



CATÓLICA
ESCOLA DAS ARTES

PORTO

MASCULINIDADE E O PODER DE AFEÇÃO:
CRISE E DESTABILIZAÇÃO

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

Vasco Trabulo Bäuerle

Porto, Janeiro de 2022



CATÓLICA
ESCOLA DAS ARTES

PORTO

MASCULINIDADE E O PODER DE AFEÇÃO:
CRISE E DESTABILIZAÇÃO

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

Vasco Trábulo Bäuerle

Trabalho efetuado sob a orientação de

Daniel Ribas de Almeida

Porto, Janeiro de 2022

Dedicatória

Dedico esta tese à minha mãe, pela atenção e ternura, pelo cuidado e por todo o amor.

Agradecimentos

Gostava de agradecer aos meus amigos e equipa, que tornaram possível a realização deste filme e deste relatório. Por me terem rodeado de energias vibrantes, dedicação e presença constantes, que me deram alento e modo para terminar esta jornada, sempre que as dúvidas ameaçavam turvar o meu caminho. À Sara, pelo muito amor. À Ana Vaz pelo guia e orientação preciosos que alumiarão os meus pensamentos. Ao Daniel Ribas, pela tutoria deste projeto, e pela amizade e partilhas cinéfilas destes anos de percurso académico. À minha família por terem sido um pilar. Em especial à minha mãe, avó e irmã, por me terem revelado o quão poderoso é o amor e a empatia e me terem ajudado a abrir sobre as minhas emoções e sentimentos.

Este projeto não teria sido possível sem estas pessoas.

Índice

Resumo/ Abstract	6
1. Introdução	7
2. Discurso e processo artístico	
2.1 Objetivos e motivações	9
2.2 Sinopse e descrição do projeto.....	11
2.3 Informações técnicas	11
2.4 Diário de rodagem	12
2.5 Equipa: cinema enquanto ação coletiva	19
2.6 Metodologia e a prática artística	19
2.7 Pós-produção	22
3. A crise contemporânea da masculinidade	
3.1 Masculinidade em quebra	31
3.2 A forma enquanto potência	34
3.2.1 Cinema afetivo-sensorial: <i>Beau Travail</i> de Claire Denis	
3.2.2 Um estudo do género <i>War-film</i> : névoa e desorientação	
3.2.3 O retrato, o <i>gaze</i> e a pose	
3.3 Masculinidade e o poder de afeção: crise e destabilização	47
4. Conclusão	50
5. Bibliografia	52
6. Anexos	53

Resumo

Este relatório pretende, com a profundidade e a complexidade possível, fazer uma análise e uma descrição do processo de desenvolvimento do projeto *Armour* , desde o seu momento embrionário até o objeto final, no formato de uma curta-metragem de ficção.

Procura-se um enquadramento teórico, que fundamentou o pensamento e problematização das questões propostas a estudo, em paralelo com a dimensão prática e material da execução do filme, sempre funcionando em simbiose, contaminando-se e chocando constantemente ao longo do processo.

Refletindo duas linhas principais, a masculinidade e o cinema sensorial e afetivo, o documento é uma base para a discussão e análise destas questões em profundidade, percebendo de que forma linhas de afinidade se formam e se cristalizam, funcionando por forma a criar uma cisão que dá o nome a este relatório: masculinidade e o poder de afeção, crise e destabilização.

Palavras chave: Curta-Metragem; Masculinidade; Cinema Sensorial; Ficção.

Abstract

This report aims, with the depth and complexity possible, to analyze and describe the process of development of the project *Armour* , since its embryony stage, until the final object, in the format of a short fiction film.

It follows a theoretical framing, which served as base for the thinking and problematization of the questions that were proposed to the study, in parallel with a practical and material approach of the process, always working in symbiosis, converging, and choking constantly during the process of the making.

Reflecting two different principal guidelines, masculinity and the cinema of sensation-affection, this document is the main reference for the discussion and analysis of this questions in depth, understanding the way they may connect, working in a way that aim at provoking some kind of rupture, that the title of the report reflects: masculinity and the power of affection, crisis and destabilization.

Keywords: Short-film; Masculinity; Sensorial Cinema; Fiction.

1. Introdução

Um objeto artístico ou qualquer documento de expressão, como este a que me propus escrever, parte do pressuposto de que se trata de um ponto de vista, uma perspectiva de um sujeito sobre um determinado enquadramento sobre o qual se insere e se configura. O contexto desta configuração, a partir da qual este documento surge, parte de uma posição muito específica, particular e localizada, a da minha experiência, vivência, contexto socioeconómico e geográfico. Deste modo, esta posição surge enquanto parte de uma complexa e emaranhada rede de relações que se mantêm continuamente em fluxo dentro de qualquer problemática, atravessando diferentes estados e formas de se manifestar, que diferem e se transformam a todo e qualquer momento, estendendo-se continuamente para além dela. Partindo, deste modo, e socorrendo-me do pressuposto de Donna Haraway (1988), de *situated knowledge*, o ponto de vista percebe-se enquanto uma forma parcial e complementar de entender do mundo, através de um posicionamento e um ângulo de visão particular, nunca surgindo nem almejando a universalização de um discurso, mas uma compreensão mais abrangente e contínua do mesmo, posicionando-se enquanto “politics and epistemologies of location, positioning, and situating, where partiality and not universality is the condition of being heard to make rational knowledge claims” (Haraway, 1988, p. 589).

Deste modo, a minha experiência pessoal representa apenas uma parcialidade das ramificações possíveis do objeto de estudo deste relatório, a partir do lugar onde me situo e que, assim, é e ao mesmo tempo se nega enquanto impossibilidade de materialização, representativo do todo de uma cultura complexa e imbricada nas suas múltiplas influências e contaminações, na sua história de violência colonial, de exploração e de manutenção do poder hétero-patriarcal. Deste modo, a problematização levantada neste documento, e conclusões que choques sucessivos provocam, parte da reflexão e desconstrução da minha experiência empírica, da tensão absorvida e contida no meu corpo e na minha forma de me relacionar, sendo o lugar do meu corpo o sítio de translação e tradução do mundo.

Este relatório de projeto irá explorar num primeiro momento, o processo de feitura do projeto da curta-metragem, atravessando todas as etapas da sua planificação execução e acabamento e, num segundo momento, perceber as motivações teóricas que serviram de base, e funcionaram em paralelo, na passagem pelo processo, *through the practices*, e no objeto resultante deste, a curta-metragem, e que brotaram de forma heterogénea e espontânea nos vários momentos da feitura do filme, esbatendo-se as linhas de continuidade

lógica entre a prática e a teoria. Como resultante desta ligação, surgem duas principais linhas de pensamento: o modo como a masculinidade se constrói na sociedade contemporânea e se manifesta nas ações e nos corpos masculinos e, a relevância do conceito associado ao cinema sensorial-afetivo, que surge como reação às questões prementes ao pensamento contemporâneo. Concluirá com a aproximação da relação entre a prática e a teoria, percebendo de que modo estas podem funcionar em paralelo, potenciando-se, e que linhas de escape se abrem para um trabalho em aberto e sem um fim definido.

2. Discurso e Processo Artístico

Neste capítulo, atravessando vários momentos da feitura da curta-metragem, é possível observar que a prática, o processo de pensamento, problematização e experimentação, foram elementos essenciais e decisivos à possibilidade da existência de um objeto final concreto, a curta-metragem na sua duração e formato digital.

Com este percurso, é possível deduzir, e até sugerir, que o discurso e o processo artístico surgem não só relacionados, como indissociáveis, existindo em momentos diversos, contaminando-se e relacionando-se, despertando sugestões, imagens, sensações, dificuldades, desvios e resvalos que dificilmente se poderiam definir logicamente, em concreto, numa linha temporal definida. Não existe um começo e um fecho, um lugar de encontro e desencontro, pois estes são difusos e vastos, estendendo-se para além daquilo que pode ser definido.

2.1 Objetivos e motivações

No começo deste último ano atípico de Mestrado, trajeto final no meu percurso académico e o culminar de um longo processo de descoberta pessoal, em plena pandemia e confinamento, não tinha ainda claro aquilo que gostaria de apresentar como o meu projeto de final de curso. As ideias eram nebuladas e difusas, e sentia uma grande dificuldade em encontrar um ponto de orientação que desse corpo ao pensamento sobre o filme. O confinamento foi uma travessia dura e acidentada, mas importante na descoberta de questões que me afetavam, tensões que sentia no meu corpo, continuamente, desde muito cedo, e que permaneciam ainda incógnitas e inexploradas para mim.

Neste processo de introspeção e autodescoberta, comecei a procurar explorar dúvidas quanto à minha sexualidade, formas de ser e estar com os outros, modos de demonstrar afeto, sentimentos, emoções, a relação com o meu corpo e os outros corpos. Foi um processo de adaptação e desconstrução de vários conceitos normativos que tinham sobre mim um efeito poderoso, surgindo como obstáculos para as minhas ações quotidianas. Sentia uma constante sensação de deslocamento, como se não sentisse pertencer ao meu corpo, ao meu grupo social de amigos, à forma de estar e de interagir fora dos códigos relacionais expectáveis.

Este trauma, mais tarde percebi, estava associado ao conceito de masculinidade, e surgiu como base teórica para perceber e desconstruir a forma como havia atuado desde a minha infância, como os meus comportamentos haviam sido condicionados e fabricados

segundo uma série de códigos violentos e repressivos, não só para as pessoas com quem me relacionava, mas também para mim e o meu próprio corpo. Tornou-se mais claro que estas estruturas invisíveis sempre me haviam circundado e agora ficavam cada vez mais palpáveis. Neste sentido, comecei a perceber que sempre havia sido este tópico, ainda que de forma inconsciente, que havia permeado todas as reflexões feitas durante o meu trajeto académico, desde o meu primeiro filme, AUSPÍCIO (2019), onde procurava refletir sobre códigos de masculinidade em quebra no interior rural português, passando pelo filme de 1º ano de Mestrado, que procurava explorar a ideia de fluidez sexual e indefinição das relações interpessoais.

Trilhar o caminho até esta problemática foi longo e acidentado, com muitas dúvidas, vulnerabilidades e ansiedades, que ainda hoje me permitem continuar a confrontar o meu corpo e aquilo que ele absorveu durante todos estes anos de contaminação cultural e social, com reflexões e novas tentativas de estar e de ser para os outros.

A tradução para o formato fílmico foi uma nova janela que se abriu no modo de abordar a problemática, revelando-se não menos confusa e elíptica que o processo anterior. Tive alguma dificuldade em tornar claro para mim o que queria contar, pois esta indefinição criativa acompanhava a indefinição que atravessava. Contaminado também pela jornada subterrânea durante o confinamento, pelo visionamento de múltiplos filmes, onde descobri cinema de género, que me fascinou, e obras de que sempre me havia privado, senti que me fui deixando desorientar pela vontade de fazer coisas que se assemelhassem a outras, conceitos ou formas de filmar. Acabei por obter não mais que uma manta de retalhos, um conjunto amorfo e heterógeno de ideias contraditórias e difusas.

A transformação, ou o ponto de viragem, na abordagem ao filme, surgiu num encontro-terapia com a tutora do projeto final, a Ana Vaz, que foi uma pessoa essencial para mim, pelo guia e pela forma como me abriu novas possibilidades de autodescoberta. Permitiu-me olhar o meu interior, ir de encontro às minhas sensações, vontades mais íntimas, ultrapassando todas as inseguranças, vulnerabilidades e ansiedades que sempre havia sentido ao filmar, ao abraçar tão profundamente questões que sempre me foram tão íntimas e que sempre tive medo de deixar serem expostas. O seu aconselhamento permitiu-me explorar tudo aquilo que me havia escapado em todos estes anos de formação, e libertar-me da necessidade de estar ancorado a outros conceitos, de outros autores, de outras formas de pensar emprestadas que não eram as minhas, mas me traziam uma certa segurança. Ensinou-

me a pensar sobre os meus próprios meios, as imagens que me surgiam e que apenas consegui tornar palpáveis no ato da filmagem, da exploração do décor, da performance dos atores, dos movimentos da câmara.

2.2 Sinopse e Descrição do projeto

Sinopse

Um grupo de amigos vai passar uma tarde num campo de Paintball. O desenrolar do jogo vai relevando tensões e dinâmicas invisíveis entre os vários elementos do grupo.

Descrição do projeto

Um jogo de Paintball surge como veículo para a exploração da masculinidade e as dinâmicas de poder entre um grupo de rapazes. Sendo a masculinidade uma construção social e cultural, uma fabricação performativa de uma série de códigos normativos, também o jogo surge como um ato performativo que contém as suas próprias regras, as suas formas de ser e atuar, possibilitando certas narrativas dentro de uma série de limitações. Contendo em si uma realidade momentânea, permite explorar a ideia de suspensão temporal e espacial, a manutenção de um momento passageiro e isolado das regras da realidade exterior, permitindo gerar um momento/situação que permite abrir novas possibilidades, novas linhas de fuga. Explorando este diálogo entre o jogo e a masculinidade, as suas tensões, contradições e afinidades, em diálogo com a fabricação de uma estética e de um estilo permitiu não só abordar a problemática a que me havia proposto, como também formas cinemáticas que possibilitavam operar uma destabilização desta norma.

2.3 Informações técnicas

Ano: 2022

Formato: DCP, 2K, 5.1

Duração: 15' (aproximadamente)

Tipo: Ficção

2.4 Diário de rodagem

24 de junho

No decorrer das rodagens, que nem sempre aconteceram de forma fluída, com alguns obstáculos e interrupções imprevisíveis, percebi a importância da dimensão prática na feitura do filme, da experimentação e dos desafios a resolver *in locus*, com base mais no instinto que na racionalidade. A rodagem ocorreu em três momentos diferentes, ao longo de 3 meses, o que me reservou tempo para refletir sobre estes vários momentos de rodagem e pensar nas situações que se poderiam tornar em algo radicalmente diferente.

O primeiro dia de rodagem foi para mim como uma forma de estabelecer um tom entre a equipa, perceber as dinâmicas de todos e criar as primeiras afinidades. Pela primeira vez tinha uma equipa mais heterogénea, em que havia algumas cumplicidades, mas de forma mais isolada. Começamos pela gravação dos retratos, porque pensei tratar-se da melhor forma da equipa se ambientar ao filme e ao processo da feitura.



Houve uma certa estranheza no primeiro dia, uma certa desconexão natural, devido ainda às poucas relações entre todos. Senti que existia uma grande vontade que havia sido talvez convocada pelo projeto, pelo elo de ligação que eu constituía em torno da equipa. O plano pouco ortodoxo de rodagem também criou um certo burburinho entre todos, mas sinto

que esse momento inesperado da rotação deixou um bom mote para o dia seguinte, que seria o jogo de Paintball.

25 de junho

O segundo dia estava especialmente quente, e foi um desafio combater a desidratação e o cansaço geral, mantendo a moral e o foco na direção da rotação. Como ainda não havíamos feito testes no campo de Paintball, demoramos um pouco mais de tempo no planejamento e execução dos planos que tínhamos definido para o dia. Os monitores presentes no campo e o senhor Cláudio, o dono, foram uma presença e uma ajuda constante, no fornecimento de material para adereços e na facilitação de acessos e logística. Acabamos por encontrar alguns problemas relacionados com a projeção da luz solar no campo, pois quebrava a continuidade entre os planos, criando sombras que nos impediram de filmar até mais tarde, algo que não havia sido previsto durante a repérage.



Senti um certo desgaste neste dia, porque sentia que não havia conseguido filmar as imagens que procurava. Havia qualquer coisa que não batia certo, não ressoava, e já acumulava o desgaste mental natural do processo. A rota de improviso no campo de Paintball foi também um desafio, filmando um plano semi-retalhado em que não havia grande lógica.

26 de junho

O terceiro dia desta primeira fase de rodagem foi o mais desgastante física e emocionalmente, mas também aquele que convocou mais intensidades e adrenalina junto da equipa. O começo do dia foi um bocado tumultuoso, com inúmeros problemas relacionados com o gerador elétrico, que não pegava, e um gerador que havíamos alugado e que ia constantemente abaixo, sem possibilidade de iniciar as máquinas de fumo. Em paralelo com os problemas técnicos, preparávamos os atores para a filmagem, selecionando os figurinos e preparando a maquilhagem com uma maquilhadora profissional, a minha primeira experiência neste tipo de práticas. Foi intenso e caótico ter de fazer a gestão de todo este rebuliço, procurando manter-me atento e disponível para conduzir toda a equipa na fabricação destas imagens que tinha presentes na minha cabeça, mas que se esfumavam no exato momento em que a *mise-en-scène* me revelava novas possibilidades.



A união dos vários elementos visuais, as várias texturas que o fumo, o espaço e os personagens criavam, iam revelando gradualmente as imagens e os enquadramentos que faziam sentido e que de algum modo ressoavam em mim e na equipa. O acaso e as decisões espontâneas e arbitrárias, dentro de uma certa lógica já estabelecida, foram elementos essenciais para este dia de rodagem. Alinhar todos os elementos num bloco de imagem em movimento foi uma procura constante e persistente, contrariando todos os pequenos problemas que se nos iam revelando. As correntes de ar faziam as nuvens de fumo girar

constantemente para lugares fora do plano e as limitações das máquinas de fumo criavam problemas na manutenção contínua do manto de fumo, revelando pequenos espaços ou até totalmente o décor. Como apenas tínhamos um gerador, e o lugar de rodagem não era fixo, foi preciso mudar constantemente de lugar a maquinaria, decidindo no momento, com a diretora de fotografia, qual o espaço certo e qual seria a coreografia de câmara. Esta tomada de decisões revelou uma certa insegurança nas minhas ações, uma dúvida constante de que algo me poderia escapar, ou que já me estaria a escapar, silenciosamente e sem me aperceber. Esta incerteza e desorientação serviram quase como combustível para continuar a rodagem, fazendo com que fossemos sentindo com intensidade cada etapa e cada plano bem executado.

