

Instituto Politécnico de Leiria – Escola Superior de Artes e Design

Mestrado em Artes do Som e da Imagem

Cinema: Solidão e Manipulação

Um estudo cinematográfico sobre a manipulação do estado emocional do espectador.

Diogo da Silva Couto

Caldas da Rainha, Março de 2024

Instituto Politécnico de Leiria – Escola Superior de Artes e Design

Mestrado em Artes do Som e da Imagem

Cinema: Solidão e Manipulação

Um estudo cinematográfico sobre a manipulação do estado emocional do espectador.

Relatório de Investigação de Mestrado para obtenção de Grau de Mestre em Artes do Som e da Imagem

Diogo da Silva Couto | N° 3210146

Unidade Curricular: Projeto Final
Orientador: Prof. Doutora Isabel Coelho de Aboim Inglez

Caldas da Rainha, Março de 2024

Agradecimentos

Agradeço e dedico este meu trabalho aos meus pais, José e Adélia, por terem feito sempre tudo ao seu alcance para que eu tivesse a possibilidade de seguir os meus sonhos e objetivos na arte do cinema e à minha irmã, Mariana, que nunca deixou de acreditar em mim e no meu potencial.

Agradeço à minha namorada, Maria, por acreditar em mim e nunca me ter deixado desistir de terminar o meu percurso académico.

Deixo um agradecimento especial à Professora Isabel Aboim, por me ter acompanhado, aconselhado e guiado durante toda a elaboração deste Projeto final no âmbito do Mestrado em Artes do Som e da Imagem e nunca me ter deixado desistir do meu objetivo e de mim próprio. Obrigado.

Resumo

As primeiras formas do cinema¹ fizeram história e mudaram para sempre a percepção visual do seu espectador. Como este recebe, interpreta, responde às imagens e às suas associações simbólicas e conceptuais, foram processos que se estabeleceram, tornando progressivamente até à atualidade, o cinema numa ferramenta de manipulação do estado emocional do espectador.

O presente relatório-tese tem como objetivo demonstrar como através da utilização das 'ferramentas' de *storytelling* o cinema consegue manipular/condicionar o estado emocional do seu espectador.

Para proceder à sua demonstração, desenvolveu-se uma curta-metragem cinematográfica denominada "*De Passagem*", onde domina primordialmente o tema da solidão. Assim, envoltos num ambiente encapsulado e solitário de uma viatura, utilizam-se as 'ferramentas': tema, narrativa, mise-en-scène, planos, ritmos, montagem, mas igualmente os elementos estilísticos da iluminação e sonorização para afetar e influenciar o estado emocional dos espectadores na reafirmação da solidão do personagem apresentado.

Palavras-Chave: Cinema | Solidão | Manipulação | Estado Emocional | Storytelling

¹ O período após a primeira exibição pública de 'La Sortie de l'usine Lumière à Lyon', dos irmãos Lumière, a 28 de dezembro de 1895, no Grand Café, em Paris.

Abstract

The first forms of cinema² made history and changed the viewer's visual perception forever. How the latter receives, interprets, responds to images and their symbolic and conceptual associations were processes that were established, progressively making cinema into a tool for manipulating the spectator's emotional state until today.

This thesis aims to demonstrate how, through the use of storytelling tools, cinema manages to manipulate/condition the emotional state of its spectator.

To demonstrate this, a short film called "De Passagem" was developed, where the theme of solitude is primarily dominant. Thus, wrapped in the encapsulated and solitary environment of a vehicle, the following tools are used: theme, narrative, mise-en-scène, shots, rhythms, editing, but also the stylistic elements of lighting and sound to affect and influence the emotional state of viewers in reaffirming the solitude of the presented character

Keywords: Cinema | Loneliness | Manipulation | Emotional State | Storytelling

² The time period after the first public screening of 'La Sortie de l'usine Lumière à Lyon', by the Lumière brothers, on the 28th December 1895, at the Grand Café, in Paris.

Índice

03	Agradecimentos
04	Resumo
05	Abstract
07	Índice
08	Introdução
10	Parte I. Fundamentação Teórica - Emoções & Manipulação
11	1.1 A Influência do Cinema – a hipótese e suas delimitações
13	1.2 O Estado emocional – considerações e definições
14	1.3 As Ferramentas de <i>Storytelling</i>
16	1.4 A Solidão – o ponto inicial de exemplificação
18	1.5 Exemplos Cinematográficos – análise de casos
50	1.6 Conclusão da Parte I
52	Parte II. Componente Prática - Projeto “De Passagem”
53	2.1 Metodologia
54	2.2 Pré-Produção
60	2.3 Produção
65	2.4 Pós-produção
68	2.5 Conclusão da Parte II
71	Conclusão
74	Bibliografia / Webgrafia
77	Índice de Figuras
83	Apêndice

Introdução

Problemática / Hipótese

Desde a primeira apresentação pública do Cinematógrafo dos irmãos Lumière em 1895³, o Cinema tem sido uma constante nas cidades entre a classe trabalhadora, como um meio de entretenimento democrático, onde ganhou um aumento exponencial na sua importância durante a segunda metade do Século XX, no pós-guerra, tornando-se o principal meio de entretenimento das massas.

Com a sua constante evolução, em termos narrativos e técnicos, os seus contribuidores melhoraram sucessivamente a forma de expressar as suas ideias e intenções, recorrendo a planos fixos, movimentos de câmara, jogos de luzes, montagens e narrativas, entre outros, que em poucas décadas estabeleceram uma linguagem ágil e inventiva, de compreensão e aceitação pelo grande público.

Na era digital que atualmente atravessamos, os instrumentos de manipulação técnica cinematográfica tornaram-se cada vez mais avançados, com o aparecimento dos efeitos especiais gerados por computadores. As constantes mudanças extraordinárias no processo de criação de filmes, transmitindo ideias e “sonhos” de uma imensidade aparentemente impossível, ampliando a sua legitimidade como um meio audiovisual e de entretenimento, não apenas como uma forma de arte, mas também como um meio de influência, de propagação de ideias e conceitos massificados mas também diversificados.

O presente relatório-tese coloca as seguintes questões: o Cinema manipula, através das ferramentas de *Storytelling*, o estado emocional do seu espetador? E se sim, quais os exemplos práticos e estratégias adotadas da hipótese colocada?

Objetivo e Estrutura

³ “Esse evento é considerado por muitos como o marco inicial do que conhecemos como história do cinema, no entanto, a (...) criação do cinema foi resultado do esforço de vários inventores que trabalhavam para conseguir registar imagens em movimento.” (Thebas, n. d.)

O presente relatório-tese tem como objetivos: primeiramente analisar e demonstrar a veracidade da hipótese colocada, expondo e analisando casos de estudo, e posteriormente, demonstrar a mesma na prática, através da criação e análise da curta-metragem intitulada “*De Passagem*”. Para tal, este relatório-tese apresenta uma estrutura bipartida, sendo a primeira parte focada na fundamentação teórica da problemática apresentada e a segunda na realização e análise da curta-metragem realizada.

A fundamentação teórica inicia-se com a colocação pormenorizada da hipótese enunciada assim como a sua delimitação no campo de estudos abrangidos pelo relatório-tese.

De seguida, define-se o significado atribuído e utilizado, durante toda a investigação, referente ao estado emocional do espectador; continuando através da especificação e determinação das ferramentas de *storytelling* utilizadas, assim como a sua definição; dando posteriormente lugar à apresentação, significado e utilização do conceito de solidão, como ponto de partida para a componente prática - o filme, assim como, a apresentação e análise de casos práticos de filmes que exemplificam a hipótese colocada.

Na análise da componente prática do relatório apresenta-se o projeto curta-metragem intitulado “*De Passagem*”, onde numa primeira instância, se expõe a metodologia utilizada pelo autor, partindo de seguida para a exposição e explicitação de cada fase do processo de realização do projeto, desde a pré-produção até à sua pós-produção.

