

Escola das Artes da Universidade Católica Portuguesa
Mestrado em Som e Imagem



**O Fenómeno da Tensão como Ligação entre Espectador e
Personagem no Cinema**

Som e Imagem - Cinema e Audiovisual

Luís Bernardo Malafaya Cabral Fernandes de Oliveira

Professor Orientador: Prof.^a Doutora Jenny Feray

Junho de 2013

UNIVERSIDADE CATÓLICA PORTUGUESA
ESCOLA DAS ARTES

MESTRADO EM SOM E IMAGEM
ESPECIALIZAÇÃO EM CINEMA E AUDIOVISUAL

O Fenómeno da Tensão como ligação entre Espectador e
Personagem no Cinema

por
Luís Bernardo Malafaya Cabral Fernandes de Oliveira

Dissertação orientada por Prof.^a Doutora Jenny Feray

PORTO
2013

Agradecimentos

Agradeço acima de tudo ao meu pai, à minha mãe e ao meu irmão por me terem apoiado em todas as grandes decisões e terem partilhado o meu entusiasmo ao longo de todo o percurso académico; à minha orientadora de dissertação, Jenny Feray, pelos conselhos e acompanhamento ao longo do ano; ao meu orientador de projecto final, Carlos Ruiz, pelo aconselhamento e partilha de ideias de forma a aproveitar todo o potencial da curta-metragem que realizei, Pária; e por fim, agradeço aos meus colegas de grupo: Catarina Vasconcelos, Nuno Sampaio, Ricardo Costa e Rita leite, assim como a todas as pessoas que contribuíram para a produção de Pária, sem a sua ajuda a curta-metragem não teria metade da qualidade.

Ao meu pai, à minha mãe e ao meu irmão

Índice de Conteúdos

Lista de Figuras	5
Glossário.....	4
1 Introdução à relação de Tensão entre Espectador e Personagem.....	5
1.1 Tema de investigação e projeto final que lhe diz respeito.....	5
1.2 Problemática	6
1.3 Metodologia para Investigação.....	7
1.4 Descrição da estrutura da dissertação.....	9
2 Tensão como Ponto de Encontro entre Espectador e Personagem.....	11
2.1 Tratamento da Tensão em diversos Movimentos Cinematográficos	11
2.1.1 Cinema Soviético	11
2.1.1.1 O Efeito Kulechov.....	11
2.1.1.2 Eisenstein	13
2.1.2 Expressionismo Alemão.....	15
2.1.3 Cinema de Propaganda.....	18
2.1.3.1 "Triumph of the Will" de Leni Riefenstahl.....	22
2.2 Ferramentas de Suspense	25
2.2.1 A Tensão Dramática.....	25
2.2.2 A Montagem.....	27
2.2.2.1 Continuidade	29
2.2.2.2 O Tempo.....	30
2.2.2.3 Rupturas de Tom	31
2.2.2.4 Montagem como Discurso	31
2.2.2.5 Ritmo de Montagem.....	32
2.2.2.6 Psicanálise na Montagem	33
2.2.2.7 Alterações que a Montagem Criou.....	34
2.2.3 A Sonoplastia	35
2.2.4 A Iluminação.....	37
2.2.5 Personagem como Avatar.....	38
2.2.6 Linguagem Corporal	39
2.3 O Espectador, a Tensão e a Personagem em <i>RocknRolla</i>	43
2.3.1 Johnny Quid	43
2.4 Conclusão de Capítulo	47
3 Pária - "Nem tudo o que vem à rede é peixe"	48
3.1 Criando <i>Pária</i>	48
3.1.1 Sinopse.....	48
3.1.2 Nota de Intenções.....	48
3.1.3 Biografia das Personagens e a sua Construção.....	49
3.1.4 Estratégia de Casting	55
3.1.5 Pesquisa Desenvolvida e os seus paralelismos com <i>Pária</i>	58
3.1.6 Diário de Trabalho	60
3.2 Enquanto Realizador.....	62

3.2.1	Narrativa	62
3.2.2	Interpretação	63
3.2.3	Tensão como Ligação entre Espectador e Personagem em <i>Pária</i>	65
3.2.4	Tratamento Estético em Cenas de Tensão	67
3.2.5	Montagem como ferramenta de Criação de Tensão	70
3.2.6	Som como Ferramenta de Criação de Tensão	72
3.3	Conclusão de Capítulo	74
4	Conclusões e Perspectivas de Trabalho Futuro	75
	Bibliografia	77
	Filmografia	78
	Anexo A: Storyboard	79
	Anexo B: Guião Cinematográfico	80

LISTA DE FIGURAS



Figura 1 – Página 16 - 1ª Sequência de *Lev Kulechov* (1920).



Figura 2 – Página 16 - 2ª Sequência de *Lev Kulechov* (1920).



Figura 3 – Página 16 - 3ª Sequência de *Lev Kulechov* (1920).



Figura 4 – Página 18 - *Serguei Eisenstein*



Figura 5 – Página 19 - Screenshot de *The Cabinet of Dr. Caligari* (1920).



Figura 6 – Página 20 - Screenshot de *The Cabinet of Dr. Caligari* (1920).

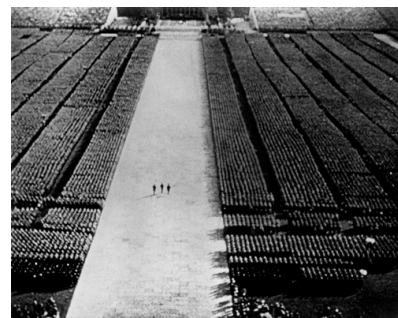


Figura 7 – Página 26 - Screenshot de “*Triumph of the Will*” de *Leni Riefenstahl* (1935).



Figura 8 – Página 27 - Multidão em êxtase no filme “*Triumph of the Will*” de *Leni Riefenstahl* (1935)



Figura 9 – Página 28 - Hitler em “*Triumph of the Will*” de *Leni Riefenstahl* (1935).



Figura 10 – Página 29 - *Alfred Hitchcock num seminário de Mestrado do American Film Institute (1970).*



Figura 11 – Página 45 - *Figura 132 do livro Body Language – How to read others' thoughts by their gestures.*



Figura 12 – Página 47 - *Genérico do filme RocknRolla, de Guy Richie (2008).*



Figura 13 – Página 48 - *Cena do clube nocturno do filme "RocknRolla", de Guy Richie (2008).*



Figura 14 – Página 49 - *Cena do Elevador do filme RocknRolla, de Guy Richie (2008).*



Figura 15 – Página 72 - *Screenshot de Pária – Cena na Doca (2013).*



Figura 16 – Página 72 - *Screenshot de Pária – Anibal aproxima-se de Miguel (2013).*



Figura 17 – Página 73 - *Screenshot de Pária – Miguel a chorar no carro (2013).*

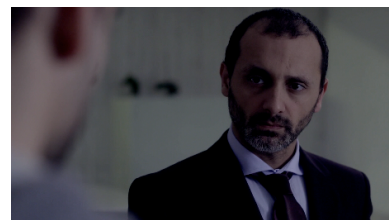


Figura 18 – Página 73 - *Screenshot de Pária – Augusto Abreu (2013).*



Figura 19 – Página 74 - *Screenshots de Páris – Confronto Final (2013)*.

GLOSSÁRIO

Tensão – Sentimento ou emoção sentida tanto pelo espectador como pela personagem que transmite ansiedade por algo passível de acontecer e que provavelmente terá consequências negativas.

Narrativa – Forma como a história é contada, podendo ser moldada pelo realizador.

Espectador – Pessoa que assiste ao filme e que está sujeita à manipulação dos seus sentimentos e emoções.

Personagem – Figura fictícia que é dada como real dentro do próprio filme, as personagens costumam ser o foco central dos filmes, servindo como catalizadores para que a narrativa se desenvolva.

Universo – Entende-se como “universo da personagem” ou “universo do filme” o ambiente ou mundo em que estes estão inseridos como se encontrassem noutra dimensão que não a do Homem, a do pensamento e compreensão.

Cena – Fracção de um objecto cinematográfico, sendo no entanto mais do que uma simples imagem ou sequência de imagens já que contém estes elementos. Uma cena descreve-se uma como sendo uma ou mais sequencias de imagens que é limitada pela mudança de cenário.

Ritmo – Num filme, o ritmo está intrinsecamente ligado ao tempo e é caracterizado pela matemática com que este se gere, ou seja, um ritmo constante é marcado por cortes que ocorrem insistentemente passado um certo espaço de tempo que não muda muito. Um ritmo inconstante é um ritmo que é marcado por cortes que ocorrem aleatoriamente no tempo, podendo demorar mais ou menos até serem feitos. Um ritmo lento caracteriza-se por cortes que só aparecem após bastante tempo, um ritmo rápido caracteriza-se por cortes que vão aparecendo constantemente em curtos espaços de tempo.

Tom – O tom pode ser visto como a forma como a narrativa está a ser caracterizada através dos planos, iluminação, montagem, cenografia, entre outros elementos. O tom muda quando um destes elementos que até então estava a ser trabalhado de uma forma uniforme, começa a ser trabalhado de uma forma diferente. Por exemplo: num objecto cinematográfico, o tom muda através do ritmo da montagem quando o ritmo, que até então era lento, acelera.

1 - INTRODUÇÃO À RELAÇÃO DE TENSÃO ENTRE ESPECTADOR E PERSONAGEM

1.1 - Tema de investigação e projecto final que lhe diz respeito

Durante o segundo ano do Mestrado em Som e Imagem – Cinema e Audiovisual, os estudantes são confrontados com a tarefa de produzir uma curta metragem. Para isso, foram formados grupos e a cada um dos elementos foi atribuída uma tarefa específica.

A tarefa que me foi confiada foi a de realização. O interesse e fascínio pela função de realização é grande e estão já planeados vários projectos para o futuro (curtas-metragens, videoclips, vídeos institucionais, promocionais, etc). A motivação e gosto pessoal estende-se, também, à edição de vídeo já que é na edição que se faz a montagem e se escolhe a forma de transmissão de uma ideia. Contudo, quando se tem uma ideia original para um projecto cinematográfico, a vontade de o coordenar e de estar presente em todas as suas fases aumenta, sendo que a participação no processo de escrita do argumento é algo apelativo, assim como o acompanhamento e aconselhamento ao montador durante todo o processo de edição.

No âmbito do projecto final do Mestrado em Som e Imagem – Cinema e Audiovisual, o elemento central de todo o processo de criação no objecto cinematográfico direccionou-se para a criação de um clima de tensão e na forma como este é idealizado e concretizado pelo realizador.

Concluindo, o deslumbramento e encanto pelas diversas possibilidades que as várias técnicas de comunicação, de criação e compreensão de signos proporcionam na criação de uma estética de um objecto cinematográfico, serviram como ponto de partida para um estudo mais aprofundado sobre a criação de tensão em cinema e a forma como é usada para criar uma maior proximidade entre o espectador e as personagens.

Pária é uma curta de ficção, um Drama/Thriller que pretende criar uma tensão ascendente no público.

Passado nas ruas à beira-mar do Porto, "Pária", ou "Pariah", segue a história de Miguel, um jovem descontraído que sustenta sua família disfuncional através de pequenos furtos. Miguel envolve-se em mais do que aquilo que consegue aguentar quando rouba a carga errada da pessoa errada. Com a sua família e princípios morais em causa, Miguel terá de tomar uma decisão que mudará o curso da sua vida.

1.2 - Problemática

Na fase de construção das personagens e de toda a narrativa no âmbito da curta metragem de projecto final de Mestrado, surgiram várias questões que serviram de catalisadores para uma pesquisa aprofundada. A forma como as cenas de tensão são retratadas pelo realizador tem uma grande influência na relação que o espectador estabelece com as personagens. O tema central da dissertação é a análise do modo como a tensão, imergindo o espectador no objecto cinematográfico, permite uma aproximação deste às próprias personagens.

No meio audiovisual existem diferentes tipos de tensão. Um deles, denominado de tensão narrativa, é criado pelo próprio enredo e não pelo que é mostrado ao espectador. Para além da tensão narrativa, existe também a tensão dramática, de natureza mais sensorial, procurando explorar uma relação directa com o que é ou não é mostrado ao espectador. A presente dissertação focar-se-á, essencialmente, na abordagem da construção da tensão dramática, ainda que conjunturalmente se façam incursões pelo domínio da tensão narrativa.

No objectivo de estruturar os pontos fortes deste estudo, coloca-nos a seguinte questão: numa obra cinematográfica quais poderiam ser os factores indutores de tensão?

Para se resolver esta problemática terá de se perceber que tipo de instrumentos dispõe um realizador para criar momentos de completa tensão. Recorremos ao estudo de alguns movimentos cinematográficos para perceber quais os elementos usados para a criação de momentos de tensão, analisando os comportamentos das personagens, os planos escolhidos, a sonoplastia e o ritmo da montagem. Assim, para se compreender como o fenómeno de tensão influencia a interacção entre o espectador e as personagens, será analisada a forma como se constroem uma ou mais cenas onde esse elemento está presente.

Outro ponto importante objecto de análise nesta dissertação é: o facto da personagem ser percebida pelo espectador como um meio de ligação ao próprio filme, ou seja, como o espectador, identificando-se com certos aspectos da personagem, acaba por vê-la como a sua representação no universo do objecto cinematográfico, acabando por se envolver cada vez mais na narrativa e ficando mais vulnerável às sensações que o filme pretende transmitir.

1.3 - Metodologia para Investigação

Para tentar resolver toda a problemática, foi usada a seguinte metodologia:

Foi realizada revisão e análise alguns discursos centrados em conteúdos e exemplos relevantes da história do cinema, noutras formas de criação e em elementos técnicos relevantes para a produção cinematográfica e a criação de sensações, mas também para a análise das várias ferramentas que possam criar tensão e que tiveram aplicação na curta metragem Pária. Foram ainda utilizadas outras referências como testemunhos em vídeo e referências visuais.

O Cinema expressionista alemão utilizou com frequência temas mais sombrios e misteriosos e foi nele que a tensão foi grandemente explorada no meio cinematográfico. A forma como os planos e a iluminação retratavam as acções das personagens ajudavam, também, na criação de tais momentos de tensão. Outro movimento cinematográfico que primava por explorar e conseguir criar sensações no espectador foi o Cinema de Propaganda. O objectivo principal do Cinema de Propaganda era a manipulação das massas para que estas fossem mais, ou menos, receptíveis a determinadas mensagens políticas ou ideológicas. Assim, os cineastas que integravam este movimento eram especialmente hábeis em criar e explorar toda uma panóplia de sensações nas pessoas que visualizavam os seus filmes. Hoje em dia existem vários filmes que exploram a tensão de formas diferentes, uns através da retratação de comportamentos das personagens, outros pelo ritmo da montagem, pela sonoplastia, através da direcção de actores ou da iluminação.

Assim sendo, procurar-se-á identificar e analisar os processos de criação de sensações, e em particular de tensão, assim como as ferramentas usadas em diversos filmes enquadrados em diferentes movimentos cinematográficos.

Conforme anteriormente mencionado, existem diferentes tipos de tensão, a tensão narrativa e a tensão dramática. A presente dissertação focar-se-á essencialmente na tensão dramática, por ser mais sensorial, tendo uma relação directa com o que é mostrado, e pelo que o espectador sabe que as personagens não sabem.

Para a compreensão do processo de criação de tensão, é importante analisar como se constrói a ordenação dos planos com o objectivo de transmitir uma determinada mensagem. O cineasta russo Kulechov desenvolveu uma teoria sobre este assunto e aplicou-a na sua filmografia através do designado “Efeito Kulechov”, o qual é um dos elementos do desenvolvimento desta dissertação.

O contributo de Allan Pease é fundamental já que é um especialista na leitura da linguagem corporal, retirando vários possíveis significados de apenas um movimento, aparentemente insignificante. Assim, serão analisadas inúmeras cenas da curta metragem *Pária* e de que modo é que, através dos movimentos dos actores, se pode criar tensão.

A tensão está presente em diversos filmes e nas suas personagens, apesar de, como já referido, ser explorada de formas muito diferentes. Assim sendo, foi escolhido para uma análise mais profunda as seguintes personagens e respectivos filmes: Johnny Quid, de *RocknRolla*. A escolha destas personagens é explicada pelos vários momentos de tensão que se vão verificando ao longo dos filmes: alguns desses momentos são caracterizados por criarem mais tensão através da sua acção frenética, outros por causa dos seus diálogos elaborados e postura das personagens e outros pela montagem paralela que é feita, mostrando duas situações que estão a acontecer ao mesmo tempo.

Depois da análise às personagens que se consideram mais apropriadas e que são um exemplo para a análise do fenómeno da tensão na relação de aproximação entre espectador e personagem, aborda-se toda a fase de produção da curta-metragem que integrou o projecto final de Mestrado em Som e Imagem – Cinema e Audiovisual, *Pária*. O primeiro tema a ser abordado é o processo de desenvolvimento da ideia inicial para *Pária* até se chegar à ideia final, quais as evoluções que ocorreram e quais foram os seus catalisadores. Depois, está presente a nota de intenções do realizador, ou seja, o que este quer transmitir ao público com a curta metragem e o guião cinematográfico e *storyboard* usados na rodagem do filme para servirem como um guia, tanto para os actores como para a equipa técnica. Algo muito importante para que os actores compreendam as personagens e consigam identificar-se mais com elas, é a biografia das personagens e é por isso mesmo, que foi pensada e escrita, contendo o *background* e a justificação da personalidade e traços do carácter de cada personagem.

A escolha dos actores envolveu um processo complicado de *casting* onde foi preciso delinear uma estratégia de modo a tirar o maior proveito da capacidade de representação de cada actor, assim como permitir a existência de um método de avaliação da representação dos mesmos. Essa estratégia de *casting* é explicada na íntegra, assim como também são mostrados os currículos de todos os actores que foram escolhidos.

A escolha das localizações foi um procedimento demorado e trabalhoso, muito devido às alterações no argumento e ao facto do grupo de trabalho estar muitas vezes dependente de terceiros. Ainda assim, os obstáculos foram ultrapassados e começou-se a tratar da cenografia dos

locais, analisando os espaços e preenchendo-os com os adereços que o grupo de trabalho reconheceu como sendo os mais apropriados.

Ao mesmo tempo que a cenografia se foi compondo, foram feitos testes de iluminação e de cinematografia de modo a compreender-se quais seriam as maiores dificuldades na composição da imagem no momento das rodagens da curta-metragem. Na presente dissertação, são mostrados os *screenshots* de alguns planos da curta metragem *Pária* de modo a ilustrar como através da fotografia e da cenografia se criaram elementos de tensão.

1.4 - Descrição da estrutura da dissertação

Esta dissertação pretende abordar a temática da criação de tensão num objecto cinematográfico para estudar de que maneira a tensão permite criar uma aproximação ou afastamento ao universo das personagens. O projecto prático final insere-se dentro deste tema e por isso mesmo é preciso estudá-lo e compreendê-lo.

O capítulo 1 corresponde à introdução da dissertação. Nele são apresentados o tema da investigação e a justificação pela escolha do mesmo; a problemática a que a dissertação irá responder; a metodologia usada para a investigação dos temas abordados; e uma descrição de como a dissertação foi estruturada.

O capítulo 2 aborda o contexto histórico em que a criação de emoções em Cinema foi mais explorada; As ferramentas de suspense que costumam ser usadas para a criação de emoções, incluindo-se nelas a tensão; e a relação entre o espectador e a personagem criada através da tensão, especificamente no filme *RocknRolla*.

O capítulo 3 descreve numa primeira fase o processo de criação da curta-metragem referente ao Projecto Final de Mestrado, *Pária* e a forma como a tensão foi tratada na curta-metragem de modo a aproximar o espectador da personagem.

No capítulo 4 é feita uma conclusão baseada no conteúdo da dissertação e seus objectivos, assim como perspectivas para o futuro tendo em conta o que foi analisado, ou seja, como utilizar o conteúdo da dissertação em futuros projectos.

Na conclusão de cada capítulo irá ser feito um texto que terá como principal objectivo resumir todo o capítulo de modo a que o leitor o possa compreender com mais facilidade.

A Bibliografia e Filmografia encontrar-se-ão no final da dissertação, assim como anexos referentes à curta-metragem Pária.

2 - TENSÃO COMO PONTO DE ENCONTRO ENTRE ESPECTADOR E PERSONAGEM

2.1 – Tratamento da Tensão em certos Movimentos Cinematográficos

2.1.1 - O Cinema Soviético

No cinema soviético, operou-se uma grande revolução na forma como se olhava para a montagem, onde os vários planos eram visualizados como um todo. Os filmes representativos do cinema soviético caracterizam-se pela enorme quantidade de planos que, quando vistos numa sequência lógica, são entendidos como um só, sendo apenas fragmentos de algo que se quer transmitir.

2.1.1.1 – O Efeito Kulechov

Segundo Steven Katz¹, em 1920, o cineasta soviético Lev Kulechov provou que o significado de cada plano numa sequência pode ser modificado apenas através da montagem. Kulechov criou uma situação experimental composta por três sequências de duas imagens diferentes, todas elas com a primeira imagem em comum: o actor russo Moszhukhin a olhar para a câmara sem expressão. As segundas imagens variaram entre um prato de sopa, uma menina morta e uma criança a brincar com um urso de peluche. Para cada sequência, os espectadores atribuíram diferentes significados à postura do homem e aos seus sentimentos: na primeira experiência, os espectadores perceberam que Moszhukhin estava com fome e que queria comer a sopa; na segunda experiência entenderam que o actor estava triste e com pena da menina ter morrido; e na terceira pensaram que Moszhukhin desejava a mulher que se encontrava deitada. Deste exemplo do chamado “Efeito Kulechov” pode concluir-se que o editor tem o enorme poder de decidir o que quer mostrar, como o quer mostrar e que mensagem quer transmitir, podendo influenciar a própria narrativa e a forma com esta é percebida.

¹ KATZ, Steven D. *Film Directing – Shot by Shot*. 1ª ed. Studio City: Michael Wiese Productions, 1991. P. 145.



Figura 1 – 1ª Sequência de Lev Kulechov (1920).²



Figura 2 – 2ª Sequência de Lev Kulechov (1920).³



Figura 3 – 3ª Sequência de Lev Kulechov (1920).⁴

² <https://vimeo.com/8082147>.

³ Ibid.

⁴ ibid.

Esta conclusão é igualmente sustentada por Steven Katz quando afirma: “[Steven D. Katz]When we’re speaking of storytelling logic, we are actually referring to the structure of shots, sequences and scenes.”⁵⁶

Também para a criação de tensão é especialmente relevante o poder que o editor tem na construção do filme e em consequência na forma como este é interpretado. Neste capítulo apercebemo-nos da manipulação a que se está sujeito enquanto espectador.

2.1.1.2 – Eisenstein

Andrew Tudor⁷ escreve que o famoso cineasta russo Serguei Eisenstein distingue 5 métodos de montagem. A *Montagem Métrica* em que cada corte é constante e proporcional em relação aos outros, podendo ser encurtados para aumentar a pressão mas a relação proporcional é mantida. É um estilo de montagem muito matemático. A *Montagem Rítmica*, que toma em consideração parte do conteúdo visual dos planos. Quanto mais acelerada é a acção nos planos, mais rápidos são os cortes. A *Montagem Tonal* que engloba as sensações presentes nos elementos de uma imagem e a melodia da música. Outro método é o da *Montagem Sobretonal*, que resulta quando se consideram todos os elementos de um fragmento, sendo que só são percebidos quando vistos como um todo. Neste caso, continua-se a fazer a uma analogia à música. Finalmente, um outro método é o da *Montagem Intelectual* que se traduz na montagem de conflito e de justaposição de planos. Quando esses dois planos estão juntos numa sequência criam uma nova ideia que era impossível ter sido criada com apenas um dos planos.

É importante perceber como Eisenstein olhava para a montagem de uma forma tão matemática e mecânica para exprimir noções abstractas como pensamentos, sensações ou estados de espírito. E é por isso mesmo que um sentimento tão abstracto como a tensão é muitas vezes realçado pela montagem, tanto pela sequência dos planos como também pelo seu ritmo.

⁵ KATZ, Steven D. *Film Directing – Shot by Shot*. 1ª ed. Studio City: Michael Wiese Productions, 1991. P. 145.

⁶ “Quando falamos de lógica a contar histórias, estamos verdadeiramente a referirmo-nos à estrutura dos planos, sequências e cenas” (traduzido por Bernardo Malafaya).

⁷ TUDOR, Andrew. *Teorias do Cinema*. 1ª ed. Lisboa: Edições 70, 2009. Página 35 até/ 40.



Figura 4 – Serguei Eisenstein

2.1.2 - Expressionismo Alemão

Jurgen Muller⁸ defende que devido à necessidade de algo que distraísse e ocupasse o pensamento do povo alemão no período pós Primeira Guerra Mundial, a Alemanha fez um grande investimento na sua industria cinematográfica. A afirmação da Alemanha enquanto grande potência cinematográfica deu-se nos finais de 1917, com a criação da *UFA*.⁹ Apesar da *UFA* ter inicialmente começado apenas pela criação de cinema de propaganda, serviu como fundação para todo o cinema Alemão, de modo que este começou a competir com o cinema americano.



Figura 5 –Screenshot de *The Cabinet of Dr. Caligari* (1920).

Muller adianta ainda que nos anos 20 o sucesso do cinema Alemão era inquestionável e por isso mesmo permitiu-se um período de experimentação que levou ao movimento conhecido por *Expressionismo Alemão*. *The Cabinet of Dr. Caligari*, produzido entre 1919 e 1920, marcou esta transformação no Cinema Alemão pelo simples facto de não tentar obter o realismo. Bem pelo contrário, o principal objectivo não era tentar retratar a realidade com precisão mas sim transmitir emoções e descrever estados de espírito através dos seus cenários extravagantes e distorcidos e pela sua iluminação que marcava um grande contraste entre claro e escuro. *The Cabinet of Dr. Caligari* assinalou o início do *Expressionismo Alemão* e moldou as suas características. Desde

⁸ MULLER, Jurgen. *TASCHEN's 100 All-Time Fvorte Movies*. 1ªed. Los Angeles: TASCHEN, 2012, p. 26.

⁹ *Universum Film Aktien Gesellschaft*

então que os filmes pertencentes a este movimento cinematográfico abordam temas menos realistas e mais fictícios, como a fantasia, o suspense e o terror.¹⁰



Figura 6 –Screenshot de The Cabinet of Dr. Caligari (1920)

O *Expressionismo Alemão* é sempre usado como referência em cenas onde se pretende criar tensão. Isto explica-se pela forma como os seus filmes conseguiam criar um ambiente pesado e ameaçador através de elementos como: i) a iluminação que se caracterizava por um grande contraste entre o claro e o escuro, escondendo vários elementos ao espectador fazendo-o temer pelo desconhecido; ii) a cenografia, que se caracterizava muitas vezes por ser distorcida e surrealista, fazendo transparecer a ideia que o universo do filme se passava em locais desconhecidos ao espectador e por isso mesmo, a noção de controlo e de segurança era muito pequena; iii) a montagem e a sonoplastia, que eram complementos aos factores anteriores que conseguiam passar ao espectador conceitos mais abstractos como o medo e a suspeita; iv) a actuação que primava pelo exagero nas expressões faciais e linguagem corporal dos actores. De facto, os cineastas pertencentes a este movimento cinematográfico eram exímios no retrato de

¹⁰ MULLER, Jurgen. *TASCHEN's 100 All-Time Fvorite Movies*. 1ªed. Los Angeles: TASCHEN, 2012, página 27.

cenas com um cariz mais obscuro e na exploração das possibilidades que as ferramentas cinematográficas apresentam na criação de sensações e emoções.