Entre o primeiro e o segundo momento de rodagem, dos dias 24 a 26 de junho, até ao dia 19 de julho, um encontro com a Ana Vaz despertou uma nova perspetiva sobre as imagens que havia filmado, e sobre o que precisava agora de filmar. Revelou potencialidades e fraquezas, partindo delas para traçar o novo rumo para as filmagens. Havia filmado tudo de forma muito séria, tinha levado o filme muito a sério. A tensão imanava de cada imagem, fechada, rígida, como se estes personagens estivessem todos presos a uma profunda angústia, e não houvesse espaço para a energia vívida e extasiante dos corpos jovens, da sexualidade, do desejo, da adrenalina. Para além deste modo de estar, também os quadros surgiam como limitativos aos seus corpos e movimentos, encerrando-os e bloqueando-os no enquadramento, impedindo-os de escapar. A câmara encerrava os personagens de forma quase geométrica, estava distante dos corpos e não os conseguíamos sentir. O que havia sido para mim mais importante no momento de pensar o filme, o corpo e as tensões que este emanava, tinham escapado por completo das imagens que havia filmado.

Após esta conversa, que me fez questionar e deixar de parte muito material que havia filmado, voltei a encontrar-me com a diretora de fotografia, na qual definimos uma nova lista de planos. A câmara agora ia estar mais próxima dos corpos, as ações iam ser leves, intensas, por vezes cómicas, quebrando a seriedade das imagens que tinha como referência, permitindo abrir uma brecha, uma linha de escape a esta ideia de masculinidade rígida e febril que havia pautado o pensamento inicial sobre o filme.

19 de julho

Após um longo hiato, de quase 20 dias, senti que o tom da equipa tinha mudado ligeiramente. O dia começou com alguns problemas logísticos, com o levantamento do gerador elétrico, e com a previsão de um dia cinzento e enublado, com ameaça constante de chuviscos. Sinto que este foi o dia que realmente me desgastou mais e me fez a certo ponto quebrar e admitir uma certa possibilidade de poder ter falhado com o filme e toda a equipa. No começo da tarde, após alguns problemas com o gerador, surgiu um novo problema com o *follow focus*, que nos ocupou grande parte do começo da tarde. Os figurinos e a maquilhagem estavam preparados e tudo depois fluiu sem grandes percalços, conseguindo filmar imagens que me deixaram bastante satisfeito. A luz, o décor, as ações dos atores e o fumo ficaram perfeitos. No entanto, no momento senti um certo pessimismo em relação a tudo, pois tinha filmado muito pouco e começava a ver o projeto a tomar um caminho não desejado. O dia seguinte teve de ser cancelado, devido à previsão de céu nebulado e potencial chuva. Tudo teve de ficar de novo em suspense, adiando novamente o término do filme. Certos elementos transformaram-se de forma algo mágica deste a última vez que tinha filmado, especialmente na forma como os dois atores, o André e o João, atuaram. Estavam muito mais serenos, menos expressivos e dramáticos, criando uma maior intensidade na imagem. A única direção que dei de diferente ao André, e que me está bastante clara, foi referir um cineasta que para ele era querido, o Robert Bresson, e o seu modo de trabalhar os atores como modelos. Apenas lhe disse para sentir que estava naquele espaço, com aquele personagem, naquele preciso momento. Não penses em nada, apenas sente. E tudo se revelou.



08 de agosto

O último dia de rodagem fluiu muito bem. Filmamos muito, com tempo e precisão, e tudo pareceu estar bem alinhado para ser um dia perfeito de rodagem. O calor era intenso, mas a moral estava elevada e a equipa estava bem conectada para fazer tudo acontecer de forma célere. No campo de Paintball tivemos tempo para filmar para além do planeamento inicial, podendo filmar mais planos e que ofereceram mais possibilidades depois para o processo da montagem.

Uma das cenas, ao almoço, deixou-me um pouco desconfiado. Senti que no momento as coisas não se estavam a alinhar, a atuação era algo tosca e o tom da cena não parecia bater certo, em nenhum momento. Repeti por várias vezes a ação, fui fazendo pequenos ajustes ao *acting* do André, procurando algo que eu sentisse que passava o tom mais próximo do que estava a imaginar. Após várias repetições, e pela falta de tempo e desgaste já da equipa, passamos para a cena seguinte, o retrato de grupo. Neste momento, e talvez pela energia negativa que havia já acumulado da cena anterior, comecei a ficar com um humor um bocado instável e prestes a estalar. A cena desenrolou bem e fiquei feliz com o que filmamos. A última cena foi completamente filmada às cegas. Não conhecia o espaço e apenas um elemento da equipa tinha ido fazer a *repérage* desse espaço. Foi a solução possível para a situação em que estávamos, após perceber que não íamos poder filmar no campo de Paintball o pôr do sol. Quando cheguei ao novo local de filmagem, rapidamente percebi que ia ter de improvisar uma

nova cena de término, completamente fora de qualquer planificação lógica que tivesse feito antes. A luz estava a esvaziar-se e o tempo passava.

Montei um quadro numa zona que tinha uns efeitos de luz e sombra hipnotizantes e ensaiei qualquer coisa com os personagens que haviam estado na cena da floresta. Senti de imediato uma dúvida vertebral, que não me abandonou até começar a montar o filme com a Raquel Ferreira (que viria a ser a montadora). Fechada a cena, foi o momento emocional do término do filme, *It's a wrap!*, e de irmos jantar para a despedida derradeira da filmagem. Foi uma forma bonita de terminar, ou pelo menos o tom de término que a maioria da equipa tinha já no pensamento, mas que não me fez sentir como se tivesse sido verdadeiramente o fim de alguma coisa. Após tantas interrupções e contantes adiamentos, tão espaçados e diluídos no tempo, senti que não foi possível criar o apego da intensidade de umas rodagens contínuas, sentindo ao de leve esta despedida. Todas as dúvidas e contradições acumuladas, e o vislumbre de um processo demorado e angustiante de montagem, ressoavam também no fundo do meu inconsciente, que não me permitiam estar totalmente sereno quanto a esta despedida. O processo seguinte, seria o de uma nova descoberta.



10 de setembro

No último dia de filmagem, fomos filmar alguns planos de transição e corte com uma equipa mais reduzida. Após um longo interregno, e da imersão no processo da montagem, percebi quais eram as limitações e as necessidades evidenciadas pela colagem, o que permitiu pensar nos planos que faltariam para compor e ligar as cenas que ainda não estavam fechadas e coesas.

Filmamos com serenidade, sem grande pressão, num dia de sol intenso, contrariando as previsões meteorológicas que davam dias cinza e de chuva.

2.5 Equipa: cinema enquanto ação coletiva

Este capítulo merece um destaque e uma reflexão especial, pois trata-se do motivo primeiro para a possibilidade da existência deste filme e de todos os elementos que dele fazem parte. A ideia do cinema enquanto prática coletiva, familiar, faz para mim hoje mais sentido que nunca. Num momento de instabilidade e incerteza que atravessamos, após o distanciamento e a divisão imposta pela situação pandémica, em que conexões e ligações ficaram momentaneamente em suspenso, cada vez mais me parece necessário o restabelecimento de práticas coletivas, de criação em comunidade.

Enquanto prática coletiva, o cinema é possível através dos vários departamentos que o organizam, passando pela produção, a imagem, o som ou a arte. Conectados pela intenção de participar na feitura do filme, cada pessoa é responsável pela sua própria tomada de decisão, condicionado pelas suas próprias ambições e objetivos pessoais, determinando o grau de participação e cometimento de cada uma das práticas.

Desta equipa fazem parte não só os técnicos e profissionais que tornaram possível a fabricação de todas as imagens, dos décors, da logística e das dinâmicas internas da rodagem, como também os amigos, os colegas, que acompanharam diferentes momentos do processo de feitura do filme, tornando-o possível. Em cada tomada de decisão, em cada momento de ação concreta, cada contribuição foi definitiva para a forma final do filme.

2.6 Metodologia e prática artística

Definida uma trajetória para o conceito a desenvolver no filme, precisávamos de encontrar um espaço adequado para a filmagem, um campo de Paintball. Estabelecemos alguns contactos e conseguimos de imediato permissão para filmar no campo de Paintball Mega

Paintman em Gaia. Visitamos o espaço várias vezes. A primeira vez fizemos o reconhecimento do espaço e conhecemos o dono do campo, o senhor Cláudio, e de uma segunda vez acompanhados da diretora de fotografia para fotografar o espaço e começar a tomar uma ideia visual e espacial para o filme. Numa terceira ida, antes das rodagens, foram os dois atores protagonistas, acompanhados do realizador e do assistente de realização, onde se fizeram os primeiros ensaios *in locus* e se contactou pela primeira vez com alguns adereços, cedidos pelo dono do campo. Numa quarta ida, antes das rodagens, foram de novo ensaiados coreografias e movimentos dos atores e foi possível fazer alguns testes de imagem no espaço da floresta, referências importantes para o momento da rodagem.

Em paralelo com este processo de *repérage*, foram feitos castings para os dois atores principais, com a publicação de um cartaz nas redes sociais e no website Coffepaste. Devido à situação pandémica, alguns castings tiveram de ser feitos por *self-tape*, mas procurou-se o formato presencial, cumprindo todas as normas de segurança. O *casting* foi organizado em três momentos diferentes. Num primeiro momento, após uma primeira conversa sobre o personagem, fez-se um retrato filmado, onde se pedia ao ator que transmitisse e expressasse através do rosto o interior emocional do personagem. Num segundo momento, livre, conversava-se sobre o personagem, diretamente para a câmara, como num momento de confissão. Num terceiro momento, e dividido em duas situações, pedia-se ao ator que se confrontasse com um personagem do filme, ora verbalmente, ora numa simulação do jogo de Paintball, como uma espingarda de plástico que simulava a arma real. Após o processo de seleção e triagem, a escolha final acabou por cair sobre um dos atores que fez *casting* presencial, o João Parreira, e um ator que fez *self-tape*, o André Marques.

Os primeiros encontros com os atores aconteceram presencialmente, e começou-se uma conversa aberta sobre o filme, referências visuais, gostos pessoais e motivações, no sentido de criar ligações e afinidades, e imergir gradualmente no universo do filme e dos seus personagens, que só agora começavam a tomar forma. Encontrei o João no Porto uma vez, e o André numa ida a Lisboa, antes de nos encontrarmos todos à distância, via Zoom, onde começaram as primeiras conversas sobre os personagens e sobre as motivações de cada um. Foram organizadas duas sessões de Zoom, a primeira com os dois atores e o realizador, e a segunda também com a presença do assistente de realização. Estas serviram para discutir abertamente os personagens, o seu passado, os seus objetivos, as suas tensões interiores. Foi

um momento bonito no desenvolvimento de uma cumplicidade entre todos, de troca de ideias e provocação.

Os encontros seguintes aconteceram em paralelo com o momento anterior da *repérage*, onde os ensaios decorreram. No entanto, devido às limitações e condicionamentos do espaço do campo, pois havia jogos a decorrer no momento em que estávamos presentes, apenas foi possível estudar visualmente o espaço da floresta e testar planos e coreografias.

Em paralelo com a *repérage* e o processo de *casting* e ensaios, decorreram reuniões com a diretora de fotografia e a diretora de arte, por forma a conversar sobre a identidade visual do filme e perceber de que forma se podiam interligar os dois departamentos. O primeiro momento partiu de um convite e de uma vontade de poder voltar a estabelecer esta ligação com a diretora de arte, a Eva Direito, com quem tinha feito o meu filme anterior, e a diretora de fotografia, a Maria Inês Rodrigues, que ainda não tinha colaborado, mas com quem tinha vontade de estabelecer conexão devido, não só, à sua profunda sensibilidade estética, mas também à nossa ligação.

Num primeiro momento, ainda durante o processo de *casting*, tive um encontro Zoom com a diretora de fotografia, onde apresentei o conceito do filme, as tensões que havia sentido em me debruçar sobre esta problemática, a estrutura do guião e algumas referências visuais que sentia importantes para mim, no momento em que estava a escrever o guião. Num segundo encontro, já presencial, começamos a discutir ideias visuais mais concretas, formas de filmar e que tipo de luz e enquadramentos procurávamos. Começamos então a pensar sobre o movimento da câmara, os momentos em que estava estática e em que se movimentava. O processo de *découpage* visual foi essencial para pensar o filme, percebendo quase analiticamente cada uma das cenas, o que era importante filmar. Para além da discussão conceptual, pensamos também em problemas mais técnicos, não só quanto ao material que se ia usar, mas também quanto à feitura de certos efeitos práticos, como o fumo. Para esse efeito, e como o local onde íamos filmar não tinha energia elétrica, foi necessário o recurso ao aluguer de dois geradores alimentados a gasolina e a várias máquinas de fumo, algumas de gelo seco, criando uma névoa mais baixa e de nevoeiro, formando uma mancha de fumo mais abrangente. O teste definitivo decorreu no local de filmagem.

Com a Diretora de Arte, discutimos que tipo de cores os personagens iriam usar, e iniciamos uma busca por adereços militares, que se adequassem à cena de guerra presente no filme. Fomos um dia comprar os figurinos para todos os personagens, na loja em segunda

mão da Humana, procurando uma matriz de cores entre o azul mais escuro e o verde-tropa, num tipo de roupa desportivo, confundindo-se com as cores do espaço. O dono do campo de Paintball conseguiu ceder-nos algum material, casacos camuflados, coletes, capacetes e armas airsoft, com algumas marcas de cor, que a Diretora de Arte teve de cobrir com tinta preta.

2.7 Pós-produção

Montagem

No processo de montagem voltei a repetir a colaboração com a Raquel Ferreira, com quem tinha colaborado em *Poente* (2021), filme de 1º ano do Mestrado. Começamos, inicialmente, por ver todas as imagens filmadas, passando depois a uma primeira organização na *timeline*. Nestes primeiros encontros, foi possível começar a estabelecer algumas relações e choques entre as imagens, começar a perceber a sua pulsão e o que estas iriam revelar. Na primeira sessão de montagem, apenas tínhamos o material filmado de 26 a 28 de junho, o que nos permitiu perceber que tipo de imagens vibravam e quais teriam de ficar de parte. O processo de montagem esteve em paralelo e em sintonia com o pensamento e planeamento das imagens que ainda faltavam rodar. Entre as várias sequências, colocávamos tiras de texto como referência para o material a filmar, que íamos preenchendo de acordo com o desenrolar da rodagem.

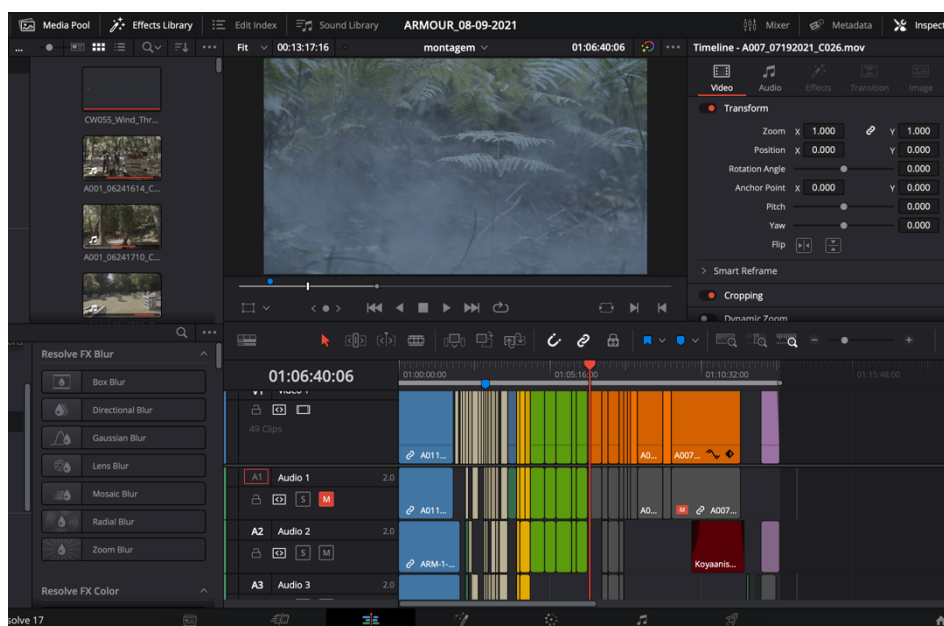


Figura 1 - Painel DaVinci Resolve

Num momento seguinte, quando já havia filmado todas as imagens, voltamos a procurar um corte (Fig.1), segundo as orientações iniciais do argumento. Chegamos a uma estrutura inicial na *timeline* que depois foi sendo sucessivamente aperfeiçoada e afinada, por forma a obter uma montagem mais fluída e ritmada. No momento da escolha das imagens e das seqüências a usar, foi necessário deixar algum material de fora e reescrever certas ações e acontecimentos da curta.

Foram deixados de fora alguns retratos que haviam sido feitos com os jogadores de Paintball, um retrato de grupo, algumas imagens do jogo de Paintball e a cena do aniversário, que foi refilmada. A tomada destas decisões, surgiu diretamente relacionado com o primeiro momento de montagem, e a reflexão sobre as limitações e/ou necessidades prementes na curta-metragem.

Finalizada a seleção final do material a usar, começamos a procurar relações mais específicas dentro dos blocos de imagens, procurando perceber qual a melhor forma de gerar tensão nos cortes, e na relação com as imagens. Como estabelecer uma sensação de suspense, *build-up* e crescendo em alguns momentos da curta-metragem, como o primeiro jogo de Paintball, ou a transição para a floresta e para a névoa. Em decisões mais concretas, decidimos usar o corte no movimento dos personagens, funcionando este como pêndulo para a passagem entre imagens, intensificando o ritmo e provocando mais impacto. Na floresta sombria, usamos as nuvens de fumo como forma de transição e passagem entre cenas, como textura e matéria para estabelecer a ligação entre as várias imagens, possibilitando a transmissão de uma ideia de continuidade. Na seqüência do jogo de Paintball, seguindo uma estrutura de montagem do Western (Fig.2) foi possível estabelecer através da relação entre as imagens uma ideia de duelo, de confrontação e desafio.