Por fim, obtemos os balanços finais ao se apresentar a conclusão do relatório-tese, analisando se a exemplificação da hipótese colocada confirma a própria e as suas consequências para o espectador em si.



Figura 1
Méliès, G. (1902). *Le Voyage sur la lune*. [Still-frame]. Vox.

Parte I. ***Fundamentação Teórica - Emoções & Manipulação***

1.1 A Influência do Cinema – a hipótese e suas delimitações

No seu início, “antes de um predomínio da narrativa na produção cinematográfica mundial, o cinema começa por ser um espetáculo entre outros, não necessariamente um meio para contar histórias, mas antes um fator de atração e espanto tecnológico e científico.” (Nogueira, 2014, p.12), como podemos observar pelas invenções precedentes ao cinematógrafo (inventado por Leon Bouly, em 1893), como é o caso do fenacistoscópio (inventado por Joseph-Antoine Plateau, em 1829) ou o praxinoscópio (inventado por Charles-Émile Reynaud, em 1877). Contudo, após a apresentação do cinematógrafo pelos irmãos Lumière, o cinema acaba por, no decorrer das décadas seguintes e através de novas invenções/avanços tecnológicos, centrar-se na construção de narrativas.

Abstraindo-se da captação do chamado de ‘teatro filmado’ que compunham os filmes documentais, como “*La Sortie de l’usine Lumière à Lyon*” (1895) dos Irmãos Lumière - que se destaca por dar “uma propensão para o realismo, uma atenção ao quotidiano e ao prosaico, uma certa fidelidade do olhar em relação aos acontecimentos e aos intervenientes” (Nogueira, 2014, p.12) –, o cinema avança para obras com fins narrativos e fantásticos, como no filme “*Le Voyage sur la lune*” de Georges Méliès (1902) - uma abordagem com “uma ambição criativa que dispensa a realidade e procura no cinema uma forma quase mágica e onírica de invenção de mundos e realidades alternativas.” (Nogueira, 2014, p.12) – passando por obras com fins propagandistas, como o filme “*Triumph des Willens*” de Leni Riefenstahl (representante dos ideais Nazis durante o período do Terceiro Reich na Alemanha), e para fins experimentais, como o filme “*Vivre sa Vie*” de Jean-Luc Godard (1962) - onde podemos observar a clara tensão do propósito da arte do cinema, quase sempre posto em questão pelo autor. No entanto, com esta ramificação e diversificação de géneros, formatos e conteúdos, criou-se uma abertura que permite colocar em questão o papel que o cinema ocupa na sociedade.

O cinema encontra-se circunscrito a narrativas ficcionais, que obedecem forçosamente às regras do cinema clássico, de modo a obter o sucesso comercial desejado pelas produtoras mundiais? Será que, com base em exemplos cinematográficos existentes, podemos perceber e comprovar como o cinema afeta o estado emocional do seu espetador? E se tal for verdade, é possível controlar, manipular tal forma de ser atingido?

É com base nesta reflexão sobre a influência que o cinema tem na afetação do estado emocional do seu espectador que o presente relatório-tese se enquadra. Esta investigação não será limitada a um género cinematográfico em particular, focando-se na utilização das ferramentas técnicas de *storytelling* para eleger e analisar o processo de afetar das obras escolhidas sobre o público.

Ressalva-se que existem estudos, nomeadamente da *Dublin City University* e da Faculdade de Belas Artes da Universidade do Porto, em formato Tese, que exploram, com base numa experiência prática⁴, um visionamento diversificado de excertos de filmes para a obtenção de resultados que comprovam a manipulação do espetador. Apesar de ser benéfico de um ponto de vista teórico, o presente relatório-tese não se irá focar numa experiência de natureza semelhante, mas sim na criação de um exemplo prático, pelo seu autor, de modo que possa exemplificar o defendido.

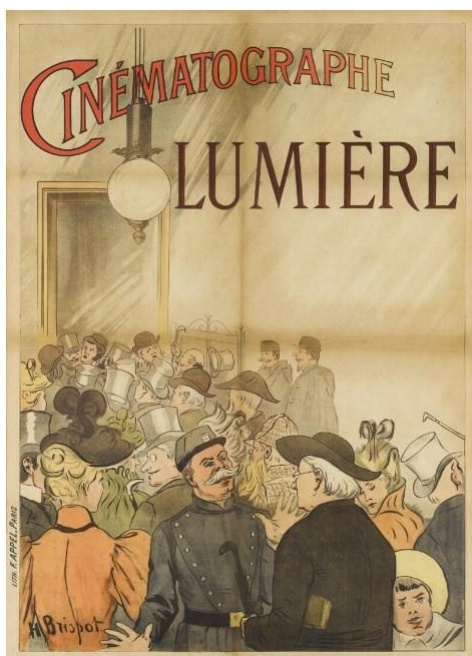


Figura 2
Brispot, H. (1896). *Cinématographe Lumière*.
[Poster]. Sotheby's.

⁴ BSC, S. R. (2007). DETECTION AND ANALYSIS OF EMOTIONAL HIGHLIGHTS IN FILM. [Dissertação de mestrado, Dublin City University]. CORE. e Costa, C. M. (2017). Cinema, Realização e Emoção: O Rosto do Espectador como elemento Descodificador da Narrativa Cinematográfica. [Tese de doutoramento, Faculdade de Belas Artes da Universidade do Porto]. Repositório Aberto da Universidade do Porto.

1.2 O Estado emocional – considerações e definições

A definição de **emoção** tem sofrido variações ao longo das últimas décadas, quer seja esta definida como “reação psíquica e física (agradável ou desagradável) em face de determinada circunstância ou objeto, por vezes traduzindo-se em modificações da respiração, da circulação e até das secreções” (Dicionário infopédia da língua portuguesa, 2023), ou como “processos desencadeados por acontecimentos, pessoas ou situações, e implicam uma avaliação cognitiva nem sempre consciente” (Monteiro & Ferreira, 2006, como citado em Arruda, 2015).

De modo a determinar uma constante, os exemplos referidos anteriormente serão considerados como adequados para a definição de emoção no decorrer desta investigação teórica.

O **espetador**, por sua vez, é definido como um indivíduo “que ou quem assiste a um espetáculo; observador; testemunha” (Dicionário infopédia da língua portuguesa, 2023), sendo que uma definição mais apropriada do espetador de cinema seja providenciada pela *Oxford University Press* (2023), “(espectador de cinema) Na teoria psicanalítica e estruturalista do cinema, um sujeito de visualização relativamente passivo constituído através da adoção de uma ‘posição de sujeito’ ideal antecipada pelo texto fílmico. Este fenómeno é referido vulgarmente como o *espectar cinematográfico*”⁵. Ou seja, no Cinema, por norma (na receção do filme) o espetador encontra-se num sítio escuro, imóvel e recebendo tanto a imagem como o som de um único ponto de vista, onde o desejado é que este seja passivo na ação (apenas observe e absorva a informação que lhe é disponibilizada pela ordem e ritmo pretendidos, de modo a proporcionar um processo de fácil comunicação e de prazer/satisfação sensorial) mas que possa (e deva) ser ativo no pensamento e no processamento dos estímulos apresentados.

Embora exista cinematografia que encoraja o envolvimento do seu espectador (tornando-o um espetador ativo) a presente investigação apenas se irá focar no primeiro tipo de espetador apresentado para constituir a sua definição de estado emocional. Sendo assim, compreende-se como **‘Estado Emocional’** do espectador o modo em que permanece emocionalmente dado os variados estímulos físicos, psicológicos, visuais e auditivos que lhe são apresentados pelo objeto cinematográfico ao qual observa

⁵ Traduzido do Inglês original: “(film spectator) In psychoanalytical and structuralist film theory, a relatively passive viewing subject constituted through the adoption of an ideal ‘subject position’ anticipated by the filmic text. This phenomenon is commonly referred to as cinematic spectatorship”.