2.1.3 – O Cinema de Propaganda

De acordo com Michael Rabiger¹¹ não existe uma definição simples e concreta do que é um documentário, sendo que esta forma de se fazer cinema tem muitas variantes, como por exemplo, a sua narrativa, que podem ser usadas de diferentes maneiras. Pode, isso sim, afirmar-se que o documentário tem um poder enorme sobre todos os que o vêem, embora tenha sempre presente o ponto de vista de quem o realizou. Contudo, o documentário é a forma de fazer cinema que mais se aproxima da realidade, tratando de questões e vivências verdadeiras ou que, pelo menos, podem muito bem ser consideradas como plausivelmente verdadeiras. Mesmo que seja ficcional, até ao ponto em que as pessoas que aparecem no documentário estejam a representar para a câmara, não deixa de ser verdade que é aquilo que eles fazem no dia a dia, apenas estando a representar porque o realizador acha que daquela forma irá conseguir passar melhor a mensagem. Em suporte destas ideias, John Grierson, uma das primeiras pessoas a fazer documentário, afirmou que esta forma de fazer cinema era o "Creative treatment of actuality"¹².

Rabiger defende ainda que uma das vertentes que também está muito presente nos documentários é a crítica social. A forma muito crua e verosímil como o documentário apresenta as situações fá-lo distanciar-se dos filmes de ficção, até mesmo dos filmes de ficção baseados em factos e eventos verídicos. O documentário tem como objectivo questionar as pessoas sobre questões éticas e morais, fazendo-as reflectir. A narrativa do documentário é um meio para atingir um fim maior, que é a reflexão sobre questões de maior importância com a intenção de atingir a consciência das pessoas. Assim, pode dizer-se que os documentários tornam visíveis as questões acerca das quais as pessoas se interrogam subconscientemente mas que muitas vezes não têm uma percepção clara disso, ou não as sabem colocar por palavras.

Apesar das grandes diferenças que o documentário tem com a ficção, não deixa de ter uma história com um fio condutor. Uma das principais características do documentário, e que é fundamental para se construir uma história, é demonstrar a relação entre uma causa e um efeito.

Michael Renov¹³ defende que o documentário tem quatro tendências fundamentais: "to record, to reveal or preserve"¹⁴, "to persuade or promote"¹⁵, "to analyze or interrogate"¹⁶, e "to

¹¹ RABIGER, Michael. *Directing the Documentary*, Oxford: Elsevier, 2004. P. 3/5.

¹² "tratamento criativo da actualidade" (traduzido por Bernardo Malafaya).

¹³ RENOV, Michael. *Theorizing Documentary*. London, Routledge: 1993. P. 21/32.

¹⁴ "registar, revelar ou preservar" (traduzido por Bernardo Malafaya)

Express”¹⁷. Michael Renov não diz que os melhores documentários têm necessariamente que ter o balanço ideal entre estas quatro características, mas que estas características servem como base para se fazer um documentário.

Renov refere que a característica de “*registar, revelar ou preservar*” é comum a todas as formas de se fazer cinema. É talvez o elemento mais comum do próprio documentário, sendo que este é característico da fotografia. Tem como objectivo, eternizar um momento.

Contudo, o autor afirma que é na característica “*persuadir ou promover*” que o cinema de propaganda se centra mais. O documentário tenta iniciar nas pessoas, uma reflexão sobre certos temas e apesar de esta ser uma característica que está presente em quase todos os documentários, só alguns é que defendem uma posição de uma forma agressiva e nada subtil, tentando abertamente, persuadir as pessoas ou promover algo. Exemplos disto são o filme de Leni Riefenstahl *Triumph of the Will* (1935), que pretende promover o regime Nazi e o filme de Alain Resnais *Night and Fog*, que pretende mostrar os horrores que foram praticados no campo de concentração de Auschwitz.

Segundo Renov, existem várias questões que não têm uma resposta fácil, mas mais do que isso, existem várias questões que são difíceis de colocar em palavras. Assim sendo, o documentário é o meio ideal para levantar e tratar essas questões. A sua característica de “*analisar ou interrogar*” é visível na maior parte dos filmes documentais. Pode-se fazê-lo através de várias técnicas: a *voz off*, uma personagem a levantar as questões, mas se for uma pergunta muito abstracta, a melhor forma que o documentário tem de questionar é através das imagens ou da música, colocando as questões às pessoas de uma forma muito mais abstracta, mas ao mesmo tempo, intuitiva.

A última característica básica do documentário é, de acordo com o autor, “*expressar*”. É a forma como o autor decide passar a mensagem ou expor a questão, pois as mesmas mensagens ou questões podem ser levantadas de formas muito diferentes: através das imagens que são mostradas, da montagem utilizada, da música, ou ausência de música numa determinada cena, do uso ou não da *voz off*, etc. É a maneira como o realizador se expressa que vai dar uma forma ao próprio documentário e às mensagens ou questões que ele quer levantar.

O cinema de propaganda também assume muitas vezes a forma de documentário e habitualmente tem como objectivo promover alguém, ou alguma ideologia.

¹⁵ “*persuadir ou promover*” (traduzido por Bernardo Malafaya)

¹⁶ “*analisar ou interrogar*” (traduzido por Bernardo Malafaya)

¹⁷ “*expressar*” (traduzido por Bernardo Malafaya)

Segundo Peter Lee Wright¹⁸, o controlo do pensamento da população foi sempre uma das maiores preocupações de todos os governos ao longo da história. O primeiro país a descobrir o poder manipulador e de persuasão que o cinema possui foi a União Soviética, usando-o para incentivar as pessoas a seguirem objectivos comuns e que fossem ao encontro das ideias de quem estava no poder. Dziga Vertov comparou o cinema à religião com a afirmação que este começou a ser o “ópio do povo”. Peter Lee Wright adianta ainda que os Alemães também exploraram este cinema de propaganda ao máximo, sendo que os Nazis espalhavam as suas ideologias e demonstravam o seu poderio através deste movimento. Ao longo do tempo os governos utilizaram este meio de propaganda para controlar a informação e a interpretação que as pessoas tinham do que viam.¹⁹

De acordo com Richard Barsam²⁰, os Nazis aperceberam-se da influência que o cinema tinha sobre as pessoas, e foi por isso mesmo que, ainda antes de terem chegado ao poder, decidiram apostar na indústria cinematográfica como um meio para comunicar e fazer passar a sua ideologia. Foi assim que Joseph Goebbels ficou responsável por coordenar toda a indústria que tinha o intuito de fazer propaganda. Assim, Goebbels ficou responsável pelo cinema, literatura, teatro, música, belas artes, rádio, e imprensa.

Barsam explica que Goebbels implantou uma medida que fazia com que todos os filmes alemães passassem por uma avaliação e selecção. Eram feitas censuras, as críticas aos filmes eram sujeitas a certas restrições, e os filmes eram avaliados pelo modo como poderiam ser úteis ao regime Nazi.

O autor refere ainda que em 1938, foi criada uma escola de cinema com o objectivo de promover a aprendizagem desta arte e implantar estes valores nos filmes dos seus alunos. A escola chamava-se *Deutsche Filmakademie*. Isto ajudou a que, em 1943, o cinema alemão, se tivesse tornado a maior fonte de propaganda Nazi, fazendo sempre parecer que os Nazis eram superiores e que iam ganhar a guerra. Os valores defendidos pelo Cinema de Propaganda Nazi eram essencialmente quatro: a superioridade da raça ariana, a obediência que era obrigatória face à vontade do seu líder, a expansão da Alemanha, assim como a defesa dos valores tradicionais alemães.

¹⁸ WRIGHT, Peter Lee. *The Documentary Handbook*. 2ª ed. New York: Routledge, 2010. P.164/168.

¹⁹ “[Peter Lee Wright] ...*Triumph of the Will* was to become the most famous propaganda film epic of all time. Its symphonic structure and use of music and iconography are extraordinary. One American critic writes about its ‘masterful blend of the four basic elements of cinema – light, darkness, sound and silence...’”.

²⁰ BARSAM, Richard. *Non Fiction Film, A Critical History*. Bloomington: Indiana University Press, 1973. P. 122 e 123.

Apesar dos Nazis terem sido uns dos maiores impulsionadores desta forma de se fazer cinema, o Cinema de Propaganda foi, e ainda é usado por todos os tipos de regimes políticos, sejam ditaduras ou democracias.

Hoje em dia esta forma de se promover, ideologias, ou até mesmo produtos, está disseminada por toda a parte. O cinema de propaganda influenciou imensas componentes videográficas tais como vídeos publicitários ou vídeos promocionais. Foi crescendo a preocupação enorme pela imagem e pela mensagem que esta transmite a todos que a vêem.

2.1.3.1 – “*Triumph of the Will*”, de Leni Riefenstahl

Richard Barsam²¹ escreve que Leni Riefenstahl foi uma das melhores realizadoras alemãs do Cinema de Propaganda Nazi. Realizou o filme *The Blue Light*, em 1931, e fez algo tão poético e belo que Hitler ficou delirado, principalmente com a forma como a realizadora conseguiu passar algo abstracto para imagens. Assim, convidou-a a filmar o 5º Congresso do *Partido Nacional Socialista Alemão*, em Nuremberga, no ano de 1933.

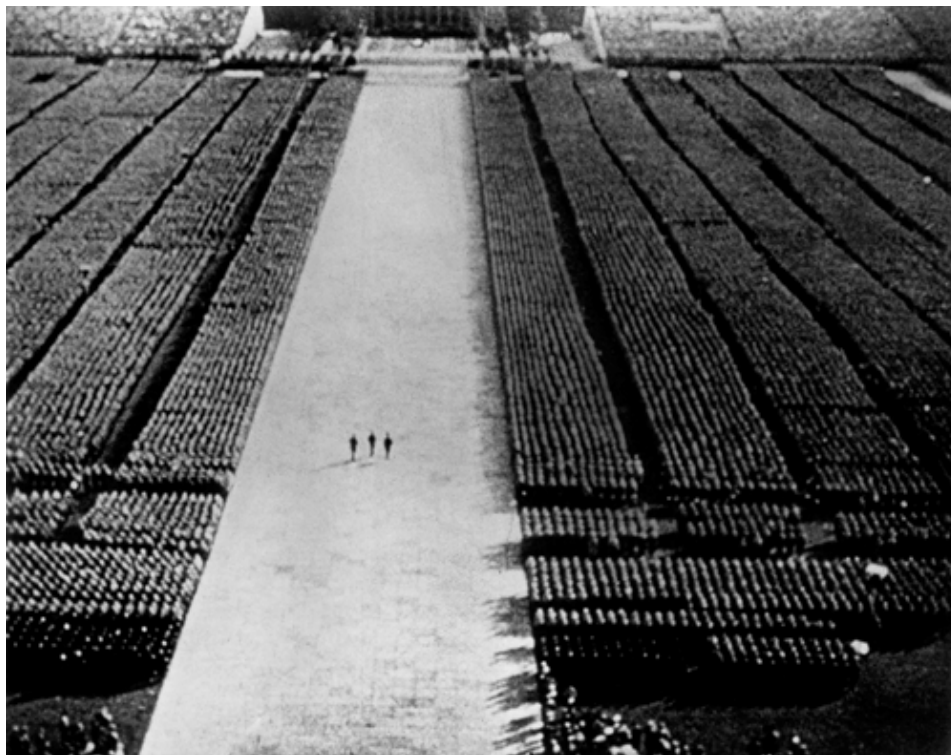


Figura 7 – Screenshot de “*Triumph of the Will*” de Leni Riefenstahl (1935).

De acordo com o autor, devido a alguns conflitos com Goebbels, a produção do filme foi interrompida, e Leni Riefenstahl não conseguiu filmar tudo. Apesar disso, foi ordenada por Hitler a editar o que tinha filmado e no dia 1 de Dezembro de 1933, lançou o filme, que se intitula “*Victory of Faith*”. Este filme serviu como protótipo para o seu filme mais reconhecido, “*Triumph of the Will*”, estreado em 1935.

Barsam informa que *Triumph of the Will* (1935) é um filme que retrata o Congresso do *Partido Nacional Socialista Alemão*, o qual ocorreu em 1934. William K. Everson²² afirmou que o filme “*is not only a masterpiece entirely on its own, divorced from political or propagandist*

²¹ BARSAM, Richard. *Non Fiction Film, A Critical History*. Bloomington: Indiana University Press, 1973, P. 129/131.

²² Escritor e historiador de Cinema.

considerations, but in its emotional manipulation of the audience represents the very heart of what propaganda is all about.” (“não é só uma obra-prima só por si, divorciado de considerações políticas e propagandistas, mas na sua manipulação emocional da audiência representa o próprio coração do que é a propaganda”²³).



Figura 8 – Multidão em êxtase no filme “Triumph of the Will” de Leni Riefenstahl (1935).

O autor explica que “*Triumph of the Will*” (1935) tem dois objectivos principais, a glorificação do *Partido Nacional Socialista Alemão*, e o poder e superioridade de Hitler. É dada uma visão heróica da figura de Hitler, dando a ideia que este iria fazer com que a Alemanha voltasse à sua antiga grandeza. Para fazer isto, Leni Riefenstahl usou uma grande quantidade de imagens e músicas com conotações heróicas: mostra a arquitectura do espaço onde o congresso decorreu; filma, muitas vezes Adolf Hitler em contra-luz, com o sol ou o céu atrás; toma particular atenção às procissões, festivais e marchas, mostrando o entusiasmo das multidões; e retrata o local onde os líderes Nazis estão, como sendo um local divino, estando à parte do resto do mundo, sendo que está cercado de nuvens e nevoeiro.

²³ “não é só uma obra-prima só por si, divorciado de considerações políticas e propagandistas, mas na sua manipulação emocional da audiência representa o próprio coração do que é a propaganda” (traduzido por Bernardo Malafaya).



Figura 9 – Hitler em “Triumph of the Will” de Leni Riefenstahl (1935)

Richard Barsam é de opinião que este filme pretendeu também mostrar a união presente no partido Nacional Socialista, assim como a força civil e militar dos alemães. Mostra os mais velhos, que servem como uma metáfora para representar as tradições alemãs mais antigas, no vestuário e na música, e mostra os mais novos, que servem como uma metáfora para representar a esperança no futuro.

Refere que desde o início ao fim do filme, cria-se recorrentemente a sensação enorme de movimento, algo que Leni Riefenstahl usou metaforicamente para transmitir a ideia de progresso. Captando a vasta variedade e vitalidade de temas que foram falados nos seis dias de congresso, em apenas duas horas de filme. Leni Riefenstahl consegue transmitir esta ideia de fluidez através do facto das câmaras estarem em constante movimento, mesmo que estejam a filmar uma pessoa que esteja parada. Esta técnica serve para que fiquemos mais envolvidos nos discursos, assim como os vários planos mais aproximados das caras dos seus intervenientes. Escusado será dizer que em *“Triumph of the Will”* (1935) é feito um excelente trabalho de montagem, e apesar de cada parte do filme ter o seu próprio estilo, o filme é entendido como um todo.

Goebbels não apreciava muito o trabalho e os métodos de Leni Riefenstahl, mas até mesmo o responsável por toda a propaganda alemã teve que reconhecer o génio da realizadora, sendo que a maneira como esta glorificou a imagem dos Nazis não teve paralelo.

2.2 – Ferramentas de Suspense

2.2.1 – A Tensão Dramática

Alfred Hitchcock, conhecido como o mestre do suspense, afirmou que o conteúdo de um filme não lhe interessava. O que suscitava o seu interesse era, isso sim, a forma como, trabalhando o material que se encontrava ao seu dispor de certa maneira, conseguia criar emoções no espectador.²⁴



Figura 10 - Alfred Hitchcock num seminário de Mestrado do American Film Institute (1970).

Hitchcock afirmou existir uma grande confusão entre as definições de mistério e de suspense, visto que a generalidade das pessoas as entende como sendo a mesma coisa. Segundo Hitchcock estes dois conceitos são completamente diferentes: o mistério é um processo intelectual, onde o

²⁴ Seminário de Mestrado do American Film Institute (AFI), em 1970.

espectador compreende uma situação através do raciocínio dedutivo; o suspense por outro lado, é um processo emotivo e por isso mesmo só se consegue criar suspense se for dada informação à audiência.

Para o cineasta, existem muitos filmes em que o espectador não sabe o que se passa nem porque é que uma determinada personagem está a agir de certa forma mas quando vê pelo menos um terço do filme já consegue adivinhar tudo o que vai acontecer e porque é que a personagem age da maneira como está a agir. Hitchcock considerava isso filmagens desperdiçadas já que dessa forma não existia tensão latente capaz de suscitar a emoção. Por isso, Hitchcock levantou a seguinte questão: como criar tensão? A sua resposta a esta pergunta foi conseguida através de um exemplo muito claro de uma forma de a criar: Começa por conceber uma situação onde duas pessoas estão sentadas numa mesa a falar sobre basebol; passam 5 minutos de uma forma muito aborrecida até que, de repente, uma bomba explode debaixo da mesa. Nesta situação, o espectador fica em choque durante 10 segundos. Por contraste, imaginando a mesma situação, desta vez é comunicado ao espectador (através de um plano) que está uma bomba debaixo da mesa e que a mesma vai explodir dentro de 5 minutos. Em consequência, toda a emoção que o espectador sente durante o resto da cena é diferente, deixando de ser chato pois o espectador está na expectativa, não sabendo se as personagens vão reparar na bomba a tempo ou não. Toda a conversa entre as duas personagens tem outro significado pois desta vez o espectador quer avisá-los que está uma bomba debaixo da mesa. A este tipo de tensão chama-se tensão dramática, sendo que se caracteriza pelo que é mostrado ao espectador e como é mostrado. A tensão dramática que, ao contrário da tensão narrativa, é muito mais visual, é criada a partir do que o espectador sabe e que as personagens não sabem.

2.2.2 – A Montagem

Vincent Amiel²⁵ revela que, só sensivelmente a partir do século XX é que os artistas (Braque, Picasso, Mallarmé, Rodin) começaram a ter uma certa ideia de montagem, destruindo e reconstruindo múltiplos fragmentos até montarem uma única peça e que o cinema e a montagem cinematográfica são consequências naturais desta evolução na Arte.

“[Vincent Amiel] A montagem cinematográfica não é apenas uma operação técnica indispensável à feitura dos filmes. É também um princípio de criação, uma maneira de pensar, uma forma de conceber os filmes associando imagens.”

O Cinema é algo que só existe devido à montagem, onde se ordenam os vários fragmentos de uma forma lógica, criando uma unidade.

Vincent Amiel explica que a montagem tem a capacidade de fazer com que o artificial pareça real, conseguindo manipular o Espaço e o Tempo. Esta capacidade de manipulação é algo cultural, que foi sendo desenvolvida ao longo do tempo. Refere-se a uma questão mais técnica da montagem, invocando termos como “*cutting*”, que é a característica de cortar e colar os vários fragmentos de um filme uns aos outros, e “*editing*”, a compreensão geral que se tem da direcção da narrativa.

“[Vincent Amiel] Muitas vezes se disse que o século XX é o século da imagem, mas eu creio que seria mais justo dizer que é o século das associações de imagens.”

O “*editing*” é o alinhamento da história mas é no “*cutting*” que se constrói a fluidez da mesma. A duração de cada plano cria um certo ritmo de montagem que se adequa à situação que se quer retratar: numa cena de acção, a duração de cada plano será mais curta, criando um ritmo de montagem mais acelerado. Além disso, influencia a dramaturgia da narrativa, podendo-se retratar a mesma história utilizando planos diferentes, sendo que a reacção de quem os vê não será a mesma.

O autor refere que a inserção de planos é feita, por vezes, não para alterar o rumo narrativo mas criar elos e ligações entre planos, dando-lhe uma maior coesão e lógica. É na montagem que se tomam decisões como a ordem das acções, a aparição das personagens e a colocação ordenada da informação. Ainda segundo Vincent Amiel, a montagem de um filme começa com o seu

²⁵ AMIEL, Vincent. *Estética da Montagem (Esthétique du montage)*. 1ª ed. Lisboa: Edições Texto & Grafia, 2010. P. 7/10.

argumento. O argumento já apresenta algumas escolhas cinematográficas que estão relacionadas directamente com o que vai ser filmado, como a ordem das acções de uma forma literária, podendo também descrever imagens, planos ou movimentos de câmara. Assim sendo, a montagem não tem o seu início após a rodagem de um filme, mas sim antes do filme ter começado a ser filmado. A montagem que se faz na pós-produção de um filme é apenas a continuação de toda a planificação realizada na pré-produção.

“[Orson Welles] Não posso admitir que a montagem não seja essencial para o realizador, o único momento em que ele controla completamente a ordem do seu filme.”²⁶

A Montagem é o seguimento da visão que o realizador tem na sua cabeça, é a passagem dessa visão do mundo abstracto para o palpável. Detém uma importância extrema na forma como condiciona a reacção e atenção do espectador. Isso releva a extrema importância de se fazer uma pré-produção organizada, de forma a facilitar o processo de trabalho nas etapas subsequentes de produção de um filme (produção e pós-produção).

Pelo contrário, Alan Rosenthal²⁷ defende que a construção real da narrativa começa apenas na pós produção. A tarefa de um editor é supervisionar todos os elementos que possam fazer parte do filme (música, efeitos, narrativa, efeitos sonoros, etc...) e analisá-los para decidir se os usa ou não. O editor é alguém que pode dar uma outra visão ao filme e através da interacção com o realizador, pode influenciar a direcção da narrativa. Neste sentido, o editor não é apenas um técnico, mas um elemento activo do processo criativo. Quando se está a editar, lida-se com o real mas também com a imaginação, com o abstracto, algo que não é palpável, e é por isso mesmo que o editor tem de ter uma grande imaginação e tentar criar algo que não só se vê, como também se sente.

O trabalho de editor tem muitas componentes técnicas mas o que faz realmente um bom editor é a sua imaginação e criatividade e a forma como as coloca em prática, nomeadamente no que se refere à criação sensações, nomeadamente de tensão.

²⁶ AMIEL, Vincent. *Estética da Montagem (Esthétique du montage)*. 1ª ed. Lisboa: Edições Texto & Grafia, 2010. P. 12.

²⁷ ROSENTHAL, Alan. *Writing, Directing, and Producing Documentary Films and Videos*. 3ª ed. Southern Illinois: Carbondale and Edwardsville, 2002. P. 199/216.

2.2.2.1 – Continuidade

Terrence Marner²⁸ explica que todas as imagens têm um significado, seja quando são consideradas individualmente, seja quando visualizadas em conjunto. O realizador e o editor terão de seleccionar as imagens que, quando colocadas numa sequência, transmitam a mensagem de uma forma perceptível a quem as vê. Os planos devem ser vistos como pedaços de uma continuidade que facilita a compreensão do espectador; estes fazem, inconscientemente, a ligação espaço-temporal de plano para plano e é por isso mesmo que se o editor quebrar certas regras de continuidade, o espectador já não consegue fazer essa ligação de uma forma tão eficaz e desliga-se do filme pois apercebe-se que algo não está bem.

Estes aspectos de continuidade não se podem ignorar, a menos que seja propositadamente e com algum objectivo, pois ficam visualmente muito estranhos e fazem com que quem está a ver o filme se aperceba de que algo não é como deveria ser. A isso chama-se um erro de *raccord*.

Amiel²⁹ comenta que Os *raccords* situam-se à beira do corte executado entre duas imagens, ou seja, o ponto de ligação entre dois planos. Um *raccord* não pode criar uma ruptura definitiva entre dois planos, mas sim gerar uma continuidade entre os dois, de modo a que as pessoas que estejam a assistir ao filme, não fiquem confusas e desorientadas. Amiel refere-se também aos *raccords* sonoros, os quais têm como objectivo acompanhar a narrativa visual, através de diálogos, sons ambiente e música. O som está directamente ligado à imagem e tanto a influencia como pode ser influenciado por ela.

“[Vincent Amiel] Tomemos o exemplo de um jogador de futebol que avança com a bola nos pés: se passarmos de uma câmara à outra durante a sua corrida, parece-nos normal que ele entre pela esquerda do quadro depois de ter saído do anterior pela direita, porque nos parece normal vê-lo ir sempre na mesma direcção no ecrã, tal como no campo.”

A atenção dada aos *raccords* é essencial para a produção de um bom filme. São estes elementos que fazem com que os espectadores se submirjam na história do filme. Se os espectadores repararem em algum erro de *raccord*, terão uma sensação de descontinuidade, o que os fará regressar à realidade, desligando-se do filme.

²⁸ MARNER, Terrence. *A Realização Cinematográfica*. 2ª ed. Lisboa: Edições 70, 2009. P. 99/131.

²⁹ AMIEL, Vincent. *Estética da Montagem (Esthétique du montage)*. 1ª ed. Lisboa: Edições Texto & Grafia, 2010. P. 26/30.

2.2.2.2 – O Tempo

De acordo com Amiel³⁰ o tempo real (o do espectador) e o psicológico (o do filme) têm três tipos de relação diferentes; i) a primeira é aquela em que o tempo real e o tempo psicológico são iguais; ii) na segunda, o tempo real é maior que o psicológico; iii) na terceira o tempo real é menor que o psicológico. A cronologia dos acontecimentos do filme não tem de ser seguida logicamente, podendo haver *flashbacks* ou uma montagem alternada, onde várias acções que se passam ao mesmo tempo são mostradas alternadamente, sendo depois percebidas como um todo.

Bobbie O’Steen³¹ é de opinião que o tempo de uma narrativa pode ser completamente controlado pelo editor, sendo ele que faz com que este acelere ou desacelere. O editor pode mostrar apenas as partes que interessam de uma determinada acção e o público vai aceitá-lo e não vai ficar aborrecido. O’Steen refere como exemplo, que se fosse mostrado um jogo de *baseball* inteiro a meio de um filme, o espectador ficaria maçado. Desta forma, fica entretido vendo só as partes que são interessantes para a história e que têm um grande estímulo visual. Quando o público está ansioso para que uma personagem faça alguma acção, o editor pode, em vez de mostrar o percurso da personagem até ao local onde esta fará a acção, cortar logo para um plano da personagem já inserida nesse local e a fazer a acção. Em algumas situações, o público já sabe o que vai acontecer, assim o editor pode cortar essa parte pois o público sabe que entre uma acção e a outra, a acção já ocorreu. O editor também pode aumentar o tempo mostrando várias coisas que se estão a passar ao mesmo tempo, assim uma cena que na realidade demoraria 30 segundos pode demorar 2 minutos e o espectador não irá estranhar.