Figura 2 - *Once Upon a Time in the West* (1968) de Sérgio Leone

Estas decisões geraram uma primeira versão de montagem, e uma primeira experimentação com o desenho de som, que se revelou essencial na forma como se atacou de novo a curta-metragem.

Nesta fase de transição, no processo próprio do filme, e da minha vida, a minha base passou a ser Bruxelas, na Bélgica, onde me mudei no contexto de um estágio. Esta mudança significou que começaria a ter de trabalhar em linha com a Raquel Ferreira (montadora) e o Bernardo Bento (desenho de som). As limitações existentes, e o novo processo de habituação a uma nova rotina, conduziram a que o processo de montagem passasse a estar mais focado em mim. Os seguintes meses de experimentação e tomada de decisões foram algo demorados e acidentados, com várias novas decisões tomadas em sintonia com a gestão emocional que o processo de habituação a um novo país implicou.

Neste processo, pude experimentar com várias novas ferramentas, incorporando-as na nova versão do corte. O *slow-motion* permitiu manipular o tempo por forma a expandir certos cliques que não eram longos o suficiente para sustentar o ritmo e o tempo da cena, ou para revelar e acentuar novas potencialidades à imagem, intensificando-a e aumentando o seu efeito. Na sequência do jogo de Paintball, o recurso ao *slow-motion* nos cliques finais da sequência serviu para acentuar a suspensão provocada pela quase imobilidade dos personagens. Como referência para o uso do *slow-motion*, o filme de Lynne Ramsay, *Ratcatcher* (1999) (Fig.3), serviu de inspiração, pela forma como a cineasta usa esta ferramenta como forma de criar momentos de suspensão temporal, no momento liminal entre um momento dramático em que tal como o personagem, os nossos sentidos ficam em suspenso, como se este momento de impasse fosse acentuado pela expansão temporal.

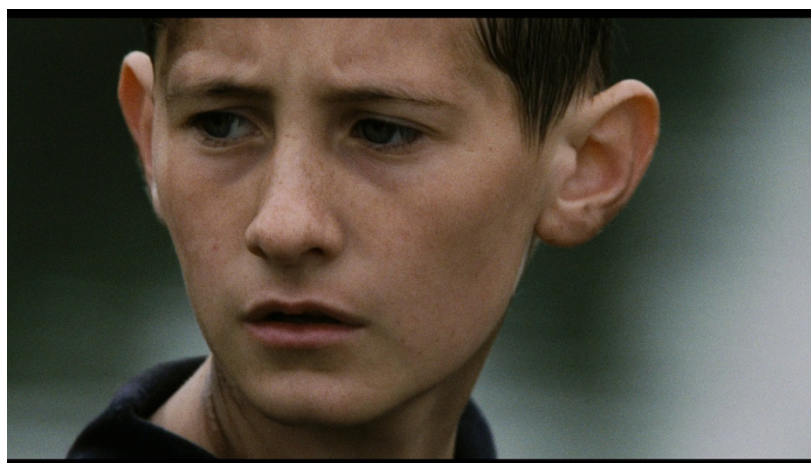


Figura 3 - *Ratcatcher* (1999), Lynne Ramsay

Outra sequência que se revelou difícil de resolver foi a passagem do realismo para o fantástico, do jogo de Paintball na floresta, para a alucinação fantasmagórica, sem que esta parecesse surgir como uma transição brusca e repentina. O recurso ao tempo das imagens de transição, a manipulação do tempo e da cor, e o intervalo a preto, permitiu construir uma transição mais suave entre as várias imagens.

O desenho de som inicial, permitiu perceber de que forma a montagem e o som estariam relacionados, e como os cortes poderiam funcionar em relação ao som à posteriori. Uma decisão importante a tomar, para estabelecer uma ligação lógica dentro da cena da floresta sombria, foi o recurso ao fora de campo, no momento em que o personagem de André Marques, perde o capacete e se perde na floresta. Esta nova função do fora de campo permite convocar a imaginação e projeção imagética do espetador, revelando sem mostrar, o que teria acontecido para além do ângulo que podemos ver.

A última sequência de imagens, os três planos de paisagens, convocam a ideia de um final em aberto, e de uma conclusão que vai para além da capacidade do filme revelar. O encontro entre os dois personagens, desperta algo novo, talvez uma emoção, um sentimento, que agitará definitivamente todos os personagens. Os quadros vazios da floresta, revelando-nos passos distantes, que imaginamos se tratar dos personagens, parece sugerir que tal como se abre um novo espaço dentro do filme, talvez este espaço também se terá aberto entre eles.

Desenho de som

O pensamento sobre o som é possivelmente, para mim, um dos momentos mais importantes do processo de feitura e acabamento de um filme, iniciado no momento da escrita e continuado/descontinuado no momento da rodagem. Pensado de forma fina e delicada, o som pode permitir criar novas relações com as imagens filmadas, despertar novas sensações e emoções inesperadas, provocando uma profunda sensação de transformação e afeição. Constitui o veículo mais próximo de simular uma experiência corpórea com o mundo exterior, com o próprio universo fílmico, operando ultimamente uma sensação de imersão e transe profundo, de suspensão dos sentidos e de entrada numa nova dimensão, um estado de alienação potenciador de uma nova forma de entender o mundo e a relação com o real.

No momento inicial de pensamento sobre o som, conversei sempre com o Bernardo Bento, a pessoa com quem colaboro desde o meu primeiro filme e com quem estabeleci uma relação de profunda compreensão e afinidade. Conversamos sobre a atmosfera, a focalização

sonora, referências de outras peças, palavras ou gestos que permitam transportar uma qualquer ideia sonora que procuro atingir. Expomos pensamentos de forma abstrata, tentamos perceber o que pode funcionar, como podemos provocar algo de inesperado no espetador, deixando-nos surpreender pelos pequenos momentos de pura magia, quando um novo elemento nos deixa fascinados.

A nossa experiência com o som, tem uma relação muito próxima e íntima com o real, com os nossos sentidos e a apreensão do que nos circunda. Toma formas muito específicas e localizadas, transformando-se em função daquilo que nos rodeia ou das experiências que colecionamos. A forma como o nosso corpo parece focalizar certos sons, certos movimentos, certas agitações do espaço, de forma espontânea e inconsciente, cria uma sensação de proximidade com certos elementos. Transposto para o desenho de som, este cuidado e atenção à tessitura e estrutura sonora, permitindo fazer (re)surgir uma relação de proximidade com o espaço, em que o nosso corpo e a atmosfera que o circunda comunicam. Quando o som nos atravessa os ouvidos, e a imagem nos afeta, somos atingidos por uma sensação háptica, como se estivéssemos próximos do objeto/sujeito que observamos a ponto de que o pudéssemos tocar, sentir, conhecer-lhe o volume e a textura.

Interessa-me explorar no desenho de som essa aproximação a uma experiência cinemática enquanto relação corpórea, de percepção da presença de um corpo no espaço e das relações que este estabelece, através e a partir do nosso corpo enquanto centro de mediação e passagem. Tecendo uma construção sonora que pode não ser representativa ou realista, mas que atinge algo de mais intenso e transformador, algo que se poderá aproximar de uma experiência do real, da vida, da possibilidade de sermos movidos e afetados pela presença física num espaço e pela nossa relação com ele. Neste sentido, com o Bernardo fabricou-se de raiz todo o desenho de som, através de *bruitagem/foleys* simulando passos, gestos, movimentos, ações, em paralelo com o recurso a ambientes espaciais, capturados no local de rotação ou presentes em bibliotecas sonoras virtuais. Construimos gradualmente, fragmento por fragmento, a atmosfera de cada uma das cenas, e os sons provocados/sentidos pelos personagens em cada um dos espaços. Após esta fabricação detalhada do desenho sonoro, na fase de mistura, em *surround*, ajustamos com cuidado a posição espacial de cada um destes fragmentos, ajustando à nossa experiência auditiva e física, através da forma como percebemos o som no espaço da sala de mistura.

Em paralelo com esta abordagem ao som enquanto potenciador da renderização da experiência de um corpo presente num espaço, também incorporamos no desenho de som algumas contaminações da exploração do cinema de género que o filme incorpora, neste caso o *War-Film* (ver capítulo 3.3), aprofundando as relações formais no desenho de som. As sequências seleccionadas como referência, surgem num sentido específico e com uma intensidade afetiva particular. É permitido criar momentos de suspensão, de silêncio/agitação, possibilitando estabelecer uma tensão latente e constante entre aquilo que observamos e aquilo que esperamos escutar, uma relação de causa-efeito que potencia um estado de ansiedade e inquietação, quando desestabilizada. Este conceito de tensão é assim explorado em dois filmes de género que uso como referência para dois momentos específicos do filme. A sequência silenciosa do duelo entre Charles Bronson e Henry Fonda, na suspensão provocada pelo som de fundo do vento que escutamos antes do seu embate em *Once Upon a Time in the West* (1968), de Sergio Leone e a sequência da floresta noturna e perigosa em *Apocalypse Now* (1979), de Francis Ford Copola, no momento antes do encontro de Martin Sheen com um tigre, em que uma atmosfera tensa se estende sem quebrar.

Cor

O processo de correção de cor, última etapa da pós-produção, após o acabamento da montagem final, serviu para estabelecer as matizes e intensidades cromáticas do filme, realçando ou destacando certos elementos já presentes na paleta de cores da imagem, pelo trabalho da direção de fotografia e arte.

Como inspiração para a cor, dois filmes serviram de principal referência, para duas sequências distintas. Para as sequências do jogo de Paintball, no cenário mais realista, os tons terrosos, carregados e intensos da luz do sol de *Beau Travail* (1999) de Claire Denis foram a principal referência. Para os verdes, seguiu-se uma paleta de tons verde tropa, para realçar a dimensão bélica de toda a sequência do jogo de Paintball. Para a sequência da floresta fantasma, o segundo bloco narrativo do filme, foi usada a referência a um *War-Film*, o *Apocalypse Now* (1979) de Francis Ford Copolla, numa sequência ao crepúsculo, em que os tons verdes e azuis se confundam e misturam, como se a floresta e a luz se fundissem.

O processo da correção de cor dividiu-se em várias etapas. A primeira passou pelo balanceamento das cores de cada clipe, tentando-se uma uniformidade cromática entre todos. Para este ajuste, os espectros cromáticos foram importantes para equilibrar os tons RGB (Red, Green, Blue). Para os ajustes minuciosos foram usadas as *color wheels* (Fig.4).



Figura 4 - Correção de Cor

De seguida, comecei a fazer ajustes mais específicos, como os tons das roupas, de pneus e dos tons de pele (Fig.5), por forma a tomar um tom mais naturalista, pois por vezes refletia alguns tons esverdeados/amarelados dos tons do ambiente.

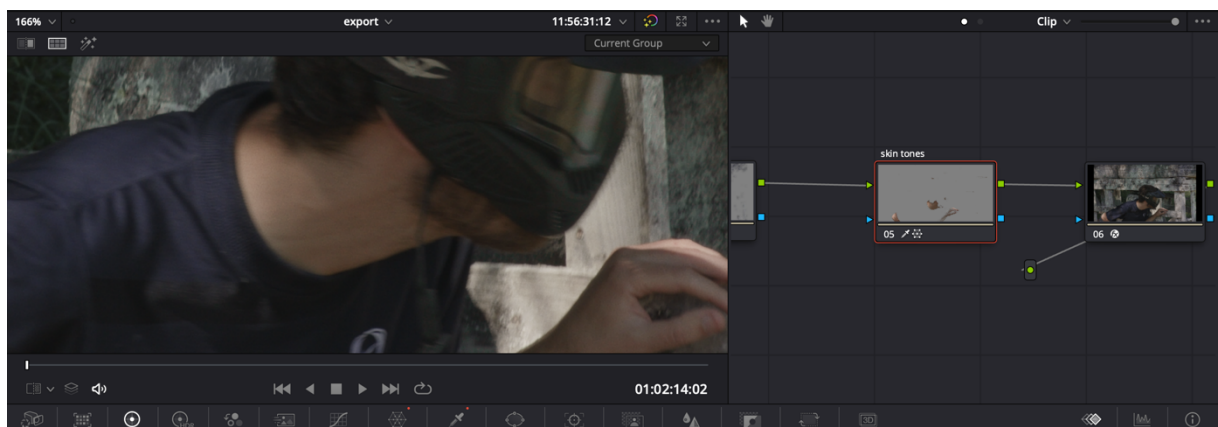


Figura 5 - Skin Tones

Para a sequência da noite (Fig.6), adicionei um *node* de *grading* para efetuar os ajustes para uma tonalidade azulada e mais escura, aproximando-se dos tons da referência do *Apocalypse Now* (1999).

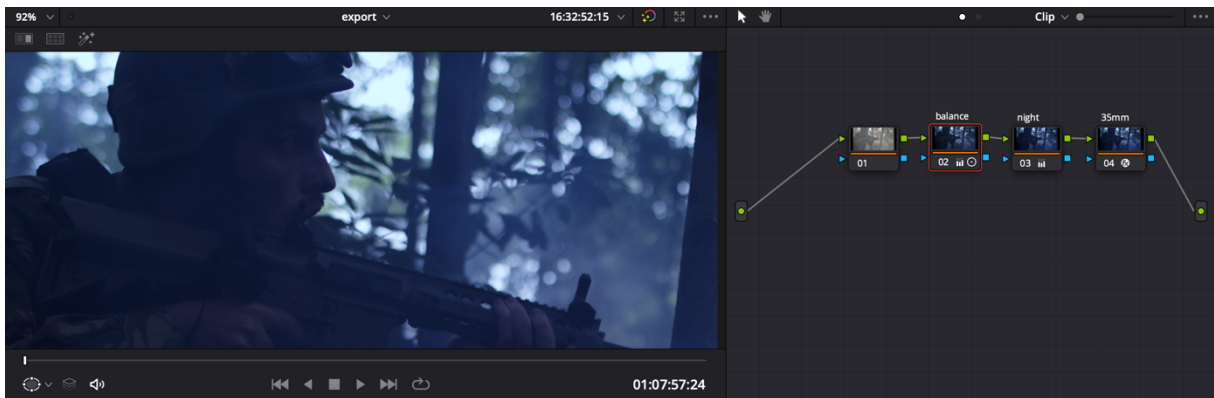


Figura 6 - Conversão Cromática

Música

A escolha de uma música é sempre um processo demorado, delicado e difícil de atingir, mas ao mesmo tempo imediato, orgânico e puramente instintivo. Estabelecendo uma relação com a imagem em movimento que por vezes é difícil de destringir, como se estabelecesse um acordo secreto e enigmático, completando-se mutuamente, sem que seja possível entender inteiramente, e de forma completa, porque esta provoca um impacto tão forte, tão profundo e afetivo. Tomando variadas funções dentro de um filme, e nas suas múltiplas formas de atuar, esta pode surgir como constituindo “...a system of punctuation, giving expressive colour and chromatic contrast to the storyline, by orchestrating the emotional ups and downs of the intrigue.” e “...to give the illusion of depth to the moving image...” (Elsaesser, 2021, p.441-442).

Após a experimentação de várias músicas, a peça de Kali Malone, *Spectacle of Ritual*, do álbum *Sacrificial Code* de 2019 (Fig.7), pareceu conter todos os elementos necessários para uma combinação perfeita com a sequência final do filme, o encontro entre o André e o João, na floresta fantasmagórica e etérea. Trabalhando com *loops* e pequenas variações de notas de órgão, numa construção lenta e progressiva, como se estivéssemos a entrar num transe sonoro, a sua música faz-nos imergir numa sensação forma profunda de êxtase angelical, dilacerante, profundo e transcendente.



Figura 7 - Sacrificial Code (2019) de Kali Malone

Num pendular movimento entre uma marcha fúnebre, um canto melancólico e uma ode épica, a música de Kali Malone permite expandir a dimensão sensória da imagem em movimento, perscrutando e atravessando o nosso corpo e os nossos sentidos, abrindo um novo mosaico de camadas vibráteis, revelando e velando sensações e percepções que a coreografia entre os dois atores parece sugerir.

3. A crise contemporânea da masculinidade

Neste capítulo, irei desenvolver os grandes temas que foram a base da construção do conceito do meu Projeto Final. Estes temas, ligados a conceitos estruturais do pensamento contemporâneo, serão testados com o Projeto, assim como com as grandes referências que serviram de pesquisa para o desenvolvimento da curta-metragem.

3.1 Masculinidade em quebra

Ao longo destes últimos anos, e com especial incidência nos últimos meses, durante o período de isolamento proporcionado pelo contexto da pandemia, tornei-me consciente de um sentido constante de deslocamento que havia sentido desde muito novo, de não pertença ou de constante contradição nas minhas ações e gestos quotidianos, na minha forma de expressar emoções e sentimentos, de me relacionar com o outro e da relação com o meu corpo, a minha sexualidade, o meu desejo e prazer. Uma tensão que sentia acumulada e que se manifestava de forma silenciosa e dissimulada. Era como se algo tivesse sido inscrito em mim sem que tivesse dado conta. A minha relação com os meus amigos homens era problemática, no sentido da dificuldade em estabelecer relações íntimas próximas, de criar conexões físicas e emocionais que iam para além da expectativa social do relacionamento entre homens heterossexuais, mas que não se conformavam com a norma estabelecida. Este constante estado de desorientação, levou-me a ter de olhar interiormente as minhas ações e comportamentos, aperceber-me deles e perceber de que forma poderia transformar a minha forma de estar e de me conectar com os outros e o meu corpo, a minha masculinidade.