1.3 As Ferramentas de Storytelling

Para a criação de um filme são necessários investimentos de diversas naturezas: recursos humanos, financeiros, técnicos, narrativos, entre outros. A visão criativa do realizador consiste na junção de todos estes, agilizando o seu foco no decorrer da produção da sua obra, para obter os resultados pretendidos. Estão quase sempre em ligação com modelos de produção específicos (que por sua vez distribuem um investimento de diferentes valores consoante o seu lugar no sistema *mainstream/independente*), apostando no seu retorno com a receita de bilheteira e reconhecimento crítico. Deste modo o realizador vê-se obrigado a ser mais do que um 'artista', tornando-se uma espécie de 'gestor criativo', modificando o seu filme para garantir a presença e atenção do público nas salas de cinema, sendo estas determinadas pelo produtor, que estabelece as estratégias de distribuição e exibição.

Como foi observado por Carroll N. e Metz C. (como citado em Aurier e Guintcheva, 2015, p. 5), "Eles... subestimaram o facto de que o elicitador de sentimentos é uma razão poderosa para o sucesso de bilheteira."⁶. demonstrando claramente que a provocação de sensações, emoções e afetos evidencia-se como uma das mais importantes características presentes no filme para o seu êxito.

Assim, para garantir o sucesso geral do filme, o realizador utiliza as ferramentas (enquanto processos e procedimentos) de *storytelling* para influenciar e controlar a narrativa e a ação, de forma a manipular o estado emocional do espetador, para que este deseje consumir cada vez mais o seu produto.

De modo a simplificar a explicitação e organização das ferramentas de *storytelling* abordadas e usadas na presente investigação, foram criados três grupos: **Ferramentas de Tempo; Ferramentas de Espaço e Ferramentas de Ação.**

Compreende-se por **ferramentas de tempo** (FT), os instrumentos de controlo do tempo da obra cinematográfica (tanto o de história como o do discurso) sendo estes os ritmos e a montagem, ou seja, "o conjunto de técnicas que rege a relação entre os planos." (Plano Nacional de Cinema [PNC], n.d.).

⁶ Traduzido do Inglês original: "They ... underlined the fact that affect elicitation is one powerful reason for box office success."

A montagem é a única ferramenta presente na investigação que pode ser identificada tanto como uma ferramenta de tempo como uma ferramenta de ação, pela sua capacidade de organização do tempo dos planos a determinadas cenas.

As **ferramentas de espaço** (FE) são compostas pelos planos (uma unidade de expressão cinematográfica/quadro ou aspeto do filme rodado sem interrupção num mesmo espaço-tempo), a iluminação do plano e a sua organização - *mise-en-scène*:

O conceito operativo ... corresponde à encenação em continuidade de uma cena fílmica, onde o processo de decisão sobre os sucessivos enquadramentos (incluindo posições dos atores, distâncias e ações) tira partido dos movimentos da câmara e das personagens, substituindo o método de montagem de vários planos. (PNC, n.d.).

As **ferramentas de ação** (FA) são compostas pela narrativa (sequência estruturada de eventos que compõem a história contada), pela sonorização (elementos auditivos que acompanham e realçam os elementos visuais de um filme) e pelo tema (a ideia, conceito ou mensagem central e subjacente que é explorada e desenvolvida ao longo de um filme).

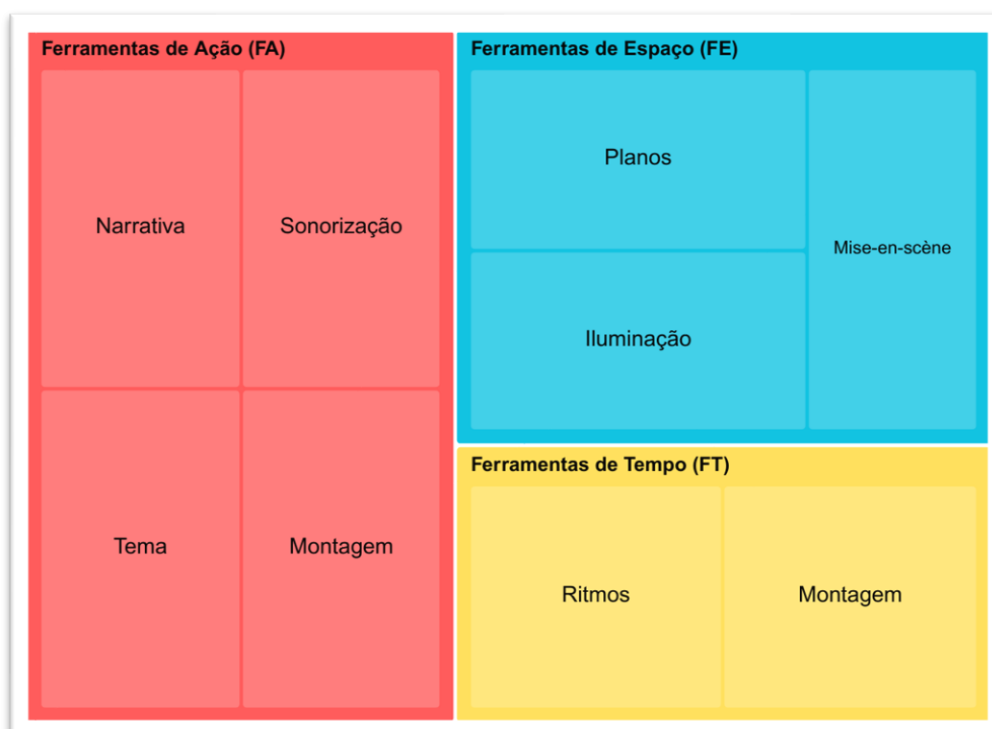


Figura 3
Couto, D. (2023). Esquema gráfico das Ferramentas de *Storytelling* e suas constituintes.

1.4 A Solidão – o ponto inicial de exemplificação

Na língua portuguesa, “**solidão**” pode definir-se como o “estado do que está só, isolamento” (Porto Editora – solidão no Dicionário infopédia da língua portuguesa [em linha]. Porto: Porto Editora, 2023). “**isolamento**”, por sua vez, pode ser definido como o “ato ou efeito de isolar(-se); separação; incomunicação” e “afastamento do contacto com outros; ausência ou privação de convívio; solidão” (definição proveniente da fonte referida anteriormente).

Assim sendo, na presente investigação, entende-se que a distinção entre “solidão” e “isolamento” é dada pelas consequências de fatores externos e internos (no caso de solidão) e pelo estado voluntário de um indivíduo de se isolar dos restantes (no caso de isolamento), tanto na análise de casos de estudo cinematográficos como para a criação da curta-metragem “De Passagem” apenas foi utilizado o tema abrangente da solidão.

No cinema narrativo, ao ilustrar a solidão, exhibe-se um leque diversificado de fatores/cenários ficcionais externos e internos que definem qual tipo de solidão é que afeta a personagem, sendo que, tais tipos derivam de situações reais, identificadas e analisadas.

Algumas de tais situações de natureza realística incorporam:

1 - Solidão Contextual – Surge através de novos contextos, lugares e situações onde normalmente um indivíduo se depara com uma nova etapa na sua vida onde tudo lhe é desconhecido, como por exemplo “Você mudou-se para uma nova cidade onde não conhece ninguém, ou começou um novo emprego, ou começou a frequentar uma nova escola cheia de rostos desconhecidos.”⁷ (Rubin, 2017, para. 7).

2 - Solidão Emocional – caracteriza-se pela sensação de se sentir sozinho mesmo quando se está rodeado por outras pessoas. É uma sensação de desconexão que pode surgir quando as emoções, pensamentos ou experiências de alguém não são entendidos ou compartilhados pelas pessoas ao seu redor, como por exemplo se: “... todos adoram praticar atividades ao ar livre, mas tu não - ou vice-versa. Sentes que parece ser difícil conectares-te com outras pessoas sobre coisas que tu consideras importantes.”⁸ (Rubin, 2017, para. 8).

⁷ Traduzido do Inglês original: “You’ve moved to a new city where you don’t know anyone, or you’ve started a new job, or you’ve started at a school full of unfamiliar faces.”