“[Vincent Amiel] E é graças a ela que rapidamente o cinema incluiu nas suas narrativas saltos temporais...”³²

A importância que se foi dando ao tempo foi evoluindo ao longo da história do Cinema e a relação que existe entre o tempo real e o tempo psicológico foi sendo cada vez mais explorada. Hoje em dia alguns realizadores, argumentistas e editores de vídeo até se servem dessa relação entre os tempos para criar uma história que seja apelativa mas que ao mesmo tempo confunda os espectadores, só sendo possível compreender a lógica da narrativa depois de se ver o filme.

³⁰ AMIEL, Vincent. *Estética da Montagem (Esthétique du montage)*. 1ª ed. Lisboa: Edições Texto & Grafia, 2010. P. 30/34.

³¹ O’STEEN, Bobbie. *The Invisible Cut*. 1ªed. Studio City: Michael Wiese Productions, 2009. P. 17/18.

³² AMIEL, Vincent. *Estética da Montagem (Esthétique du montage)*. 1ª ed. Lisboa: Edições Texto & Grafia, 2010. P. 31.

Exemplos disto são: o filme “*Memento*” de Christopher Nolan, em que a história nos é contada do fim para o início, e “*Mr. Nobody*” de Jaco Van Dormael, onde ao longo do filme o tempo da narrativa está constantemente a alterar entre o presente e possíveis passados.

Saber manipular o tempo é essencial na edição de um vídeo para que se consiga captar a atenção do espectador.

2.2.2.3 – Rupturas de Tom

Vincent Amiel³³ refere-se ainda às “rupturas de tom” que se traduzem na capacidade do montador para “interromper, suspender, deformar...” a própria narrativa. Esta técnica de edição é usada principalmente com o intuito de dar uma maior dramaturgia à acção. Ela poderá ser concretizada através da mudança de estilo e do ritmo de edição. De facto, em certas cenas de um filme, os planos podem ser muito parados e durar muito tempo, mas quando acontece algo surpreendente e que irá acelerar a acção, o montador faz uma “ruptura de tom”, encurtando a duração dos planos, usando mais *close-ups* de modo a que o espectador não assista a tudo o que se está a passar na acção e fique ainda mais tenso, e aplicando *raccords* sonoros que também tenham como principal objectivo, o aumento de tensão.

“[Vincent Amiel] A dramaturgia alimenta-se disso; acompanhar o desenrolar da acção teria poucos atractivos se não existisse esse gesto...”

Esta é uma técnica de extrema importância para captar a atenção dos espectadores e inseri-los dentro da história. É uma ruptura, não de continuidade e fluidez da narrativa, mas sim da forma como a narrativa é mostrada. Bem usada, esta técnica de edição tem a capacidade quase instantânea de transportar as pessoas para dentro do filme.

2.2.2.4 – Montagem como Discurso

Amiel explica³⁴ também a “montagem discursiva”, onde a montagem não acompanha o discurso, sendo ela própria o discurso. É através do estilo da montagem que se tenciona passar a

³³ AMIEL, Vincent. *Estética da Montagem (Esthétique du montage)*. 1ª ed. Lisboa: Edições Texto & Grafia, 2010. P. 34/36.

³⁴ AMIEL, Vincent. *Estética da Montagem (Esthétique du montage)*. 1ª ed. Lisboa: Edições Texto & Grafia, 2010. P. 49/62.

mensagem. Nesta linha deste pensamento, Vincent Amiel introduz a expressão “fragmento como princípio”, onde a montagem não tem uma grande fluidez e continuidade de plano para plano mas onde cada plano tem o seu próprio significado, e onde a junção dos vários planos e respectivos significados cria um determinado discurso ou mensagem. Para exemplo desta “montagem discursiva” e da expressão “fragmento como princípio”, podemos referir o cinema soviético.

“[Vincent Amiel] O fragmento, então, já não é um detalhe, é uma representação.”

A “montagem discursiva” é então outro estilo de montagem, um estilo mais metafórico e talvez mais inteligente. A compreensão deste estilo não é tão fluida mas sim mais profunda. Pode dizer-se aqui, sem sombra de dúvida, que a montagem sobrepõe-se a tudo o resto, sendo o elemento mais importante na forma como se pretende transmitir um certo discurso.

O autor ainda afirma que filmes que elaborem mensagens (políticas, pedagógicas, etc.) são raramente vistos na televisão, contudo existe uma excepção: os vídeos publicitários. Estes vídeos têm como objectivo promover os seus produtos e tentar aliciar as pessoas a comprá-los, tentando associar um carimbo de qualidade aos seus produtos. Nestes vídeos, a montagem é essencial para que se consiga transmitir a mensagem já que estes costumam ser vídeos muito curtos e tem que se conseguir transmitir uma imagem de qualidade em cerca de 30 segundos, dando destaque às principais características do produto, apresentando-as com clareza e precisão.

“[Vincent Amiel] O princípio é portanto o de dar informação suficiente em muito pouco tempo, mas da forma mais clara possível, privilegiando a legibilidade dos elementos essenciais.”

No cinema publicitário, cada plano tem que ser extremamente bem escolhido pois irá influenciar a opinião de qualquer pessoa sobre o produto que se quer vender. A montagem tem de ser rápida, mostrando uma grande sucessão de planos, todos eles com um significado intrínseco, por exemplo: num anúncio a um chocolate, o actor terá que ter um bom aspecto, aparentar ser saudável e ter uns dentes perfeitos e brancos. Deste modo, a mensagem que está implícita é que aquele chocolate não engorda e não estraga os dentes.

2.2.2.5 – Ritmo de Montagem

Vincent Amiel³⁵ é de opinião que a montagem pode ter uma função puramente rítmica, que é controlada pela duração e sequência dos planos. Cria uma clara ligação entre a concentração que o

³⁵ AMIEL, Vincent. *Estética da Montagem (Esthétique du montage)*. 1ª ed. Lisboa: Edições Texto & Grafia, 2010. Página 78 até à 81.

espectador está a ter no filme e as imagens mostradas. Planos mais curtos e rápidos levam a uma crescente adrenalina, enquanto planos mais longos e lentos geralmente levam a um maior relaxamento. Amiel dá o exemplo do filme “*Psico*” (1961) de Alfred Hitchcock, onde na famosa cena do homicídio no chuveiro, são feitos mais de 50 cortes, criando uma grande tensão no espectador.

“[Vincent Amiel] É evidente que uma sucessão de extremamente rápida de planos, que “aceleram” a consciência, faz perder as referências, mergulha o espectador num turbilhão confuso.”

O ritmo da montagem é de extrema importância na maneira como se quer manipular as reacções do espectador numa certa cena. Está comprovado que um ritmo de montagem mais rápido irá colocar o espectador mais nervoso, tenso e confuso, e um ritmo de montagem mais lento irá deixá-lo com uma postura mais relaxada ou apreensiva.

2.2.2.6 – Psicanálise na Montagem

Ken Dancyger³⁶ aborda um ponto muito importante relativo ao editor de um objecto cinematográfico. O autor releva a importância de o editor possuir conhecimentos sobre a psicanálise se pretender fazer certo tipo de cenas que se focam mais nas sensações e sentimentos das personagens. Estas cenas são geralmente cenas de maior tensão, como por exemplo, quando alguém recebe uma má notícia e fica em choque, quando alguém está a ter um ataque de pânico e começa a entrar em hiperventilação ou quando alguém está prestes a fazer algo que sabe que se vai arrepender.

“[Ken Dancyger] Another dimension of the relationship between film stories and psychoanalysis is the capacity of both to generate from the unconscious into the conscious world.”³⁷

É importante realçar que a pós-produção tem um papel preponderante na demonstração do estado de espírito de uma personagem.

³⁶ DANCYGER, Ken. *The Technique of Film and Video Editing*. 2ª ed. Boston: Focal Press, 1997. P. 197/209.

³⁷ “Outra dimensão da relação entre as histórias de um filme e a psicanálise é a capacidade que ambas têm de criar a partir do inconsciente para o mundo consciente” (traduzido por Bernardo Malafaya).

2.2.2.7 – Alterações que a Montagem Criou

Amiel afirma que³⁸ a montagem, mesmo que se tente desligar totalmente da narrativa clássica, irá ter sempre um princípio, um meio e um fim, sendo que estas etapas do filme poderão não estar por esta ordem. A montagem é cada vez mais um objecto de estudo para tentar criar novos tipos de narrativa ou para tentar acompanhá-los. Técnicas de edição como por exemplo o *chroma key* (técnica onde se utiliza um fundo verde para depois se colocar outra imagem a fazer de fundo) influenciaram a própria maneira de se filmar. Agora, usam-se enquadramentos que possibilitam o uso de imagens dentro de outras imagens. No fim, o autor acaba por dizer que a montagem continua no centro criativo da realização de um filme apesar de todas as mudanças que se verificaram ao longo dos anos.

A edição (ou montagem) começou a afectar a própria arte de se fazer cinema e de se construir narrativas pois ao longo dos anos foi-se descobrindo que eram possíveis criar novos estilos de montagem e de narrativa para as mais diversas situações.

³⁸ AMIEL, Vincent. *Estética da Montagem (Esthétique du montage)*. 1ª ed. Lisboa: Edições Texto & Grafia, 2010. P. 117/120.

2.2.3 – A Sonoplastia

Segundo Carl G. Jung³⁹, chamamos “símbolo” a algo, seja um nome, imagem ou qualquer outra coisa que esteja presente na nossa vida, embora tenha outras conotações menos claras, implicando algo vago e abstracto que não sabemos bem descrever. Uma palavra ou imagem são simbólicas quando transmitem algo mais do que apenas o significado que lhes damos no dia a dia, algo que não conseguimos bem explicar porque é algo que não sabemos descrever na totalidade. Assim, como o ser humano ainda não tem o conhecimento suficiente para saber explicar tudo o que vê, ouve e sente, cria símbolos para representar o que não consegue explicar. O Homem não se consegue aperceber conscientemente de imediato que existem alguns acontecimentos que o mudam a ele e à sua postura, às vezes quando se tem um arrepio e não sabe porquê, etc.

“[Carl G. Jung] O homem, como podemos perceber ao reflectirmos um instante, nunca percebe uma coisa ou a entende por completo.”

É importantíssimo que um realizador conheça os símbolos que representam as diversas sensações e o que as faz despertar no ser humano pois assim pode inserir elementos numa sequência que despertem os efeitos pretendidos. Isto pode ser criado através da música, da luz, da cor ou dos sons ambiente.

Gilles Deleuze escreve⁴⁰ que a ruptura entre o cinema mudo e sonoro foi muito controversa mas várias pessoas defendem que o mudo parecia invocar o sonoro. Apesar de perder uma linguagem mais universal, o cinema sonoro ganha uma maior continuidade sonora de plano para plano e de um local para o outro. Assim, cria uma maior distinção do ambiente de cada local, sendo agora mais fácil identificá-los pelos seus sons. Com o aparecimento do cinema sonoro, os diálogos dos actores passaram a ser ouvidos e não lidos, ajudando o espectador a submergir-se na própria narrativa. Com o passar do tempo, o cinema vai criando novas linguagens e formas de fazer cinema através das várias possibilidades de misturas de som que um filme pode ter (banda sonora, diálogos, voz off, sons oníricos, diegéticos ou não diegéticos, etc...). Estas linguagens sonoras complementam a imagem e fazem com que o espectador se aperceba de algo abstracto que é muito difícil de ser retratado apenas pela imagem como é, por exemplo, o estado de espírito de uma personagem.

³⁹ JUNG, Carl J. *O Homem e seus Símbolos*. 5ª ed. Lagoa: Editora Nova Fronteira, 2010. P. 19/23.

⁴⁰ DELEUZE, Gilles. *A Imagem – Tempo – Cinema 2*. 1ª ed. Lisboa: Assírio & Alvim, 2006. P. 287/333.

“[Gilles Deleuze] É provável, desde logo, que o sonoro modifique a imagem visual: enquanto ouvido, faz ver nela algo que não aparecia livremente no mudo”

É de extrema importância perceber que o som é algo preponderante quando se quer retratar algo abstracto, como é por exemplo uma sensação ou um estado de espírito.

Bobbie O’Steen diz⁴¹ que tanto a edição de imagem como a de som funcionam melhor quando são quase imperceptíveis, ou seja, quando o espectador os assume como parte da experiência e não como algum objecto estranho que não combina com o resto. O som é muitas vezes deixado de lado e é-lhe dada menos importância, mas a verdade é que um filme com um mau som não irá conseguir atrair o público, pois grande parte da narrativa é sonora e o espectador não a irá compreender. A música tem que ser muito bem escolhida, pois irá dar um grande impacto a uma determinada cena se for bem usado, manipulando quase automaticamente as sensações de quem estiver a ver o filme.

“[Bobbie O’Steen] The editor must also understand the psychological impact of music.”

Este capítulo é muito importante para se compreender o papel do som como catalisador da narrativa e como manipulador de sensações.

⁴¹ O’STEEN, Bobbie. *The Invisible Cut*. 1ªed. Studio City: Michael Wiese Productions, 2009. P. 39/42.

2.2.4 – A Iluminação

John Alton⁴² aponta para o facto de não se conseguir ver nada se não existir luz. Assumindo esta condição, o espectador começa a imaginar o que é que está por detrás da escuridão, começando a suspeitar que se irá suceder qualquer coisa negativa.

“[John Alton] In the dark there is mystery”

O autor é de opinião que o facto de se associar a escuridão a algo misterioso e maligno já vem desde os primórdios da humanidade, o medo do desconhecido é o mais comum e o mais antigo. O autor cita vários exemplos de associações que o Homem costuma fazer em relação à escuridão: o facto da noite estar ligada a algo maléfico enquanto o dia está associado a algo benéfico; de se acreditar que os fantasmas só existem na ausência de luz; ou como, por exemplo, como caminhar sozinho à noite é percebido como perigoso.

Refere ainda que a primeira luz que o Homem viu à noite, excluindo o reflexo da lua, foi o relâmpago e consequentemente o fogo. Com o passar do tempo, o Homem aprendeu a dominá-lo e a usá-lo para seu proveito. Com o fogo e com as tecnologias de iluminação que se seguiram, o Homem ganhou controlo sobre a luz e a sombra e esse mesmo controlo tornou-se preponderante na descrição de ambientes e estados de espírito no mundo do Cinema. Assim, em cenas de maior suspense e mistério os planos são muitas vezes propositadamente menos iluminados de modo a que o espectador fique mais alerta e se sinta mais tenso. A criação de sombras é também muitas vezes usada nas próprias caras das personagens, tornando as suas expressões mais pesadas, com a intenção de descrever um estado de espírito negativo, como raiva, desespero, maldade, etc.

⁴² ALTON, Jhon. *Painting with Light*. 1ª ed. Los Angeles: University of California Press, 1995. P. 44 e 45.

2.2.5 – A Personagem como Avatar

No livro *“The Art of Game Design: a Book of Lenses”*, Jesse Schell⁴³ escreve sobre a sua definição da palavra “avatar”. O autor refere que há algo mágico em relação às personagens que controlamos nos jogos, e foi por isso mesmo que lhes foi atribuído um nome para os identificar, avatar. A palavra deriva da língua sânscrita, que é uma das línguas oficiais da Índia, e é alusiva à chegada à terra de um deus em forma física, sendo que se pode comparar isso aos jogos, já que o controlador adquire a forma de um avatar para entrar no mundo dos jogos. É interessante analisar a relação que as pessoas têm com os avatares já que existem alturas em que a pessoa está tão dentro do jogo, que quando sente que o seu avatar está em perigo, essa sensação passa a ser também em relação ele. Sendo que naquele exacto momento, o controlador *era* o avatar.

“...after all, we have the ability to project ourselves into just about anything we control... When we drive a car, for example, we project our identity into the car, as if it is an extension of ourselves... if another car collides with our car, we don’t say “He hit my car!” Instead we say “He hit me!”⁴⁴

Jesse Schell afirma ainda que os seres humanos têm a capacidade de projectar-se e de se ver no lugar de outros, pensando o que os outros pensam e sentindo o que sentem.

Nos filmes isto também acontece, já que o espectador entra no Universo da personagem identificando-se com ela em certos aspectos, nem que seja pelo facto de não saber o que vai acontecer no resto do filme, ou por se sentir apaixonado, ou por exemplo, ter perdido alguém.

Assim, a tensão é um modo de aproximar ainda mais o espectador da personagem já que, tal como a personagem, o espectador não sabe o que esperar e como o problema apresentado no filme se vai resolver. Por exemplo, vendo que a personagem pode correr risco de vida, o espectador projecta esse sentimento para si mesmo pois naquele momento está tão imerso no filme que se esquece que não o está a viver verdadeiramente. Para isto acontecer, a tensão criada tem que ser credível, usando da melhor forma os elementos para a fazer surgir porque se isso não acontecer, o

⁴³ SCHELL, Jesse. *The Art of Game Design: a Book of Lenses*, New York: Elsevier, 2008. Página 123 e 312

⁴⁴ “...afinal, nós temos a capacidade de nos projectarmos para qualquer coisa que controlamos... Quando guiamos um carro, por exemplo, projectamos a nossa identidade para o carro, como se fosse uma extensão de nós próprios... se outro carro embater com o nosso, não dizemos “Ele acertou no meu carro!”, em vez disso dizemos “Ele acertou-me!” (traduzido por Bernardo Malafaya)

espectador não irá entrar dentro da história e, conseqüentemente, não irá sentir o que a personagem estiver a sentir.

2.2.6 – Linguagem Corporal

Allan Pease, no seu livro *Body Language – How to read others' thoughts by their gestures*⁴⁵ aborda o tema da linguagem corporal, nomeadamente, como o movimento corporal e os maneirismos de uma pessoa transmitem mensagens e estados de espírito sem ser preciso o uso do diálogo. Neste capítulo abordar-se-ão várias facetas da linguagem corporal que possam evidenciar conflito e tensão.

Pease afirma que o acto de fumar um cigarro é uma manifestação de um conflito que se tem devido ao stress e que é um mecanismo para aliviar a tensão. O autor dá como exemplo uma situação em que uma pessoa se encontra à porta de um dentista à espera de ser atendida com o intuito de remover um dente; para aliviar a tensão, um fumador começa a fumar um cigarro enquanto uma pessoa que não fume manifesta outros tiques nervosos como roer as unhas, bater repetidamente com o pé no chão, ou ainda, por exemplo, coçar a cabeça.

“[Allan Pease] Smoking gestures can play an important part in assessing a person's attitude, as they are usually performed in a predictable, ritualistic manner that can give us important clues to the persons attitude.”⁴⁶

O autor associa o acto de fumar a um momento de decisão para o fumador, parecendo que o tempo pára durante esse período, dando-lhe um momento para que este se possa decidir.

Allan Pease afirma também que, analisando o fumador e vendo para onde este manda o fumo, é possível distinguir se este está optimista ou pessimista. Se o fumador enviar o fumo para cima dá sinais de estar confiante e optimista, se enviar o fumo para baixo dá sinais de estar pessimista.

Tendo em conta que um objecto cinematográfico contém muitas vezes personagens que fumam, esta informação é relevante para a construção da mesma já que se pode caracterizá-la e descrever a sua atitude perante uma determinada situação de uma forma mais precisa, fazendo

⁴⁵ PEASE, Allan. *Body Language – How to read others' thoughts by their gestures*, 1ª ed. London: Sheldon Press 1981. (numeração das páginas não se encontra especificada)

⁴⁶ “[Allan Pease] Maneirismos de fumar podem representar uma parte importante na atitude de uma pessoa, pois costumam-se manifestar de uma forma previsível e ritualista que nos dão pistas importantes sobre a atitude dessa pessoa” (traduzido por Bernardo Malafaya)

com que o espectador se identifique mais à condição da personagem já que também se identifica com os seus maneirismos.

O seguinte tema que se achou pertinente abordar foi o facto de Allan Pease defender que existem várias técnicas que se podem usar para, através da linguagem corporal, reclamar domínio sobre algum objecto, pessoa ou território. O autor chama a estas técnicas “*Territorial Gestures*”⁴⁷. De acordo com Pease, a maior parte das pessoas, para marcar território, inclina-se sobre um determinado objecto ou pessoa, declarando que estes lhe pertencem, sendo que este gesto também pode servir como forma de intimidação caso o objecto sobre o qual se está inclinado pertença a outra pessoa.

“[Allan Pease] For example, if you are going to take a photograph of a friend and his new car, boat, home or other personal belonging, you will inevitably find that he leans against his newly acquired property, putting His foot on it or His arm around it. When he touches the property, it becomes an extension of his body and in this way he shows others that it belongs to him”⁴⁸

O autor refere, portanto, as propriedades de alguém como extensões do seu próprio ser e esse conceito é interessante já que, assim sendo, o objectos pertencentes a uma pessoa ajudam a descrever a sua personalidade.

Allan Pease, através da imagem que se encontra na página seguinte⁴⁹, descreve a postura de alguém que se encontra relaxado e que proclama para si próprio o domínio da cadeira em que se encontra sentado, referindo que é uma postura comum numa conversa entre dois amigos. Contudo, colocando a postura numa situação em que um empregado vai ao escritório do chefe pedir conselhos e em que o chefe, enquanto o está a ouvir, posiciona-se dessa forma na cadeira, Pease afirma que essa pode ser entendida como uma postura de indiferença perante o seu empregado e os seus pedidos.

⁴⁷ “Gestos territoriais”(traduzido por Bernardo Malafaya”)

⁴⁸ “[Allan Pease] Por exemplo, se fotografarem um amigo e o seu novo carro, barco, casa ou qualquer outro objecto pessoal, vão inevitavelmente descobrir que este se inclina contra a sua propriedade acabada de ser adquirida, colocando o seu pé sobre a mesma ou o seu braço à sua volta. Quando ele toca na propriedade, esta torna-se uma extensão do seu corpo e é deste modo que ele mostra aos outros que a propriedade lhe pertence.” (traduzido por Bernardo Malafaya)

⁴⁹ Figura 11



*Figura 11 – Figura 132 no livro Body Language – How to read others’ thoughts by their gestures*⁵⁰

Tendo em conta a interação entre duas personagens, o autor menciona o conceito de “*body lowering and status*”⁵¹ que consiste no facto de uma pessoa tentar parecer mais pequena ou maior em relação a outras. Segundo Allan Pease, num contexto histórico, baixar-se perante alguém sempre estabeleceu uma relação entre chefe e subordinado, dando vários exemplos como os vassallos se curvarem na presença do seu rei, ou o facto de nos tribunais o juiz se encontrar sempre na cadeira mais alta. O autor defende que as pessoas mais altas têm instintivamente mais autoridade que as pequenas e que muitas vezes, para não parecerem ameaçadoras, as pessoas altas tentam parecer mais pequenas do que realmente são. Assim, quanto menos estatuto uma pessoa pensa que tem, mais se vai baixar e tentar parecer mais pequeno do que realmente é.

Pease compara então o poder que uma pessoa detém à sua altura e às formas que esta encontra para se elevar ou rebaixar em relação às outras. Muitas vezes em situações em que uma pessoa se sente indefesa e perdida, tenta tornar-se mais pequena de forma a não parecer ameaçadora, a proteger-se ou a passar despercebida. Acontece o contrário quando esta se sente confiante e quer afirmar a sua superioridade, tentando parecer maior do que realmente é para mostrar todo o seu

⁵⁰ PEASE, Allan. *Body Language – How to read others’ thoughts by their gestures*, 1ª ed. London: Sheldon Press 1981. (numeração das páginas não se encontra especificada)

⁵¹ “Rebaixamento do corpo e estatuto” (traduzido por Bernardo Malafaya)

poder e domínio sobre os outros. Pease refere, ainda, que esta proclamação de poder pode também ser feita através de cadeiras. Questiona então os leitores sobre se alguma vez se sentiram indefesos numa entrevista de emprego e explica que muitas vezes isso acontece devido ao facto do entrevistador ter organizado o seu escritório de modo a causar esse mesmo efeito. Quanto maior e mais pesada for a cadeira, mais poder vai dar à pessoa que nela está sentado. É frequente, quando uma pessoa quer afirmar o seu poder em relação a outra, que se sente numa cadeira grande e pesada e mande a outra sentar-se numa cadeira muito menor.

Estes gestos territoriais são importantes para descrever um conflito entre duas personagens numa ficção cinematográfica. Quando os seus interesses são diferentes a sua linguagem corporal irá também ser diferente. Estes gestos pretendem reclamar o domínio sobre algo (muitas vezes sobre outras pessoas) que poderá despoletar uma batalha de vontades entre duas personagens e o espectador reconhece-os intrinsecamente já que os identifica do seu próprio quotidiano.

2.3 - O Espectador, a Tensão e a Personagem em *RocknRolla*

2.3.1 – Johnny Quid



Figura 12 – Genérico do filme RocknRolla, de Guy Richie (2008).

A primeira cena do filme é impressionante pelo estímulo que desencadeia no espectador devido à sua intensidade. Essa intensidade só é conseguida pela criação de um certo ritmo de edição e de composição sonora que vai acelerando em crescendo. O ritmo nesta cena, não é construído muito à base de cortes, pois grande parte da cena é feita em plano de sequência. O que foi feito na montagem para dar mais intensidade à cena foi acrescentar efeitos de som que estivessem em perfeita sincronia com a imagem. Para isto, pode reparar-se que o editor do filme jogou muito com a relação entre a música e a voz *off*, sendo que em certos momentos, para a voz *off* ter mais impacto, a música pára. À medida que a cena vai avançando, a música vai gradualmente aumentando de intensidade, pondo o espectador numa grande expectativa, e já no fim do plano de sequência, a partir do momento em que Archie diz “*why?*”, a música que tinha estado gradualmente a aumentar de intensidade pára, deixando o espectador à espera da resposta enquanto ouve o som ambiente. Esta ferramenta de deixar de se ouvir a música resulta muito bem na criação de momentos de tensão pois surpreende o espectador e porque, quando a banda sonora pára e só se ouve o som ambiente, o espectador ouve apenas o que a personagem está a ouvir, entrando imediatamente no universo e no pensamento da personagem. O facto do cenário se encontrar pouco iluminado aumenta o mistério que envolve a personagem.



Figura 13 – Cena do clube nocturno do filme “RocknRolla”, de Guy Richie (2008).