Em paralelo com este processo de introspeção e cura, a descoberta do movimento dos *Men's Studies* com autores fundacionais como Michael Kaufman (*Cracking the Armour*, 1993) e Raewyn Connell (*Masculinities*, 1993) possibilitou-me encontrar uma vasta e estabelecida, ainda que desconhecida, teorização sobre as relações entre homens e as dinâmicas criadas socialmente entre eles. Estudos que permitem perceber o modo como estas geram muitos dos comportamentos de violência e opressão presentes na sociedade, e nas estruturas económicas e sociais, perpetuando um discurso milenar hétero-patriarcal. Ao mesmo tempo, esses estudos pensam a forma como continua a manutenção de um sistema opressivo, que impossibilita e/ou condiciona a expressão da masculinidade, encerrando-a numa expectativa hegemónica e normativa, e impossibilitando um contacto mais íntimo e profundo com a sensibilidade individual e única de cada um.

Esta problematização, e a destabilização destas estruturas hegemónicas, parte de um conceito estabelecido por Judith Butler, em *Gender Trouble* (2006), de que toda a expressão de género estaria fundamentada na ideia de uma *performance*, de códigos e rituais sociais e culturais do que eram entendidos como a expressão verdadeira ou compulsória da expressão de uma identidade. Estes rituais inscreviam-se na nossa forma de pensar e agir desde o momento em que teríamos o primeiro contacto com o exterior, o do nascimento, e onde seríamos de imediato confrontados com o fantasma do género e tudo o que este implica. Começaria já a ser trilhado e condicionado o nosso percurso, mesmo antes de sermos conscientes em relação a ele. Começava a formar-se um modo de ser assente na ideia de binarismo, de separação e inserção numa dinâmica de poder. O feminino é associado à maternidade, à vulnerabilidade, sensibilidade e fragilidade, e à esfera doméstica, valores cultivados e valorizados enquanto papéis expectáveis da mulher, e o masculino é associado à figura patriarcal, à virilidade, manutenção de poder e racionalidade, à esfera social e à repressão de todos os comportamentos que pudessem destabilizar esta ideia fixa e rígida de masculinidade, distanciando-se da figura da mulher, da homossexualidade ou de qualquer outra forma antitética de expressão de género.

Deste cedo, a masculinidade representa a necessidade de um desligamento com emoções, necessidades e desejos que não são considerados masculinos. Expectativas sociais que são, no limite, impossíveis de cumprir, provocando na masculinidade uma ferida profunda, a da inadequação: “The very thing most highly prized is impossible to attain because it is ultimately just an illusion” (Lacan in Kaufman, 1994). Um medo profundo despertado pela ansiedade associada ao deslocamento, à não correspondência com os códigos das expectativas que deve cumprir, um *complexo de castração* associado ao constante temor da perda do poder associado à masculinidade, à confrontação com o seu próprio vazio, na percepção última de que não estamos perante nada mais que um fantasma, uma ilusão coletiva mantida e alimentada pela constante repressão e violência, sobre os outros e sobre nós mesmos: “Our wounds (...) come from the same source as our power” (Kaufman, 1994).

Em *Gender Trouble*, Judith Butler (2006) propõe uma linha teórica que problematiza e destabiliza toda a estrutura social do género, concebendo a expressão da identidade de género enquanto uma performance mutável, transitável, nunca definida e inexoravelmente em fluxo. Quebrando e rompendo todo o discurso teórico até então, estruturado numa ideia de binarismo e numa sociedade hétero-patriarcal, Butler coloca em causa a estrutura de poder

até então estabelecida, gerando-se uma crise profunda. Não mais existe uma linha orientadora definida, que possa servir de guarda-chuva para a definição ou categorização da expressão da identidade de gênero, forçando um movimento abrupto de agitação e entropia social, de reorganização e de estabelecimento de linhas de escape, de rutura com o sistema vigente que ameaçava ruir e ser destabilizado. Neste contexto, num momento de profunda transformação e fluxo que ainda atravessamos, a crise de masculinidade apenas surge como um sintoma natural da necessidade de renovar de forma radical o sistema social. Os *Men's Studies* surgem como forma de tentar identificar as estruturas que operam sobre a masculinidade e que a tornam tendencialmente expressada em comportamentos de violência e opressão. Qual seria a raiz desta violência e qual a possibilidade de cura? Qual a forma de destabilizar e quebrar esta dinâmica de poder estabelecida? Como voltar a conectar a masculinidade com os valores que lhe são fundamentais: a fragilidade, a vulnerabilidade, a sensibilidade e o emocional?

Como Foucault nos sugere em *The Subject and Power* (1982), referindo as características associadas a uma relação de poder, esta contém em si uma iminente e pulsante linha de escape que se manifesta, continuamente, e que apenas nos cabe a nós identificar, e usar como arma de libertação:

“if it is true that at the heart of power relations and as a permanent condition of their existence there is an insubordination and a certain essential obstinacy on the part of the principles of freedom, then there is no relationship of power without the means of escape or possible flight. Every power relationship implies, at least *in potentia*, a strategy of struggle, in which the two forces are not superimposed, do not lose their specific nature, or to not finally become confused. Each constitutes for the other a kind of permanent limit, a point of possible reversal.” (Foucault, 1982, p. 794)

Neste contexto, e como passagem, travessia ou ferramenta, entendo que o cinema funcionar como forma de desconstruir estas estruturas normativas, temáticas e narrativas, aproximando-se de uma experiência fluída e na iminência de poder funcionar como linha de escape. Neste sentido, e em linha de continuidade com o pensamento sobre a masculinidade, em constante rota de colisão e reação, os próximos capítulos procuram surgir como

proposições para uma forma de explorar o cinema enquanto forma de destabilizar e romper com as normas tão profundamente e densamente estabelecidas nos sistemas sociais.

3.2 A forma enquanto potência

3.2.1 Cinema afetivo-sensorial: *Beau Travail* (1999) de Claire Denis

Quando comecei a pensar na forma do filme, não tinha ainda claro um estilo ou modo de filmar. Surgiam-me ideias e conceitos abstratos, imagens e referências de outros filmes, coisas que me interessavam e que sentia fazerem sentido para mim, de forma misteriosa e enigmática. Sensações difusas e espontâneas, variáveis e inesperadas, que surgiam em momentos diferentes do meu quotidiano, ao ver um filme, ao ouvir um álbum, ao estar apenas em contacto com o espaço ao meu redor. Percebi que estas sensações que sentia, eram sempre dificilmente traduzíveis por palavras, e assim permaneciam suspensas no momento em que fruía da passagem do tempo, da experiência de estar perante algo que me escapava, o choque imediato com o real.

Este processo de contacto com a minha sensibilidade, vulnerabilidade e corporalidade, andaram em sintonia com o processo de *unschooling* proporcionado pelo momento atípico do confinamento. O tempo de isolamento, de quebra com todas as ligações sociais, possibilitaram que pudesse questionar, de forma radical e profunda, tudo o que até então havia aprendido na academia, passando pelas fórmulas, conceitos, grelhas, até às estruturas de pensamento crítico e lógico. Iniciei este processo através da leitura e descoberta de uma nova forma de abordar e entender o cinema, uma que não procurava analisar e dissecar a imagem em movimento, como se a pretendesse desmistificar, encontrando o signo e o enigma que esta deveria encerrar, mas que procurasse entender a experiência cinemática como algo intangível, pulsátil, misterioso e intraduzível.

A descoberta de Deleuze, e das suas obras *Cinema 1: The Movement-Image* (2009) e *Cinema 2: The Time-Image* (1989), possibilitou a aprendizagem de um novo léxico e forma de entender a experiência do cinema, entendendo-a em termos deleuzianos como uma experiência sensorial, afetiva, corpórea, vibrátil, para além da subjetividade, restituindo ao cinema a sua dimensão erótica, comunicante, sensual. Deleuze entendia o espaço do cinema enquanto constituído por dois planos distintos que, não se anulando, se cruzavam e se potenciam. O plano molar, definido pelas estruturas narrativas normativas, representativas,

que assentam numa estrutura de pensamento fechada e contaminada por códigos culturais e sociais, e o plano molecular, onde se encontra um espaço de destabilização, transformação, movimento e permanente fluxo, permitindo o surgimento de linhas de escape, de rutura com as estruturas normativas do plano molar. Este entendia que, não se anulando, estes dois planos apenas poderiam existir em simultâneo pois “one needs to retain a minimum of strata...of forms and functions, a minimal subject from which to extract materials, affects and assemblages” (Deleuze & Guattari in Rio, 2012, p. 16).

Dentro deste plano molecular, o cinema surge com a capacidade de atuar como um corpo deleuziano, “Bodies (...) become elements in assemblage, fluid and mutable, constituting life through ‘becoming’” (Kennedy, 2000, p. 99) materializando-se na sua expressão visual e sonora, através do movimento, da cor, da luz e da sombra, das suas linhas, da composição, do tom, da consonância e dissonância rítmica, do som, na sua matéria que é assim atravessada pelas vibrações, intensidades e variações que as suas características geram, gerando um corpo em fluxo potenciado de afeção, manifestando-se a sensação enquanto a sua força geradora: “The affect is the entity, that is Power or Quality. It is something expressed: the affect does not exist independently of something which expresses it, although it is completely distinct from it. (...) affect becomes sensation, sentiment, emotion or even impulse[pulsion] in a person...” (Deleuze, 1989, p. 97).

Esta forma de entender o cinema, como uma experiência que apelava aos meus sentidos, à relação da imagem em movimento e do som com o meu corpo, enquanto dois corpos que comunicam e se afetam, trocando vibrações e radiações permanentes, possibilitou-me entender a forma como gostaria de abordar o estilo e a forma do filme, cruzando-a com a problemática da masculinidade. A imagem e o som teriam de ser o veículo primordial de comunicação, de potenciação de sensações e afeções, o lugar de radiação, de transformação dos sentidos do espectador. Seria a única forma de manter este canal de comunicação afetivo nunca estanque, em constante fluidez e mutação, sem nunca se definir, possibilitando infinitas formas de o entender e sentir e, assim, destabilizando as estruturas normativas sobre as quais me debruçava.

Na busca por formas concretas de tratar e abordar o corpo masculino e a masculinidade, o cinema sensorial de Claire Denis, e em especial o seu filme *Beau Travail* (1999) surgiram como referência primordial à forma de conceber o filme e de o pensar enquanto uma experiência afetiva.

Como registrar com a câmara um momento que nos permitisse sentir, inteiramente, a presença do nosso corpo na tela, na realidade construída para além dela, junto dos personagens e das suas intensidades, das suas tensões, ao mesmo tempo que restituindo ao cinema as suas possibilidades eróticas e sensuais, de participação ativa do nosso corpo e dos nossos sentidos, operando uma suspensão momentânea do pensamento racional através da afeição: “a suspension of action-reaction circuits and linear temporality into what might be called ‘passion’” (Kennedy, 2000, p. 101). As sequências silenciosas do filme, observacionais e ritmadas, permitiam estabelecer um tom lírico, misterioso e vibrante. A câmara que procurava os corpos, se aproximava deles, criava uma desconfortável e sedutora sensação de proximidade, de passagem de um limite, de intrusão no espaço de um corpo outro, mas que nos relembra as sensações geradas por esta proximidade. Seguindo o movimento dos corpos, acompanhando-os como uma dança, permite-nos acompanhar a sua coreografia espontânea, em movimentos constantes que a câmara vai registando, mas nunca encerrando.

Havia qualquer coisa neste movimento, nestes ritmos e intensidades das ações, dos gestos, que ficava registado nas imagens, como se continuamente, após cada visionamento, pudéssemos continuar a ser afetados por elas. Como se houvesse qualquer coisa da nossa relação com a imagem em movimento que se aproximasse de uma experiência do real, de pura afeição e reação corpórea, de constante variação e impossibilidade de representação. Como se em *Beau Travail* (1999), o corpo filmado e o corpo fílmico gerassem uma força afetiva mais vibrante e potenciadora de uma conexão profunda com o espectador, despertando sensações de sensualidade, desejo e lasciva:

“*Beau Travail* replaces the molar, corporeally fixated sexuality of classical narrative cinema with a molecular sexuality that is dispersed across a variety of anonymous bodies, landscapes, sounds and colors. The film carries out this transformation by increasingly shifting attention away from narrative considerations and favoring purely performative moments” (Rio, 2012, p.190).

Esta forma de filmar, de captar as ações e as sequências de forma sensual e sensorial, surgindo nelas a conduta principal da condução narrativa, foi importante para entender a relação da câmara com as personagens do filme, com o espaço, com a coreografia das cenas e com a fabricação de uma experiência puramente ótica e sonora. Qual seria a distância certa entre o ator e a câmara, e quais as implicações que esta proximidade teria. Qual seriam as novas possibilidades que a câmara livre teria sobre aquilo que poderia registrar, libertando a posição rígida e fixa do tripé. Em que momentos a câmara poderia estar estática e em que momentos ela permaneceria sem ponto axial.

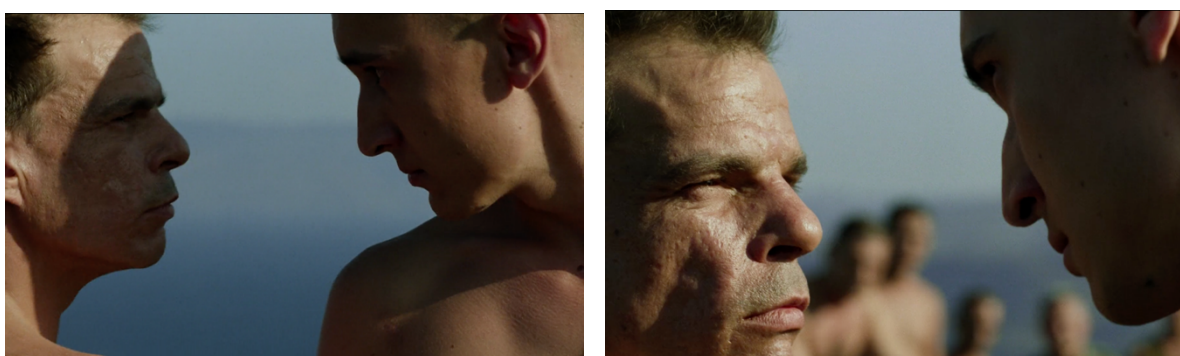


Figura 8 – Dança de Galoup e Sentain, *Beau Travail* (1999) de Claire Denis

Duas sequências do filme foram essencialmente importantes para poder pensar alguns momentos do filme, em termos de ritmo, montagem, composição e movimento de câmara. A primeira sequência é uma dança coreografada entre o General Galoup e o Soldado Sentain (Fig. 8), que, fazendo parte de um ritual militar, ganha novos contornos dentro da estrutura do filme. A forma como os corpos, despidos, se confrontam, e a forma como a câmara os encerra no quadro, cria uma tensão sexual entre eles, sugerindo uma possibilidade de interação que questiona as normas sexuais e cria uma linha de escape, de fluidez, que nos permite olhar estes corpos de outra forma. De repente, estes corpos reprimidos, disciplinados pelo treino militar e pela masculinidade que os encerra, parecem na iminência de se aproximar, num momento de impasse e suspensão em que estas barreiras podem ser atravessadas, rompidas, e os corpos se podem tocar, sentir, conectar: “Galoup/Lavant’s dance spins a series of bodily images that eradicate all sense of fixed corporeal limits or boundaries” (Rio, 2012, p. 162).

Hipnotizados pelos corpos e pelos movimentos destes, sentimo-nos paralisados perante um momento de transformação, em que algo parece prestes a ser revelado. Esta

forma de filmar, de procurar se aproximar do impasse dos corpos, surgiu no momento do encontro na floresta fantasma entre os dois personagens do filme (Fig.9), em que algo ameaça ser destabilizado na relação reprimida entre estes dois rapazes, estabelecendo-se uma possibilidade em potência [*puissance*].



Figura 9 - Armour (2021) de Vasco Bäuerle

Outra sequência importante é uma cena de ação em que os soldados fazem treino militar de reconhecimento de espaço e anulação de ameaça (Fig.10). Nesta sequência foi importante perceber como a estrutura rítmica estava organizada, através de variações de movimento, intensidade, pausa e silêncio e como a articulação entre todos estes tempos, poderia fabricar um momento de tensão, seguido de um momento de suspensão, de possibilidade de ação.



Figura 10 - Legião Francesa, Beau Travail (1999) de Claire Denis

Foi importante perceber os elementos presentes para o planejamento da sequência do jogo de Paintball (Fig. 11), e de que forma poderia criar um momento de impasse dentro do

próprio jogo, de hesitação e suspensão temporal. Como poderia engajar o espectador no momento do jogo, tornando a tensão das ações e o espaço palpável, vibrátil e real, apelando à presença do seu corpo, diretamente afetados pela imagem e pelo som.



Figura 11 - *Armour* (2021) de Vasco Bäuerle

3.2.2 Um estudo do género *War-film*: névoa e desorientação

No filme de 1980 de Samuel Fuller, *The Big Red One* (Fig.12), um grupo de soldados caminha silenciosamente numa floresta repleta de nevoeiro. Apenas ouvimos o som dos seus passos e da atmosfera circundante, criando um momento de tensão e uma ambiência *uncanny*, como se algo de invisível estivesse presente, ou a sensação de que algum gesto, movimento de câmara, poderia revelar um potencial perigo, uma imagem desestabilizadora. À medida que a sequência se vai desenrolando, o grupo de soldados fica reduzido a apenas um, o coronel, que os deixa de observar por entre o nevoeiro. Chama por eles, mas a sua voz perde-se num longo eco, como se não mais o escutassem. O nevoeiro atravessa o seu campo de visão e começamos a escutar sons que parecem tomar um tom surreal. O nevoeiro transforma-se numa névoa mística e alucinogénia, e percebemos que se conecta com o personagem do soldado, com a desorientação que este havia sentido no começo do filme, e que apenas se fora acentuando até este momento de transição. Assola-o um medo profundo, uma falta de algo que ele não mais poderá obter e que estará irremediavelmente perdido.



