir)

Banda Sonora: Dinis Znachonak

Produção: Universidade Católica Portuguesa - Escola da Artes

Com o apoio: AL859 Art Space

Material Gráfico e Divulgação: Qualia Colective (Ricardo Figueiredo, Catarina Ferreira)

VII.5 – Dossiê de perfil de personagens



T

T é uma jovem de vinte sete anos. É uma artista que trabalha numa galeria de arte contemporânea como assistente. O seu trabalho é permanecer sentada numa cadeira, praticamente o dia todo e vigiar/ proteger as obras de arte, com a esperança de um dia serem as obras dela expostas numa galeria. T começou a trabalhar na galeria apenas como um biscoite, como uma forma de conseguir juntar algum dinheiro que a permitisse pagar as suas despesas de vida, financiar o seu trabalho artístico e com sorte que fosse a porta de entrada no mercado artístico. Passaram-se anos e a oportunidade que T esperava parecia nunca chegar e por isso manteve-se neste trabalho, pela estabilidade possível que lhe proporcionava. A longo prazo, pela monotonia do seu trabalho, pelo esforço que faz em mostrar alegria e simpatia aos visitantes da galeria, T desenvolveu uma "dormência emocional", ou Alexitimia, uma condição mental onde há uma dificuldade em reconhecer e expressar emoções, estando associado a um estilo de pensamento baseado apenas no concreto. Por outras palavras, T não deixou de ser uma pessoa sensível, apenas existe uma desconexão entre aquilo que sente e a forma como expressa esses sentimentos e emoções no exterior, tendo que muitas vezes forçar-se a exprimi-las. Esta condição enraizou-se de forma tão lenta dentro dela que a própria não se apercebeu da apatia e da própria alienação com que começara a viver, confundindo-se com a sua aparente felicidade quotidiana. *"É preciso imaginá-la feliz"*

T pode ser descrita com uma pessoa solitária, apática de expressão fechada e vazia com uma natureza melancólica. É alguém que perdeu a capacidade de ver a beleza por de trás das coisas, vivendo com o desejo de se libertar da sua alienação emocional e poder voltar a sentir, tendo muitas vezes, e secretamente, inveja de E por esta sentir/ roubar as suas emoções.

Relativamente à sua aparência física, tem cabelos escuros, pele pálida, olhos claros, apresentando-se roupas bastantes neutras e escuras, com uma postura curvada como se tivesse um peso/ um fardo constante sobre si.



Short Sighted Woman, The Labyrinth, Yorgos Lanthimos, 2015



Elizabeth, Persona, Ingmar Bergman, 1966



Lizzie, Show Us, Kelly Reichardt, 2022



Angeliki, A Mãe Invisível, Gættin Sjöniöld, 2022

E

A personagem E parte muito de T uma vez que representa uma manifestação física das suas emoções reprimidas. Para compreender E é necessário pensar na personagem como uma espécie de tradutora emocional de T, ou seja, E existe, não para exprimir as emoções de T mesmo que as duas não estejam em harmonia e a segunda não queira sentir alguma emoção específica. Ao contrário de T que precisa de forçar as suas emoções, E consegue ter emoções genuínas e por isso deseja secretamente libertar-se do domínio e influência de T, tentando muitas vezes impor a sua vontade.

E acaba por ser algo que T perdeu ou até alguém que outrora fora. Uma figura fantasmagórica que acompanha a solidão de T. Uma figura que esta tenta desesperadamente reanimar e impor a sua presença de toda e qualquer forma, evitando o seu desaparecimento.

E tem uma aparência mais leve, mais descontraída, empática e carismática do que T. De pele e olhos claros, com um cabelo de cor magenta, apresenta-se principalmente com cores mais claras, com uma energia mais viva e até um pouco mais jovem. No entanto, a sua expressão é marcada pela mesma melancólica que a expressão de T.



GALERISTA

A galerista é simultaneamente a proprietária e curadora da galeria onde T trabalha. É uma galeria pequena, mas bem cotada, situada na cidade do Porto. Diariamente não recebe muitos espectadores/visitantes, o que aumenta ainda mais o tédio de T.

Para a Galerista, a arte é apenas um negócio com outro qualquer, desde que obtenha lucro, não lhe interessando a qualidade artística das obras que vende. Por essa razão, o seu conhecimento artístico é meramente especulativo, no sentido em que sabe as tendências do mercado e isso é para ela conhecimento suficiente sobre arte e sobre as obras.

Sendo a proprietária da galeria, a Galerista detém algum poder sobre T. Ela sabe que T é artista e que espera um dia conseguir expor na galeria, a oportunidade que T espera, mas que nunca mais chega.

Caracteriza-se por ser uma pessoa altiva, sarcástica, irônica, cínica e ignorante relativamente ao meio em que trabalha, detendo muitas das vezes T um maior conhecimento artístico do que a própria galerista.

Na sua pequena interação com T, explora-se a dinâmica entre as duas, e de como T consegue também através da ironia expor a ignorância da galerista.