A cena do clube nocturno utiliza bastante a montagem alternada, onde são mostradas várias acções a decorrerem ao mesmo tempo, e que não são percebidas separadamente, mas sim como um todo. Este tipo de montagem é muito importante para o ritmo desta cena; começa por ser um ritmo mais lento, onde as várias acções vão acontecendo separadamente, mas à medida que a cena vai avançando o ritmo acelera e com isto, as acções tendem a juntar-se cada vez mais. Por exemplo, no início cada acção tinha o seu próprio som, mas quando finalmente o ritmo começa a acelerar, o som do concerto que estava a ser dado dentro do clube já é ouvido fora deste, o que, relacionado com a situação em que Johnny estava, aumenta a tensão para níveis elevados e quando o ritmo da acção aumenta com a luta entre Johnny e o segurança, o ritmo da música também cresce, assim como o dos próprios cortes, pelo que os planos vão tendo menor duração, e ocorrendo uma maior alternância entre as acções que estão a decorrer, dentro e fora do clube nocturno. Para além de tudo isto, a montagem alternada cria uma elevada tensão, exactamente porque mostra ao espectador as várias acções que ocorrem em simultâneo. Neste caso, Archie quer fechar o clube nocturno porque Roman e Mickey não encontram Johnny, Roman e Mickey não querem fechar o clube, e Johnny quer entrar. Neste momento, o espectador tem uma visão da situação que as personagens não têm porque se Johnny entrasse no clube, o mais provável era ser visto por Roman e Mickey e conseqüentemente caço por Archie. Sabendo que se Johnny entra no clube é caço, o espectador fica a temer pela personagem já que ela quer entrar num local propício a sarilhos.



Figura 14 – Cena do Elevador do filme RocknRolla, de Guy Richie (2008).

Na cena do elevador, Johnny explica a Roman e a Mickey o que lhes vai acontecer. A cena alterna entre a realidade, ou seja, entre o elevador onde eles estão, e um possível futuro que está a ser explicado por Johnny. Johnny relata um sucessão de acontecimentos em que os guardas que estão no elevador os vão matar mal eles cheguem ao carro e se vão livrar de quaisquer provas, fazendo o carro explodir com os corpos dos três lá dentro. A tensão aumenta pois os guardas sabem que Johnny sabe o que lhes vai acontecer e por isso ficam nervosos e prontos a disparar, sendo que o próprio Johnny está ciente disto e passa a informação a Roman e Mickey. Mal este acaba de dizer que os guardas vão disparar, a música aumenta de volume e intensidade e a acção começa. Roman e Mickey conseguem evitar que os guardas disparem e acabam por conseguir matá-los. A música baixa de intensidade e o clima acalma. Johnny, que entretanto tinha deslizado para o chão do elevador devido ao facto de ter sido vítima de espancamento, diz a Mickey para lhe passar a arma. É apresentado o ponto de vista de dois guardas que estão fora do elevador e quando este se abre, eles estranham e não se apercebem a tempo do que aconteceu pois quando vão finalmente a sacar das armas, Johnny mata-os com apenas dois disparos.

Na cena anteriormente descrita, é evidente a faceta expressionista da montagem deste filme, havendo um claro discurso entre o que está a ser relatado por Johnny e o acontecimento futuro possível. Um exemplo disso, ocorre quando Johnny diz no elevador que um dos guardas lhe vai dar dois tiros na cabeça, para depois mudar para o futuro possível de acontecer, onde o guarda dispara dois tiros para a sua cabeça. Segue-se depois o plano com Johnny no elevador, dizendo este que vai ser disparado um tiro para a sua garganta só para terem a certeza de que está morto; aqui o plano muda outra vez para o possível futuro onde acontece exactamente o que Johnny disse. A montagem alternada é, por isso, muito importante na montagem desta cena, por ajudar bastante na criação de tensão e expectativa. Este clima de tensão é mais uma vez criado pelo ritmo de

montagem utilizado, em que a música vai aumentando de intensidade e onde são mostrados cada vez mais planos dentro do elevador, muitos deles, com as expressões dos guardas que começam a ficar nervosos e, por isso, são também mostrados planos destes a preparar as suas armas. Quando a verdadeira acção começa, a música intensifica-se acompanhando a acção; nesta sequência os planos e cortes não aceleram, pois assim, ia criar-se uma sensação de confusão e, nesta situação, quer transmitir-se a ideia de que Johnny tem tudo controlado. Para reforçar a ideia de controlo pode ver -se a própria acção de Johnny, que nada faz para ajudar Mickey e Roman, limitando-se a deslizar pelo chão, devido ao facto de estar magoado. A música volta a ter a mesma intensidade que tinha no início da cena, para finalmente, Johnny matar os dois guardas que estavam à sua espera quando a porta do elevador se abre . Este final de cena reforça a calma que Johnny emana.

2.4 – Conclusão de Capítulo

Este capítulo permitiu compreender as ferramentas usadas na criação de emoções, incluindo-se nestas, a tensão.

Em primeiro lugar, fez-se uma análise ao contexto histórico e notando como o Cinema foi evoluindo de modo a aperfeiçoar a forma que usa para transmitir emoções ao espectador. O Cinema Soviético dedicou-se durante anos ao estudo da montagem e à maneira como esta influenciava o espectador; o Expressionismo Alemão explorou a relação com o espectador através da aplicação de uma iluminação onde os elementos mais claros e os mais escuros estão muito contrastados e os cenários primam pela sua extravagância; e o Cinema de Propaganda, cujo objectivo era, sobretudo, manipular os espectadores, desenvolveu novas técnicas que permitissem a transmissão de sensações para o espectador.

De seguida, recorreu-se à identificação e análise das várias ferramentas de suspense, que são fundamentais para a compreensão da aplicação de emoções e tensão em objectos cinematográficos. Explorou-se portanto o conceito de Hitchcock denominado de Tensão Dramática, que se caracteriza por dar ao espectador uma informação que a personagem não tenha acesso e que a coloque em perigo. Para além disso, estudou-se as possibilidades que as componentes mais técnicas do Cinema como a montagem, sonoplastia e iluminação oferecem na criação de emoções no espectador.

O conceito que uma personagem é a representação do espectador no filme já que o Homem possui a capacidade de se projectar para qualquer objecto ou pessoa, também foi abordado. Assim como a linguagem corporal, que é importante para se perceber de que modo é que se pode dar tensão a uma cena apenas com o movimento das personagens.

Por fim, fez-se uma análise ao filme *RocknRolla*, de Guy Richie, e aos seus momentos de tensão.

Em suma, este capítulo serve para se distinguir os elementos passíveis de criar tensão e que irão ser aplicados na análise da curta-metragem *Pária*, referente ao projecto final de Mestrado, no próximo capítulo.

3 – PÁRIA - "NEM TUDO O QUE VEM À REDE É PEIXE"

3.1 – Criando *Pária*⁵²

3.1.1 – Sinopse

Passado nas ruas à beira-mar do Porto, "Pária", ou "Pariah", segue a história de Miguel, um jovem descontraído que sustenta sua família disfuncional através de pequenos furtos. Miguel envolve-se em mais do que aquilo que consegue aguentar quando rouba a carga errada, da pessoa errada. Com a sua família e princípios morais em causa, Miguel terá de tomar uma decisão que mudará o curso da sua vida.

3.1.2 – Nota de Intenções

Esta curta metragem pretende retratar um dia na vida de Miguel, o protagonista, em que um pequeno roubo, algo que faz parte do quotidiano de Miguel, desencadeia uma série de acontecimentos que colocarão a sua vida em risco.

Pária pode classificar-se como um drama/thriller que pretende, por um lado, retratar o lado mais humano e familiar do protagonista, demonstrando a sua relação e preocupação com a família; por outro lado, demonstra uma realidade bruta e fria que se esconde no submundo criminal da cidade. A verdade é que, ao roubar uma simples caixa de peixe, Miguel está também a interferir num negócio de importação de droga e, mais do que isso, a ferir o orgulho a Augusto Abreu, o antagonista desta curta metragem que controla grande parte da circulação de droga da cidade.

Ao ser finalmente apanhado por Aníbal, o braço direito de Augusto Abreu, Miguel vê-se obrigado a realizar uma tarefa que é tudo menos do seu agrado. A partir desse momento a intenção é criar um clima de tensão que vai aumentando à medida que o filme progride.

⁵² O conteúdo presente neste sub-capítulo foi retirado do *dossier* de grupo da produção da curta metragem Pária. Muito do conteúdo foi escrito exclusivamente por Bernardo Malafaya mas alerta-se para a presença de texto que também foi escrito e trabalhado pelos restantes membros do grupo de trabalho: Catarina Vasconcelos, Nuno Sampaio, Ricardo Costa e Rita Leite.

O objectivo é, então, retratar a incapacidade de Miguel reagir racionalmente devido ao terror de se ter deparado com um mundo que lhe é completamente estranho e ao qual as regras morais e éticas não são aplicáveis.

3.1.3 – Biografia das Personagens

Miguel:

25 a 30 anos (27anos).

Aparência: Alto, entroncado.

Miguel vem de uma família humilde, de poucos recursos. A mãe era doméstica enquanto o pai trabalhava, desde madrugada. Miguel só o via à hora do jantar. Apesar de terem uma relação distante com, Miguel sentia pelo pai um enorme fascínio e admiração, misturados com algum medo. Miguel adorava a sua mãe, de quem foi sempre mais próximo, mas por isso mesmo, a sua relação de proximidade e intimidade com ela era um dado adquirido, enquanto o pai era um herói misterioso, mas distante, que mantinha a família de pé. A mãe sempre o incentivou a empenhar-se na escola e certificava-se que Miguel dedicava parte do seu dia aos estudos. Contudo, as ruas e as outras crianças chamavam muitas vezes mais alto e Miguel fugia pela janela para se meter numa ou outra alhada. Quando era apanhado doía-lhe mais o sermão nocturno do pai do que a sova da mãe.

O pai de Miguel abandonou a família, quando este tinha acabado de entrar na adolescência. O irmão ficou tão desolado que deixou de ir à escola e a sua mãe teve de procurar um emprego a tempo inteiro para sustentar a família. Com a atenção dos dois desviada e a crescente raiva e ressentimento dentro de Miguel, este passava cada vez menos tempo em casa preferindo a companhia de rapazes mais velhos. Conheceu o álcool e as drogas leves, que passou a consumir com gosto, quando descobriu que serviam de alívio rápido aos seus ressentimentos. Começou, também, a roubar coisas pequenas e habitualmente em grupo. Tentava justificar-se com o facto de a família não ter dinheiro e que por isso, alguém tinha de ser o novo homem da família que assegurasse a subsistência. Mas a verdade é que sentia que a vida lhe devia mais do que aquilo que recebeu e roubar tornou-se não só uma forma de sobreviver como a sua vingança pessoal contra o mundo e a situação da sua família pobre e quebrada.

Quando deixou o secundário ainda procurou emprego mas sem motivação. A sua rotina já estava demasiado estabelecida nas suas deambulações pela cidade, pequenos roubos diários,

paixões fugazes e companhia das bebidas. O seu tempo passado na rua e a necessidade de pensar rápido para se livrar de problemas, tornou-o uma pessoa impulsiva. Passou a roubar sozinho, dinheiro, comida e pequenos objectos que oferecia de prenda, à mãe e ao irmão. Criou o seu próprio código de conduta, cuja regra mais importante era nunca magoar ninguém com os seus roubos, fosse de que maneira fosse.

Gostava de passar a ideia de ser a pessoa mais confiante do mundo, passando um pouco pela arrogância, mas isso só servia para encobrir uma profunda insegurança e medo de desapontar ainda mais a família. Nunca deixava transparecer a sua mágoa em público, apresentando-se sempre com um charme e carisma descontraídos que deixavam todos à vontade. Apesar de se ter distanciado fisicamente da família, tinha por ela um forte afecto e instinto protector, principalmente para com o irmão, do qual tenta manter o seu estilo de vida um segredo. Sente-se responsável pela família, principalmente desde que o irmão adoeceu com uma depressão profunda, mas apesar dos pedidos da mãe, não consegue deixar a vida de ladrão. Por vezes contempla a hipótese de voltar a estudar, mas conclui sempre que não vale a pena, que tem melhores garantias de providenciar algum conforto para a família, vivendo como vive. Mesmo assim, quando confrontado com a mãe, retrai-se de volta a uma criança e não consegue esconder a vergonha e culpa que sente. Queria conseguir que a mãe se orgulhasse dele como em pequeno, mas não se sente capaz de ser uma pessoa melhor do que é, apenas finge o máximo possível perante o irmão para lhe poupar mais desgosto.

Tenta apenas sobreviver o dia a dia, sem pensar demais no passado ou no futuro e olhando pela família.

Augusto Abreu

40 a 60 anos (45 anos).

Constituição física: Atlético apesar da idade, altura média.

Augusto nasceu numa família pobre e numerosa. Os pais trabalhavam o máximo de horas que conseguiam para sustentar os filhos, pelo que Augusto cresceu sozinho na rua, na companhia dos irmãos, roubando comida para não passar fome durante o dia. Sendo o mais novo e estando por conta própria num bairro, não só Augusto se habituou rapidamente a ser ou ignorado ou maltratado pelas pessoas, pelo que aprendeu a defender-se. Diferentes inimigos exigiam diferentes defesas e enquanto que, em pequeno, aprendeu a lutar, à medida que foi crescendo aprendeu a usar

o carisma e as palavras como uma arma muito mais mortíferas. Foi-se desapegando mais e mais das pessoas. Nunca ninguém fizera nada por ele, por isso, ele também ia olhar só por si próprio.

Gostava da escola e de ler, aprendeu a observar as pessoas e a adaptar-se a cada uma conforme o que precisava. Decidiu que queria e merecia uma vida melhor do que a má sorte da vida lhe dera e os seus roubos inocentes, de criança, começaram a crescer para coisas maiores e mais perigosas. Se fosse preciso magoar alguém, magoava. Conhecia gente suficiente para garantir que nada lhe aconteceria a ele. Já adolescente, conseguiu um revólver que encontrou numa casa durante um assalto. Isso não só fez os seus golpes subirem de nível como as recompensas e a sua rede de contactos.

Quando acabou o ensino secundário tinha já acumulado dinheiro para aceder à faculdade. Saiu de casa e arranjou um trabalho *part-time* num bar para não levantar suspeitas sobre como conseguia pagar o curso. O seu curso e emprego, propiciaram-lhe as oportunidades para se relacionar com criminosos de maior nível e respeito que os assaltantes e traficantes de esquina que conhecia (apesar de ter o cuidado de manter relações amigáveis também com estes).

Apenas com o dinheiro amealhado por si, conseguiu montar um negócio de clubes nocturnos de sucesso que serviu para encobrir o muito mais prolífero negócio do tráfico de droga. Criou o seu próprio símbolo e império, mantendo uma máscara calorosa e agradável ao lidar com clientes e colegas de negócios, mas deixando transparecer a sua faceta fria, orgulhosa e sem escrúpulos, quando desafiado. Lutou muito para chegar onde chegou e nenhuma convenção moral o impede de lidar devidamente com quem quer que lhe tente tirar a vida que realmente merece e conseguiu.

Mãe (Lúcia)

45 a 60 anos (57 anos).

Aparência: Uma mulher cansada, desgastada pela idade e pelo sofrimento.

Lúcia casou-se muito nova com uma paixão adolescente. O casamento não foi visto com bons olhos pelas famílias dos dois, que ficaram a viver por conta própria. Sem a educação completa foi-lhe difícil arranjar emprego, levando-a a dedicar-se à lida da casa e aos filhos Nuno e Miguel. Nuno foi sempre um rapaz mais calado e desajeitado, preferindo desenhar a ler, enquanto Miguel era vivaço e demonstrou desde cedo ser muito inteligente. Sentindo-se mais ligada ao filho mais novo e não sabendo como reagir ao lado artístico do mais velho, Lúcia esforçou-se por incentivar

Miguel para os estudos com a esperança que ele conseguisse ir para a faculdade e ter uma boa carreira, algo que ela nunca conseguiu.

Os horários de trabalho do marido levaram a um afastamento progressivo entre os dois e este acabou por abandoná-la. Apesar de nunca ter ultrapassado completamente a perda do marido, é uma mulher demasiado orgulhosa para o demonstrar. Não teve tempo para sofrer por si, tinha dois filhos e uma casa para cuidar. A descoberta que Miguel roubava, na primeira vez que este lhe ofereceu dinheiro, desapontou-a profundamente. Sentiu-se culpada pela situação de Miguel, por achar que lhe devia ter dedicado mais tempo e atenção, para assim evitar que ele se tivesse desviado. Transformou essa culpa em raiva que descarrega em Miguel, desejando acima de tudo que este continue os estudos e se torne independente, tenha a sua própria vida, mas com demasiado orgulho e vergonha para o obrigar a fazê-lo. A verdade é que os roubos de Miguel ajudam muito a sustentar a casa e Lúcia não consegue ser sincera com ele sobre como as suas atitudes a magoam e como se culpa. Passou a focar-se em Nuno, o irmão mais velho que se encontra com uma enorme depressão, sendo extremamente protectora dele e preocupada já que não vê sinais de melhorias. Apesar de este já ser um homem adulto, não consegue deixar de o ver como um bebé. No fundo, ambos os filhos continuam pequenos aos seus olhos e só os quer proteger e dar-lhes o que estes merecem. Acaba por dedicar toda a sua energia aos outros e não olha por si, andando num constante estado de exaustão e frustração.

Irmão (Nuno)

28 a 32 (30 anos).

Aparência – Magro e desajeitado.

Nuno cresceu muito próximo do pai, que partilhava a sua natureza mais calma e calada. Desde pequeno que foi um rapaz acanhado, de saúde frágil, com poucos amigos e sem grande sucesso na escola. A coisa que mais gostava de fazer era estar sossegado a desenhar. A sua mãe desaprovava e ficava frustrada com os seus resultados escolares, mas o pai deixava-o estar e oferecia-lhe sempre um aceno de aprovação com cada desenho que Nuno lhe mostrava. Mesmo assim, Nuno admirava silenciosamente o irmão mais novo, que estava sempre rodeado de amigos e tinha tão bons resultados na escola.

Estava prestes a entrar no ensino secundário quando o pai saiu de casa, sem aviso. Adoeceu de desgosto e choque e ficou de cama tanto tempo que nunca chegou a inscrever-se na escola. Depois de recuperar, a mãe insistiu com ele que não podia seguir Artes como queria, tinha de arranjar um

emprego que ajudasse em casa. Acabou por ir contrariado para Economia, mas as notas continuaram baixas. Ter sido deixado pelo pai e ver Miguel a aparentemente tornar-se cada vez mais confiante e feliz consigo mesmo só contribuiu para aumentar a sua depressão. Ele era tudo o que Nuno nunca conseguiria ser. Mesmo sabendo que a mãe o amava e queria o melhor para ele e que o seu irmão, apesar de ausente, se preocupava consigo, sentia que ninguém o tentava realmente compreender, nem o deixava tomar as suas próprias decisões. A única pessoa que o fazia, deixou-o sem pensar duas vezes. Começou a sentir-se um fardo.

Quando finalmente concluiu o ensino secundário, começou a sofrer de ataques de pânico com a ideia de ter que se inscrever na faculdade. Eventualmente foi diagnosticado com uma depressão. Essa revelação apenas serviu para tornar a doença ainda mais profunda, pois Nuno sentiu-se um fraco e um inútil por ter-se deixado ficar assim. Finalmente, teve a atenção que desejava por parte da família, mas sentia-se culpado, como se também ele os tivesse abandonado com a doença, ainda mais, quando descobriu que Miguel entrou no mundo do crime. Apesar de estar medicado, a família não tinha meios para o colocar em terapia e Nuno foi tendo melhorias mínimas ao longo dos anos, que eram apagadas por períodos de baixa. Prefere viver fechado no quarto e o mais longe possível da vista da família.

Segurança (Aníbal)

45 a 60 anos (50 anos).

Aparência – Alto, largo e musculado, cara quadrada

Expulso dos fuzileiros por desrespeito à autoridade dos seus superiores. Trabalhou durante anos como segurança de discoteca antes de ser contractado pelo antagonista. A sua envolvência em trabalhos mais “sujos” devolveu-lhe a confiança que perdeu depois de sair dos fuzileiros. Nada o faz sentir-se mais poderoso do que dar a um qualquer infeliz um bem merecido espancamento.

Dono do café

40 a 50 anos (44 anos).

Aparência – Gordo, 1,80 metros de altura.

Objectivo consciente - Passar o seu dia tranquilamente, no convívio dos seus amigos.

Turista

20 a 30 anos (25 anos).

Aparência – Magra, 1,80 metros de altura.

Objectivo consciente - Descobrir como se vai para a baixa.

Trabalhador da doca.

30 a 35 anos (32 anos).

Aparência – Musculado, 1,80 metros de altura.

Objectivo consciente - Descarregar os peixes com droga sem qualquer incidente.

3.1.4 – Estratégia de casting

Para a realização dos castings, seguiu-se uma estratégia que funcionasse de modo a tirar o melhor proveito do tempo que se tinha para os realizar e da performance dos actores, procurando que a análise feita fosse a mais certa e minuciosa possível.

Em primeiro lugar, começou a pensar-se nos melhores dias para a realização dos castings. Depois, juntamente com a designer, Margarida Lemos, criou-se um cartaz que especificou a idade dos actores que se pretendia, o género, para que personagens, e em que dia decorreriam os castings.

Depois da divulgação do cartaz em diversos locais na internet, as candidaturas começaram a aparecer e deu-se início a um processo de pré-selecção, de modo a identificar os actores que se achava serem os que melhor adequavam aos diversos papéis.

Depois da escolha dos actores que apareceram no casting, criaram-se uma série de improvisações entre dois actores de modo a retirar deles informação útil que ajudasse a compreender e a concluir se eram, ou não, as pessoas indicadas para representar as personagens da curta “*Pária*”. Assim, foram elaboradas 5 situações diferentes, sendo que se começou por dar a premissa inicial aos dois actores que contracenaram e depois, cada um deles foi chamado à parte para receber indicações individuais. Quando as improvisações começavam a perder substância, eram interrompidas e eram dadas novas indicações individuais aos actores para que o outro actor não soubesse o que tinha sido dito ao seu colega.

As situações de improviso foram as seguintes:

- **Premissa dada aos dois actores:** Uma mãe e um filho já não se vêem há muito tempo pois tiveram uma grande discussão. Essa discussão foi causada pelo facto do filho ter visto a mãe com outro homem depois da morte do seu pai, não tendo isso sido bem aceite. Um dia o filho volta para casa para ter uma conversa com a mãe.
- **Indicações para o filho: 1** - O filho está bastante nervoso porque não sabe bem o que dizer à mãe para a convencer a acabar com o namorado; **2** – A raiva é uma forma de defesa pois sente-se como uma criança com medo de perder a mãe.
- **Indicações para a mãe: 1** – A mãe está bastante nervosa pois quer que o filho volte para casa já que não sabe por onde ele tem andado. **2** – A mãe precisa do namorado porque se

apaixonou outra vez e nunca pensava isso ser possível. Por outro lado, para manter a relação com o namorado, precisa de fazer as pazes com o filho.

- **Premissa dada aos dois actores:** Dois ex-namorados encontram-se num café para pôr a conversa em dia, um mês depois de terem acabado a sua relação.
- **Indicações para o ex-namorado:** **1** - O ex-namorado não sabe como falar com a ex-namorada porque ainda gosta dela e está com algumas expectativas em relação ao encontro. **2** – O que o deixa furioso é o facto de ter sido ela a acabar com ele e não o contrário. **3** – Ele apercebe-se que já não gosta dela mas quer tê-la de volta por uma questão de orgulho.
- **Indicações para a ex-namorada:** **1** – Ela quer-lhe dizer que começou a sair com um amigo dele. **2** – Enquanto ainda namoravam, ela começou a sentir uma grande paixão pelo amigo do ex-namorado que nunca tinha sentido antes. Acabou com ele porque começou a sair com o amigo dele quando ainda namoravam. **3** – Ainda gosta do ex-namorado apesar de saber que a relação está desgastada.

- **Premissa dada aos dois actores:** Dois amigos chegados encontram-se pois um deve dinheiro ao outro. O fiador pergunta pelo seu dinheiro.
- **Indicações para o devedor:** **1** – O devedor não tem o dinheiro e só consegue tê-lo no próximo mês. **2** – Sente-se mal porque já teve o dinheiro mas gastou-o todo a sair à noite. **3** – Apesar de se sentir culpado, fica irritado com o amigo porque sabe que ele andava com as pessoas erradas e agora arranjou problemas por causa disso..
- **Indicações para o fiador:** **1** – O fiador precisa do dinheiro naquele preciso momento porque se meteu com as pessoas erradas e eles querem o dinheiro para o dia seguinte. **2** – Não consegue esconder a sua irritação porque o seu amigo nunca lhe paga as dívidas e suspeita que ele tenha gasto o dinheiro a sair à noite e em festas.

- **Premissa dada aos dois actores:** Duas pessoas que se conhecem, mas que não são propriamente amigas, cruzam olhares numa esplanada. Um deve dinheiro ao outro. O fiador está envolvido em vários negócios obscuros.
- **Indicações para o devedor:** **1** – O devedor sente-se obrigado a ir falar com o fiador com medo que este pense que está a ser evitado. **2** – Sabe que se envolveu com quem não devia e está a ficar nervoso pelo fiador estar a evitar ser muito explícito em relação à cobrança da

dívida. **3** – Quando lhe é feita uma proposta por parte do fiador, o devedor fica indeciso pois, por um lado tem medo de rejeitar uma proposta do fiador, por outro, sabe que se aceitar a proposta vai-se meter em ainda mais sarilhos.

- **Indicações para o fiador: 1** – O fiador está numa posição clara de poder e sabe disso, está calmo e composto e apesar da ameaça estar presente. Ele não precisa de ser explícito. **2** – Faz uma proposta ao devedor: Ele esquece o dinheiro que o devedor lhe deve se este for a um beco buscar uma mala e trazê-la até um armazém.

- **Premissa dada aos dois actores:** Irmão mais velho oferece uma consola nova ao mais novo e o irmão mais novo pergunta-lhe onde é que este a arranjou já que a mãe disse que não tinham dinheiro .
- **Indicações para o irmão mais velho: 1** – Está embaraçado porque a consola é roubada e não quer admitir ao irmão. **2** – Começa a ficar enervado e pergunta ao mais novo se afinal ele quer a consola ou não. **3** – Quando é confrontado com o facto da mãe dizer que ele rouba, começa a dizer mal da mãe.
- **Indicações para o irmão mais novo: 1** – O irmão mais novo, na sua inocência, insiste na pergunta de onde é que o irmão arranjou a consola. **2** – Confronta o irmão mais velho com o facto da mãe dizer que ele roubava.

3.1.5 – Pesquisa Desenvolvida e os seus paralelismos com *Pária*

Para garantir que estavam reunidas as bases suficientes para fazer uma realização sólida da curta-metragem “Pária”, efectuou-se uma pesquisa a qual serviu como suporte de ideias e referências.

A primeira pesquisa realizada foi em filmes e séries, preferencialmente que também tivessem o tema do crime muito bem presente na sua história:

As primeiras referências provêm dos filmes de Guy Richie, principalmente de *Lock, Stock and Two Smoking Barrels*, *Snatch* e *RocknRolla*. O que mais impressiona nestes filmes são as suas personagens enigmáticas que, por muito criminosas que sejam e que por muitos actos reprováveis que façam, acabam por ser adorados pelos espectadores. O que mais deslumbra nestes filmes e na forma como Guy Richie constrói as suas personagens é o facto de isto acontecer, não porque os espectadores percepcionem humanidade nas personagens, mas sim porque elas têm um certo estilo, que é característico apenas delas e que as marca. A personagem da ideia original, a do Burlão, era fortemente inspirada neste tipo de personagens de Guy Richie, e mesmo a figura de Miguel (o protagonista de “Pária”) tem como grande referência e influência Johnny Quid, de *RocknRolla*. Isto deve-se principalmente ao facto de Johnny Quid e Miguel serem pessoas muito sedutoras à sua maneira. A grande diferença entre os dois, é que Miguel não conhece o mundo mais obscuro dos negócios e assusta-se com ele, enquanto Johnny Quid não parece ter medo nenhum desse mundo, pois conhece-o bem.