Figura 12 - *The Big Red One* (1980) de Samuel Fuller

A imagem ícone da névoa (Fig.13), enquanto motivo de uma ideia de desorientação, de transformação ou transição regeneradora/trágica, surge repetidamente em filmes do género *War-Film*, definido como “featuring scenes of combat that are dramatically central and that determine the fate of the film’s principal characters” e centradas em “masculinity, especially in relation to the display of (often damaged) male bodies and the depiction of extreme emotional states” (Kuhn & Westwell, 2012 p. 1493-1496). Neste contexto, a névoa toma uma dimensão síntese, de forma aparente, dentro de um género que valoriza certos códigos de honra, masculinidade, patriotismo, coragem e companheirismo, da dimensão performativa e teatral de todo este espetáculo bélico e violento, imerso nesta densa névoa que apenas vem revelar a impossibilidade de continuar a atuar deste modo.

Para além de este género conter a presença constante de imagens épicas, potenciadoras de sensações intensas e assim se ligando à possibilidade de gerar afeções, também possibilita a destabilização e desconstrução de alguns dos códigos presentes nos filmes do género *War-Film*, assente maioritariamente numa narrativa clássica e normativa. Estabelecendo conexões e afinidades entre o jogo ritual do Paintball e o teatro de guerra, focando na abordagem formal a este género, procurei perceber de que forma se poderiam interligar formalmente e narrativamente. “Insofar as classical narratives follow the iconic, thematic, and ideological conventions of specific genres, the inclusion of a performative moment within a film may offset the totalizing imposition of generic meaning.” (Rio, 2012, p. 15).



Figura 13 - *The Thin Red Line* (1998) de Terrence Malick

Na sequência da Floresta (Fig.14), quando a névoa invade o espaço, acontece a transição para uma dimensão distinta dentro do filme, um espaço de passagem, liminal. Os personagens, anteriormente no contexto do jogo de Paintball, vestem agora fatos militares, tem armas reais e capacetes, personificando a imagem-tipo do soldado. No entanto, e apesar do contexto que nos situa de imediato no imaginário do gênero *War-Film*, percebemos que algo de *uncanny* se manifesta em torno das suas ações, pois estes parecem estar num estado de alienação perante a ação da guerra, o contexto circundante, como se esta fosse também uma encenação, uma charada. Surge um momento de impasse perante esta dúvida que se gera, confrontando-se com a percepção de um novo espaço que se propõe dentro do filme, dentro da própria história e das camadas passadas do mesmo, levando-nos a confrontar e a posicionar a nossa expectativa perante ele, por se tratar de um momento de choque e de transformação das próprias regras internas do filme.

O *uncanny* surge como possibilidade de destabilização, “...as something which ought to have been kept concealed but which has nevertheless come to light.” (Freud, 1919, p. 13). O espaço-comum do gênero *War-Film*, o grupo de soldados perdidos numa floresta imersa num denso manto de névoa, enquanto procuram encontrar o inimigo invisível, transforma-se num confronto com um inimigo fantasma, que reside nas tensões internas dos personagens, com a sua masculinidade e as suas emoções reprimidas, que o espaço apenas coloca em causa.



Figura 14 - *Armour* (2021) de Vasco Bäuerle

No género do *War-film*, o espaço toma uma importância não só formal, como também transformadora, na provocação e geração de uma reação afetiva do espectador. Aproximando de um conceito deleuziano, poderíamos dizer que este se trata do *any-space-whatever* “(a) space (which) is no longer determined...” (Deleuze, 1989, p. 117). Deleuze reflete sobre a presença da sombra e da luz no cinema expressionista e como este opera na criação de um espaço expressivo, “... giving space a great depth, a prominent and distorted perspective...”. O conceito de conflito, choque ou confrontação surgia da relação oposta entre a sombra e a luz, “...gripping like wrestlers” (Deleuze, 1989, p. 111), caraterísticos do cinema gótico e expressionista que acompanhada o binómio clássico da relação entre a escuridão e o espírito, entre as trevas e a salvação. No entanto, esta relação parecia um pouco limitada para pensar o espaço transformador do filme. Nesta linha, Deleuze propõe a existência de uma nova relação, a da abstração lírica, que possibilita um espaço em que o choque não ocorre entre a escuridão e a luz, mas sim no confronto com uma alternativa, uma possibilidade de escape. A escuridão não é vista como uma extensão infinita e intangível, mas como a potencia de se poder transformar numa “possibility, the virtuality, which goes beyond it.” No abstracionismo lírico, a sombra e as luz expressionista, o branco e o preto, abrem a possibilidade a um terceiro termo, o cinza, o meio tom, a gradação intermédia “...(corresponding) to the alternation of terms, good, evil and unvertainty or indifference...” (Deleuze, 1989, p. 113). Neste sentido, a matéria lumínica do cinema abstracionista lírico, faz paralelo com a passagem fluída e atómica das manchas de fumo que omitem, revelam e destabilizam os personagens no filme, num constante fluxo de possibilidades expressivas, de uma qualquer possibilidade virtual de

transformação, sempre na iminência de se tornar em efetivo real, numa passagem que apenas poderá ser interna.

3.2.3 O retrato, o *gaze* e a pose

Neste capítulo, debruço-me sobre outro elemento ou forma de expressão afetiva que provoca sempre em mim uma sensação de suspensão, hipnotismo e enigma, possibilitando inúmeras possibilidades expressivas e significativas, nunca se podendo esgotar numa só forma de o entender, o retrato.

A presença do retrato no meu trabalho e percurso académico, remonta ao primeiro filme que fiz, na conclusão da Licenciatura. Neste filme, emergíamos na atmosfera de uma floresta, silenciosa e velada, numa coreografia de corpos e gestos, de tensões e uma violência latente, uma sensação presente não só no espaço e na ação, mas também na forma como os personagens do filme nos devolviam o olhar (Fig. 15), estáticos e quase congelados no espaço, mantendo um olhar frontal e confrontativo com a câmara e com o espetador que era confrontado com este olhar, que não conseguíamos de todo decifrar, mas provocava uma profunda sensação de vazio.



Figura 15 - *Auspício* (2019) de Vasco Bäuerle

A presença desta sensação, de perceção e consciência do nosso próprio olhar, surge representada na pintura de tradição holandesa, em figuras paradigmáticas como *Rembrandt* e o seu quadro *Susanna* (Fig. 16). Nesta pintura, de carácter quase fotográfico, como se tivesse sido captado num momento exato, um instante fugidio, apercebemo-nos da violência do nosso próprio olhar, da nossa intrusão, ao ser devolvido um olhar de vulnerabilidade e fragilidade por parte do sujeito representado, Susanna, como se tivéssemos penetrado no seu

quarto, na sua intimidade. O nosso olhar passivo é ativado e somos confrontados com o nosso *gaze*.



Figura 16 - *Susanna*, 1636, Rembrandt

Neste sentido, o conceito de *gaze* pode ser entendido como “...the uncanny sense that the object of our eye’s look or glance is somehow looking back at us of its own will.” (Felluga, 2015).

Esta experiência de ativação da consciência da nossa mirada, do nosso *gaze*, permite restituir ao olho a capacidade de olhar, pela primeira vez, tomando a percepção dessa experiência. Ao nos permitir distanciar de uma certa fascinação visual provocada pelo ato de olhar, que magnetiza o olho e opera uma suspensão do ego e do controle, reativa a nossa consciência sobre o sujeito ou o objeto observado, forçando-nos a refletir sobre a relação estabelecida entre observador e observado. A tomar um olhar sobre a imagem, procurando perceber para além dela, da sua materialidade e signos imediatos, “[it] is ‘a reminder that there is something else, something perhaps lost, perhaps yet to be found’” (Scott, 2008, p. 6).



Figura 17 - *Israel Portraits (1999-2000)* de Rineke Dijkstra

Passando da pintura para a fotografia, Rineke Dijkstra, inserida na tradição holandesa do retrato, surge como uma das melhores retratistas contemporâneas e a mais conceituada, fabricando imagens de uma leveza formal e de uma violência e intensidade expressiva que provocam uma profunda sensação de comoção e estarecimento. Para pensar a ideia de retrato no filme, a sua série de retratos de soldados israelitas (Fig. 17) surgiu como a principal referência para pensar a presença, a pose, o enquadramento, as cores, qualquer coisa de passageiro que possibilitasse aproximar a potência imediata das suas imagens.

Em entrevista, Rineke (The Frick Collection, 2019), refere algo como se a fotografia continuamente escapasse ao fotógrafo, estivesse sempre para além dele, da sua capacidade de a controlar. Apesar desta mutabilidade e recurso constante ao acaso, certas características dos seus retratos permaneceram comigo e nas variações que pretendia para o retrato de grupo no filme e que colhia algumas ligações e afinidades com o retrato de grupo popularizado no teatro de guerra e apropriado formalmente e esteticamente em inúmeros *War-Film*, tomando invariavelmente, uma dimensão lírica e melancólica, como no retrato que surge nos últimos momentos do *Beau Travail (1999)* (Fig. 18).

Segundo Rineke, esta procurava sempre a emoção neutra, velada, uma naturalidade na pose que contrariasse a rigidez da sua relação com a câmara, com a encenação. No olhar, refere o mistério, o enigma, a expressividade neutra e ambígua, que não permitisse revelar o estado de espírito do sujeito retratado. Na coreografia da cena, como se encenasse um retrato

de grupo (Fig. 19), interessava-me que se estabelecesse uma variação na pose dos personagens e no seu estado de espírito. Que passássemos da leveza e da serenidade, para a tentativa de rigidez, de manutenção e encenação de uma pose.



Figura 18 - *Beau Travail* (1999) de Claire Denis

Esta passagem, é ambígua e num constante impasse, porque o retrato filmado continua inexoravelmente, sem corte, sem o congelamento da imagem fotográfica, como se continuamente estivesse na iminência de revelar algo, que nos vai sempre escapar, pois não o conseguimos capturar ou perceber.

O que poderia significar a pose dentro da estrutura do filme? O que significaria pensar a pose enquanto encenação, teatralidade ou performance? Que estariam a preformar os personagens do filme? Talvez a sugestão de uma pose representativa de um conceito febril de masculinidade, virilidade, de constante confrontação com a câmara e o espetador, como se o choque procurado nunca chegasse realmente a efetuar-se, constantemente na iminência de quebrar a pose. Uma rigidez latente, mas nunca efetiva. Como se os personagens estivessem a tentar encenar algo que percebemos de imediato ser falso, uma tentativa continuamente falhada e em quebra de atuar, revelando a estrutura performativa que fluirá para a sua destruição.



Figura 19 - Armour (2021) de Vasco Bäuerle

3.3 Masculinidade e o poder de afeção: crise e destabilização

Abordando primeiramente a problemática da Masculinidade, foi possível perceber de que forma esta estava assente numa construção performativa, assente em normas sociais e relacionais que não só a condicionavam, como a definiam. Esta primeira análise, permitiu enquadrar a masculinidade numa imbricada e complexa teia de relações e contradições, assente na constante manutenção de dinâmicas de poder e violência, através da repressão de emoções e sentimentos mais profundos, naturais da expressão humana e da sua natureza sensível. A ilusória ideia de poder, controlo e dominação imposta pelo conceito normativo da masculinidade, enquanto posição dominante na hierarquia social desenvolvida e consolidada ao longo de séculos, consistia também no principal motivo das contradições/tensões impostas pela masculinidade, assente na crença da de uma divisão/separação necessária com valores que não corresponderiam a uma forma tipificada de performar a masculinidade, como a fragilidade, vulnerabilidade e sensibilidade. O aparecimento de novos discursos contemporâneos nos estudos de género, em figuras paradigmáticas como a de Judith Butler ou de Michel Foucault, permitiu destabilizar e colocar em causa as crenças e normas que até então haviam regido o discurso dominante.

Desafiando-se a base fundacional da masculinidade, assente na ideia de poder, e destabilizando todas as suas manifestações de poder, estendendo-se às instituições e estruturais sociais e económicas, esta atravessa um profundo momento de crise e indefinição, na iminência de uma necessária radical reconfiguração. É neste momento de transição e transformação, que me enquadro enquanto sujeito e no qual o meu corpo é afetado, enquanto lugar de reação. As tensões que esta crise destabilizou provocaram uma profunda

ânsia de compreensão. Uma compreensão que surgiu da (re)conexão com o meu corpo, os meus sentidos, e a capacidade de ser afetado pelos fluxos relacionais e sensoriais da experiência com o exterior, uma expansão sensitiva necessária a uma nova forma de entender o lugar do meu corpo e da minha sexualidade. O apelo ao corpo, às sensações e à afeição pura, surge na forma de um cinema sensorial e afetivo, de apelo à experiência do corpo enquanto lugar de fluxo. A fabricação de imagens vibrantes, radiais, na forma de ritmos, variações, intensidades e sons, possibilitando novas formas de expressão e comunicação.

Através do pensamento sobre as possibilidades de expressão visual e sonora, na obra e proposições da estrutura molar/molecular de Deleuze, foi possível pensar como seria possível fabricar um cinema que permitisse um escape às estruturas narrativas clássicas, assentes em códigos de género e fórmulas, provocando fissuras e linhas de escape que permitissem quebrar e destabilizar a narrativa e a lógica das estruturas clássicas de escrita e pensamento. As referências teóricas e práticas fundiram-se num objeto fílmico que convergiu todo o pensamento e reflexões acumuladas ao longo do último ano do meu percurso académico. Possibilitou pensar a forma como o cinema, enquanto ferramenta de trabalho e exploração, seria capaz de destabilizar e explorar fissuras na narrativa dominante dos discursos de género e dos próprios discursos associados às formas clássicas de construção cinematográfica.

Procurando uma exploração delicada e sensível dos sujeitos que me propus a explorar, procurei entender de que forma poderia destabilizar as relações de masculinidade, procurando focar uma constante ambiguidade e fluidez, alienada da possibilidade de ser definida. O uso de coreografia, do som, da imagem, das ações e dos movimentos, dos espaços e da montagem, permitiu criar um diálogo de sensações e afeições, entre os personagens do filme e com o próprio espetador, abrindo pontes de comunicação que procuraram escapar o universo lógico e fechado da palavra, e imergir nas possibilidades múltiplas e constantes da abstração da pura expressão visual e sonora. A própria incapacidade de comunicar pela palavra, como se constantemente a encontrasse como limitadora ou como aparente fechamento, possibilitou perceber que apenas se encontrava na expressão corpórea, das imagens e do som, reduto último de escape aos discursos normativos, destabilizando-se assim qualquer forma expectável de interpretação e representação.

Não conseguindo obliterar radicalmente os discursos a que me propus, este projeto permite, finalmente, servir de evidência a esta tentativa, a esta impossibilidade de escape, a

lembrança da constante necessidade de busca de novas formas de expressão e comunicação com o espectador.

4. Conclusão

A conclusão deste documento, registo do processo que originou o objeto fílmico *Armour*, surge como mote para um caminho que agora se inicia, uma trajetória pessoal e artística que procurará se debruçar sobre as problemáticas que foram exploradas. Esta dissertação servirá como a base, que agora permitirá uma procura mais direcionada, no sentido de uma compreensão mais profunda e extensa da masculinidade, das formas de romper/desestabilizar as suas fundações e do cinema enquanto instrumento e guia nesta busca. O cinema enquanto experiência sensorial, afetiva, capaz de ser um veículo comunicante de intensidades, vibrações, relações virtuais que permitem novas formas de entender o mundo, de o representar enquanto entidade ambígua e abstrata, em constante fluxo e transformação, enquanto constante transição e nunca passível de ser definida. Enquanto o cinema permitir uma linha de escape, e continuamente me revelar novas formas de explorar novas possibilidades virtuais dentro da masculinidade, continuará a servir como pendor para o meu trabalho, e todas as descobertas possíveis que dele possam brotar.

Partindo de um enquadramento teórico, o filme atravessa e cristaliza-se na materialidade da imagem digital, tomando a forma de uma sequência fílmica. Permite perceber, dentro da performatividade que o jogo de Paintball implica, uma tensão mais profunda e visceral que reside no alienamento dos personagens dos seus próprios desejos e emoções mais íntimas, num constante choque entre os condicionamentos provocados pela masculinidade, e a forma individual de expressão de cada um deles. Num arco narrativo mais ou menos claro, o filme atravessa a confrontação de um dos personagens com os seus fantasmas, as suas assombrações e temores mais profundos, culminando num encontro de redenção e ternura, que poderá ser a causa transformadora da sua masculinidade. O filme termina em aberto, sem uma resposta que possa satisfazer a nossa curiosidade, pois somente os personagens poderão saber o seu destino, ambíguo, abstrato e em constante transformação, nunca tomando uma posição fixa e, por isso, nunca fechada.

Terminado o processo da feitura do filme, da busca pela fabricação de um curto segmento temporal, encapsulado num limitado intervalo de tempo, feito coletivamente, num momento de experimentação e urgência, abre-se agora, e talvez pela primeira vez, novas pontes de comunicação, na relação do objeto fílmico com um mediador, um recetor, um público. Surge a possibilidade de se gerarem novas experiências, sensações, transformações,

momentos de comoção ou indiferença. O filme passa assim a ter o seu próprio agenciamento, apartado de qualquer controlo que aparentasse poder ter sobre ele.