ESPECTADORES

Os espectadores são personagens tipo, que representam diferentes espectadores de arte:

Os dois rapazes são dois entusiastas em arte. Tem uma aparência descontraído e parecem pertencer ao meio artístico, talvez façam parte de uma banda. São curiosos e por isso representam aqueles espectadores que apreciam uma obra de arte não apenas com o sentido da visão, mas com todos os outros, sem qualquer pudor. Não se podem limitar a observar a obra, têm de lhe tocar para conseguirem realmente contemplá-la.

A rapariga, é descrita como uma estudante de arte. É uma espectadora sensível, que se emociona com arte, conseguindo ver o que está para lá do concreto das obras. É alguém que não deixa reprimir as suas emoções - ao contrário de T - sentindo-as, deixando-se passar por elas.

Nota de cena: Durante toda a interação com o porta-fatos, a presença de T é praticamente ignorada por quase todos os visitantes, mesmo quando lhes pede e avisa de que não podem tocar na obra. No início é dito que o porta-fatos é parecido com T, pela Galerista, logo de alguma forma as reações destes espectadores podem ser direcionadas para T, sendo esta a intenção da cena.



VII.6 – Testes e experiências

VII.6.1. Testes de planos para a cena da Galeria com a Eunice (câmara: BlackMagic Pocket Cinema 6K)





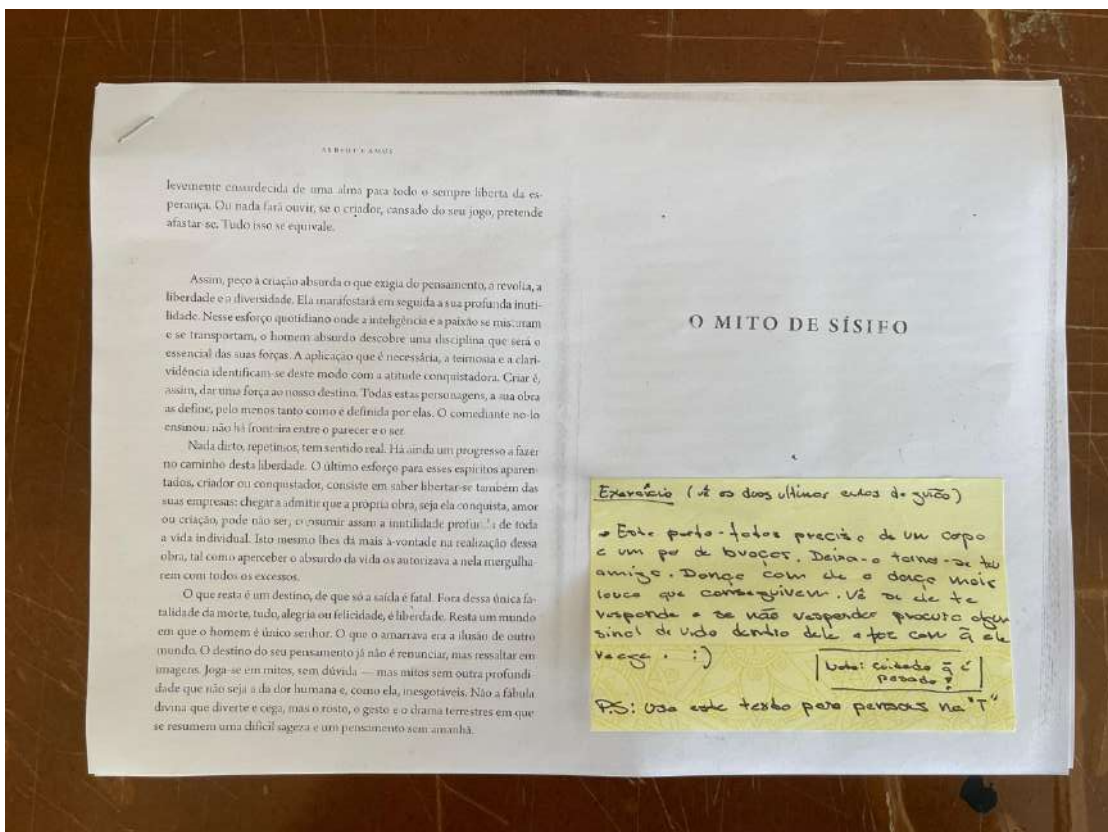
VII.6.2. Teste do Plano do Porta-fatos na Galeria (câmara: BlackMagic Ursa 4.6K Pro G2)



VII.6.3. Nuno Brandão e Elisa Vieira enquanto testavam o equipamento para a produção de *A Estória de um Fardo*



VII.6.4. Exercício dado à Eunice para pensar na sua personagem e pensar na sua interação com o porta-fatos



VII.6.5. Testes analógicos com a Elisa e o Porta-fatos, no atelier do espaço AL859. Testávamos formas de interação com o objeto.
Fotografia de Nuno Brandão





VII.7 – Caderno/ diário do projeto