A segunda grande referência é o filme *American History X*, um filme que explora muito bem a relação do protagonista com o irmão. Pária baseia-se muito nesse factor, primeiro quando a história tinha lugar na ribeira, na relação do protagonista (Joni, na altura) com os miúdos do bairro, onde Joni tomava conta de todos, chegando mesmo a dar dinheiro e roupa; depois, na relação de Miguel com o irmão mais novo, onde o primeiro se mostra preocupado devido ao facto de não querer que o irmão mais novo siga o mesmo rumo que ele, tal como acontece em *American History X*. Apesar da personagem do irmão ter mudado de mais novo para mais velho e de a cena onde os dois interagem ter sido cortada e não estar presente na versão final do filme, esta pesquisa ajudou muito Miguel a crescer como personagem, a dar-lhe mais

humanidade e um ar paternal que lhe ficam bem e que o solidificam enquanto provedor de família e alguém com quem os espectadores sintam empatia.

Cidade de Deus foi outro dos filmes de referência, sobretudo ao nível de planos, já que nenhuma das personagens tem uma grande relação com as de Pária por serem universos muito diferentes.

Já os filmes de Tarantino, principalmente *Pulp Fiction* e *Inglourious Basterds*, foram referências gigantescas no processo de criação de argumento e storyboard de Pária. Os seus planos simples, puramente descritivos da narrativa, diálogos carismáticos e as suas personagens muito unidimensionais são simplesmente geniais e é por isso mesmo que em Pária se vêem muitos planos que demoram algum tempo, apesar de haver muita acção neles; esta estratégia cinematográfica é, de algum modo, uma forma de teatralizar mais a cena, não no sentido de dramatizá-la, mas sim, no sentido em que se tem pessoas a actuar durante bastante tempo à frente do espectador, em apenas um plano (muitas vezes geral, ou médio), sem se ver qualquer tipo de close-ups ou corte. Esta característica dá a Pária uma vertente muito mais real ao olhos do espectador.

Particularmente nos dois filmes anteriormente citados, Tarantino conseguiu criar momentos de grande tensão em conversas, havendo um grande aproveitamento dos diálogos, das expressões faciais, dos movimentos corporais e dos silêncios. Exemplos disto são: A cena do roubo ao restaurante em *Pulp Fiction*, onde Jules assusta os assaltantes, a cena em que Jules e Vincent vão falar a Bratt, acabando por matá-lo, e a cena inicial de *Inglourious Basterds* onde Hans Landa conversa com o camponês; nessa conversa Hans Landa é sempre muito agradável e até um bocado pateta mas o clima de tensão e de ameaça está presente. Isto é tudo feito através dos métodos anteriormente referidos. Em *Pária*, reproduz-se essa tensão e ambiente pesado usando os mesmos métodos.

Intouchables foi um filme importantíssimo para a caracterização de Miguel. A forma de vestir, de agir, de estar na vida, a relação com a mãe e o irmão e o espaço de casa da mãe do protagonista de *Intouchables*, foram tidos em grande consideração durante o processo de construção da personagem de Miguel e do ambiente onde este e a sua família se inseriam.

Uma das maiores referências para *Pária* foi a série *Breaking Bad*. Personagens como Mike Ehrmantraut e Gus Fring serviram como alicerces na construção dos dois grandes antagonistas

de *Pária*: Aníbal e Augusto, respectivamente. Os planos usados, muitas vezes gerais ou médios, mesmo para situações onde maioritariamente são feitos close-ups, os silêncios bem usados, e o ritmo de montagem são também factores para os quais se teve o cuidado de analisar e de se perceber as muitas características positivas que de lá se poderiam extrair. A personagem de Jesse Pinkman também foi uma grande influência na construção de Miguel, já que são os dois muito parecidos: metidos em sarilhos e em vidas mais obscuras do que eles são, pois no fundo são boas pessoas, com valores morais e paternalistas.

Outros filmes que influenciaram muito a construção de *Pária* são: o *Shutter Island*, o *Maquinista* e o *Twelve Monkeys*. Estes filmes são um grande exemplo da forma como o espectador acompanha apenas o protagonista (com a excepção do *Twelve Monkeys*, que tem algumas partes em que acompanha outras personagens), sendo que todas as outras personagens só interagem com ela, ou quando ela está presente. Isto faz com que o espectador se ligue muito mais à personagem já que a acompanha constantemente e só conhece as outras personagens do ponto de vista daquela personagem. Nestes dois filmes, existe um clima de tensão constante já que, seguindo apenas o protagonista, não se sabe mais nada do que se está a passar à sua volta. Para além do mais, havendo as suspeitas que os próprios protagonistas são, ou estão a ficar loucos, o espectador não sabe mesmo o que é verdadeiro e o que faz parte da loucura da personagem.

Em *Oldboy*, a forma como as cenas são mostradas aproxima-se muito daquela que se criou para *Pária* quando, por vezes, um plano pode mostrar várias acções em vez de estar sempre a mudar de plano, muito à imagem do que falei dos filmes de Tarantino. Importa dizer que em *Oldboy* não ocorrem muitas vezes este tipo de planos, mas os que acontecem inspiraram-nos na concretização do *storyboard*.

3.1.6 – Diário de Trabalho

4 Outubro 2012

Desenvolvimento da primeira versão de caracterização de personagens.

13 Novembro 2012

Primeira visita ao local de filmagem da casa de Miguel. Captação de imagens de referência.

15 Novembro 2012

Testes de exemplos de iluminação pretendida na curta. Primeira visita ao local de filmagens “café de bilhares”.

18 Novembro 2012 Apresentação da primeira versão do dossier do diretor de fotografia.

21 Novembro 2012

Captação de imagens de referência e planos teste de local “Beco”. Testes de Iluminação no local de filmagem da casa de Miguel.

21, 22 e 23 Novembro 2012 Primeiros castings. Captura de fotografia de cada candidato.

26 Novembro 2012

Testes de iluminação no local de filmagem “café de bilhares”.

22, 29 Novembro e 6 Dezembro

Workshops com câmara Sony PMW-F5.

30 Novembro e 1 de Dezembro 2012

Segundos Castings.

3 Dezembro 2012

Criação do vídeo de promoção da curta para o indigogo.

12 Dezembro 2012

Testes de iluminação do local de filmagem “Casa do antagonista”.

19 Dezembro 2012

Captação de fotografias de referência e planos teste do local de filmagem, casa do homem de negócios.

20 Dezembro 2012

Mudança no argumento de “irmão mais novo” para “irmão mais velho”

17 Dezembro 2012 a 6 Janeiro 2013

Elaboração de Storyboards.

6 Janeiro 2013

Captação de Imagens de referência do local de filmagem “doca”.

21 a 29 Janeiro 2013

Rodagem do Projecto final de Mestrado

3.2. – Enquanto Realizador

3.2.1 – Narrativa

A narrativa de *Pária* tem duas fases muito distintas: a primeira fase é a mostragem do dia a dia de Miguel e de como este se comporta quando se encontra na sua zona de conforto; a segunda fase começa a partir do momento em que este é capturado por Aníbal e se começa a sentir perdido e sem opções senão fazer o que Augusto Abreu e Aníbal lhe dizem para fazer.

É uma narrativa muito bem escrita, não havendo momentos monótonos que desliguem o espectador do filme, e com diálogos vivos e bem escritos que dão vida às personagens. O que faz com que os espectadores se sintam presos à curta nas suas duas fases são duas coisas diferentes: na primeira fase são principalmente os diálogos dinâmicos e a postura confiante de Miguel; na segunda fase é o clima de constante tensão vivido pelo protagonista.

Cada cena revela algo importante para a história: na doca o espectador começa a entrar no clima pesado da curta metragem e apercebe-se que Miguel é um ladrão; Na conversa entre Miguel e a mãe é mostrado o contexto familiar em que o protagonista se encontra inserido, roubando para ajudar a família e que, apesar da sua mãe protestar por esse facto, aceita o dinheiro roubado que o filho lhe dá, demonstrando a sua fraqueza e desespero e indirectamente incentivando a que o filho roube ainda mais; a descoberta da droga no peixe é um dos pontos chave da história: é isso que faz com que Miguel a venda e que seja eventualmente apanhado por Aníbal; a cena com o *dealer* demonstra como se comporta Miguel com as pessoas do seu meio; a cena do festejo revela que Miguel preocupa-se com o bem estar da sua família e que lhes compra prendas e que gosta de festejar a vida com os seus amigos, reforçando o seu carácter animado e sociável; no momento em que é caço, apercebemo-nos que o facto de ter roubado o peixe no início da curta metragem vai ter consequências; em casa do antagonista é-nos dada a conhecer a personagem de Augusto Abreu, um “barão da droga”, como se diz na gíria, e o ultimato que faz a Miguel; e nas cenas finais, o desespero de Miguel por se encontrar numa situação em que não vê uma saída fácil e onde toda a

gente saia ilesa. A última cena demonstra que Miguel, por muito grande que se sinta no mundo que conhece, é equiparado a um rato no mundo pesado e obscuro do crime violento e do narcotráfico, sendo apenas um meio para um fim.

Em Pária, a tensão dramática está presente na cena depois do festejo, em que Miguel está bêbado e se despede de dois amigos, começando depois a caminhar para casa. Mal os dois amigos desaparecem do plano, aparece Aníbal de costas para a câmara, começando a caminhar em direcção a Miguel; até este momento ainda não se sabe quem é Aníbal, mas já se percebe que se vai passar alguma coisa de mal enquanto Miguel começa a urinar para um carro sem se aperceber de nada.

3.2.2 – Interpretação

A Interpretação dos actores foi preponderante para a que Pária fosse credível e realista. A vida que deram às personagens, tornando-as tridimensionais, impulsionou e estimulou a narrativa de modo a que esta não se tenha tornado monótona e maçadora. Para além disto, cada actor conhecia muito bem a sua personagem (maneira de estar e de ser, a sua história de vida, etc...) devido às várias reuniões e ensaios que se fizeram antes das rodagens. A discussão de ideias e de qual o objectivo de cada uma das personagens, foi essencial para que os actores se tenham identificado com elas e colocado nelas um bocado deles.

É devido ao facto dos actores actuarem tão bem que não se tornou necessário estar constantemente a tentar disfarçar alguma actuação menos conseguida através da edição. Por isso, também, a curta terá ganho um carácter muito mais neo-realista, o que era uma intenção assumida desde o início do projecto.

Salvador Nery

Salvador foi a escolha perfeita para interpretar Miguel. Além de ter gostado muito do argumento, identificou-se com várias características da personalidade de Miguel. O seu estudo da personagem foi intenso e isso proporcionou que conseguisse acrescentar algumas falas ou acções à personagem que fizeram com que a sua situação familiar, social e enquanto ameaçado, se tenham tornado muito mais credíveis.

As suas expressões faciais revelaram que sabia perfeitamente aquilo pelo que a personagem estava a passar e que o conseguia reproduzir na perfeição, e apesar de ser de Lisboa, enquanto personagem, conseguiu disfarçar o seu sotaque e emular o do Porto, dando uma maior credibilidade à personagem e não fazendo com que o espectador se desligasse da curta metragem, achando que algo estava estranho.

Filomena Gigante

Já nos ensaios, a empatia que Filomena teve com Salvador foi notória e viu-se desde o início que os dois actuavam muito bem um com o outro. O ar cansado e desgastado que deu à personagem que, apesar de ser enérgica na sua discussão acesa com o filho, é de uma mulher que envelheceu antes do tempo, foi decisivo para que se sentisse empatia por ela e que se percebesse o ambiente familiar em que Miguel está inserido. A forma como os dois conseguem falar por cima um do outro, interrompendo-se mutuamente, é algo que é completamente natural em muitas famílias aqui do Porto, sendo que a sua relação enquanto mãe e filho e o amor que sentem um pelo outro estão muito marcados nesta cena, apesar de estarem a discutir.

José Miguel Silva

José deu à personagem de *dealer* um ar bastante realista do que são os *dealers* de rua do Porto, pessoas aparentemente normais quando inseridas no seu meio, mas que vendem droga para ir ganhando dinheiro sem terem um emprego. Esta cena está muito bem conseguida em grande parte devido à actuação de José, que criou uma grande empatia com Salvador, gerando conversas sobre tudo e ao mesmo tempo sobre nada, típico de duas pessoas que já se conhecem relativamente bem e que fumam uns charros para passar o tempo.

Vale a pena realçar que os diálogos nessa cena foram todos à base do improvisado, tendo sido dadas aos actores, algumas indicações dos tópicos chave que deviam abordar na conversa. José mostrou uma grande capacidade de improvisação e um grande conhecimento do meio que este tipo de pessoas costuma frequentar.

Jaime Monsanto

Jaime Monsanto impressiona pela forma como se consegue transformar completamente quando entra em personagem, visto que ele é uma pessoa divertida e extrovertida e quando entrou no papel de Augusto Abreu alterou o seu comportamento para um calmo, sério, e com um tom de constante ameaça. Este confronto entre Augusto Abreu e Miguel é muito marcado, não por diálogos, mas por expressões faciais, pela postura de cada personagem, e pelo som.

Jaime faz o seu papel na perfeição, demonstrando que a personagem está na sua zona de conforto e que sabe perfeitamente o que fazer para amedrontar. Passar este tom de ameaça sem muito diálogo é algo muito difícil de ser feito, mas Jaime conseguiu-o.

Manuel Vilaça

Manuel Vilaça foi, sem dúvida, o actor que que menos bem se adaptou ao seu papel. A sua aparência é bastante boa para o que se pretendia que fosse a personagem de Aníbal, apesar do actor ser bastante baixo, mas a sua actuação foi menos convincente, tanto a nível de diálogos como de expressões faciais e corporais, o que poderia comprometer o carácter ameaçador da personagem. A nossa opção enquanto equipa foi, através da montagem, tentar mostrá-lo o menos possível, ou seja, apenas quando necessário. Um exemplo disto é que nas primeiras edições da curta metragem que foram feitas, a personagem de Aníbal aparecia muito mais vezes em destaque na casa de Augusto Abreu, mas devido ao facto da postura do actor não se adequar ao efeito pretendido, esses planos foram retirados. Os factos anteriormente reportados, dificultaram bastante todo o processo de credibilização da personagem.

Filipe Lobão

Filipe fez de sócio de Augusto Abreu que Miguel tem de assustar no final da curta metragem. O seu papel era de alguém que passou a noite acordado e a beber de desespero e na nossa opinião, Filipe credibilizou bastante bem a personagem. A sua expressão facial e o facto de se mostrar tão desesperado e assustado quanto Miguel, tornaram a personagem em algo real e o desespero que demonstra quando dá um tiro a Miguel é sentido e genuíno. Respondeu muito bem ao que lhe foi pedido.

Guilherme Dessa

Guilherme fez de trabalhador da doca por isso o seu papel não foi muito complicado já que tinha poucas acções e nenhuma fala. De qualquer forma, cumpriu na perfeição o que lhe foi pedido, apresentando a postura certa para a personagem.

3.2.3 – Tensão como Ligação entre Espectador e Personagem

A tensão é muitas vezes usada de forma a aproximar o espectador da personagem, facilitando a sua projecção para o universo do filme. Deste modo, também em Pária as personagens são

percebidas como avatares, tal como referenciado por Jesse Schell.⁵³ Devido à caracterização da personalidade que foi construída para a personagem de Miguel, a maior parte dos espectadores consegue identificar certos aspectos idênticos à sua própria personalidade, como por exemplo: a sua afeição pela mãe ou a sua postura cómica e descontraída. O facto de uma personagem, com a qual o espectador se identifica, estar a passar por grandes momentos de tensão facilita a projecção do espectador para o pensamento da personagem, começando a imaginar o que é que faria se fosse ele a encontrar-se nessa situação. É por este motivo que as personagens devem ser bem pensadas durante o processo da sua construção e do seu *background*, pois quanto mais credíveis forem, mais o espectador se imerge no filme.

O meio mais eficaz de transmitir tensão para o espectador é através de um discurso que este entenda, mesmo que inconscientemente, como sendo passível de criar um conflito. Esta probabilidade de criação de conflito é a principal fonte de tensão, não o conflito em si. Através do estudo da linguagem corporal, conseguiu-se aplicar às personagens de Pária certos comportamentos que evidenciam esse possível conflito e que são percebidos subconscientemente pelo espectador:

Na cena da Doca, antes de roubar a caixa de peixe, Miguel encontra-se atrás de uma coluna a fumar um cigarro. Segundo Allan Pease⁵⁴, fumar um cigarro pode associar-se a estar a ponderar sobre algo e ter de tomar uma decisão e, o facto de se soprar o fumo para cima, poderá significar que se está confiante. Apesar de reconhecer o comportamento, o espectador não sabe exactamente o que é que Miguel vai fazer, mas sabe que vai fazer algo e entrará em conflito com os interesses do Homem da Doca devido ao auxílio da montagem que alterna entre este e Miguel.

A postura de uma pessoa perante as outras é, como Allan Pease refere, determinante para se distinguir o seu estado de espírito. Com o fim de revelar aos espectadores de Pária que Miguel está aterrorizado e se sente perdido quando se encontra na presença de Aníbal e Augusto, ele que é um jovem que normalmente é descontraído e alegre, é o facto dele se encolher perante a presença dos outros. O facto de Miguel não saber o que fazer, coloca-o à mercê da vontade de Augusto e Aníbal e, por isso mesmo, assume uma posição submissa, tentando não parecer ameaçador. Sabemos que

⁵³ SCHELL, Jesse. *The Art of Game Design: a Book of Lenses*, New York: Elsevier, 2008. P. 123 e 312

⁵⁴ PEASE, Allan. *Body Language – How to read others' thoughts by their gestures*, 1ª ed. London: Sheldon Press 1981. (numeração das páginas não se encontra especificada)

a casa em que Miguel se encontra pertence a Augusto simplesmente devido ao comportamento do antagonista; o facto de tocar em todos os objectos que se encontram na sala significa que está a proclamar para si o domínio sobre eles, e muito mais do que isso, está a afirmar que Miguel está no seu território e não tem nenhum poder dentro dele. Miguel, por contraste ao comportamento de Augusto, encontra-se encolhido e sem tocar em nada, não querendo adoptar um comportamento que possa ser considerado como invasivo e ameaçador.

De seguida, depois de mostrar o corpo do Homem da Doca a Miguel, Augusto senta-se no sofá enquanto Aníbal senta Miguel numa cadeira. A diferença de tamanho e peso existente entre o sofá e a cadeira é enorme e isso representa a diferença de estatuto entre Augusto e Miguel. A forma como Augusto se senta é, de acordo com Pease, uma manifestação de desinteresse pelo medo de Miguel, sendo que ainda se levanta e se inclina sobre Miguel, ameaçando-o e adoptando uma postura ameaçadora.

Todos estes gestos revelam uma grande diferença entre as duas personagens e o espectador reconhece-os inconscientemente do seu dia a dia. O facto de todos os movimentos de Augusto serem extremamente territoriais e os de Miguel serem de submissão (algo que o espectador não está habituado a ver em Miguel) gera um clima em que o espectador sente-se extremamente tenso pois percebe a ameaça como se fosse dirigida a si, ou ao seu avatar na curta Pária, ou seja, Miguel.

3.2.4 – Tratamento Estético em Cenas de Tensão

Neste capítulo será explicado o tratamento estético a nível fotográfico e cenográfico que foi usado em cada cena de tensão em Pária. Devido ao seu cariz descritivo de uma realidade muito específica, apostou-se numa abordagem mais neo-realista a nível de direcção de fotografia até ao momento em que Miguel é caço. A partir daí, nota-se uma influencia mais expressionista. A iluminação e correcção de cor foram utilizadas de modo a criar um ambiente mais frio e sombrio, com tons mais azulados e acinzentados e com as sombras a acentuar-se nas caras das personagens.

A cenografia também tem um papel importantíssimo na descrição dos espaços em que as personagens estão inseridas e na função de descrever a maneira de ser e de estar das próprias personagens. Para além disso, a cenografia faz passar muitas mensagens aos espectadores que soam mal ou são desnecessárias em diálogo. Por exemplo, vendo a casa de Miguel, sabe-se que é

uma pessoa pobre; Vendo uma estátua religiosa à beira da carteira da mãe de Miguel fica-se a saber que esta é uma pessoa religiosa.



Figura 15 – Screenshot de Pária – Cena na Doca (2013).

Doca – Os planos da doca envolvem o espectador na narrativa e criam um clima pesado. Este é o cenário ideal para começar a curta metragem. Para além de ser pesado por si só, devido às conexões que se costumam fazer a docas de pesca (como o contrabando e assassinatos), tem também como aliada a chuva e o clima acinzentado e tenebroso. Apesar de ocorrer durante o dia, o facto de o clima ser acinzentado e de se acentuar o contraste entre o claro e escuro, ajuda a que se crie um clima tenso já que, como refere Jhon Alton⁵⁵, o homem associa instintivamente a escuridão ao desconhecido e ao maligno. Assim, não sabendo o que Miguel irá fazer, o espectador fica na expectativa pois sabe que não irá ser algo que considere correcto.



Figura 16 – Screenshot de Pária – Anibal aproxima-se de Miguel (2013).

Rua – Esta cena quando Miguel é caço, passa-se praticamente toda num plano relativamente afastado de Miguel para que o espectador sinta o descontrolo de Miguel e que veja o quão desnordeado está. É nesse momento, em que está mais vulnerável, que é caço por Aníbal. O maior elemento de criação de tensão neste plano a nível fotográfico é o facto de ser noite e associar-se a noite a algo maligno. O facto de só se ver a silhueta pouco iluminada de Aníbal, desde que este aparece, até ao momento em que dá um murro a Miguel, acentua o facto de este não ter boas intenções à medida que se aproxima do protagonista. O espectador começa a sentir uma grande tensão e vontade de alertar Miguel, mas entre os dois encontra-se Aníbal.

⁵⁵ ALTON, Jhon. *Painting with Light*. 1ª ed. Los Angeles: University of California Press, 1995. P 44 e 45.



Figura 17 – Screenshot de Pária – Miguel a chorar no carro (2013.)

Carro na Garagem – Esta cena tem um dos planos mais bonitos e simbólicos do filme; o plano em que Miguel começa a chorar vendo Aníbal lá fora. O reflexo da porta no retrovisor do carro é a saída que Miguel não tem coragem para alcançar. O carro em que Miguel se encontra transmite ao espectador o estatuto social e poder do antagonista. Encontra-se numa garagem obscura e sem algo que a distinga de muitas outras, pelo que Miguel pode estar em qualquer sítio. Nesta cena, a tensão provém do sentimento de desnorteamento de Miguel que passa para o espectador e, uma vez mais o medo do desconhecido e da escuridão prevalecem.



Figura 18 – Screenshot de Pária – Augusto Abreu (2013).

Casa de Augusto Abreu – Esta cena é das mais importantes da curta porque é aqui que Miguel se apercebe que se meteu com quem não devia, Augusto Abreu. O antagonista da curta demonstra a sua posição de poder perante Miguel de diversas formas e não há nada que este possa e se atreva a fazer. É-lhe feito então o ultimato que não parece ter uma boa resolução possível.

A casa de Augusto Abreu representa o que o espectador conhece da sua personalidade, é demasiado vazia, sem emoções, e isso torna o local tão ameaçador quanto a personagem; o poder económico de Augusto é evidente. O facto ambiente ser escuro e da cara de Augusto estar muitas vezes iluminada de modo a conter muitas sombras é um indicador que a personagem é sombria e que tem más intenções. Temendo por Miguel, o espectador fica tenso.



Figura 19 – Screenshots de Pária – Confronto Final (2013).

Confronto Final – Esta é a cena de maior tensão de toda a curta, onde Miguel e o Homem de Negócios se enfrentam e Miguel acaba por levar um tiro e o Homem de Negócios acaba por morrer às mãos de Aníbal. Miguel não tinha hipóteses de saída do problema em que se envolveu desde o momento em que roubou a caixa. A iluminação desta cena foi pensada de modo a que se retratasse um lado obscuro de Miguel, sendo que tanto a sua cara como a do Homem de Negócios contêm sombras bastante acentuadas, deixando o espectador tenso, não sabendo se qualquer um deles será capaz de disparar a arma. Quando o Homem de Negócios dispara sobre Miguel fica em desespero; aqui acentuou-se o contraste entre luz e sombra na sua cara para demonstrar o seu estado de espírito.

3.2.5 – Montagem

De acordo com Vincent Amiel⁵⁶, a montagem, tal como o argumento, ainda faz parte da construção da história. Foi na fase de montagem que se decidiu, finalmente, que cenas é que continuariam e que cenas é que seriam cortadas. Decidiu-se, ainda, entre todas as sequencias de planos possíveis, as que criariam mais tensão, sendo que no processo de escolha de planos se utilizou muitas vezes o “efeito Kulechov”⁵⁷. Nas cenas de maior tensão, a utilização de *close-ups* aumenta significativamente de modo a criar uma aproximação entre o espectador e a personagem.

O ritmo da montagem da curta metragem, não é, no seu todo, um processo rápido, mas é dinâmico e isso ajuda a prender e a interessar o espectador. Devido a este ritmo de montagem, a curta fica com tom mais pesado e realista pretendido, sendo que o som e os diálogos também ajudam a criar esse efeito, ou por vezes, a falta deles. Contudo, em vários momentos na curta

⁵⁶ AMIEL, Vincent. *Estética da Montagem (Esthétique du montage)*. 1ª ed. Lisboa: Edições Texto & Grafia, 2010. P. 10/19.

⁵⁷ KATZ, Steven D. *Film Directing – Shot by Shot*. 1ª ed. Studio City: Michael Wiese Productions, 1991. P. 145.

optou-se na edição por mostrar longos momentos de expressões faciais em vez de diálogos. Esta estratégia vai de encontro ao pensamento de Alan Rosenthal⁵⁸.

Na Doca, o ritmo da montagem é mais lento, denotando um clima mais pesado, e a montagem alterna entre Miguel e o trabalhador da doca, criando uma tensão entre os dois, pois o espectador fica a saber que existe a possibilidade dos seus interesses entrarem em conflito.