Gostava que pudesse ser, assim, uma qualquer viagem sensorial, um transe, uma suspensão temporal e espacial, uma descoberta sensitiva, afetiva, que despertasse e agitasse os poros da pele, os átomos, as vibrações dos vasos sanguíneos; que pudesse agitar e provocar uma forma nova de entender o cinema, enquanto experiência e comunicação, enquanto troca e intercâmbio; que pudesse despertar uma conversa e um diálogo, que permitisse, em cadeia, provocar discussões e micro transformações dentro dos pequenos circuitos relacionais de cada um dos espetadores, que se forem cruzando no trajeto do filme.

5. Bibliografia

- Butler, J. (2006). *Gender trouble: Feminism and the subversion of identity*. New York: Routledge.
- Deleuze, G., Tomlinson, H., & Habberjam, B. (2009). *Cinema 1: The movement-image*. Minneapolis: University of Minnesota Press.
- Deleuze, G., Tomlinson, H., & Galeta, R. (1989). *Cinema 2: The time-image*. Minneapolis: University of Minnesota Press.
- Felluga, D. F. (2015). *Critical theory: The key concepts*. New York : Routledge, Taylor & Francis Group.
- Foucault, M. (1982). The Subject and Power. *Critical Inquiry*. Vol. 8, No. 4, 777-795. The University of Chicago Press.
- Freud, S. (1919). The 'Uncanny'. The Standard Edition of the Complete Psychological Works of Sigmund Freud, Volume XVII (1917-1919): An Infantile Neurosis and Other Works, 217-256. London: Vintage.
- Haraway, D. (1988). Situated Knowledges: The Science Question in Feminism and the Privilege of Partial Perspective. *Feminist Studies*. Vol. 14, No. 3, 575-599. Feminist Studies, Inc.
- Kaufman, M. (1994). *Cracking the armour: Power, pain and the lives of men*. Toronto: Penguin.
- Kennedy, B. M. (2000). *Deleuze and cinema: The esthetics of sensation*. Edinburgh: Edinburgh University Press.
- Kuhn, A., & Westwell, G. (2012). *A Dictionary of Film Studies*. Oxford University Press.
- Elsaesser, T. "27. Tales of Sound and Fury: Observations on the Family Melodrama". Film Genre Reader IV, edited by Barry Keith Grant, New York, USA: University of Texas Press, 2021, pp. 433-462.
- Río, E. (2012). *Deleuze and the cinemas of performance: Powers of affection*. Edinburgh: Edinburgh University Press.
- Scott, M. (2008). *Lacan's 'Of the Gaze as Object Petit a' as Anamorphic Discourse*. Edinburgh University Press.
- The Frick Collection. (2019, 11 20). *Rineke Dijkstra & Hans den Hartog Jager: "The Dutch Tradition of Portraiture"* [Video]. YouTube. <https://youtu.be/fAaTYH3Ggjk>

6. Anexos

Equipa

Vasco Bäuerle (Realização; Produção; Guião)

Kyle Sousa (Produção; Gaffer)

Catarina Verdelho (Produção)

Maria Moreira (Assistente de Produção)

Francisca Sá (Assistente de Produção; 2º Assistente de Imagem; Gaffer; Anotação)

Diogo Pinto (Assistente de Produção)

Maria Inês (Direção de Fotografia; Cor)

Hugo Cruz (1º Assistente de Imagem)

João Dias (Operação de Câmara)

Rodrigo Rodrigues (Operação de Câmara)

Sara Sousa (Assistente de Iluminação; Assistente de Produção)

Bernardo Bento (Direção de Som; Perche; Desenho e Mistura de Som)

José Lobo (Perche)

Rui Santos (Perche)

Eva Direito (Direção de Arte)

Sérgio Roo (Assistente de Realização; Ator secundário)

Jéssica Beatriz (Maquilhagem)

Raquel Ferreira (Montagem)

Lourenço Malcatanho (Composição musical)

Atores

André Marques (Ator principal)

João Parreira (Ator principal)

Miguel Mesquita (Ator secundário)

Tiago Vaz (Ator secundário)

João Cadilhe (Ator secundário)

Cronograma

maio de 2021							< Hoje >
dom	seg	ter	qua	qui	sex	sáb	
18	19	20	21	22	23 • Reunião Pro... 14:30 • Encontro An... 16:00	24	
25	26	27 • Reunião Prod... 11:00	28	29	30	1/05	
2	3	4	5	6	7	8	
9	10	11	12	13	14	15	
16	17	18 • Reunião Prod... 14:30	19 • Casting 15:00	20	21	22	
23 • Reperage Pai... 14:30	24	25	26 • Reunião Mari... 10:00 • Reunião com... 11:00 • Casting Jorg... 16:30	27	28	29	

junho de 2021							< Hoje >
dom	seg	ter	qua	qui	sex	sáb	
30	31 • Reperage Pai... 14:30	1/06	2	3	4	5 • Café André A... 16:00	
6	7 • Reunião João 22:00	8 • Meet tete 13:00 • Café ator João 15:00	9	10	11 • Meet Eva mais 2... 14:00	12	
13 • Arquivo Mari... 10:00	14	15 • Eva · Dir. de... 09:30 • Meet atores... 16:00	16	17 • Meet Maria I... 14:30	18 • Meet atores... 09:30 • Meet Produç... mais 2... 11:30	19 • Meet Produç... 21:30	
20 • Meet sergii 15:00	21 • Ligar Hugo F... 14:15 • Ligar Guilman mais 4... 15:15	22 • Meet E... 10:30 WEST • Ensaio Atore... 14:00 • Meet imagem 21:30	23 • Testes Imagem 09:00 • Comprar Boti... 14:00	24 Rodagens Armour	25	26	
27 • Almoço Eva 13:00	28	29	30	1/07	2	3 • Meet Produç... 17:00	
4	5	6	7	8	9	10	

julho de 2021

< Hoje >

dom	seg	ter	qua	qui	sex	sáb
4	5	6	7	8	9	10
11	12 • Tutoria Ana V... 14:30	13 • Café Maria In... 15:00	14 • Café Maria In... 15:00	15	16 • Meet Ribas 14:30	17
18	Rodagens Armour		21 • Margarida Di... 11:00	22 • Café Raquel 15:00	23	24
25	26	27	28	29	30 • Encont... 14:00 WEST	31
1/08	2	3	4	5	6	7
8 Rodagem Armour	9	10	11	12	13	14

Orçamento

ARMOUR_VASCOBAUERLE_20121

Categoria	Data	Entidade	Despesa	Descrição	Valor
Alimentação	17/6	Burguer King	Jantar	Jantar Reunião	€ 26,25
Alimentação	25/6	Continente	Talheres		€ 3,42
Alimentação	26/6	Mini Preço	Gelo		€ 1,98
Alimentação	24/6	Pingodoce	Bebida		€ 8,99
Alimentação	24/6	Telepizza	Jantar	11 pessoas	€ 90,20
Alimentação	26/6	Burguer King	Cafés	10 cafés	€ 5,50
Alimentação	26/6	Continente	Gelo + Fruta		€ 5,71
Alimentação	25/6	Continente	Lanches		€ 43,13
Alimentação	26/6	Gosto D'Árrabida	Almoço Take-Away	4€ x 13 pessoas	€ 52,00
Alimentação	25/6	Gosto D'Árrabida	Almoço Take-Away	4€ x 13 pessoas	€ 52,00
Alimentação	25/6	Monteiro's Restaurante	Jantar	6,5€ x 8 pessoas	€ 52,00
Alimentação	26/6	Monteiro's Restaurante	Jantar	6,5€ x 8 pessoas + 4€	€ 56,00
Alimentação	24/6	Pingodoce	Lanches		€ 52,44
Material	25/6	Aquário	Líquido máquinas de fumo	19,20€ (Alta intensidade) + 22,50€ (Nevoeiro baixo nível)	€ 41,80
Material	28/6	Cimbalino	Aluguer	Máquina de Fumo	€ 36,90
Material	28/6	FilmesdaMente	Aluguer	3 Máquinas de fumo+ gerador	€ 99,63
Material		Jota	Aluguer	Máquina de Fumo	€ 8,00
Material		Instituição	Doação/Aluguer	Máquina gelo seco	€ 20,00
Combustível	24/6	Galp?	Combustível Carro Eva		€ 12,00
Combustível	23/6	Galp?	Combustível Carro Kika		€ 15,00
Combustível	22/6	Intermarché	Combustível Carrinha Kyle		€ 50,00
Combustível			Combustível Carro Diogo	(Confirmar valor)	0
Pagamento			Ator (André)	(50€ x 3 dias)	€ 150,00
Pagamento			Ator (João)	(50€ x 3 dias)	€ 150,00
Pagamento			Focus puller (Hugo)	7€/hora	€ 167,25
Deslocações	20/6	CP Comboios	Viagem Ator (André)	Ida e Volta (Lisboa)	€ 50,90
Deslocações	22/6	Uber	Deslocações Ator (André)	Reunião Vasco	€ 5,04
Deslocações	25/6	Uber	Deslocações Ator (André)	Ida para Set	€ 7,22
Deslocações	23/6	Uber	Deslocações Ator (André)	Teste Imagem?	€ 5,73
Deslocações	23/6	Uber	Deslocações Ator (André)	Teste Imagem?	€ 5,10
Deslocações	26/6	Uber	Deslocações Ator (André)	Ida para Set	€ 6,86
Deslocações	23/6	Uber	Deslocações Maria Inês	Reperage	€ 11,68
Guarda-Roupa	22/6		Guarda-Roupa + Adereços	(Confirmar valor)	€ 130,00
Localização	26/6	MegaPaintball	Aluguer	Espaço + Monitor	€ 60,00
					1482,73

ARMOUR_VASCOBAUERLE_20121-1

Categoria	Data	Entidade	Despesa	Descrição	Valor
Alimentação	19/7	Continente	Lanches + almoço		€ 42,25
Alimentação	19/7	?	Jantar	8,5 x 11 pessoas (Matilde tem de pagar)	93,5
Combustível		Galp?	Combustível Carro Kika		3
Combustível		Intermarché	Combustível Carrinha Kyle		€ 40,00
Deslocações		CP Comboios	Viagem Ator (André)	Ida e Volta (Lisboa)	€ 10,00
Localização		MegaPaintball	Aluguer	Espaço + Monitor	-
Material		Jota	Aluguer	Máquina de Fumo	€ 8,00
Material	?	FilmesdaMente	Aluguer		€ 99,63
Material		Instituição	Doação/Aluguer	Máquina gelo seco	€ 20,00
Pagamento			Ator (André)	50€/dia	€ 50,00
Pagamento			Ator (João)	50€/dia	€ 50,00
Pagamento			Focus puller (Hugo)	50€/dia	€ 50,00
					466,38

ARMOUR_VASCOBAUERLE_8/08/2021

Categoria	Data	Entidade	Despesa	Descrição	Valor
Alimentação	8/8	Pizzaria	Almoço	14 pessoas	€ 114,00
Alimentação	8/8	Continente	Lanches		€ 17,31
Alimentação	8/8	Continente	Lanches		€ 14,03
Alimentação	8/8	Burger King	Jantar	10 pessoas	€ 52,19
Combustível		Galp?	Combustível Carro Kika		3
Combustível		Intermarché	Combustível Carrinha Kyle		-
Deslocações		CP Comboios	Viagem Ator (André)	Ida e Volta (Lisboa)	€ 10,00
Localização		MegaPaintball	Aluguer	Espaço + Monitor	€ 90,00
Material		FilmesdaMente	Aluguer	?	€ 110,70
Pagamento			Ator (André)	50€/dia	€ 50,00
Pagamento			Ator (João)	50€/dia	€ 50,00
Pagamento			Focus puller (Hugo)	50€/dia	€ 50,00
					561,23

TOTAL - 2510,34€

Casting



CASTING
curta-metragem académica

VICENTE
20 - 24 anos

PEDRO
20 - 24 anos

TRABALHO REMUNERADO.
Prazo de candidatura: **8 de Maio**

Fotografia rosto e corpo inteiro + cv
armourshortfilm@gmail.com

Escola das Artes · Universidade Católica Portuguesa



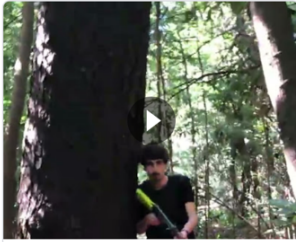


Repérage

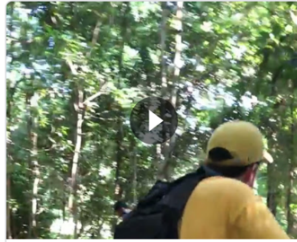




Testes de Imagem



IMG_2939.MOV



IMG_2938.MOV



IMG_2937.HEIC



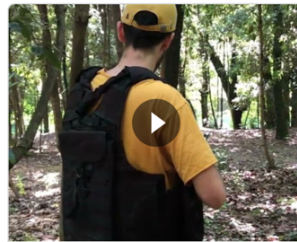
IMG_2936.HEIC



IMG_2935.MOV



IMG_2934.MOV

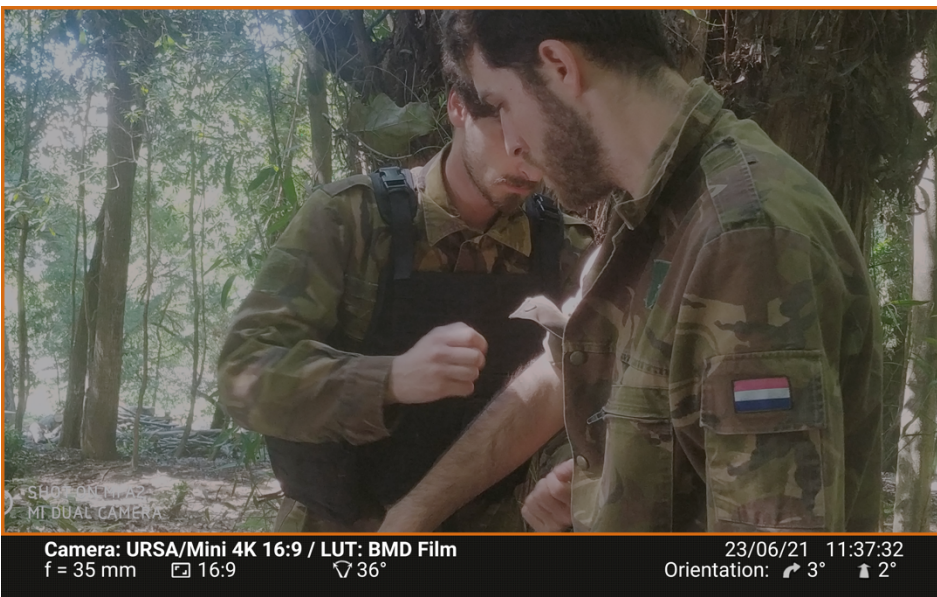
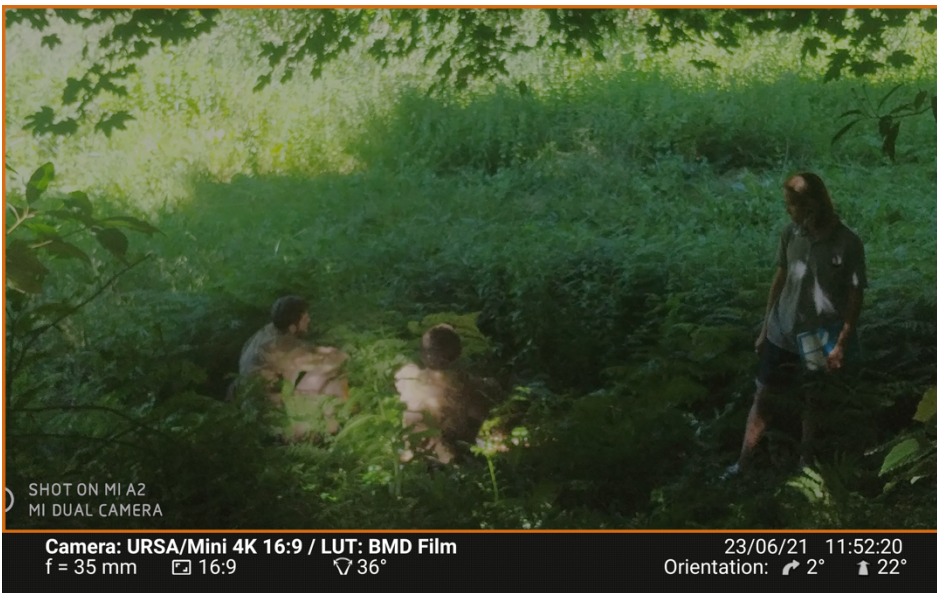
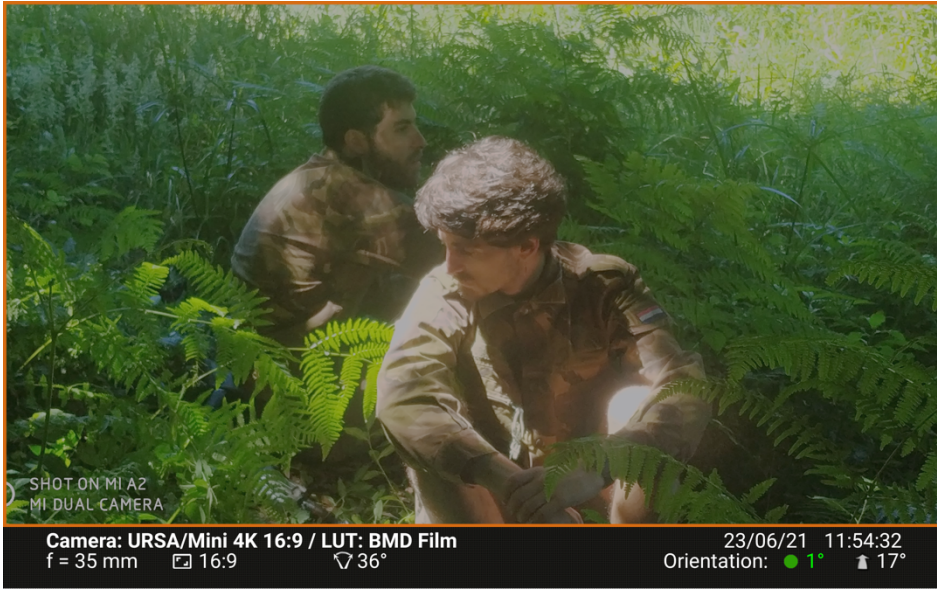