⁸ Traduzido do Inglês original: “...everyone loves doing outdoor activities, but you don’t — or vice-versa. It feels hard to connect with others about the things you find important.”

3 - Solidão de Desacreditação – Apesar de não ser muito habitual, este tipo de solidão emerge quando existe uma falta de confiança nas pessoas que incorporam a ‘teia’ social de um indivíduo, normalmente, com as pessoas das quais mantém alguma espécie de amizade – “Um elemento importante da amizade é a capacidade de segredar e confiar, portanto, se isso estiver em falta, tu poderás sentir-te solitário, mesmo enquanto te divertes com os teus amigos.”⁹ (Rubin, 2017, para. 12).

4 - Solidão Existencial – Este tipo de solidão quando existe quando é despontada uma crise existencial num indivíduo, a qual pode ter a ver com a sua identidade, o seu propósito pessoal, de vida ou até mesmo de profissão, tornando-se na solitária procura do “Eu”. – “A solidão existencial é muito diferente de outros tipos de solidão porque tem relativamente pouca influência na qualidade e na quantidade das interações que temos com os outros. Em vez disso, é um estado em que a emoção da solidão se mistura com a dúvida existencial de porque vivemos e o que exatamente nos conecta aos outros.” (Psicologiadiz, (s.d.), para. 16).

As obras cinematográficas exploradas no subcapítulo “1.5 Exemplos Cinematográficos – análise de casos” - da presente investigação, assim como os referentes à obra realizada “De Passagem”, exemplificam e focam-se apenas na ilustração cinematográfica da solidão existencial, mais concretamente, na procura individual do “Eu” que gera solidão.



Figura 4
Hammershøi, V. (1900). *Dust Motes Dancing in the Sunbeams*. [Óleo sobre tela]. Artsy.

⁹ Traduzido do Inglês original: “An important element of friendship is the ability to confide and trust, so if that’s missing, you may feel lonely, even if you have fun with your friends.”

1.5 Exemplos Cinematográficos – análise de casos

A manipulação do estado emocional do espectador através das ferramentas de *storytelling* pode ser observado em diversos casos de estudo cinematográficos. De modo a restringir esse número de casos, irei focar-me apenas em quatro exemplos que a meu ver melhor traduzem, tanto a utilização das ferramentas como a persistência do tema da solidão existencial – descrita no subcapítulo 1.4 – sendo estes: “*Lost in Translation*” (2003) de Sofia Coppola, “*Wild*” (2014) de Jean-Marc Vallée, “*Nomadland*” (2020) de Chloé Zhao e “*Her*” (2013) de Spike Jonze.

Lost in Translation (2003)

Esta obra de Sofia Coppola apresenta-se como um filme sobre “Uma estrela de cinema desvanecida e uma jovem negligenciada que formam um vínculo improvável após se cruzarem em Tóquio.”¹⁰ (IMDb, s.d.) mas acaba por ser muito mais do que isso, tornando-se numa sinfonia de sentimentos subentendidos entrelaçados numa situação determinante para a vida das personagens.

A obra desenvolve-se em torno de duas personagens principais – Bob Harris (interpretado por Bill Murray) e Charlotte (interpretada por Scarlett Johansson) – na cidade de Tóquio.

Bob é uma estrela de cinema americana ultrapassada, de meia-idade, que se encontra em Tóquio para gravar um anúncio japonês para a marca de whiskey *Suntory*, enquanto foge da sua realidade doméstica sufocante. Charlotte, por outro lado, é uma jovem adulta, diplomada em filosofia e recém-casada com um fotógrafo famoso, John (interpretado por Giovanni Ribisi), que a leva consigo em trabalho para Tóquio e a abandona no hotel Tokyo Hyatt (onde também se encontra Bob), o que a leva a questionar tudo sobre a direção de sua vida e sobre a sua identidade individual.

Charlotte e Bob não criam imediatamente uma ligação, como seria habitual em filmes de romance, conectando-se apenas quando uma crise de insónias afeta ambos e estes se refugiam no “New York Bar”, situado no próprio hotel, já de madrugada.

¹⁰ Traduzido do Inglês original: “A faded movie star and a neglected young woman form an unlikely bond after crossing paths in Tokyo.”

O início de conversa entre ambos origina uma conexão onde “Em breve eles começam a passar tempo juntos, divertindo-se, partilhando uma grande "piada interna" no meio da loucura do Japão enquanto recusam admitir, para com eles mesmos ou um para com o outro, a sua crescente ternura.”¹¹ (Bradshaw, 2004), algo que se torna cada vez mais evidente com cada encontro que surge.

A relação de cumplicidade entre ambas as personagens leva a que estas se encontrem, a certo ponto do filme, numa cama de hotel onde o inesperado acontece:

Um grande ponto de viragem no filme, onde um filme inferior teria mostrado um caso de adultério ou uma discussão acesa entre ambos, enquanto estes conversam na cama, a ternura sincera das atuações e a honestidade de ambas as personagens retratam uma verdadeira exibição de duas personagens a valorizar as suas próprias vidas. Apesar do anseio pela ideia tabu de um caso romântico.¹² (Foley, 2013).

Mediante esta situação, Charlotte acaba por dizer para ambos nunca voltarem a Tóquio, pois nunca seria tão divertido como foi naquele momento, o que nos leva a entender que apesar de compartilharem sentimentos de solidão, de dúvidas em relação ao seu lugar na vida e sobre a sua identidade, o momento criado onde ambos existem em Tóquio, será sempre único e não deverá ser recriado, pois nunca será o mesmo:

Ambas as personagens chegam à conclusão de que apesar de cada uma ser casada, da diferença de idade e das circunstâncias, isso não permite que sejam amantes ou amigos. Apesar de encontrarem um no outro um relacionamento que parece mais comovente que qualquer outro em seu redor.¹³ (Foley, 2013)

A obra termina com um abraço sentido entre as duas personagens nas ruas de Tóquio, no meio da confusão de pessoas que os passam com indiferença, onde Bob sussurra algo para Charlotte, o qual o espetador não consegue ouvir e por isso interpreta mediante a sua vontade. As personagens partilham um beijo e separam-se, indo cada

¹¹ Traduzido do Inglês original: “soon they are hanging out, having fun, sharing a big private joke in the wackiness of Japan and not admitting to themselves or each other their growing tenderness.”

¹² Traduzido do Inglês original: “A major turning point in the film, were a lesser film would have shown an affair or a heated argument between the two, as when they are talking in the bed together, the sincere tenderness of the performances and honesty of both characters shows us a real display of two characters valuing their own lives. Despite this yearning for taboo idea for affair.”

¹³ Traduzido do Inglês original: “Both characters come to the conclusion that despite being married and the age gap and the circumstances, it doesn't allow them to be lovers or to stay friends. Despite finding a relationship in each other that seems more moving than any others around them.”

um em direções opostas, terminando o filme com o ponto de vista do interior do carro de Bob enquanto este viaja em direção ao aeroporto.

Sofia Coppola utiliza diversas ferramentas de *Storytelling* para conseguir criar um romance subtil, digno e reconfortante onde duas personagens, em etapas diferentes da sua vida mas em pé de igualdade na sua solidão e procura existencial, se encontram por sorte, no mesmo hotel num período de 10 dias na cidade de Tóquio, e que se relacionam emocionalmente, devolvendo o equilíbrio que necessitavam para ambas as suas vidas, antes de se separarem de novo para sempre.

Com isto, Coppola manipula o estado emocional do espectador, levando-o não só a colocar-se no papel das personagens como também a sentir a desolação, o aborrecimento, a solidão e até a dúvida existencial que estes apresentam durante o decorrer de toda a obra.