O festejo é a cena da curta com o ritmo de montagem mais elevado e isso serve para demonstrar uma grande diversão e várias acções que se foram passando ao longo da noite. O recurso ao *fast forward* ajudou ao discurso da montagem para a cena. Esta cena serve para acentuar o clima de tensão que é vivido na cena seguinte, em que Aníbal apanha Miguel. A ruptura de tom⁵⁹ existente entre as duas cenas é significativa (através do ritmo da montagem e da composição dos planos) e faz com que o espectador saiba que algo vai mudar drasticamente, lançando um mau prenúncio sobre Miguel. O facto de se mudar de uma cena em que Miguel está a festejar e acompanhado por vários amigos, para uma em que Miguel se encontra sozinho e demasiado embriagado para se defender, cria uma ruptura de tom tão grande que o espectador começa a ficar tenso pelo que poderá vir a acontecer a Miguel, temendo por ele. Aqui aplica-se o conceito denominado por Hitchcock como tensão dramática⁶⁰. De facto, o espectador vê Aníbal a aparecer muito antes de Miguel se aperceber da sua presença; observa-se, então, todo o trajecto de Aníbal até Miguel, temendo-se pelo que este irá fazer quando alcançar o protagonista.

Quando Miguel se encontra no carro de Aníbal, o clima é pesado e de grande tensão e por isso mesmo os planos são longos, mas mesmo assim, fez-se uma montagem que alterna entre o plano geral, um *close-up* de Miguel a olhar para o retrovisor e para Aníbal e um plano de Miguel a alcançar a alavanca que permite a abertura da porta do carro. Esta montagem serve para retratar a hesitação e medo de Miguel e apresentar ao espectador três elementos: i) o facto de Miguel se encontrar numa garagem cujo o paradeiro é desconhecido; ii) o facto de Aníbal estar presente e iii) a possibilidade de fuga por parte de Miguel. Tendo em conta estes três elementos, o espectador fica na expectativa que Miguel tente fugir e não consiga, temendo pela possibilidade do protagonista ser punido por isso.

⁵⁸ ROSENTHAL, Alan. *Writing, Directing, and Producing Documentary Films and Videos*. 3ª ed. Southern Illinois: Carbondale and Edwardsville, 2002. Página 199/216.

⁵⁹ AMIEL, Vincent. *Estética da Montagem (Esthétique du montage)*. 1ª ed. Lisboa: Edições Texto & Grafia, 2010. P. 34/36.

⁶⁰ Seminário de Mestrado do American Film Institute (AFI), em 1970.

Já em casa de Augusto Abreu, os planos vão sempre alternando entre Augusto Abreu, que se encontra sempre a fazer algo (seja a tirar o casaco, a servir uma bebida, etc.), e Miguel, que se encontra parado e assustado a observar Augusto. Nesta cena dá-se muito mais destaque a Augusto, já que este está confiante e sem medo, enquanto Miguel está aterrorizado e se sente perdido. Através desta escolha de montagem, o espectador apercebe-se que Augusto não é uma pessoa que se deva provocar e que Miguel se encontra em perigo. É este medo pela personagem que cria o clima de tensão.

Na casa do Homem de negócios a tensão começa a aumentar com o uso da tensão dramática, já que enquanto é mostrado Miguel a olhar para a piscina no exterior da casa, é usada uma montagem intercalada que mostra o Homem de Negócios dentro de casa sem que Miguel o saiba. Esta montagem alternada permite que o espectador antecipe a probabilidade daquelas duas personagens se encontrarem e, daí poder ocorrer muito provavelmente um confronto, gerando, também por antecipação, um elevado clima de tensão. No momento do confronto entre Miguel e o Homem de Negócios, o ritmo de corte vai acelerando progressivamente, com Miguel sempre a falar por cima do Homem de Negócios, até que surge uma ruptura de tom drástica, o momento em que Miguel leva o tiro. O ritmo volta a ficar mais lento e é mostrado Miguel a sangrar. Esta ruptura de tom faz com que o espectador fique em choque e na expectativa por saber se Miguel morreu ou não, sentindo-se tenso por não saber o que irá acontecer ao protagonista.

3.2.6 – Sonoplastia

No caso de Pária, a transmissão de sensações abstractas difíceis de descrever, como por exemplo a tensão, é muitas vezes feita através da sonoplastia. Estas linguagens sonoras complementam a imagem e fazem com que o espectador se aperceba de algo abstracto que é muito difícil de ser retratado apenas pela imagem como o estado de espírito de uma personagem numa determinada cena.

Em Pária, a sonoplastia ajudou a criar uma maior distinção do ambiente de cada local, sendo mais fácil identificá-los pelos seus sons. O som da doca é muito pesado, com um grande destaque na chuva e outros sons graves. Pelo som de casa de Miguel é possível saber que este vive numa

zona urbana, com muitos carros a passarem. A partir do momento em que Miguel é capturado, começam-se a ouvir muitos sons oníricos (sons que não existem realmente) que ajudam o espectador a compreender conceitos mais abstractos, como por exemplo, o estado de espírito de uma personagem, de modo a criar mais tensão.

Nas cenas de tensão em *Pária*, a utilização de um som grave que estava presente em toda uma cena ajudou a criar um clima de desconforto no espectador, por algo que se iria passar, auxiliando o que lhe era mostrado através da imagem. A aparição mais óbvia de sons como a respiração e o bater do coração de Miguel ajudou na aproximação do espectador à personagem.

3.3 – Conclusão de Capítulo

O intuito deste capítulo foi, numa primeira fase, fazer uma introdução à curta-metragem *Pária* de modo a que o leitor perceba todo o processo de pré-produção da curta metragem, como foi pensada e construída de modo a proporcionar ao espectador uma boa experiência e uma relação de cumplicidade com a personagem principal da curta-metragem, Miguel.

A pesquisa de influências cinematográficas que foi sendo desenvolvida foi muito importante na elaboração da construção da história e das personagens. Assim sendo, o processo de adaptação que o espectador tem em relação ao filme e às suas personagens torna-se mais rápido e eficiente.

Numa segunda fase, foram abordados e analisados alguns aspectos que são os catalisadores de tensão ao longo do filme: A narrativa, a interpretação, a linguagem corporal das personagens, a fotografia, cenografia, montagem e sonoplastia. O processo de análise sobre a forma como estas ferramentas foram usadas com o intuito de criar tensão em *Pária* baseou-se na análise das cenas que contêm maior tensão e o que é que fez com que esse sentimento passasse para o espectador.

Este capítulo serviu para aplicar os conceitos analisados no capítulo anterior de forma a descortinar como é que estes são capazes de produzir momentos de tensão. Neste caso, esses conceitos foram aplicados em *Pária*, a curta-metragem produzida no âmbito do Projecto Final de Mestrado.

4 – CONCLUSÕES E PERSPECTIVAS DE TRABALHO FUTURO

A criação de um objecto cinematográfico faz parte da criação artística e não se esgota numa ideia, tema ou mensagem. Passa também pela forma como explora e cria sensações no público a que se destina. Os movimentos cinematográficos foram ao longo do tempo, aperfeiçoando as técnicas de transmissão de sensações de modo a conseguirem uma maior proximidade em relação ao espectador.

Entre essas sensações, a tensão é uma das que mais contribui para a imersão do espectador no enredo e nas próprias personagens, projectando-se nelas, sendo capaz de sentir o que estas sentem e pensar o que estas pensam. Para isto, foi muito importante a análise de temas como o facto da personagem ser o avatar do espectador no universo do filme, sendo uma extensão do próprio ser do espectador. É, de facto, o intermediário mais eficaz na transmissão das emoções que os cineastas pretendem transmitir. O facto do espectador reconhecer, mesmo que subconscientemente, os gestos e maneirismos da personagem como sendo credíveis e susceptíveis de acontecerem na realidade, faz com que este não se desligue do filme e continue a imergir cada vez mais nele. Este é na realidade o ponto chave na transmissão de tensão ao espectador, ou seja, quanto mais o espectador assumir o filme como sendo credível ao ponto de se esquecer que é apenas um filme, mais irá estar susceptível aos estados de espírito que este tenta transmitir.

Tudo isto é algo que está presente em todas as fases do processo de criação cinematográfico:

- 1) Na construção das personagens, onde se descreve a sua personalidade e maneirismos;
- 2) No argumento, onde se começa a pensar na narrativa, diálogos e acções das personagens perante as situações que lhes são apresentadas à frente;
- 3) Na produção do projecto, onde se cria cenários que suportem o estilo do filme e uma iluminação que transmita não só o estado de espírito das personagens como também todo um ambiente que envolve as personagens e consequentemente o espectador;
- 4) Na pós-produção, onde através da edição se escolhe os melhores planos para se conseguir transmitir tensão da melhor forma possível, e onde se utilizam mecanismos como o ritmo da montagem, as quebras de tom e a escolha por fazer uma montagem que inclua momentos de tensão dramática. Para além disto, é na pós-produção que é criada a sonoplastia do filme, que através da

banda sonora e do *design* de som consegue retratar melhor conceitos abstractos como são as emoções humanas.

È portanto, o papel do realizador, conhecer e manipular as ferramentas de construção de emoções para que, através delas, consiga transmitir ao espectador uma emoção em específico. No caso da curta-metragem *Pária*, estas ferramentas foram utilizadas de forma a transmitir ao espectador momentos de grande tensão.

Esta dissertação servirá como um apoio importante em futuros trabalhos, tanto teóricos como em obras cinematográficas, em que o fenómeno da tensão seja o principal tema a ser explorado.

Permitiu uma melhor compreensão dos processos de criação e mecanismos que têm como finalidade a criação de tensão.

BIBLIOGRAFIA

- ALTON, Jhon. *Painting with Light*. 1ª ed. Los Angeles: University of California Press, 1995.
- AMIEL, Vincent. *Estética da Montagem (Esthétique du montage)*. 1ª ed. Lisboa: Edições Texto & Grafia, 2010
- BARSAM, Richard. *Non Fiction Film, A Critical History*. Bloomington: Indiana University Press, 1973
- DANCYGER, Ken. *The Technique of Film and Video Editing*. 2ª ed. Boston: Focal Press, 1997
- DELEUZE, Gilles. *A Imagem – Tempo – Cinema 2*. 1ª ed. Lisboa: Assírio & Alvim, 2006
- JUNG, Carl J. *O Homem e seus Símbolos*. 5ª ed. Lagoa: Editora Nova Fronteira, 2010
- KATZ, Steven D. *Film Directing – Shot by Shot*. 1ª ed. Studio City: Michael Wiese Productions, 1991
- MALKIEWICZ, Kris. *Cinematography*. 3ª ed. New York: Fireside, 2005
- MARNER, Terrence. *A Realização Cinematográfica*. 2ª ed. Lisboa: Edições 70, 2009
- MULLER, Jurgen. *TASCHEN's 100 All-Time Fvorite Movies*. 1ªed. Los Angeles: TASCHEN, 2012
- O'STEEN, Bobbie. *The Invisible Cut*. 1ªed. Studio City: Michael Wiese Productions, 2009
- PEASE, Allan. *Body Language – How to read others' thoughts by their gestures*, 1ª ed. London: Sheldon Press 1981
- RABIGER, Michael. *Directing the Documentary*, Oxford: Elsevier, 2004
- RABIGER, Michael. *Directing – Film Techniques and Aesthetics*. 4ª ed. Oxford: Focal Press, 2008
- RENOV, Michael. *Theorizing Documentary*. London, Routledge: 1993
- ROSENTHAL, Alan. *Writing, Directing, and Producing Documentary Films and Videos*. 3ª ed. Southern Illinois: Carbondale and Edwardsville, 2002
- SCHELL, Jesse. *The Art of Game Design: a Book of Lenses*, New York: Elsevier, 2008.
- TUDOR, Andrew. *Teorias do Cinema*. 1ª ed. Lisboa: Edições 70, 2009

WRIGHT, Peter Lee. *The Documentary Handbook*. 2ª ed. New York: Routledge, 2010

FILMOGRAFIA:

Lock, Stock, and Two Smoking Barrels (1998) de Guy Richie

Snatch (2000) de Guy Richie

Rocknrolla (2008) de Guy Richie

American History X (1998) de Tony Kaye

Cidade de Deus (2002) de Fernando Meirelles e Kátia Lund

Pulp Fiction (1994) de Quentin Tarantino

Inglorious Basterds (2009) de Quentin Tarantino

Intouchables (2011) de Olivier Nakache e Eric Toledano

Breaking Bad (2008) de Vince Gilligan

Shutter Island (2010) de Martin Scorsese

The Machinist (2004) de Brad Anderson

Twelve Monkeys (1995) de Terry Gilliam

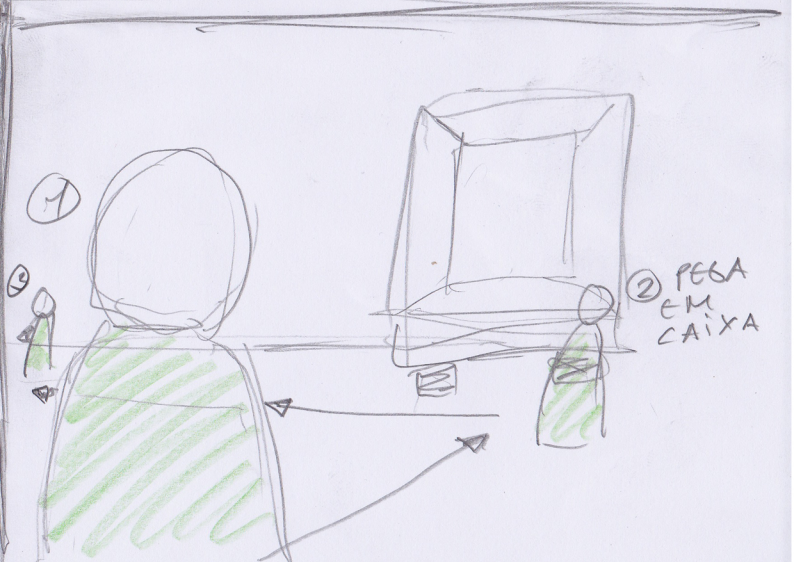
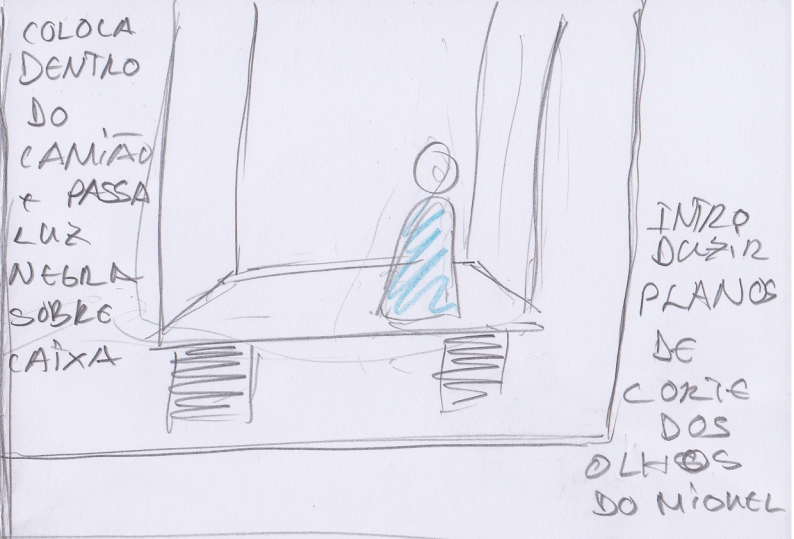
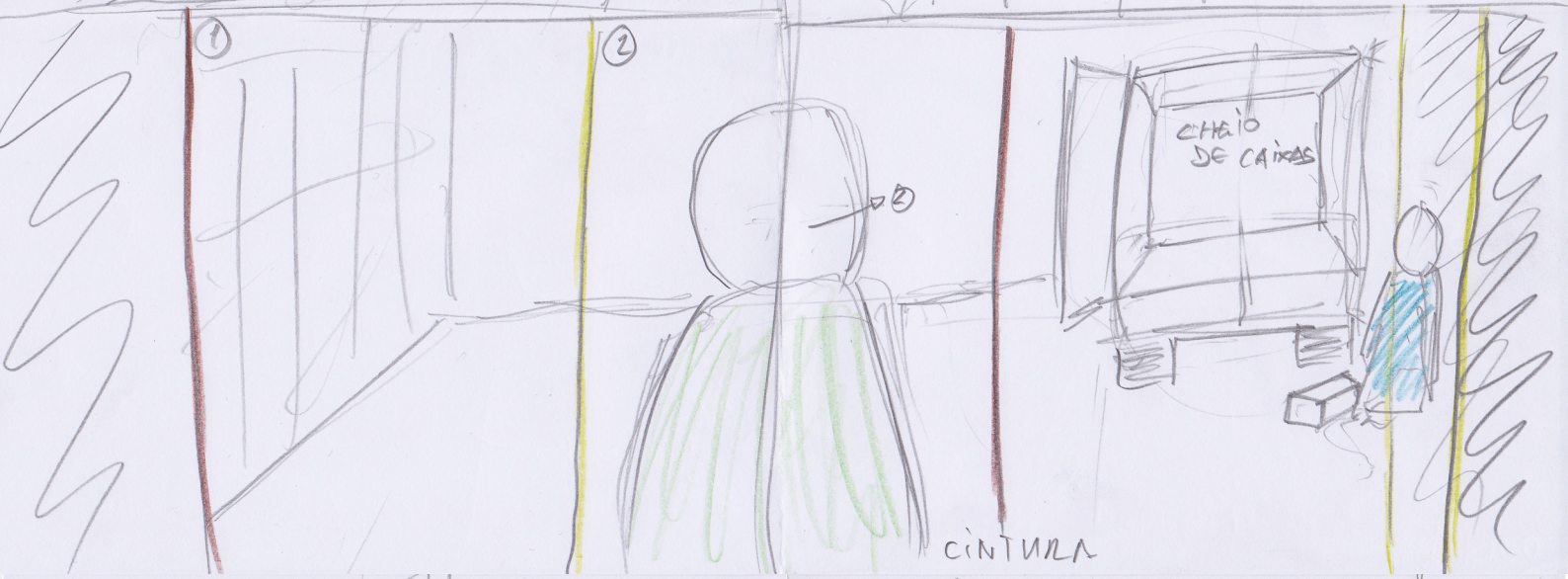
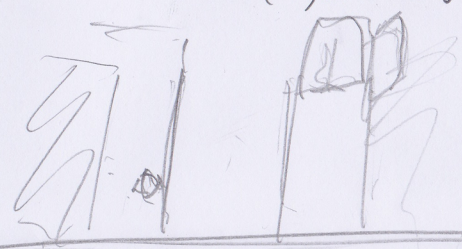
Oldboy (2003) de Chan-wook Park

ANEXO A - STORYBOARD

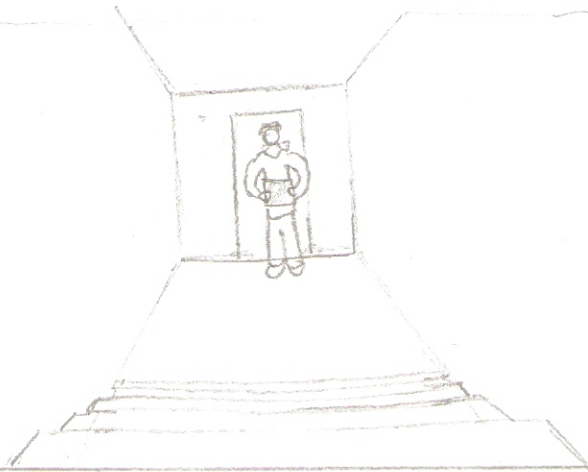
ANEXO B – GUIÃO CINEMATográfico

- ① CONTA DINHEIRO
- ② GUARDA DINHEIRO NO BOLSO
- ③ TIRA CIGARRO E ACENDE
- ④ DÁ PASSO EM FRENTE

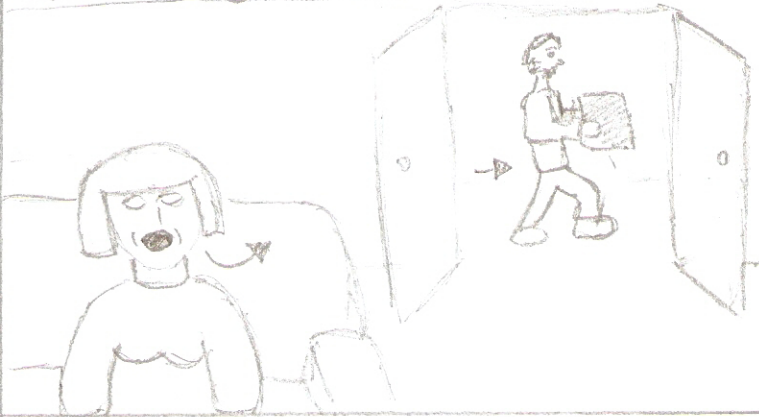
PLANOS DE
PROMOTOR
(1, 2 e 3)



Miguel chega ao corredor de sua casa com a caixa de leite nas mãos. (37)



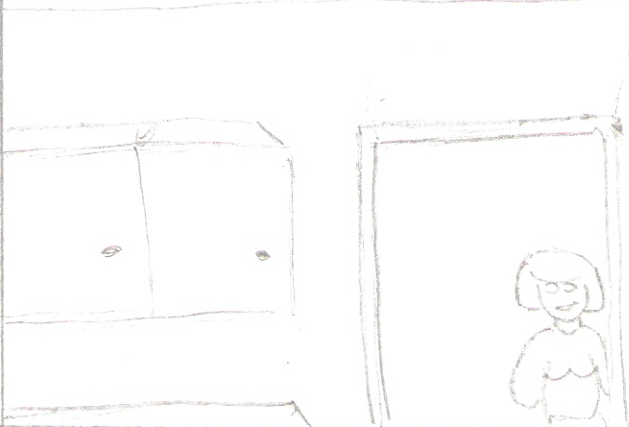
Miguel passa pela porta da sala. A Mãe de Miguel chama-o mas ele ignora-a, continuando a dirigir-se até à cozinha. (38)



Miguel põe a caixa de leite. Ouve-se o mãe de Miguel a dizer: 'Então fêto? Trouxeste o que te pedi?'. (39)



Mãe de Miguel vê o pai e pára. (40)



Miguel e Mãe a discutirem (41)

Miguel e mãe a discutirem (42)



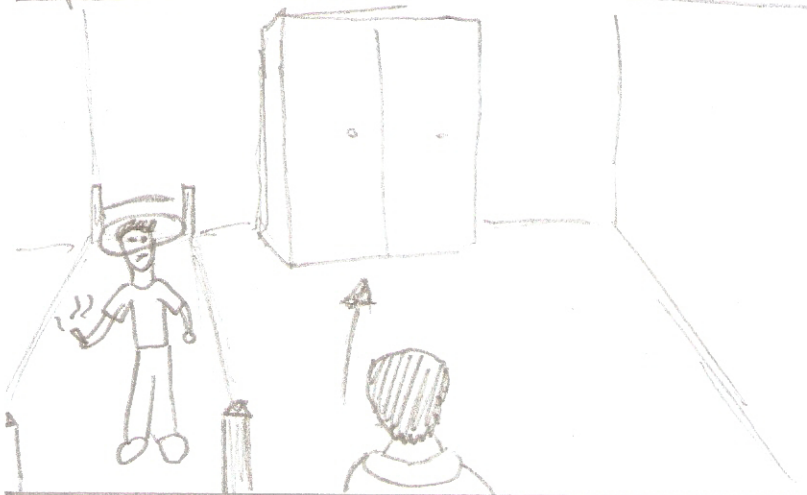
Miguel e mãe a discutirem (43)

Mãe de Miguel sai da cozinha (44)



Miguel entra no quarto de Nuno e começa a falar com ele. Dirige-se ao móvel.

45



Miguel a falar com o Nuno, encostado ao móvel.

46



Nuno a falar para Miguel.

47

Miguel sai do quarto de Nuno

48



Miguel entra na cozinha, amigasse as mangas, tira o peixe da caixa e pega numa faca.

49

Miguel a cortar o peixe

50

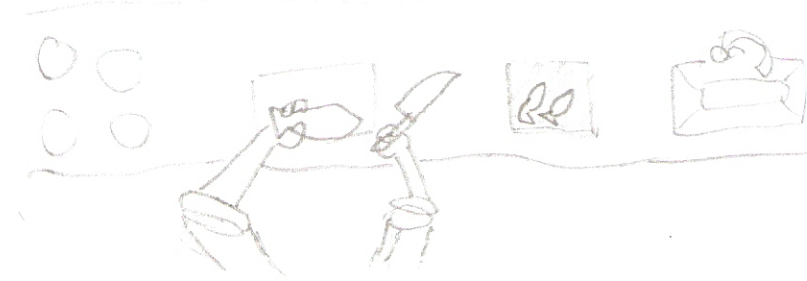


Miguel a cortar o peixe

51

Miguel a cortar o peixe e depois abre-o.

52



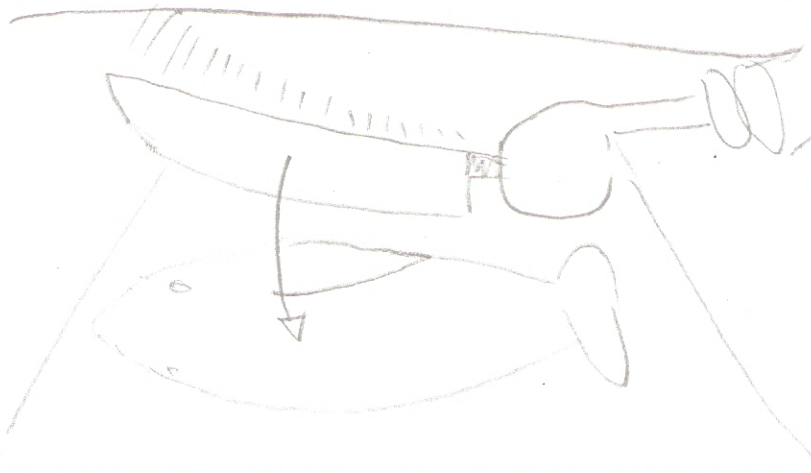
Miguel olha para baixo com um ar de desconfiança.



Miguel levanta as mãos (com o peixe melado) para ver melhor.



Miguel conta peixe



Sequência de vários destes planos.

53

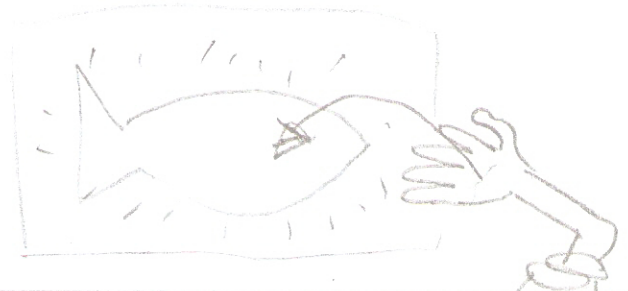
Encontram-se bolotas dentro do peixe.



55

Miguel atira uma peixe para a boca.

56



57

Miguel junta bolotas e coloca-as ao lado.