IMG_2933.MOV



IMG_2932.MOV







Fotografias de Cena











Direção de Arte

Armour – Figurinos – Eva Direito

Ficha de Personagem	
ARMOUR	
Personagem: Pedro	Actor: André Marques
Figurino n.º: 1	Cenas a Usar: 1, 2, 4, 5

- Calça fato treino
- T-shirt
- Sapatilhas (do próprio)
- óculos de sol (do próprio)
- Brincos (2 na orelha direita)
- Arma Paintball N° 17 + Máscara N.º 01



Ficha de Personagem	
ARMOUR	
Personagem: Vicente	Actor: João Parreira
Figurino n.º: 2	Cenas a Usar: 1, 2, 4, 5

- Calça fato treino (do próprio)
- T-shirt
- Sapatilhas (do próprio)
- Relógio (do próprio)
- Arma Paintball N.º 22 + Máscara N.º 36



Ficha de Personagem	
ARMOUR	
Personagem: Figurante	Actor: Miguel Mesquita
Figurino n.º: 3	Cenas a Usar: 1, 2, 4, 5

- Calça fato treino (do próprio)
- T-shirt
- Sapatilhas (do próprio)
- Fita de cabelo azul (do próprio)
- Arma Paintball N.º 23 + Máscara N.º 25



Ficha de Personagem	
ARMOUR	
Personagem: Figurante	Actor: Tiago
Figurino n.º: 4	Cenas a Usar: 1, 2, 4, 5

- Calça fato treino
- T-shirt
- Sapatilhas (do próprio)
- Arma Paintball N° 20 + Máscara N.º 07



Ficha de Personagem	
ARMOUR	
Personagem: Figurante	Actor: Sérgio
Figurino n.º: 5	Cenas a Usar: 1, 2, 4, 5

- Calça fato treino
- T-shirt
- Sapatilhas (do próprio)
- Pulseira de ouro (do próprio)
- óculos de sol (do próprio)
- Arma Paintball N.º 24 + Máscara N.º 13(31 não consegui ver bem)



Ficha de Personagem	
ARMOUR	
Personagem: Figurante	Actor: Cadilhe
Figurino n.º: 6	Cenas a Usar: 1, 2, 4, 5

- Calça fato treino (do próprio)
- T-shirt
- Sapatilhas (do próprio)
- chapéu
- Arma Paintball N° 02 + Máscara N.º 22



Adereços



Folhas de Serviço

ARMOUR

FOLHA DE SERVIÇO N.º1							
24 DE JUNHO DE 2021							
Horário:	14h00 - 18h00	PONTO DE ENCONTRO	ENTRADA DO MEGAPAINTMAN	PRODUÇÃO			
Refeições:	N/A			Direção de Produção: Catarina Verdelho - 915605089 Kyle Sousa - 933858675			
Nascer do Sol:	06h02			Assistente de Produção: Francisca Sá - 918779975			
Pôr do Sol:	21h11			REALIZAÇÃO			
Metereologia:	Céu limpo M: 28° m: 14°	PAF	14H30	Vasco Bäuerle - 911118944 1.º Assistente de Realização: Sérgio Roo - +34637578503			
DÉCOR(S):	CAMPO DE PAINTBALL						
LOCAL	MEGAPAINTMAN						
MORADA	R. Dr. Ribeiro de Magalhães 470, 4400-285 Vila Nova de Gaia // 49M7+QG Vila Nova de Gaia						
ORDEM DE RODAGEM							
CENA	INT./EXT.	DIA/NOITE	DÉCOR	PERSONAGENS	RESUMO DA AÇÃO	DIA DA NARRATIVA	DUR.
1	EXT	DIA	CAMPO DE PAINTBALL	Vicente; Pedro;	Retratos das personagens.	-	3h00
CONVOCATÓRIA DE ATORES							
PERSONAGEM	ACTOR	CENAS	LOCAL	NO DÉCOR	GR/MAKE UP	ENSAIO	PAF
PEDRO	André Marques	1	MEGAPAINTMAN	14h30	14h30	-	15h00
VICENTE	João Parreira	1	MEGAPAINTMAN	14h30	14h30	-	15h00
CONVOCATÓRIA DE FIGURAÇÃO							
FIGURAÇÃO	PESSOAS	CENAS	LOCAL	NO DÉCOR	GR/MAKE UP	ENSAIO	PAF
"SEBASTIÃO"		1	MEGAPAINTMAN	14h30	14h30	-	15h00
"NELSON"		1	MEGAPAINTMAN	14h30	14h30	-	15h00
4 JOGADORES		1	MEGAPAINTMAN	14h30	14h30	-	15h00
SHOT LIST							
CENA	PLANO	DESCRIÇÃO	ESCALA	DURAÇÃO			
1	1	A câmara revela os personagens alinhados um ao lado do outro	TRAVELLING (Gimble)	1H00			
	2	Retrato do Grupo	FIXO (PM)	1H00			
	3	Retrato filmado Vicente	FIXO (PM)	1H00			
	4	Retrato filmado Pedro	FIXO (PM)				
	5	Retrato filmado Sebastião	FIXO (PM)				
	6	Retrato filmado Nelson	FIXO (PM)				

ARMOUR

FOLHA DE SERVIÇO Nº2 25 DE JUNHO DE 2021

Horário:	08h30 - 21h30	PONTO DE ENCONTRO PAF	08h30 ENTRADA DO MEGAPAINTMAN 09h30	PRODUÇÃO	
Refeições:	ALMOÇO: 14h00 JANTAR: 21:00			Direção de Produção: Catarina Verdelho - 915605089 Kyle Sousa - 933858675	
Nascer do Sol:	6h02 Pôr do Sol: 21h11			Assistente de Produção: Francisca Sá - 918779975	
Metereologia:	Céu nublado por nuvens altas M: 30° m: 16°			REALIZAÇÃO	
				Vasco Bäuerle - 911118944 1º Assistente de Realização: Sérgio Roo - +34637578503	

DÉCOR(S):	CAMPO DE PAINTBALL
LOCAL	MEGAPAINTMAN
MORADA	R. Dr. Ribeiro de Magalhães 470, 4400-285 Vila Nova de Gaia // 49M7+QG Vila Nova de Gaia

ORDEM DE RODAGEM							
CENA	INT./EXT.	DIA/NOITE	DÉCOR	PERSONAGENS	RESUMO DA AÇÃO	DIA DA NARRATIVA	DUR.
4	EXT	DIA	CAMPO DE MERENDAS	Vicente; Pedro; Nelson; Sebastião	Personagens almoçam e preparam-se para novo jogo na floresta.		3H30
5	EXT	DIA	ZONA DE PREPARAÇÃO	Vicente; Pedro; Nelson; Sebastião	As personagens preparam-se para abandonar o campo de paintball.	-	30MIN
2	EXT	DIA	CAMPO DE PAINTBALL	Vicente; Pedro; Nelson; Sebastião	Primeiro jogo de paintball.		5h50

CONVOCATÓRIA DE ATORES								
PERSONAGEM	ATOR	CENAS	LOCAL	NO DÉCOR	GR/MAKE UP	ENSAIO	PAF	
PEDRO	ANDRÉ MARQUES	4, 5 e 2	MEGAPAINTMAN	09H00	09H00	-	09H30	
VICENTE	JÓÃO PARREIRA	4, 5 e 2	MEGAPAINTMAN	09H00	09H00	-	09H30	

CONVOCATÓRIA DE FIGURAÇÃO								
FIGURAÇÃO	PESSOAS	CENAS	LOCAL	NO DÉCOR	GR/MAKE UP	ENSAIO	PAF	
"SEBASTIÃO"	Sérgio Roo	4, 5 e 2	MEGAPAINTMAN	09H00	09H00	-	09H30	
"NELSON"	Miguel Mesquita	4, 5 e 2	MEGAPAINTMAN	09H00	09H00	-	09H30	
4 JOGADORES	Tiago Vaz, João Cadilhe e Pedro Ventura	4, 5 e 2	MEGAPAINTMAN	09H00	09H00	-	09H30	

SHOT LIST					
CENA	PLANO	DESCRIÇÃO	ESCALA		DURAÇÃO
4	1	Os jogadores de Paintball comem à distância	PGA		20MIN
	2	Nelson está adormecido	FIXO (PMA)		20MIN
	3	Sebastião fuma e mira o horizonte	FIXO (PMA)		20MIN
	4	Pedro mira à distância. Segura a arma de Paintball	FIXO (PMA)		30MIN
	5	Vicente come, olha para Pedro	FIXO (PMA)		30MIN
	6	-	-		-
	7	Jogadores posicionam-se na floresta. No último plano ouvimos um ruído e Sebastião olha para cima.	FIXO (PMA)		30MIN
	8		FIXO (PMA)		30MIN
	9		FIXO (PMA)		30MIN
5	1	Vemos os jogadores que tiram os casacos do jogo e bebem água. Preparam-se para ir embora.	FIXO (PA)		30MIN
2	1	Observamos os jogadores que se afastam	handheld		40MIN
	2	Observamos os jogadores que se afastam	handheld		
	3	Observamos os jogadores que se afastam	handheld		
	4	Campo deserto. Jogadores aguardam começo da partida	PG (4MM)		20MIN
	5	Acompanhamos Nelson que se desloca por entre os cenários	handheld (PM)		30MIN
	6	Acompanhamos Pedro, encostado a um cenário	handheld (PM)		20MIN
	7	Tiragens das balas de tinta que batem nos cenários e no chão	handheld (PG e PM)		20MIN
	8	Vemos rostos, espingardas e corpos em movimento. Cenários vazios	handheld (PM)		45MIN
	9	Acompanhamos Pedro em movimento. Atravessa dois cenários, recebe um disparo e torna-se a esconder.	handheld (PM)		30MIN
	10	Acompanhamos Pedro, encostado a um cenário	handheld (GP)		20MIN
	11	Pedro corre pelo campo	handheld (PG)		45MIN
	12	Pedro está sentado no chão, depois de cair. Levanta-se e empurra os colegas da equipa.	handheld (PM)		40MIN
	13	Observamos Pedro levantar-se e afastar-se. Plano Aberto do campo.	handheld (PG)		SAME

NOTAS DE DEPARTAMENTOS		
- IMAGEM	NO LOCAL: 14H30	PAF: 15H00
CONVOCATÓRIA ESPECÍFICA DE DEPARTAMENTO: Hugo Cruz @DÉCOR		

ARMOUR

FOLHA DE SERVIÇO N°3 26 DE JUNHO DE 2021

Horário:	09h15 - 21h30
Refeições:	ALMOÇO: 14h00 JANTAR: 21h00
Nascer do Sol:	6h02
Pôr do Sol:	21h11
Metereologia:	Céu parcialmente nublado M: 25° m: 15°

PONTO DE ENCONTRO	09H15 ENTRADA DO MEGAPAINTMAN
PAF	10H30

PRODUÇÃO
Direção de Produção:
Catarina Verdelho - 915605089
Kyle Sousa - 933858675
Assistente de Produção:
Francisca Sá - 918779975
REALIZAÇÃO
Vasco Bäuerle - 911118944
1º Assistente de Realização:
Sérgio Roo - +34637578503

DÉCOR(S):	CAMPO DE PAINTBALL
LOCAL	MEGAPAINTMAN
MORADA	R. Dr. Ribeiro de Magalhães 470, 4400-285 Vila Nova de Gaia // 49M7+QG Vila Nova de Gaia

ORDEM DE RODAGEM							
CENA	INT./EXT.	DIA/NOITE	DÉCOR	PERSONAGENS	RESUMO DA AÇÃO	DIA DA NARRATIVA	DUR.
6	EXT	DIA	CAMPO DE PAINTBALL/FLORESTA	Vicente; Pedro;	Personagens desorientados numa versão surreal do jogo.	-	5h10
7	EXT	DIA	CAMPO DE PAINTBALL/FLORESTA	Vicente; Pedro;	Jogadores descansam ao pôr-do-sol.	-	3h00

CONVOCATÓRIA DE ATORES							
PERSONAGEM	ATOR	CENAS	LOCAL	NO DÉCOR	GR/MAKE UP	ENSAIO	PAF
PEDRO	ANDRÉ MARQUES	6 e 7	MEGAPAINTMAN	09h20	09h20	-	10h30
VICENTE	JOÃO PARREIRA	6 e 7	MEGAPAINTMAN	09h20	09h20	-	10h30

CONVOCATÓRIA DE FIGURAÇÃO							
FIGURAÇÃO	PESSOAS	CENAS	LOCAL	NO DÉCOR	GR/MAKE UP	ENSAIO	PAF
"SEBASTIÃO"	SÉRGIO ROO	6 e 7	MEGAPAINTMAN	09h20	09h20	-	10h30
"NELSON"	MIGUEL MESQUITA	6 e 7	MEGAPAINTMAN	09h20	09h20	-	10h30
-	-	-	-	-	-	-	-

SHOT LIST				
CENA	PLANO	DESCRIÇÃO	ESCALA	DURAÇÃO
6	1	Pedro sai por detrás de uma árvore. Vira-se e avança ligeiramente, afastando-se.	handheld (PMA)	30MIN
	2	Vicente está escondido por detrás de uma árvore.	handheld (PMA)	20MIN
	3	Vemos um plano da floresta deserta, com a névoa.	handheld (POV)	30MIN
	4	Vicente caminha lentamente pela floresta agachado.	handheld (PMA)	20MIN
	5	Vicente está agachado, a observar.	handheld (GP)	20MIN
	6	Pedro procura os colegas de equipa.	handheld (PMA)	30MIN
	7	Acompanhamos Sebastião, que se encosta numa árvore.	handheld (PMA)	30MIN
	8	Nelson está encostado a uma árvore.	handheld (PMA)	20MIN
	9	Pedro caminha pela floresta, perdido na névoa. Para e fica paralisado, enquanto ouvimos passos que se aproximam.	handheld (PA)	45MIN
	10	Vemos um vulto na névoa.	POV	20MIN
	11	Pedro recua ligeiramente. Vicente surge por detrás e Pedro volta-se, confrontando-se. Vicente aproxima-se de Pedro. Vemos que este tem o braço magoado. Vicente pouca a arma e tira uma liga da bolsa, colocando-a em torno do braço de Pedro.	handheld (Plano Sequência)	45MIN
7	1	Vemos Nelson, Sebastião, Pedro e Vicente no campo.	PG	3H
	2	Vicente está sentado. Pedro levanta-se e acorda. Sebastião e Nelson acordam e levantam-se. Sentam-se juntos.	PM	
	3	Nelson está adormecido, com a cabeça descaída	PMA	
	4	Sebastião está acordado, enquanto observa o céu.	PMA	
	5	Pedro está adormecido.	PMA	
	6	Vicente está adormecido.	PMA	

ARMOUR									
FOLHA DE SERVIÇO Nº1									
19 DE JULHO DE 2021									
Horário:	14h00 - 21h30								PRODUÇÃO
Refeições:	JANTAR: 21:00			PONTO DE ENCONTRO	14h00 ENTRADA DO MEGAPAINTMAN				Direção de Produção:
Nascer do Sol:	6h02								Catarina Verdelho - 915605089
Pôr do Sol:	21h11								Kyle Sousa - 933858675
Metereologia:	Céu parcialmente nublado M: 25° m: 15°			PAF	15h00				Assistente de Produção:
									Francisca Sá - 918779975
									REALIZAÇÃO
									Vasco Bäuerle - 911118944
									1º Assistente de Realização:
									Sérgio Roo - +34637578503
DÉCOR(S):	CAMPO DE PAINTBALL								
LOCAL	MEGAPAINTMAN								
MORADA	R. Dr. Ribeiro de Magalhães 470, 4400-285 Vila Nova de Gaia // 49M7+QG Vila Nova de Gaia								
ORDEM DE RODAGEM									
CENA	INT./EXT.	DIA/NOITE	DÉCOR	PERSONAGENS	RESUMO DA AÇÃO	DIA DA NARRATIVA	DUR.		
6	EXT	DIA	CAMPO DE PAINTBALL/FLORESTA	Vicente; Pedro;	Personagens desorientados numa versão surreal do jogo.		4h		
7	EXT	DIA	CAMPO DE PAINTBALL/FLORESTA	Vicente; Pedro;	Jogadores descansam ao pôr-do-sol.		2h		
CONVOCATÓRIA DE ATORES									
PERSONAGEM	ATOR	CENAS	LOCAL	NO DÉCOR	GR/MAKE UP	ENSAIO	PAF		
PEDRO	ANDRÉ MARQUES	6 e 7	MEGAPAINTMAN	14h	14h20	-	15h		
VICENTE	JOÃO PARREIRA	6 e 7	MEGAPAINTMAN	14h	14h20	-	15h		
CONVOCATÓRIA DE FIGURAÇÃO									
FIGURAÇÃO	PESSOAS	CENAS	LOCAL	NO DÉCOR	GR/MAKE UP	ENSAIO	PAF		
"SEBASTIÃO"	SÉRGIO ROO	6 e 7	MEGAPAINTMAN	14h	14h20	-	15h		
"NELSON"	MIGUEL MESQUITA	6 e 7	MEGAPAINTMAN	14h	14h20	-	15h		
-	-	-	-	-	-	-	-		
SHOT LIST									
CENA	PLANO	DESCRIÇÃO	ESCALA	DURAÇÃO					
6	1	Sérgio está suado e tira o capacete e o casaco.	handheld (PA)	4h					
	2	Miguel come ameixas	handheld (PA)						
	3	Vicente ouve música de fones e os tira	handheld (PA)						
	4	Planos detalhe da cena da ferida	handheld (PA)						
	5	Planos detalhe da cena da ferida	handheld (PA)						
	6	Planos detalhe da cena da ferida	handheld (PA)						
7	1	Vicente sentado, Pedro deitado e acorda	PG	2h					
	2	Pedro e Vicente sentados. Chega Miguel e Sérgio. Sentam-se ao lado dele.	PM						
	3	João e André estão adormecidos.	PMA						
	4	Miguel dorme e Sérgio está acordado	PMA						