Em termos de **FT**, Coppola faz uso de **ritmos** longos e lentos, criando distensões entre planos, não só para que Bob e Charlotte possam desenvolver (ao olhar do espectador) a química emocional e silenciosa que caracteriza a sua relação, como também para dar aos seus atores o tempo que necessitam para credibilizar as suas personagens. Estas características de ritmos, combinados com a **montagem** de Sarah Flack, proporcionam ao espectador uma noção profunda de tempo entre os primeiros dias que estes passam em Tóquio, fechados na espécie de 'prisão segura' que é o hotel, até às suas saídas noturnas por strip clubs, casa de estranhos e bar de Karaoke, criando um contraste quase impercetível entre os primeiros trinta minutos de filme e os restantes quarenta e dois. Assim, esta influência uma noção longa, lenta e demorada de tempo em que se desenvolve a ação enquanto na realidade só estiveram juntos durante dez dias.



Figura 5
Coppola, S. (2003). *Lost in Translation*. [Quarto de hotel de Charlotte]. IMDb.

Na utilização das **FE**, a realizadora consegue, através da escala dos **planos** captados, dar um ar intimista e quase inocente à obra como também em algumas sequências tirar o completo protagonismo das personagens e torná-las quase insignificantes em comparação com o que se encontra em segundo plano. Esta mistura de escalas/leituras pode ser observada ao comparar as Figuras 6 e 7 (sendo estas exemplos de plano geral) com as 8 e 9 (sendo estas exemplos de planos conjuntos), onde se consegue distinguir facilmente esta dualidade que Coppola cria, como refere Foley:

Isso é demonstrado visualmente pela escolha de Sophia Coppola de remover as personagens do enquadramento. Toda uma escala de planos é planeada para mostrar uma grande parte deste vazia e desfocada, preenchida por uma paisagem. ... Dizendo-nos que as nossas personagens têm falta de algo nas suas vidas e que estão atordoadas neste novo ambiente. Enfatizando o tema de estar sozinho ou ausente de caráter.¹⁴ (Foley, 2013).



Figura 6
Coppola, S. (2003). *Lost in Translation*. [Charlotte subindo as escadas de um templo em Kyoto]. Youtube.

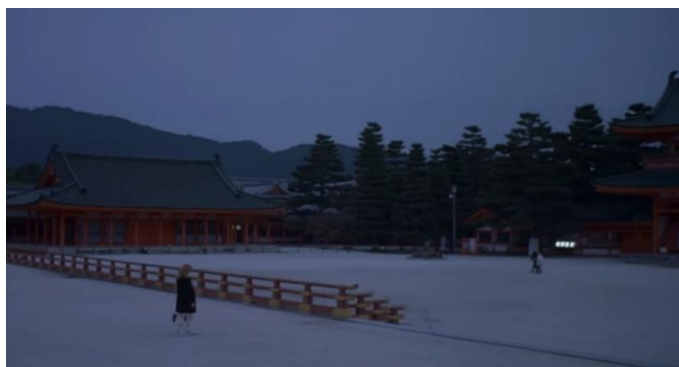


Figura 7
Coppola, S. (2003). *Lost in Translation*. [Charlotte atravessando o pátio de um templo em Kyoto]. Youtube.

¹⁴ Traduzido do Inglês original: "This is shown visually by Sophia Coppola's choice to remove the characters from the frame. A whole range of shots are designed to show a large portion of the frame as empty and out of focus, filled by a landscape. ... Telling us that our characters have something missing in their lives and that they are in a daze in their new environment. Emphasizing the theme of being alone or absent of character."



Figura 8

Coppola, S. (2003). *Lost in Translation*. [Charlotte conversando com Bob]. Youtube.



Figura 9

Coppola, S. (2003). *Lost in Translation*. [Charlotte dormindo com Bob]. Youtube.

A **iluminação**, criada pelo diretor de fotografia Lance Acord, é quase sempre praticável, utilizando a iluminação existente, o que favorece o clima de solidão e desconexão que Coppola tenta apresentar na obra. Para tal efeito, foi feita uma escolha de captar o filme em película, em vez de vídeo digital, pois Coppola defendia que “A película dá um pouco de distanciamento, o que para mim parece mais uma memória. O vídeo está mais no presente.”¹⁵ (Sofia Coppola, n.d., como citado em Wikipédia, n.d.), sendo que a película permite igualmente um trabalho mais acentuado da profundidade de campo e foco.

Assim, para ajudar na iluminação, foram utilizadas películas com diferentes tipo de ISO para a captação de cenas diurnas e noturnas:

¹⁵ Traduzido do Inglês original: “Film gives a little bit of a distance, which feels more like a memory to me. Video is more present tense.”

Acord acreditava que as novas películas cinematográficas reduziriam a necessidade de iluminação excessiva, usando, em última análise, a película Kodak Vision 500T 5263 35 mm para exteriores noturnos e a película Kodak Vision 320T 5277 para a luz do dia.¹⁶ (Wikipédia, n.d.)

A **Mise-en-scène** que Coppola produz acaba por complementar, no seu todo, o estilo ‘sombrio’ e natural de uma memória distante em busca de uma identidade e sentido de vida que Bob e Charlotte experienciam no decorrer do filme.

Num primeiro instante as personagens são colocadas longe da câmara, providenciando ao espetador um sentimento de distância (colocando-o apenas num ponto de observador) e de solidão - onde durante toda (ou quase toda) a primeira sequência no hotel acaba por ser composta por planos das personagens sozinhas, rodeadas de estranhos, sem qualquer conexão entre ambos. À medida que a ação progride, através da sua colocação na cena, Bob e Charlotte vão interagindo subtilmente com trocas de olhares e sorrisos, provocados por situações onde ambos se encontram como ocidentais no meio da população japonesa, como é possível observar na Figura 10.



Figura 10
Coppola, S. (2003). *Lost in Translation*. [Bob e Charlotte trocam olhares]. The Artifice.

O olhar trocado entre os dois traduz-se um pouco como um alívio por não serem os únicos num ambiente alienista. Ao longo do decorrer da obra, a mise-en-scène permanece consistente nesta abordagem, acabando progressivamente por reduzir o número de planos onde ambas as personagens são distanciadas da câmara, simbolizando a sua aproximação e equilíbrio sentimental e emocional que encontram na companhia de ambos, dando lugar a posicionamentos mais próximos e intimistas de

¹⁶ Traduzido do Inglês original: "Acord believed that new film stocks would reduce the need for excessive lighting, ultimately using Kodak Vision 500T 5263 35 mm stock for night exteriors and Kodak Vision 320T 5277 stock in daylight."

Bob e Charlotte, mesmo fora da zona do hotel, como pode ser observado na Figura 11. O auge, do uso desta opção de mise-en-scène, acontece na sequência final onde Bob vai atrás de Charlotte pelo meio de uma rua movimentada para se despedir dela, antes de se dirigir para o aeroporto. Aqui os planos são os mais íntimos do filme, onde ambos trocam um abraço sentido e um beijo, indicando ao espectador que ambos se conectaram e ultrapassam, de certa forma (mesmo que pequena), a falta de rumo para as suas vidas.



Figura 11
Coppola, S. (2003). *Lost in Translation*. [Bob e Charlotte descansam depois do Karaoke]. Wallpaper Abyss.

No que toca às **FA**, a realizadora utiliza uma **narrativa** tripartida para poder ilustrar as dificuldades das personagens ao combater a solidão que ambos sentem em suas vidas, como foi constatado por Foley (2013), que sugere que “Cronologicamente, o filme segue um padrão de exclusão, procura e descoberta e, por fim, perda. Durante essas três fases da narrativa, as nossas personagens agem e interagem de maneira diferente.”¹⁷.

Deste modo, a primeira fase que foca a passagem do tempo dentro do hotel constitui a parte referente ao “padrão de exclusão”, seguida de uma segunda fase, após ambas as personagens se conhecerem, que constitui a parte referente à “procura e descoberta” e por fim, na despedida de Bob e Charlotte nas ruas de Tóquio, observamos a parte referente à “perda” que ambos sentem. Este esquema tripartido do filme ajuda a que o espectador consiga facilmente localizar-se dentro da sequência dos acontecimentos e assim consegue, mais facilmente, relacionar-se com as personagens.