58



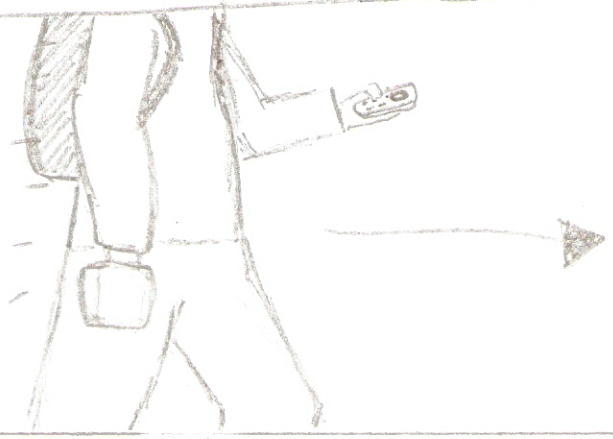
59

Miguel o fumar um charro à janela. leva o telemóvel ao ouvido.

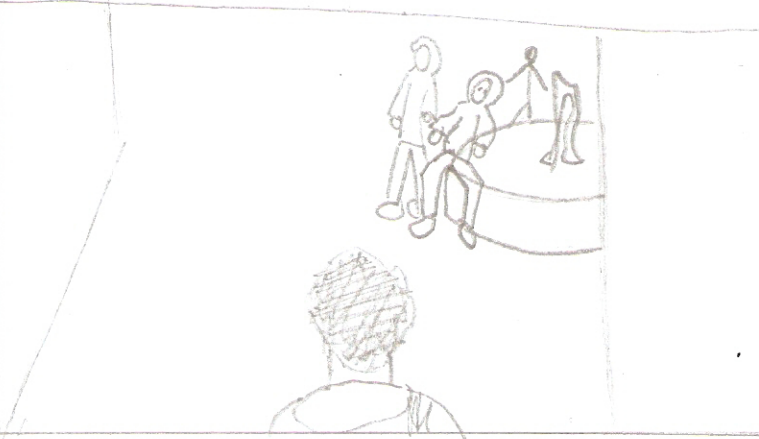
60



Miguel anda enquanto manda uma mensagem. (61)



Miguel a chegar ao beco (62)



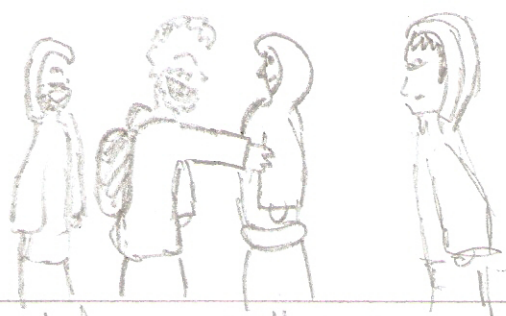
Miguel a cumprimentar toda a gente (63)

(63)



Miguel a m- se com eles (64)

(64)



Miguel fuma e passa o charo ao amigo (65)

(65)



Miguel fuma e olha para o chão enquanto pensa (66)

(66)



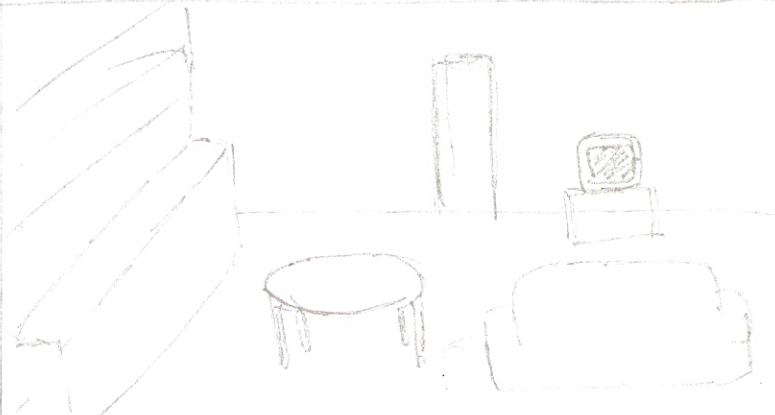
Miguel dá a pasta ao passageiro e recebe o dinheiro. Despede-se e vai-se embora (67)

(67)



Comegam a aparecer objectos novos Na sala: toalha para a mesa, mesa de cabeceira, quadros, candeeiro, candeleira, etc... (68)

(68)

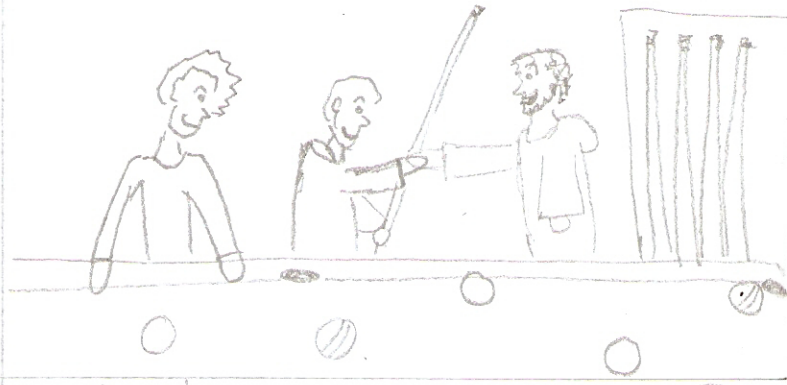
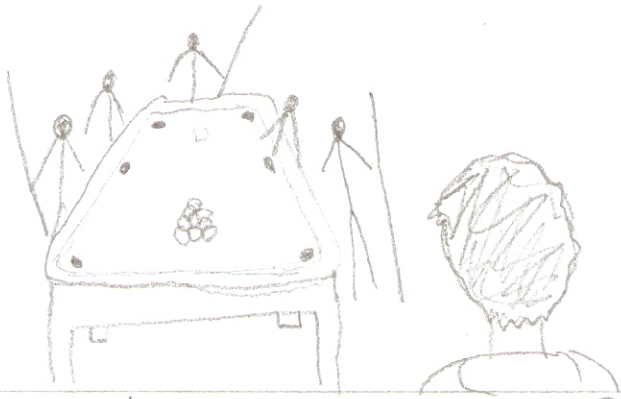


Miguel chega ao café com
bilhon

69

Miguel cumprimenta os
amigos.

70



Miguel mostra o dinheiro aos
amigos em festa.

71

Miguel a nin-se

72



Miguel aposta numa jogada
com dinheiro. Perde a aposta
mas ni-se com gosto e aposta outra
vez.

73

Amigo de Miguel a nin-se

74



Sequência da reação de Miguel 75
quando ganha e perde apostas.
(feito em jump-cut.)

Miguel a nin-se

76



Quando a câmera se afasta,
vê-se que Miguel já não está no
café com bilhar mas sim no bar
a fazer um brinde

(77)



Pessoas a dançar

(79)



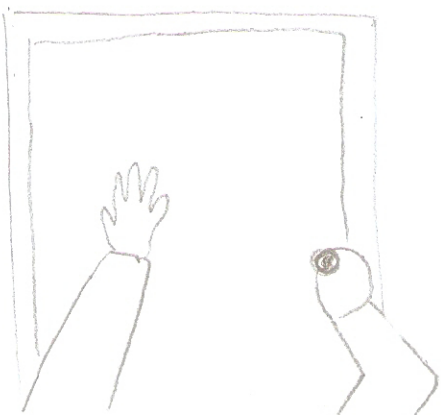
Miguel e amigo brindam
e bebem

(81)



P.O.V. de Miguel a abrir a
porta

(83)



Passaram horas
Miguel aparece e agacha-se
a uma delas

(78)



Sequência de planos de
Miguel a beber shots.

(80)



Sequência de Miguel a beber
shots (sozinho e com companhia)

(82)



P.O.V. de Miguel a cambalear,
bebido, pelos vãos e a rit-ir
cair para a frente e ouvir passos. Sozinho,

(84)



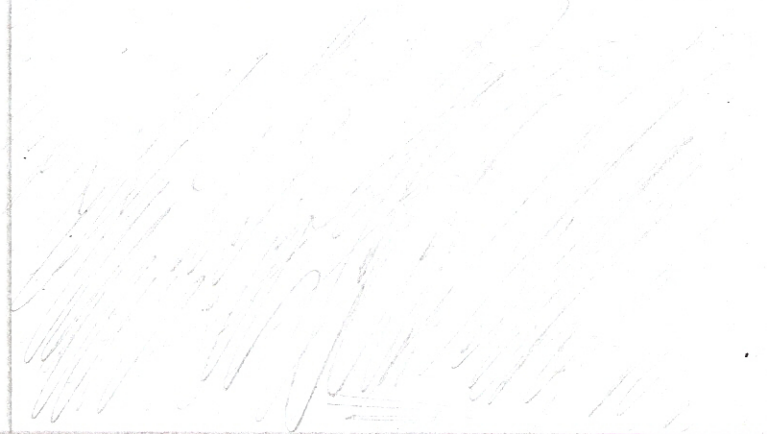
Vira-se, e vê Anibal que imediatamente
le coloca um saco na cabeça
(P.O.V.)

85



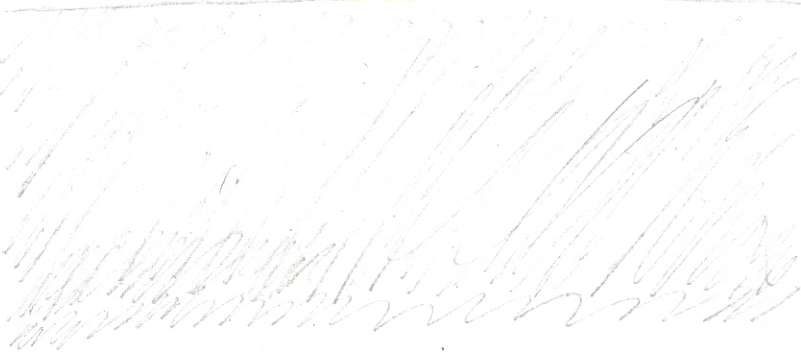
P.O.V. de Miguel onde ele vê
tudo escura. Ouve-se o som dele
a tentar debater-se mas leva um murro
e Anibal pergunta se o peixe estava bom

86



P.O.V. de Miguel onde a porta
começa a desaparecer por baixo

87



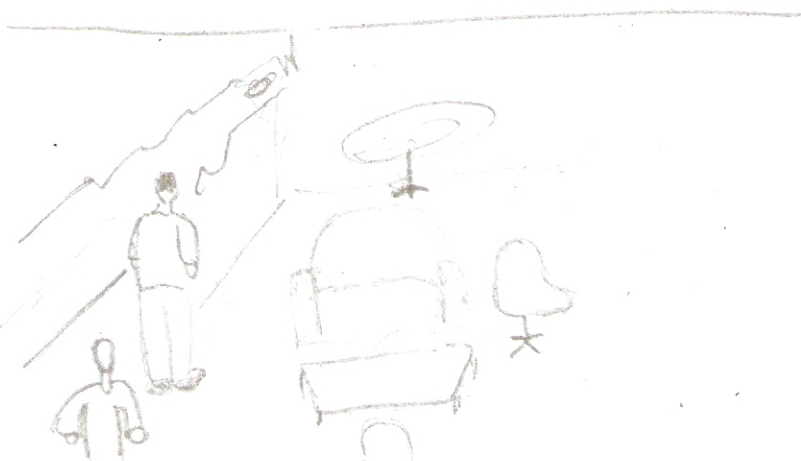
Anibal tira o saco da cabeça
de Miguel.

88



Plano geral do sala

89



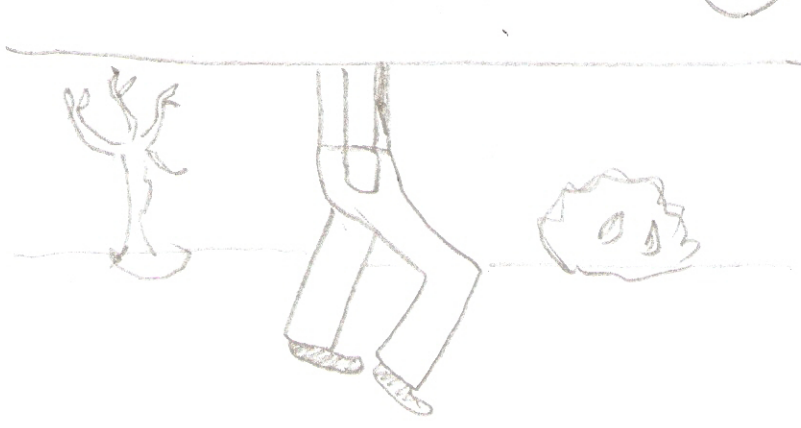
Miguel examina a sala
desconfiado.

90



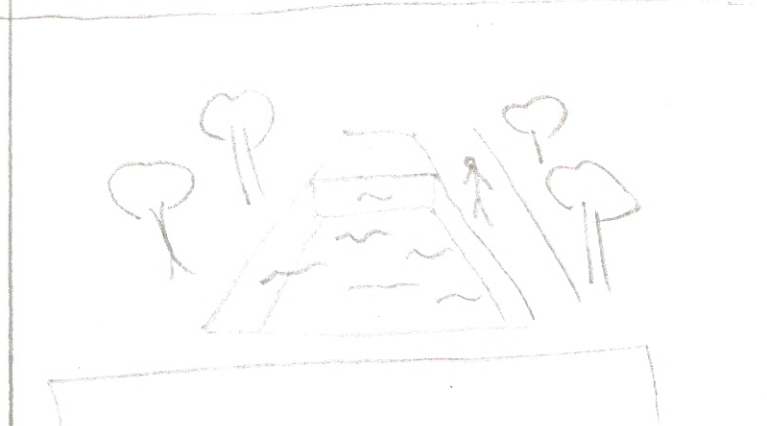
Augusto caminha na exteior

91



Augusto caminha em
direção a casa

92



Miguel vir-se para Amibal (93)

Amibal coloca as mãos à frente do corpo (94)



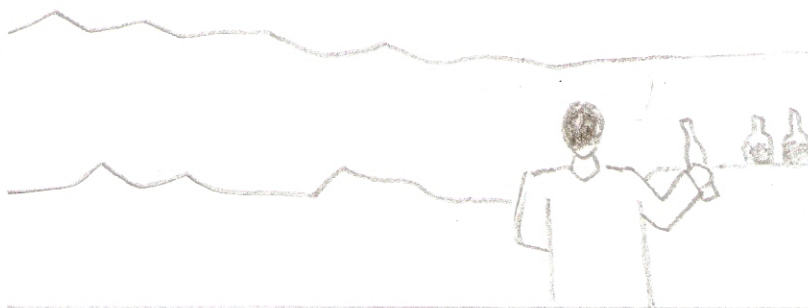
Miguel olha para Amibal com desalio até que olha para o lado quando ouve Augusto a Abini a porta (95)

Augusto dirige-se ao seu bar e mas antes põe o corpo de cima da mesa (96)



Augusto serve-se e vai beber, mas parece reparar em Miguel, servindo outro copo (97)

Estende o copo a Miguel e este aceita. (98)



Augusto faz sinal a Miguel para beber. (99)

Miguel faz uma cara feia ao beber o Whisky (100)



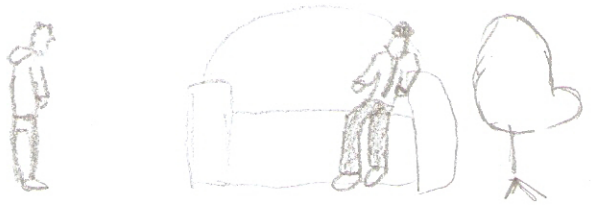
Augusto sorri com troça e bebe o seu Whisky de gelado

101



Augusto dirige-se ao Sofá e senta-se, dizendo a Miguel para se sentar também

102

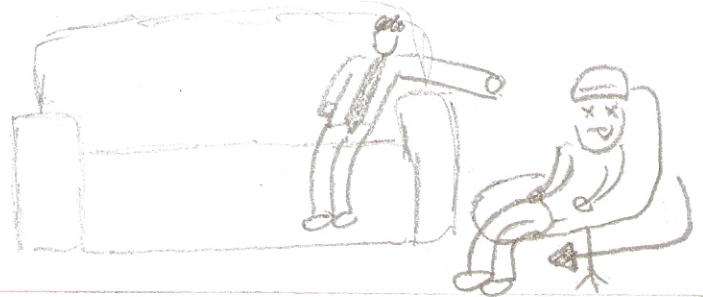


Miguel, desconfiado, olha para Amibal, que está com um sorriso na cara. Depois olha para Augusto

103

Augusto diz outra vez para Miguel se sentar e vira a cadeira ao seu lado, estando lá o telemóvel na mão

104

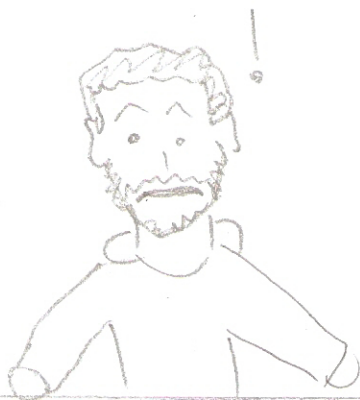


Miguel dá um salto para trás e começa a ter espasmos de vômito.

105

Miguel dobra-se sobre si, com espasmos. Augusto aproxima-se de Miguel e coloca-se ao nível dele, ameaçando.

106



Augusto vai-se embora e diz a Amibal para tratar de Miguel. Amibal dá um muro a Miguel, deixando-o imenso

107

Amibal fala ao telemóvel e Miguel está dentro do carro

108



Miguel dentro do carro, nervoso. (109)

Miguel sai a unha. (110)



Miguel olha para a alavanca da ponte do carro. (111)

Miguel põe a mão na alavanca mas não tira - e depois de olhar para Aníbal. (112)



Especta com a unha do pulgar no indicador. (113)

Sequência onde é mostrado o olhar de Miguel em alternância com a alavanca inúmeras vezes. (114)

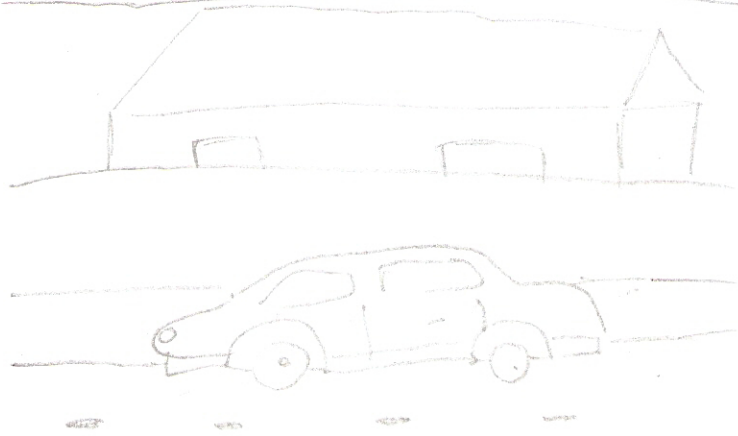


Sequência onde é mostrado a alavanca em alternância com o olhar de Miguel inúmeras vezes. (115)

Aníbal entra no carro e Miguel alanda do seu transe. (116)



Cano de Amibal para perto do casa do Homem de Negócios (117)



Amibal convence Miguel a fazer a tarefa que lhe foi incumbida. (118)



Miguel entra na sala do Homem de Negócios. (119)



Miguel olha para os vários objectos da sala (120)



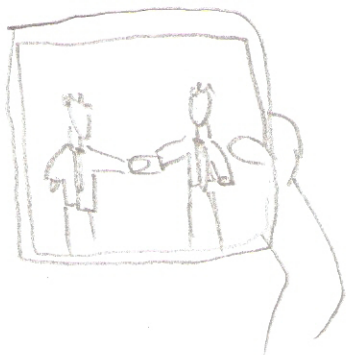
Vê prémios nas paredes (121)



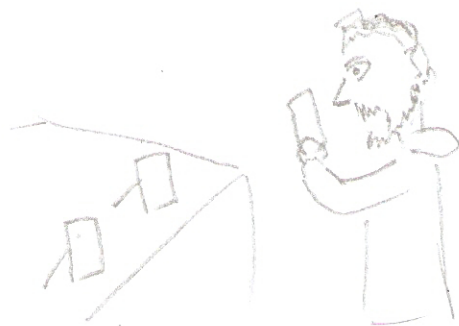
Vê uma foto e pensa nela (122)



Miguel vê que é uma foto do Homem de Negócios a dar um bilhete a alguém (123)



Fica a olhar para a foto durante algum tempo, pensando em pensar-la. (124)

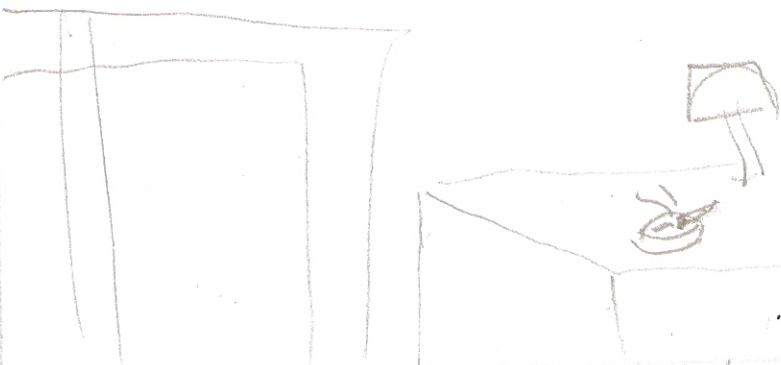
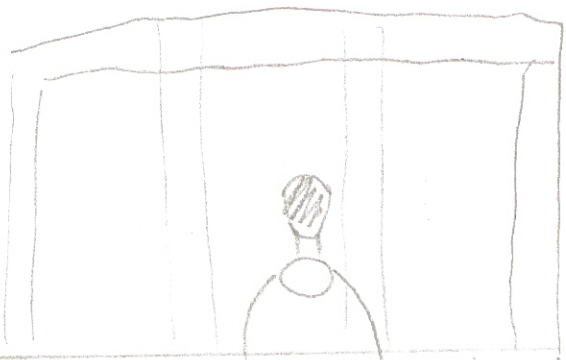


Continua a olhar em volta até que sai por uma portada que dá ao exterior.

123

Vê-se uma cigarrilha acesa no cinzeiro.

126

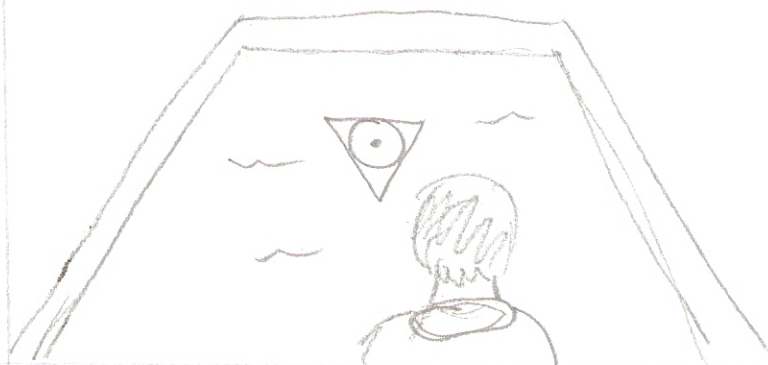


Miguel dirige-se à beirada da piscina.

127

fica a olhar para a piscina até que parece ver o símbolo de Augusto.

128



Miguel arregala os olhos e depois ouve um barulho dentro de casa.

129

Miguel entra na sala com a pistola na mão

130



Miguel aponta a pistola ao Homem de Negócios, que se encontra no bar.

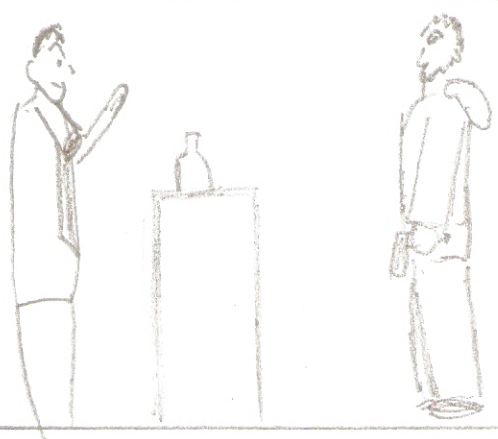
131

Homem de Negócios olha para baixo

132



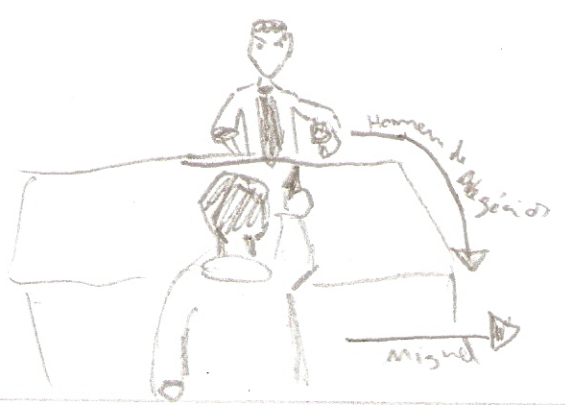
Miguel relava inconscientemente e bota a arma (133)



Homem de negócios tira uma pistola de baixo da mesa e aponta para Miguel. (134)



Apontam as armas uma ao outro e o Homem de Neg. avança (135)



(136)

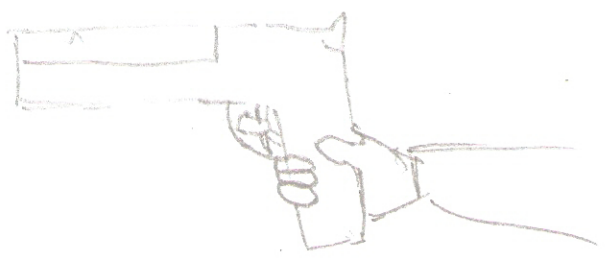
Miguel grita com Homem de Negócios. (137)



Homem de Negócios grita com Miguel (138)



Miguel puxa 2 vezes o gatilho e não acontece nada. A terceira vez ouve-se um tiro (139)



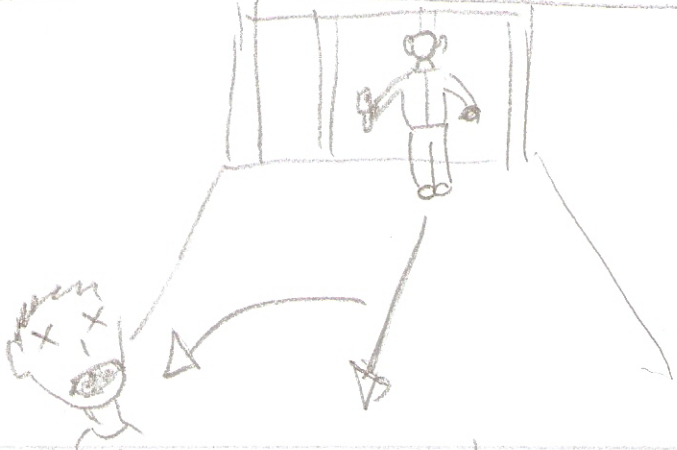
Miguel apercebe-se que foi ele que levou o tiro e cai, balado no chão. (140)



Homem de Negócios olha para Miguel, com a pistola ainda apontada. Ouve-se outro disparo (141)

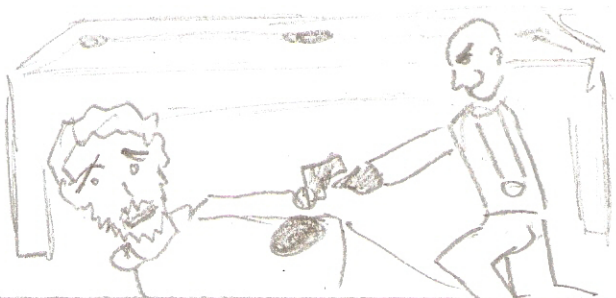


Homem de Negócios cai. Ainda encontra-se Amibal com a pistola na mão. Aproxima-se e dá outro tiro ao Homem de Neg. (142)

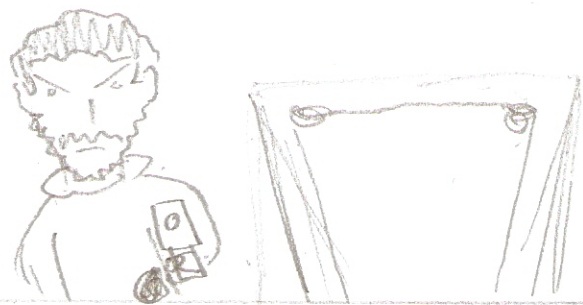


Amibal agarra-se e coloca a arma na mão de Miguel para o incriminar (143)

Miguel reage e aponta a arma a Amibal. (144)



Amibal reage e tenta abanar a pistola (145)



Ouve-se um tiro (146)

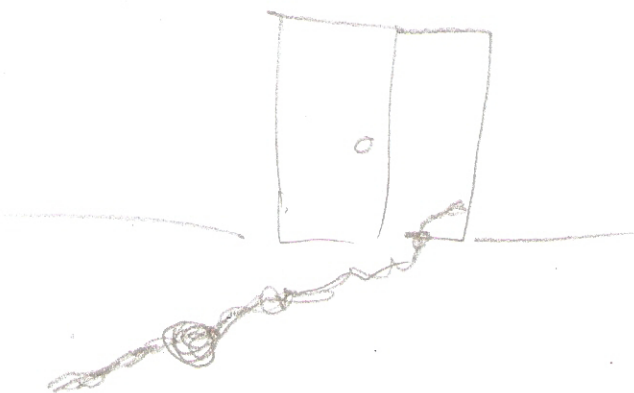


ECRÃ A PRETO

(147)

Vê-se um rasto de sangue a sair da casa, não se sabendo se é de Miguel ou de Amibal. (148)

CRÉDITOS



Pária - "Nem tudo o que vem à rede é peixe"

Por

Bernardo Malafaya

INT.CAFÉ - MANHÃ

CENA 1

MIGUEL está sentado numa mesa de um pequeno café enquanto come um lanche e bebe um expresso. O café está quase vazio. Por trás do balcão, o DONO DO CAFÉ limpa um copo.