Planeamento

1 de julho de 2021, 14:44

Dia 1: 9h - 18h cena 2 (terminar)
Inclui almoço + Catering
Adereços: Equipamento Paintball
Hugo (foco)

Dia 2: 13 - 17 (equipa imagem, Vasco, Inês, planos de corte) 17h - 22 cena 7 (equipa técnica)
Inclui jantar + catering
Jéssica (maquilhem) + máquina de fumo (gelo seco e mimetik 1200w) + gerador tentugal
Equipamento Militar (Capacetes, armas, casacos e coletes)

Planos a filmar

Cena 2

Filmar plano seq. Paintball c/ Pedro (rima circular com floresta névoa) X

Filmar vários planos, grupo c/monitor + separação

Filmar plano 14mm Vicente e Pedro campo Paintball, depois de ser atingido pela bala

Filmar plano aproximado Pedro c/ máscara (ver os olhos por detrás da máscara)

Filmar Vicente pronto a disparar

Filmar Sérgio depois do disparo contra Pedro, no topo da ponte (contra picado) (35mm e 14mm)

Filmar Cadilhe a posicionar-se, Miguel também, Sérgio e Parreira (filmar c/balas de Paintball)

Cena 7

(Como pensada)

Não se apercebem da performance, do que se passa entre eles (Pedro e Vicente) mas Sebastiao sabe (Presença indefinida)

Algo exterior ao plano que move as personagens, algo que os ultrapassa, não dão conta

Planificação

Retrato de grupo **suspensão**

Retratos individuais (rever) **voltar a filmar no campo de PaintBall**

CORTA

Ação Campo (1. Sérgio está escondido num cenário, sai e João surge detrás 2. Sérgio sobe para a ponte 3. André dispara por detrás do cenário 4. João escondido atrás da ponte dispara 5. Miguel dispara por detrás do cenário, André corre e esconde-se 6. Sérgio escondido na ponte, levanta-se e dispara 7. POV Sérgio **ritmo frenético**

CORTA

Almoço **pausa**

João faz anos, galhofa

João vai ter com o André

CORTA

Prepara novo jogo **ritmo, build up** (fechada?)

CORTA

Transição Fumo (Merendas + Floresta + Campo PaintBall)

++ Fumo invade merendas, invade campo de paintball, invade aos poucos a floresta ++

Campo Neblina **ritmo + quebra + intimidade**

Entramos na fumaça, como se fosse uma guerra, mas é apenas a guerra de Pedro, os outros amigos fazem coisas que não coincidem com o contexto

++

Passos caminham na floresta (Jogadores)

Sérgio tira o colete e coloca o casaco em torno da cinta, sua e uma mosca pousa no pescoço + Miguel que come ameixas junto a João, João ouve um ruído e sai do Plano

Curativo (3 planos, close + close + detalhe)

++



CORTA

++ fumo que se desvanece da floresta ++

Cena pôr do sol
(6 planos)

Decoupage

Geral (amigos chegam) ~corta~ + médio (amigos sentam-se) ~corta~ + planos espaço ~corta~ + close close close close

18 de junho de 2021, 00:41

Atmosfera
Coreografia
Sensorial, câmara próxima do corpo
Olho de peixe, espaço ganha presença
Tédio aproxima os corpos, cria tensão
Tom do filme
Momento de elevação, transcendência

Cena 1 (6 planos + 8 fotos)

Traveling + 4 retratos
4 s/máscara
Retrato de grupo

2 horas = 1 hora setup + 1 hora filmagem

Cena 2

Planos do espaço, campo deserto + árvores + detalhes da paisagem

1 hora

Plano aberto dos jogadores + plano fechado (vários jogadores)

Filmar livremente os movimentos dos vários jogadores de Paintball (cabeça, corpo que segura a arma)

Balas que embatem e explodem nos cenários (2/3 planos)

Plano Pedro Grande plano + plano movimento médio (50fps)

Plano Pedro Deitado

Plano de grupo (18 mm)

Plano drone

1 hora setup e ensaio + 3/4 horas

Cena 3 (16 planos)

Plano jogadores que se afastam (plano médio jogadores, enquadram 2 a 3 por plano) (3 planos)

Plano 2 jogadores + chega 2 jogadores equipa (1 plano)

Corta plano médio deles (3 planos)

Plano de Pedro leva o plano até revelar Vicente (1 plano)

Plano aberto do campo, vemos jogadores posicionados (1 plano)

Plano fechado Pedro em movimento (shoulder mount) (1 plano)

Plano detalhe Pedro + plano médio + Vicente (2 planos)

1 hora de setup e ensaios + 1/2 horas

Cena 4 (13 planos)

Plano aberto fixo (1 plano)

Planos fixos vários jogadores durante o almoço (5 a 6 quadros)

Uns estão adormecidos, outros fumam, outros ainda almoçam, alguém brinca com uma réplica de arma airsoft

Plano fechado Pedro (1 plano)

Plano fechado Vicente (ver ref. Beau Travail) (1 plano)

1/2 horas

Plano sol

Plano paisagem, árvores, cenários, espaço deserto

Plano vários jogadores, preparados para o começo do jogo (na floresta) (4 planos)

Plano aberto do campo vazio (18 mm) (1 plano)

1/2 horas

Cena 6 (4 planos)

Zona de Balneário

Plano balneário, amigos arrumam as coisas e preparam-se para sair (4 quadros)

Planos exteriores, pôr do sol, luz varia sobre o espaço -> o tempo passa, passagem para o fantástico

Cena 7

Plano aberto floresta deserta (1 plano)

Plano névoa começa a surgir e a invadir a floresta (3 a 4 planos)

Planos movimentos vários personagens, caminham uns em direção aos outros, sem se encontrar (ver ref. platoon)

Plano Pedro q observa Vicente, ficam frente a frente (2 planos)

Plano travelling -> caminham os 2 juntos na névoa (1 plano sequência)

Plano Sebastião e Nelson -> Pedro e Vicente entram no plano

Plano liga e gaze

Grande Plano Pedro e Vicente

2/3 horas de setup + ensaios e testes

2/3 horas de filmagem

Cena 8

Planos de transição, anoitecer, campo que escurece, árvores que se movem, o céu, as estrelas, a lua tímida

Grande plano de Pedro, Vicente, Sebastião e Nelson, estão quase adormecidos, descansam encostados uns aos outros

Vemos um quadro aberto, que os enquadra a todos, vemos sombras que se movem sobre eles

7 de agosto de 2021, 19:21

Shotlist

Cena 1

1. Retrato de grupo. / coreografia = plano vazio, entram no plano, posicionam-se, ficam em pose **(1 hora)**

Cena 2

1. Vemos corpo Sérgio a correr
2. Vemos corpo André a correr
3. Vemos corpo João a correr
4. André está parado, movimenta-se e para. Prepara-se para disparar.

Cena 3

1. Plano de Miguel. Sérgio trás um bolo de aniversário. Amigos felicitam o Miguel. Sérgio começa a acender as velas com um isqueiro. **(1 hora)**
2. João observa os amigos e olha para André.
3. André olha pensativo para João.

Cena 7

1. André e João estão numa clareira, sentados de costas. Estão sozinhos.
2. Plano do vento a bater nas folhas e o sol a passar por elas.
3. Plano de João e André a dormir.
5. Plano de Miguel a dormir encostado a Sérgio acordado.

Cena 6 (deixar em stand by, filmar depois algures em Agosto)

1. **O fumo cobre as armas no chão**
2. **Capacete perdido por entre a floresta.**
3. **O fumo desvanece da floresta.**

1. EXT. MANHÃ. CAMPO DE PAINTBALL.

Vemos as ramagens das árvores que se agitam.

Vemos uma fila de rapazes alinhados e equipados com o equipamento de PaintBall. Um travelling revela-nos os seus corpos e os rostos escondidos pelas máscaras. Vestem roupas camufladas e seguram uma arma de disparo. Ouvimos as suas respirações e em pano de fundo uma música orquestral bélica. Percebemos que se tratam de duas equipas.

(tirar retrato filmado de cada um, sem máscara de paintball)

TÍTULO DO FILME

2. EXT. MANHÃ. CAMPO DE PAINTBALL.

Observamos um campo de paintball, com vários cenários no terreno. Está deserto e silencioso. Ouvimos o som do começo da partida. Os jogadores afastam-se em duas equipas.

Tudo fica de novo silencioso. Os campos parecem de novo desertos. Aproximamo-nos de NELSON, que se esconde por detrás de um cenário de proteção. Ouvimos passos distantes. A respiração intensifica-se. Não conseguimos perceber o que o envolve, o enquadramento encerra-o. Este ergue-se e é atingido à distância.

Cortamos para o autor do disparo, da equipa adversária, VICENTE. Está parado, por detrás de um cenário. Ouve passos de corrida do seu lado esquerdo. Fica tenso. Levanta-se e avança em corrida do cenário onde se esconde. Ouvimos disparos e o embate das balas no corpo de Vicente.

Vemos PEDRO que se esconde por detrás de um cenário. Ouvimos vários disparos em simultâneo, de várias direções. As balas de tinta percorrem o campo, esborrachando-se no chão, nos cenários e nos corpos. Vemos os vários rostos, canos de espingarda, embates, choques e os corpos em queda, em cortes rápidos e frenéticos. A cacofonia termina e levanta-se um novo silêncio sepulcral.

Cortamos para Pedro, que ainda não foi atingido. Este avança lentamente, avançando por entre cenários manchados de tinta. Ouvimos um ruído e uma bala que é disparada. Pedro abriga-se a tempo de a evitar. Fica parado por breves momentos. Ergue-se. Acompanhamos o seu rosto em close-up, o tempo é esticado. O seu corpo corre pelo campo, como se por movimentos coreografados. A certo momento projeta o corpo e vira-se de frente, empunhando a arma e disparando balas de tinta. É atingido nas costas e cai no chão.

Vemos o uniforme manchado de tinta. Tem a cabeça deitada na terra, num misto de suor e sujeira. Tira a máscara e pousa-a no chão. Senta-se e fica parado, enquanto os elementos da equipa se aproximam. Sebastião aproxima-se e estende a mão a Pedro. Pedro levanta-se ignorando Sebastião e vai contra os colegas da equipa que o circundam.

3. EXT. MANHÃ. CAMPO DE PAINTBALL.

Os grupos reorganizam-se e voltam à posição inicial. Estão em silêncio enquanto aguardam o começo da nova partida. Vemos um dos grupos à distância. Estão juntos e conversam entre si, enquanto aguardam o começo da partida. Vemos os seus rostos, ofegantes, expectantes, enquanto aguardam o tiro de começo da partida.

(diálogo a descobrir)

VICENTE

Esta vez foi muito fácil para eles.

SEBASTIAO

O gajo apanhou-me distraído.

NELSON

Temos de arriscar mais.

Observamos Vicente que se aproxima de Pedro, ligeiramente afastado do grupo. Pedro tem uma sombra que oculta parte do seu rosto. Ficam os dois parados lado a lado. Ouvimos o som do começo de partida. Pedro passa por Vicente e afasta-se. O grupo dispersa-se e colocam-se em sítios diferentes.

Pedro afasta-se. Coloca-se longe do grupo, encostado por detrás de um cenário. Ouvimos alguns disparos seguidos de um longo silêncio. Ouvimos ao longe passos. O silêncio volta a estabelecer-se. Pedro levanta-se e em corrida dispara a arma de paintball. Atinge um jogador que cai e levanta os braços em rendição. Pedro observa-o afastar-se. Olha para o seu fato e observa ligeiras marcas de tinta no tecido. Com a manga tenta esconder a mancha, eliminando-a. Termina de limpar o fato. Ergue-se e dispara freneticamente. Para por momentos antes de se levantar enquanto celebra a vitória. Olha para trás e prende-se fixo.

Vicente observa Pedro à distância.

4. EXT. COMEÇO DA TARDE. CAMPO DE MERENDAS

O sol é abrasador. Vemos Vicente, Sebastião e Nelson sem a máscara de PaintBall, deitados à distância.

Estão sentados nas mesas de merendas. Bebem cervejas e fumam em silêncio.

Vemos varias pizzas pousadas no chão. Algumas vazias outras meio cheias. Vicente e Sebastião comem a pizza à distancia. Observamos os personagens enquanto comem. Trocam olhares.

Vicente aproxima-se de Sebastião e para-lhe o braço, antes que este coloque a máscara. Sebastião tem um ligeiro golpe na face.

Vicente afasta-se e senta-se à distância. Bebe de uma garrafa de água. Gotas de suor pegajoso escorrem-lhe pela face. Vemos os vários jogadores sentados em silêncio. O último olhar que se cruza é o de Vicente e Pedro. Olham-se como se Pedro o quisesse desafiar. Pedro passa o rosto na camisola e coloca a mascara.

Sebastiao, Vicente, Pedro e Nelson aproximam-se do restante grupo, e seguem em direção à floresta. Vemos um plano aberto da sua entrada na floresta.

Estão de novo todos reunidos enquanto aguardam o tiro de começo da partida. Ouvimos o som do disparo. Ouvimos passos acelerados de corrida. Um silêncio sepulcral estabelece-se. O campo fica deserto e não vemos ninguém.

5. EXT. TARDE. ZONA DE PREPARAÇÃO

Vemos os vários rapazes que se vestem e se preparam para sair.

Repousamos um pouco, enquanto passamos pelos vários quadros do filme.

CORTA:

6. EXT. FIM DE TARDE. CAMPO DE PAINTBALL/FLORESTA

A tarde cai e os primeiros raios alaranjados começam a invadir o campo. Uma estranha névoa começa a adensar-se. Vemos os vários espaços vazios do campo a serem ocupados por um estranho fumo. O balneário imerso numa névoa cerrada.

(tempo dos planos para a transição, *uncaniness*)

Observamos Pedro que sai detrás de uma árvore e se encosta a ela, com equipamento que parece ligeiramente diferente do que havíamos visto anteriormente. Está com um colete militar e todo o dispositivo que associamos a um videojogo de guerra. Na mão carrega uma arma de disparo verdadeira. Ouvimos em

pano de fundo ruído de disparos. Sons bélicos de explosões e artilharia em movimento (som atmosférico).

Cortamos para Vicente, que esta encostado a um dos cenários. Observa em silêncio o redor. Espera e observa.

O fumo é cerrado e é difícil vislumbrar a identidade do lugar. Vicente ergue-se do cenário e atravessa a cortina de fumo. Avança lentamente e ligeiramente agachado, atento ao redor e preparado para se defender de uma investida. Ouvimos disparos.

Corta para Sebastiao, que observa por detrás de um cenário.

Ergue-se e observa por entre a névoa. Seguimos o seu passo vagarosamente, avançando pelos vários cenários e aproximando-se da posição oposta. Ouvimos os seus passos e a sua respiração. Não vemos o que esta ao seu redor.

De repente ouvimos um ruído, uma rajada de balas percorre o campo vazio. Em pano de fundo vemos o por do sol intenso, que cai.

Corta para Nelson, parado e deitado por detrás de um cenário, escondido pela vegetação. Está em silêncio e não se move, como que paralisado. Corta para Vicente deitado e Sebastião.

Corta para Pedro, que está agachado no chão. Ergue-se lentamente saindo do sítio onde estava escondido. Caminha pelo campo, em passos curtos. Fica por momentos em silêncio e sustem a respiração. Apenas ouvimos os seus passos e um vento que se ergue em seu redor. Ouvimos ao longe passos suaves, que se aproximam. Por entre a bruma percebemos que é Vicente ao longe, caminhando sozinho. Pedro observa-o ao longe, despercebido. Tem o corpo tenso e segura a arma perto do peito. Começa a aproximar-se em direção a Vicente, de forma silenciosa e calculada. Os passos de Vicente vão se tornando cada vez mais perceptíveis. Pedro para a uma certa distância, e chama quase sussurrando.

PEDRO

Vicente.

Vicente fica parado e ergue a arma, apontando-a para a névoa. Caminha em círculos, tentando perceber a origem da voz. Para quando aponta a arma em direção a Pedro. Ficam por momentos em silêncio, sem se mover. Vicente baixa a arma e aproxima-se de Pedro. Começam a caminhar. Pedro nota sangue na manga do casaco de Vicente. Param. Tira da mochila um kit de primeiros socorros e tira uma liga. Gira-a em torno do braço de Vicente. Olham-se. Pedro afasta-se e Vicente segue em seu

encalce. Acompanhamo-nos por momentos.

O sol vermelho invade a névoa com as suas tonalidades intensas.

7. EXT. PÔR DO SOL. CAMPO DE PAINTBALL/ FLORESTA

A floresta é invadida por raios de luz avermelhados.

Vemos o fumo que se difunde no campo de paintball. Os cenários desertos e adormecidos. O vento que agita os ramos das árvores. O céu que é atravessado pelos tons fogo do sol. O rosto de Sebastião está adormecido no ombro de Pedro. Nelson está adormecido, repousando a cabeça no braço. Pedro e Vicente estão acordados e observam o céu. O grupo de amigos está deitado, adormecido sob uma árvore que se agita, iluminados por uma luz que atravessa os ramos e cria formas nas sombras.

Ouvimos uma música drone, algo do tipo KALI MALONE, que continua até ao fim.