O **tema** do filme foi criado antes mesmo de este ser escrito, pois Coppola terá baseado o seu conceito visual e localização para a obra sobre o período que passou sozinha em Tóquio durante a sua juventude:

¹⁷ Traduzido do Inglês original: “Chronologically, the film follows a pattern of exclusion, searching and discovery, and finally, loss during these three phases of the story, our characters act and interact differently.”

Depois de abandonar a faculdade aos vinte e poucos anos, Coppola viajava frequentemente para Tóquio, experimentando uma variedade de empregos em moda e fotografia. Sem saber o que fazer em sua carreira, ela descreveu esse período como uma "espécie de crise"... Ela passou a gostar de Tóquio, notando uma qualidade alheia a este mundo afetando uma estrangeira que luta contra a sensação de jet lag num ambiente desconhecido. ... Coppola começou a escrever *Lost in Translation* depois de voltar para casa... Tendo sido influenciada pela sua experiência em Tóquio, ela decidiu escrever um guião situado lá.¹⁸ (Wikipédia, n.d.).

Providenciando o público com um tema de carácter pessoal e sentimental, refletindo a própria crise de solidão existencial que Coppola passou, esta consegue influenciar o espectador a sentir uma maior aproximação com as personagens, quase como se este estivesse a viver os acontecimentos com as personagens ou no papel das personagens, tudo isto auxiliado também pelos fatores abordados anteriormente referentes à utilização de outras ferramentas (como as de planos, iluminação, ritmos, etc.).

A **sonorização** de *Lost in Translation* influencia a percepção de sentimentos e discussões silenciosas que as personagens de Bob e Charlotte têm e do qual o espectador percebe e interioriza com facilidade.

Não só os elementos de som direto – o buzinar e acelerar dos carros, a confusão de pessoas que caminham apressadamente pelas ruas, os sons espirituais dos templos, a chegada e partida de comboios e carruagens de metro – constroem o ambiente do estranho lugar onde tudo é diferente da cultura ocidental, como também a música que Bob e Charlotte partilham na sua sessão de Karaoke serve como uma chamada de atenção que destrói a ilusão de que a “bolha” de tempo em que ambos se encontram será duradora, sendo que quando Bob interpreta a música “*More Than This*” (de Roxy Music) começa com uma abordagem um pouco divertida e pateta que se torna, à medida que chega ao refrão, numa percepção da efemeridade do momento que ambos partilham.

¹⁸ Traduzido do Inglês original: “After dropping out of college in her early twenties, Coppola often traveled to Tokyo, trying out a variety of jobs in fashion and photography. Unsure of what to do for a career, she described this period as a “kind of crisis” ... She came to feel fond of Tokyo, noting an otherworldly quality brought on as a foreigner grappling with feelings of jet lag in an unfamiliar setting. ... Coppola began writing *Lost in Translation* after returning home ... Having been influenced by her background in Tokyo, she resolved to write a screenplay set there”

Com a ajuda de Richard Beggs como designer de som, Coppola cria profundidade nas suas cenas, onde:

O som é usado de forma tão bela que te deixa sem fôlego; em uma cena em que Bob carrega Charlotte adormecida para seu quarto, o corredor do hotel é suavemente polvilhado com densidade auditiva; o barulho dos aparelhos de ar condicionado e das luzes fluorescentes passa a fazer parte do ambiente.¹⁹
(Mitchell, 2003)

A sonorização de *Lost in Translation* aproveita-se dos elementos existentes em cena para transportar o espectador e criar a credibilidade necessária para este acredite no que vê e no que sente, ao observar os espaços que Bob e Charlotte frequentam, utilizando a subtiliza da atuação Murray para transmitir a inevitável separação final quando a própria cidade não o conseguiria fazer.

Envolvido num ambiente sombrio e misterioso, Sofia Coppola manipula o espectador com todas estas ferramentas de *storytelling* para experienciar a possibilidade de um romance melancólico entre duas personagens, com grande diferença de idade e em diferentes momentos de sua vida, ambos sofrendo de solidão existencial na procura do “Eu” na grande, deslumbrante e bizarra cidade de Tóquio.

¹⁹ Traduzido do Inglês original: “Sound is used so beautifully it takes your breath away; in a scene where Bob carries the dozing Charlotte to her room, the hotel corridor is gently dusted with aural density; the noise of air conditioners and fluorescent lights becomes a part of the milieu.”

Wild (2014)

Esta obra realizada por Jean-Marc Vallée designa-se como um drama biográfico, que segue “Uma crónica da caminhada solitária de 1.100 milhas de uma mulher como forma de recuperar de uma recente tragédia pessoal.”²⁰ (IMDb, n.d.), sendo este baseado no livro de memórias “*Wild: From Lost to Found on the Pacific Crest Trail*” (2012), de Cheryl Strayed.

A obra segue a personagem de Cheryl Strayed (interpretada por Reese Witherspoon), na sua caminhada solitária de 1,100 milhas (1770 km) pelo Pacific Crest Trail (PCT), que se estende entre a fronteira EUA/México, no estado da Califórnia, até à fronteira EUA/Canadá, no estado de Washington. Durante a sua viagem, Cheryl tem encontros com estranhos caminhantes que percorrem igualmente o trilho, com caçadores ameaçadores, neve e mau tempo, desafios de equipamento - como a sua mochila abarrotada a qual não tem forças para a levantar - à medida que recorda e narra memórias, pensamentos que oferecem ao espetador um olhar mais íntimo da sua vida: a sua infância com seu irmão Leif e sua mãe Bobbi fugindo do seu pai alcoólico e abusivo; o diagnóstico e subsequente morte de Bobbi devido a cancro; as tentativas de adormecer a dor do luto e depressão com heroína e sexo anónimo adúltero; a gravidez indesejada e subsequente aborto e o seu divórcio com seu marido Paul. Desta forma, Cheryl decide percorrer o PCT numa viagem de 3 meses pela natureza norte-americana, mergulhada numa solidão existencial, de modo a fazer justiça à imagem que sua mãe tinha da mulher que Cheryl é.



Figura 12
Vallée, J. (2014). *Wild*. [Cheryl Strayed no início do PCT]. IMDb.

²⁰ Traduzido do Inglês original: “A chronicle of one woman’s 1,100-mile solo hike undertaken as a way to recover from a recent personal tragedy.”

Jean-Marc Vallée utiliza diversas ferramentas de Storytelling para recriar e recontar as dificuldades ultrapassadas por Cheryl na sua jornada, enquanto influencia o espectador a simpatizar e a relacionar-se com ela, desde que a conhecemos no início do filme, frustrada, suada, de rastos a retirar uma unha partida do pé, até ao seu final triunfante na Bridge of the Gods, sobre o rio Columbia (entre os estados de Oregon e Washington), ilustrando uma viagem de solidão, dor e superação física e emocional.

No uso das **FT**, Vallée aproveita a estrutura delimitada pela própria autora Cheryl Strayed, no seu livro de memórias, para compor os **ritmos** do filme e subsequentemente a sua **montagem**:

A estrutura de “Wild” é tão complicada quanto seus temas. A “ação” da trilha – caminhar, pensar, montar a tenda à noite e arrumá-la pela manhã – é pontuada por reminiscências da vida que a precedeu. O que há de mais audacioso no filme... é o quão fielmente ele segue e quão plenamente respeita a narrativa associativa livre e baseada na memória da Sra. Strayed.²¹ (Scott, 2014).

Os ritmos da obra são caracterizados como sendo lentos, pontuados pela narração interna da personagem principal e pelo progresso no seu percurso pelo trilho. Assim como a montagem, feita em blocos fáceis de interpretar, cativando a atenção do espectador com o mistério da motivação da viagem de Cheryl, à medida que o manipula para sentir os sentimentos e frustrações dos desafios que esta enfrenta – o peso da mochila, o perseguir do caçador, a dor de arrancar uma unha do pé partida.