Uma TURISTA entra e olha em volta antes de se dirigir ao balcão. Olha para o DONO DO CAFÉ.

TURISTA

Excuse me...

O dono do café levanta os olhos do copo sem parar de o limpar. A turista estende-lhe um mapa.

TURISTA

Do you know where can I get a bus
that goes directly to downtown?

Dono do café olha para para um cliente que se encontra junto ao balcão que abana a cabeça a cabeça e encolhe os ombros.

Dono do café olha para a turista e abana as mãos.

DONO DO CAFÉ

Não, não, só português!

TURISTA

Oh... ok, sorry.

Turista dirige-se à saída e sorri timidamente para o dono do café.

TURISTA (CONTINUA)

Thank you!

DONO DO CAFÉ

(com um aceno de cabeça)

Desculpe lá, menina!

Dono do café ri-se para si mesmo. Miguel bebe o resto do seu expresso num só gole, pega no lanche e sai a passo acelerado do café.

EXT.CAFÉ - MANHÃ

CENA 2

Miguel olha em volta, avista a turista à sua direita e começa a correr na sua direcção.

O dono do café vem à porta.

DONO DO CAFÉ

Ei! Ei! Esqueceu-se de pagar!

Miguel olha para o dono do café enquanto continua a andar em direcção ao turista. Faz um aceno.

(CONTINUA)

MIGUEL

Ponha na minha conta!

DONO DO CAFÉ

Que conta? Tu não tens conta nenhuma, ó cabrão!

MIGUEL

Não se preocupe chefe! Eu pago depois!

DONO DO CAFÉ

Se me fodes vais-te arrepender ladrão de merda!

MIGUEL

Que ladrão de merda oblá?! Já te disse que te vou pagar!

DONO DO CAFÉ

Se eu te vejo outra vez e não tiveres o meu dinheiro és um homem morto, percebeste!?

MIGUEL

Xau aí!

Miguel vira costas ao dono do café e corre até alcançar a turista. Toca-lhe no braço e sorri quando ela se vira.

MIGUEL (CONTINUA)

Hi!

A turista olha Miguel de alto abaixo e faz um pequeno sorriso nervoso.

MIGUEL (CONTINUA)

Did you say you're going downtown?

TURISTA

Yes...

Miguel aponta para a frente, a turista segue o seu braço com o olhar e Miguel tira-lhe a carteira de um dos bolsos.

MIGUEL

If you take the bus in that station you'll get there in no time. Can you get your map for me?

TURISTA

Sure.

A turista procura o mapa dentro da mochila. Miguel aproveita a distração para tirar dinheiro da carteira e meter as notas ao bolso. A turista estende-lhe o mapa. Miguel aponta.

MIGUEL

When your bus stops around here,
you've arrived.

TURISTA

Ok, thanks!

A turista começa a afastar-se. Miguel segura a carteira dela no ar.

MIGUEL

Hey, you dropped this!

TURISTA

Oh no! (Miguel entrega-lhe a carteira) Thank you, I don't know how that happened.

MIGUEL

Hey (Miguel pousa uma mão no ombro dela) Don't worry about it! You'll be staying for long? We should grab some coffee this week!

Turista sorri.

TURISTA

Sure! Why not?

Miguel dá o telemóvel à turista e ela aponta o número dela e devolve-o a Miguel.

TURISTA (CONTINUA)

Here!

MIGUEL

It's a date then! You be safe now! (dá-lhe um beijo na bochecha) I'll see you around.

TURISTA

(ri)

Ok, then. Thank you so much.

Miguel sopra um beijo na direcção da turista e vira costas, de mãos nos bolsos e um sorriso.

MIGUEL

Anytime!

EXT.RUA - FINAL DA MANHÃ

CENA 3

Miguel conta o dinheiro que roubou, dá uma palmadinha satisfeita às notas e volta a guardá-las. Tira um maço quase vazio de cigarros do bolso, acende um e continua a descer a rua.

EXT.DOCA - FINAL DA MANHÃ

CENA 4

Miguel observa os barcos enquanto anda, o seu cigarro quase no fim. Avista um camião estacionado junto a um armazém. Um TRABALHADOR DA DOCA está a carregar caixas de peixe. No tampo das caixas está gravado um símbolo: um triângulo invertido com uma circunferência no centro e um ponto dentro da circunferência.

Antes de carregar cada caixa, o trabalhador da doca passa uma luz negra pela superfície. O trabalhador limpa o suor da testa e entra no armazém.

Miguel olha rapidamente em volta, atira o cigarro ao chão e aproxima-se rapidamente do camião. Pega numa das caixas mais pequenas e vai-se embora por entre os armazéns.

EXT. CASA DE MIGUEL - TARDE

CENA 5

Miguel pousa a caixa de peixe e tira as chaves de casa do bolso. Roda as chaves nas mãos com um ar sério. Mete-as na fechadura e respira fundo antes de abrir a porta. Pega na caixa, respira fundo mais uma vez e sorri.

INT.SALA DE CASA - TARDE

CENA 6

Miguel entra em casa com uma cara séria, suspira, e faz um esforço para colocar um grande sorriso. Começa a andar de forma confiante.

LÚCIA está sentada a ver televisão.

Miguel passa pelo corredor paralelo à sala sem se dirigir à mãe.

A mãe repara que ele chegou, não tirando os olhos da televisão.

LÚCIA
Miguel! Anda cá!

Miguel continua a andar pelo corredor e finge que não ouviu Lúcia, dirige-se à

INT.COZINHA DE CASA - TARDE

CENA 7

Miguel pousa a caixa do peixe no balcão da cozinha, e abana os braços para relaxar um pouco depois de tanto tempo a segurar numa carga pesada.

Lúcia segue-o até à cozinha e encosta-se à porta.

MÃE DE MIGUEL

Então, filhote? Trouxeste o que te pedi?

MIGUEL

(sorrindo)

Antes demais, como vai a minha mãe preferida?

Lúcia pára ao reparar na caixa de peixe. O seu rosto fica sério.

LÚCIA

O que é que andaste a fazer Miguel?

Miguel retrai-se por um momento antes de sorrir e dar palmadinhas na caixa.

MIGUEL

Fui buscar peixe para o jantar! Como pediste.

Lúcia levanta-se e grita.

LÚCIA

E tás-me a querer dizer que compraste isso tudo?! Onde é que arranjaste isso?!

Miguel fica em silêncio e vira costas à mãe e agarra-se ao balcão da cozinha. Mãe de Miguel aproxima-se dele.

LÚCIA (CONTINUA)

(grita) Andaste a roubar outra vez é?!

Miguel suspira e leva a mão à cabeça. Mãe de Miguel dá-lhe um estalo.

LÚCIA (CONTINUA)

(grita) Olha para mim quando falo contigo! Fodasse, já pareces o teu pai!

Miguel leva a mão ao rosto e vira-se para a mãe com um olhar furioso.

(CONTINUA)

MIGUEL

(grita) O que queres que te faça?! A caixa estava mesmo ali!

Lúcia dá um riso sarcástico e abana a cabeça.

LÚCIA

Foi assim que te eduquei? Para levar o que não é teu? Já olhaste bem para ti? Olha para a vida que estás a levar!

MIGUEL

Que puta de lata! Sabes muito bem que faço isto por nós e ainda me compáras áquele otário de merda! Como te atreves?

LÚCIA

Tento na língua, Miguel!

MIGUEL

(grita) Eu falo como muito bem me apetecer na casa que EU próprio sustento!

Os dois olham-se em silêncio e raiva até que Lúcia se retrai, os ombros descaem. Faz uma expressão de mágoa.

LÚCIA

És um rapaz tão inteligente. Porque é que não tentas arranjar um emprego a sério Miguel? Conseguias se tentasses!

Miguel desvia o olhar.

Lúcia coloca uma a mão no rosto de Miguel.

LÚCIA (CONTINUA)

Já tenho trabalho que chegue com o teu irmão Miguel, não me compliques mais a vida... Achas que ajuda em alguma coisa se ele descobrir o que tens andado a fazer?

Miguel afasta-se da mão de Lúcia e encosta-se ao balcão de braços cruzados.

MIGUEL

O Nuno não faz ideia do que eu faço, mãe...

LÚCIA

Ele é doente, não é burro! O
burro da família és tu!

Miguel fica em silêncio e Lúcia olha para ele sem dizer nada por uns segundos.

LÚCIA (CONTINUA)

Achas que podes viver assim para sempre? E eu aqui, todos os dias, à espera do que terás arranjado desta vez!

Miguel suspira. A mãe de Miguel fica a olhar para ele até ficar com uma expressão resignada.

LÚCIA (CONTINUA)

Chegas-me a minha carteira, meu querido, que tenho que ir para o trabalho?

Miguel pega na carteira da mãe, pendurada numa cadeira. Lúcia vira-lhe costas e passa as mãos por água na pia. Miguel tira algumas notas do bolso e mete-as dentro da carteira antes de a fechar. Estende-a a Lúcia com um sorriso.

LÚCIA (CONTINUA)

Vê se o Nuno come alguma coisa.

MIGUEL

Sim, mãe.

Lúcia dirige-se para a porta enquanto remexe na carteira pelas chaves. Vê o dinheiro que Miguel lhe colocou e fica parada a olhar para a carteira durante um momento até que faz uma cara de mágoa.

LÚCIA

Pensa no que eu te disse Miguel.
Tu podias ser muito mais...

Lúcia sai de casa.

INT.QUARTO DO IRMÃO - TARDE

CENA 8

Miguel abre a porta do quarto de NUNO que está estendido na cama a a olhar para o infinito. O quarto está escuro e desarrumado, com uma neblina de fumo de tabaco presente no ar.

MIGUEL

Então, campeão, como andas?

Nuno contorce a cara. Miguel senta-se na beira da cama e fica a olhar para ele.

(CONTINUA)

NUNO
(encolhe os ombros)
Na mesma... (pausa prolongada) Tou
sem um caralho pa fazer...

MIGUEL
Não me queres ir ajudar a fazer o
almoço? Podíamos fazer qualquer
coisa diferente hoje!

Nuno baixa a cabeça e esfrega a nuca.

Miguel fica a olhar para Nuno à espera de uma resposta que
não lhe é dada. Sorri nervosamente.

MIGUEL (CONTINUA)
Ao menos fazes-me companhia ao
almoço? Sais da caverna e voltas
ao mundo dos vivos?

Nuno olha para Miguel, sem expressão. Miguel desvia o
olhar.

MIGUEL
Desculpa, não quis dizer...

NUNO
É para ir comer?

Miguel acena, volta a sorrir e pega numa das mãos de Nuno.

MIGUEL
Daqui a bocado... vens?

Nuno fecha os olhos e suspira.

NUNO
Hmm... acho que desta vez vou
ficar por aqui... Não tenho
fome...

MIGUEL
Tens a certeza? Olha que vou
sentir falta da tua companhia!

Nuno fica em silêncio e passados alguns segundos Miguel
suspira e passa a mão pelo cabelo.

MIGUEL (CONTINUA)
O que se passa contigo Nuno?
Quanto mais tempo vais continuar
assim? A mãe está desesperada,
não sabe o que fazer!

NUNO
Tou-me a cagar... ela que pense o
que quiser...

MIGUEL

Ela não pensa nada Nuno... só quer que melhores.

Nuno vira-se na cama para ficar de costas para Miguel. Miguel levanta-se e dirige-se à porta.

MIGUEL (CONTINUA)

Eu venho aqui trazer-te o almoço quando estiver pronto.

Miguel sai do quarto de Nuno.

INT.COZINHA - TARDE

CENA 9

Miguel, de mangas arregaçadas e um ar soturno, prepara um peixe sobre o balcão da cozinha.

Pousa-o ao lado, coloca outro sobre a tábua e corta-o.

Quando o corta a meio vê uma ponta de plástico a sair-lhe da barriga. De sobrolho franzido, abre o peixe ao meio e descobre vários saquinhos de plástico com bolotas.

Miguel fica espantado, pousa a faca e recua do balcão. Olha pela porta da cozinha antes de encostar. A respirar pesadamente, coloca as bolotas de lado com cuidado e começa a cortar outro peixe.

Série de planos de detalhe da faca, de peixes a serem cortados, sacos de bolotas e o rosto suado de Miguel.

CORTA PARA:

Todos os peixes da caixa cortados e amontoados de um lado do balcão e um monte de sacos de bolotas no outro lado. Miguel sorri.

EXT.BECO - TARDE

CENA 10

Miguel encontra-se num beco escuro com o PASSADOR DE DROGA e entrega-lhe as bolotas, recebendo uma quantia considerável de dinheiro em troca.

Despedem-se e começam a andar em direcções opostas.

INT.LOJA DE ROUPA - TARDE

CENA 11

Miguel veste um casaco de cabedal, sorri para o espelho e de seguida para a EMPREGADA DA LOJA DE ROUPA que estava a olhar para ele.

A empregada da loja sorri para baixo algo envergonhada e Miguel olha outra vez para o espelho com um sorriso ainda mais acentuado.

INT.SALA DE CASA - FINAL DA TARDE

CENA 12

Objectos da sala começam a ser substituídos por outros mais novos e mais caros: uma televisão, um sofá, candeeiros, mesa de jantar, toalha da mesa de jantar, uma pequena mesa que fica ao lado do sofá, etc.

INT.CAFÉ COM BILHAR - NOITE

CENA 13

Amigos de Miguel estão no café a conversar e a rirem-se.

Miguel chega ao café e começa a cumprimenta-los e a rir-se também.

Começam a jogar bilhar e são mostrados vários planos de jogadas de bilhar e das pessoas a rirem-se, com Miguel a fazer uns charros e a fumarem.

Aparece um plano da bola preta a entrar no buraco.

INT.BAR - NOITE

CENA 14

Miguel bebe um shot com os amigos e grita de alegria.

Agarra-se a uma rapariga que está a passar.

Bebe muitos shots com os amigos e com mulheres que vai conhecendo na noite.

EXT.BAR - NOITE

CENA 15

Miguel está a cambalear sozinho na rua quando uma sombra aparece por trás dele e enfia-lhe um saco na cabeça. Miguel começa a debater-se.

P.O.V.

Miguel vê tudo escuro mas continua a debater-se.

Ouve-se o som de um murro e Miguel começa a ouvir pior o que se passa à sua volta.

ENFORCER

Vamos dar uma voltinha? (ouve-se um bocado distorcido).

INT.GABINETE DO ANTAGONISTA - NOITE

CENA 16

O Enforcer empurra Miguel para dentro da sala, que contém uma mesa com uma cadeira virada para Miguel e duas para o lado oposto.

Miguel olha em sua volta e o Enforcer coloca-se à beira de uma das portas com as mãos juntas sobre a barriga.

(CONTINUA)

AUGUSTO entra na sala, começa a despir o casaco e a colocá-lo no cabide.

Vai em direcção à mesa e serve-se de um copo de whisky.

Miguel observa Augusto com um ar grave.

Augusto leva o copo à boca mas antes de beber olha para Miguel, parecendo que só se apercebe da sua presença nesse momento.

Augusto pousa o seu copo na mesa, serve whisky noutra copo, aproxima-se de Miguel e estende-lhe o copo.

Miguel aceita.

Augusto bebe o whisky num só gole e observa Miguel enquanto este bebe o seu whisky e faz uma careta.

Augusto sorri com uma expressão de superioridade. Vira costas a Miguel dirigindo-se à sua cadeira e sentando-se.

Miguel fica a olhar para Augusto a em tom de desafio.

AUGUSTO ABREU

Senta-te, por favor.

Miguel olha para o Enforcer que está com um pequeno sorriso na cara.

Miguel fica em silêncio e olha para Augusto Abreu com um ar sério.

AUGUSTO ABREU

Senta-te! Esta conversa é melhor temo-la sentados.

Miguel aproxima-se da cadeira, vira-a na sua direcção para se poder sentar e vê que nela encontra-se morto o Trabalhador da doca que estava a descarregar as caixas de peixe para o camião.

Miguel dá um salto para trás quando vê o homem morto, começa a respirar pesadamente e a ter espasmos de vômito, dobrando-se sobre si mesmo.

Augusto Abreu fica com a cara muito séria.

Augusto Abreu levanta-se da sua cadeira e dirige-se a Miguel, que continua dobrado sobre si, com espasmos.

AUGUSTO ABREU

Presumo que já não a tenhas não é? É bom que arranjes uma maneira de cobrir o meu prejuízo.

Augusto Abreu baixa-se para se pôr ao mesmo nível de Miguel vai ao bolso e tira de lá uma foto da mãe de Miguel.

AUGUSTO ABREU (CONTINUA)

Não me obrigues a fazer algo que não quero.

Olha intensamente para Miguel durante uns segundos e depois levanta-se e vira costas.

AUGUSTO ABREU (CONTINUA)

Aníbal, trata dele.

O Enforcer aproxima-se de Miguel e dá-lhe um murro, fazendo-o perder a consciência.

INT. CARRO DO ENFORCER - MADRUGADA

CENA 17

ANÍBAL está ao telemóvel fora do carro enquanto Miguel está dentro, sem saber o que fazer.

Miguel bate nervosamente com o pé no chão enquanto olha pela janela.

Olha para a alavanca que abre a porta do carro durante muito tempo e coloca lá a mão. De seguida, olha para Aníbal, que se encontra de costas para ele a falar ao telemóvel.

Espeta a unha do pulgar no indicador.

Miguel vai alternando o olhar entre a alavanca e Anibal até que tira a mão da alavanca, suspirando de nervosismo.

Aníbal entra no carro e coloca-se ao volante.

ANÍBAL

Vamos lá então!

EXT. RUA DO HOMEM DE NEGÓCIOS - MANHÃ

CENA 18

O carro de Aníbal pára perto da casa do HOMEM DE NEGÓCIOS.

Aníbal está de luvas.

Miguel olha para o infinito enquanto Anibal vai ao porta luvas e retira de lá uma pistola. Dá uma pancada no braço de Miguel e passa-lhe a pistola.

Miguel olha para Anibal com uma expressão chocada. Começa a abanar a cabeça.

(CONTINUA)

MIGUEL

Isso não! Por favor, não quero magoar ninguém...

ANIBAL

Não vais precisar. Só quero que o assustes. Não deve ser muito difícil para ti.

Miguel fica a olhar para Anibal com uma expressão de súplica.

MIGUEL

Ouça...por favor...a minha mãe não faz que chegue para comermos...eu tenho um irmão doente, precisam de mim! Não me obrigue a fazer isto!

Anibal retribui o olhar de Miguel com uma expressão de impaciência aborrecida e abana ligeiramente a pistola.

ANIBAL

É para hoje?

Os ombros de Miguel tremem. Aceita a pistola das mãos de Aníbal sai do carro e aproxima-se da casa.

Miguel segura a pistola nas mãos. Respira fundo, a respiração a tremer. Abre a porta.

INT.CASA DO HOMEM DE NEGÓCIOS - SALA - MANHÃ

CENA 19

Miguel entra numa sala com um bilhar, sofás e lareira no centro, e um bar enconstado à parede.

Não vê ninguém em casa e começa a olhar à sua volta.

Vê prémios de serviços prestados à cidade pendurados nas paredes.

Vê fotografias do HOMEM DE NEGÓCIOS juntamente com algumas pessoas importantes da cidade. Uma das fotografias capta a atenção de Miguel e este pega nela. o HOMEM DE NEGÓCIOS e Augusto Abreu estão os dois juntos a apertar a mão um do outro.

Miguel fica a olhar para a fotografia durante algum tempo, acabando por pousá-la.

Continua a olhar em volta até que sai por uma portada que vai dar à piscina exterior. Quando Miguel sai, vê-se um cigarro aceso pousado num cinzeiro.

EXT.CASA DO HOMEM DE NEGÓCIOS - PISCINA - MANHÃ CENA 20

Miguel movimenta-se em direcção à piscina e fica a olhar para a água, que se parece aproximar à medida que este continua a olhar. O símbolo presente nas caixas de peixe de Augusto Abreu aparece debaixo da água sendo que Miguel continua a olhar para a piscina como que hipnotizado.

Ouve-se um barulho dentro de casa.

Miguel desperta do seu transe e entra numa postura de alerta.

Olha para trás, segura firmemente na pistola e entra em na casa.

INT.CASA DO HOMEM DE NEGÓCIOS - SALA - MANHÃ CENA 21

O Homem de negócios encontra-se no bar, de costas para Miguel, a servir-se de uma bebida.

Do outro lado do balcão do bar, Miguel aponta a arma ao Homem de Negócios. Está a respirar pesadamente e as suas mãos tremem sem parar.

O Homem de Negócios vira-se e vê Miguel, não tem nenhum tipo de reacção a não ser ficar a olhar para Miguel com um ar de choque. As olheiras que tem por baixo dos olhos evidenciam uma noite sem dormir.

MIGUEL

Mãos pa cima filho da
puta!!!(grita)

O Homem de Negócios fica paralisado e não levanta as mãos.

Miguel está irrequieto e apesar de estar parado, não consegue parar de se mexer. Vendo que o Homem de Negócios não lhe obedeceu prontamente, fica um bocado desnorteado e engasga-se quando fala, com a voz a tremer bastante.

MIGUEL (CONTINUA)

Não percebeste o que eu disse
caralho!!?? MÃOS PARA CIMA FILHO
DA PUTA!!

O dono da loja engole em seco e coloca as mãos no ar.

Miguel acalma-se um bocado mas continua a respirar pesadamente.

MIGUEL (CONTINUA)

O nosso amigo em comum quer que
te acalmes um bocado! Que senão
isto vai acabar mal! Tás a
perceber?!!

(CONTINUA)

O Homem de Negócios engole em seco e acena.

Miguel relaxa e baixa a pistola.

O Homem de Negócios consegue retirar uma pistola que se encontra em baixo da mesa e aponta-a a Miguel.

Miguel dá um salto para trás e começa a tremer enquanto aponta a arma.

MIGUEL (CONTINUA)

ACHAS QUE EU TOU A BRINCAR OTÁRIO
DE MERDA??!! BAIXA O CARALHO DA
ARMA!!

HOMEM DE NEGÓCIOS

VÁ-SE EMBORA OU EU DISPARO!

MIGUEL

BAIXA O CARALHO DA ARMA FILHO DA
PUTA!! BAIXA O CARALHO DA ARMA!

HOMEM DE NEGÓCIOS

PÕE-TE A ANDAR! JÁ!!! EU JURO QUE
DISPARO!!! (com a voz a tremer)

MIGUEL

BAIXA O CARALHO DA ARMA! BAIXA A
FILHA DA PUTA DA ARMA OU EU
MATO-TE JÁ AQUI FILHO DA GANDA
PUTA!

Miguel com um ar de desespero prime 2 vezes o gatilho mas nada acontece. À terceira vez que prime o gatilho ouve-se um disparo. Miguel repara que foi ele que levou o tiro, ficando em estado de choque.

Cai em cima da mesa de bilhar com o choque de ter levado um tiro no abdómen. A bola oito começa a rolar em direcção ao buraco mas pára antes de entrar.

O Homem de Negócios respira pesadamente e continua com a arma apontada a Miguel.

OUVE-SE UM TIRO DE UMA ARMA

O Homem de Negócios faz um esgar de dor e cai para o lado. Atrás deste, encontra-se Aníbal com uma pistola na mão. Aproxima-se do Homem de Negócios, que se encontra no chão, e dispara uma segunda vez. Sorri para Miguel e aproxima-se deste, agachando-se e colocando a pistola na sua mão. Miguel olha para Aníbal com um olhar vazio, encontrando-se ainda em estado de choque.

ANÍBAL

Tem o resto de uma boa vida
Miguel.

(CONTINUA)

Miguel arregala os olhos e depois franze-os, acordando do seu transe. Com um movimento rápido, aponta a Anibal a arma que este lhe colocou na mão.

Aníbal arregala os olhos e tenta segurar no braço de Miguel.

ECRÃ A PRETO

OUVE-SE O DISPARO DA ARMA.

CRÉDITOS

INT.CASA DO HOMEM DE NEGÓCIOS - SALA - MANHÃ CENA 22

Vê-se um rasto de sangue no chão até à saída, não se sabendo se foi Miguel ou Aníbal a sair.

FIM