Em termos de **FE**, a vasta imensidão da natureza presente nos **planos** – a escala diminuída de Cheryl em comparação ao plano de fundo – influencia diretamente a **iluminação** da obra, sendo que “O filme foi filmado na sua maior parte sem luzes artificiais – cerca de 95% das filmagens, conforme estimativa aproximada do diretor de fotografia.”²² (Antos, 2014), afetando igualmente a **mise-en-scène** que se viu obrigada a ser planeada de acordo com a posição da fonte de luz principal e consoante o tempo cronológico da cena e/ou do espaço em que a mesma decorre (independentemente se o espaço físico do plano se localiza no PCT ou numa memória de Cheryl anterior ao trilho).

²¹ Traduzido do Inglês original: “The structure of “Wild” is as complicated as its themes. The “action” on the trail — walking, thinking, pitching the tent at night and packing it up in the morning — is punctuated by looping reminiscences of the life that preceded it. What is most audacious about the film ... is how closely it follows and how fully it respects Ms. Strayed’s free-associative, memory-driven narrative.”

²² Traduzido do Inglês original: “The movie was shot mostly without artificial lights – about 95% of the shots, as per rough estimate of the cinematographer.”



Figura 13
Vallée, J. (2014). *Wild*. [Memória de Cheryl adolescente com sua mãe, Bobbi]. IMDb.

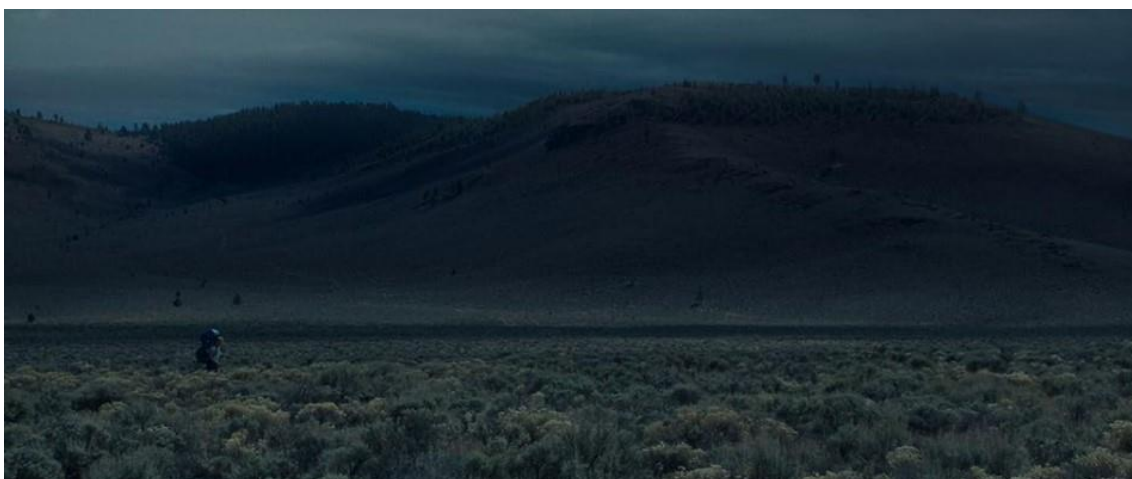


Figura 14
Vallée, J. (2014). *Wild*. [Cheryl atravessando do deserto à noite]. IMDb.

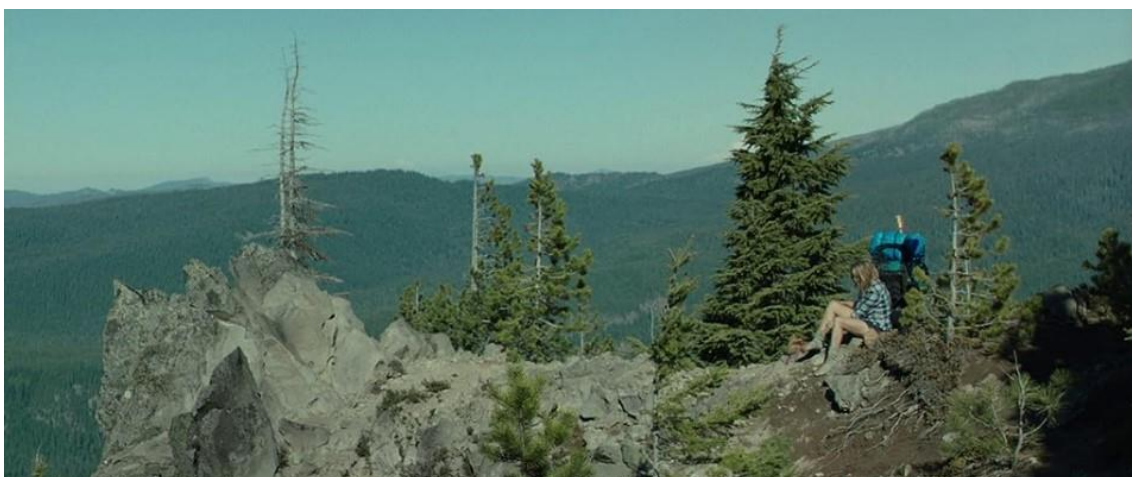


Figura 15
Vallée, J. (2014). *Wild*. [Cheryl retirando a unha partida do pé sentada perto de uma falésia]. IMDb.

Nas **FA**, a **narrativa** obedece (como referido anteriormente) ao esquema estrutural exibido pela obra literária que a precede, classificando-se como uma narrativa *'In media Res'*²³ dando início à ação numa fase avançada da caminhada de Cheryl pelo PCT. Com o auxílio da montagem, a narrativa manipula o espectador ao dividir a ação em duas partes – *'pré-PCT'* e *'a meio do PCT'*. Toda a ação inserida na parte *'pré-PCT'* refere-se às memórias evocadas e narradas por Cheryl, que apresentam as razões, os traumas, as escolhas e as suas consequências ao espectador, para que este possa perceber e de certo modo justificar a viagem solitária em busca de resolução e identidade do “Eu”, que Cheryl toma como necessária para dar um novo rumo à sua vida.

Por sua vez, a ação que recai na parte *'a meio do PCT'* refere-se a toda a viagem de Cheryl no trilho – o peso absurdo de sua mochila; o seu esgotamento de rações no meio do deserto; a sua chegada ao primeiro entreposto; a noite passada com um estranho na cidade de *Ashland* – sendo essa também a viagem do espectador, lentamente manipulado, para percorrer as 1,100 milhas de trilho com uma compreensão e compaixão por Cheryl, assim como, com curiosidade, sentido de descoberta e maravilhamento pelas resoluções dos seus percalços.

O **tema** de *Wild* revolve à volta de uma noção de natureza nostálgica, evocando a década de 1990 para servir de palco para os acontecimentos da vida de Cheryl antes de se juntar ao PCT – desde a morte de Bobbi até ao seu divórcio com Paul.

A obra evoca o tema da solidão existencial de Cheryl e o processar da sua dor e luto. A natureza nostálgica representa o passado feliz de Cheryl com sua mãe Bobbi, num lugar onde esta representava uma espécie de ‘luz’ brilhante, de alegria e esperança contrastando com a visão quase negativa da vida que tem Cheryl – como podemos testemunhar quando esta questiona a sua mãe sobre se não se sente mal por ambas trabalharem num restaurante a tempo inteiro, ao que Bobbi responde que não, porque é feliz e porque a tem a ela e ao seu irmão.



Figura 16
Vallée, J. (2014). *Wild*. [Bobbi, Cheryl e Leif dirigindo-se para sua casa].
IMDb.

²³ Expressão latina que significa "no meio das coisas". Técnica narrativa literária que consiste em relatar os acontecimentos da história, não pelo seu início (ab ovo ou ab initio), mas pelo momento crucial e pelo meio da ação, como forma de cativar a atenção do leitor. (Porto Editora – In medias Res na Infopédia [em linha].)



Figura 17
Vallée, J. (2014). *Wild*. [Bobbi cozinhando para Cheryl]. IMDb.



Figura 18
Vallée, J. (2014). *Wild*. [Cheryl cometendo adultério]. IMDb.

Contudo, o tema muda de características quando a obra se debruça nos acontecimentos que ocorrem durante a caminhada de Cheryl pelo PCT: com um caráter mais neutro no início do percurso no deserto, trazendo lentamente uma paleta de cores mais sentida e saturada quando Cheryl entra na secção montanhosa e de floresta do trilho, simbolizando não só a mudança de espaço e da natureza nele presente como a alteração do estado de espírito de Cheryl, que se torna mais positiva perto do final da sua jornada física e emocional.



Figura 19
Vallée, J. (2014). *Wild*. [Cheryl lendo, perto de sua tenda, no deserto]. IMDb.



Figura 20
Vallée, J. (2014). *Wild*. [Cheryl caminhado pelo meio da floresta]. IMDb.



Figura 21
Vallée, J. (2014). *Wild*. [Cheryl atravessando o *Crater Lake National Park*]. IMDb.

A **sonorização** da obra, supervisionada por Susan Jacobs, utiliza os sons das paisagens naturais que visualmente evoca para emergir o espectador no cenário apresentado, incluindo na banda sonora a música “El Cóndor Pasa (If I Could) de Simon & Garfunkel para criar a conexão entre Cheryl e Bobbi, durante todo o seu percurso no PCT:

Uma música que aparece com destaque ao longo do filme é a canção de Simon & Garfunkel de "El Cóndor Pasa (If I Could)", que foi usada principalmente para evocar a memória de Cheryl sobre sua mãe. Jacobs explicou: “Não se trata da realidade. Trata-se de manter a essência da mãe ali.”²⁴ (Wikipédia, n. d.).

No meio de um ambiente sonoro repleto com os sons da natureza e as memórias dos erros do passado, o espectador segue as pegadas de Cheryl, como observadores caminheiros envolvidos do *Pacific Crest Trail*.

²⁴ Traduzido do Inglês original: A song featured prominently throughout the film is the Simon & Garfunkel recording of "El Cóndor Pasa (If I Could)", which was used primarily to evoke Cheryl's memory of her mother. Jacobs explained: "This isn't about reality. This is about keeping the essence of the mother there."

Nomadland (2020)

Baseado no livro *Nomadland: Surviving America in the Twenty-First Century*, de Jessica Bruder, Chloé Zhao cria e realiza o drama americano *Nomadland*, um filme sobre “Uma mulher na casa dos sessenta anos, depois de perder tudo na Grande Recessão, embarca numa viagem pelo oeste americano, vivendo como uma nómada moderna numa carrinha.”²⁵ (IMDb, n. d.).

A obra desenvolve-se em torno da personagem de Fern (interpretada por Frances McDormand), uma mulher nos seus sessentas, que em 2011 perde o seu emprego na fábrica de gesso da *US Gypsum* na cidade mineira de Empire (no estado de Nevada que acaba igualmente por deixar de existir), assim como seu marido, Bob, recentemente falecido.

Deste modo, vendo a vida que conhecia terminar de forma tão abrupta, Fern decide vender a sua casa, colocar os seus bens num armazém e comprar uma *Van* (a qual apelida de *Vanguard*), saindo de seguida da cidade de Empire à procura de emprego sazonal no seu novo modo de vida nómada, sendo que a própria *Van* acaba por se tornar uma espécie de cápsula que a retira e refugia do mundo.

Fern acaba por trabalhar, numa primeira instância, num centro de distribuição da *Amazon* durante a época festiva, com a sua melhor amiga Linda May, que lhe propõe a ida a uma concentração de nómadas no deserto do estado do Arizona, organizado por Bob Wells, um bem feito da comunidade. Após ter primeiramente recusado o convite, Fern acaba por ceder e ir ao encontro de Linda, conhecendo e criando ligações com desconhecidos que, como ela, partilham o mesmo olhar sobre a vida, como o caso das personagens de Dave e Swankie (que lhe revela mais tarde que sofre de cancro).

As peripécias de Fern criam uma espécie de *loop* temporal que se move com as estações do ano e que influenciam a escolha dos locais onde esta decide parar, sendo que após o final da concentração de nómadas esta dirige-se para *Cedar Pass Campgrounds* no Parque Nacional de *Badlands* (no estado de Dakota do Sul), onde acaba por trabalhar com Linda May e Dave durante o verão.

Mais tarde, após ter conseguido um trabalho numa fábrica de processamento de beterraba sacarina, a sua *Van* avaria. Sem dinheiro para a reparar Fern decide ir visitar a sua irmã para lhe pedir dinheiro emprestado. Esta, questiona Fern pela ausência na sua vida e pelo porquê da sua permanência em Empire depois da morte de Bob,

²⁵ Traduzido do Inglês original: “A woman in her sixties, after losing everything in the Great Recession, embarks on a journey through the American West, living as a van-dwelling modern-day nomad.”

enquanto a elogia pela sua coragem e independência. Fern, após este encontro, decide visitar Dave que havia escolhido permanecer permanentemente em casa do seu filho agora que se tornou avô. Ele confessa a Fern os seus sentimentos de afeto por ela e pede-lhe para permanecer com ele, o que esta faz durante apenas alguns dias antes de regressar de novo à estrada.

Fern retorna ao trabalho sazonal no centro de distribuição da *Amazon*, de seguida, se dirigindo para a concentração de nómadas de Bob Wells, onde recebe a notícia da morte de Swankie. Fern confessa a Bob Wells a sua história com seu marido, ao qual Bob responde com a história do suicídio de seu filho, enfatizando que ambos verão os seus ente-queridos algum dia mais tarde.

A obra termina com o fim do *loop* temporal de Fern, onde esta retorna a Empire, vendendo as suas posses que se encontravam no compartimento de armazenamento, dirigindo-se uma última vez à fábrica onde trabalhou toda a vida e à casa que partilhou com seu marido, antes de voltar à estrada.



Figura 22

Zhao, C. (2020). *Nomadland*. [Fern no início do filme, saindo de Empire]. IMDb.

Chloé Zhao utiliza primordialmente as ferramentas de *storytelling* para poder manipular o espetador para que este crie um visionamento sentimental e emotivo da ação do filme. A narrativa de exploração, libertação e solidão existencial apresentada por Zhao romantiza, de certo modo, o estilo de vida nómada e embarca o espetador numa viagem sentida por esta etapa da vida de Fern, que no seu núcleo é composta pela procura do “eu” depois da perda e do luto.

Na utilização das **FT**, o **ritmo** da obra mantém uma duração semelhante durante todo o seu decorrer. Planos estabilizados, lentos e de longa duração, permitem que exista a possibilidade de o espetador absorver tanto as paisagens naturais e coloridas que o filme apresenta nas cenas onde Fern está no espaço exterior, como os

movimentos frenéticos e os campos visuais abarrotados que apresentam as cenas onde Fern se encontra em espaços interiores, como no centro de distribuição da *Amazon*.



Figura 23

Zhao, C. (2020). *Nomadland*. [Centro de distribuição Amazon onde Fern trabalha]. IMDb.



Figura 24

Zhao, C. (2020). *Nomadland*. [Fern no Cedar Pass Campgrounds]. IMDb.

Assim, a **montagem** de *Nomadland* obedece e entra em sintonia com os seus ritmos, maioritariamente longa e demorada (deixando os planos “respirar”), dividindo assim os momentos de transformação de Fern:

Existem cinco cenas principais de Fern na estrada com ritmo e composição semelhantes. Cada momento atua como arquivo visual de Fern, pintando o seu indescritível estado de espírito através da beleza da natureza. À medida que Fern faz uma introspecção sobre seus próprios motivos e desejos e, eventualmente, aceita seu passado, as cenas formam um ciclo completo, indo do amanhecer até a noite, até finalmente voltar ao ponto de partida.²⁶ (Spikima, 2021).

²⁶ Traduzido do Inglês original: “There are five major scenes of Fern on the road that are similarly paced and composed. Each moment acts as Fern’s visual advocate, painting her indescribable state of mind through the beauty of nature. As Fern introspects about her own motives and desires, and eventually comes to terms with her past, the scenes make a full cycle starting from dawn all the way to evening until eventually going back to where it began.”

Estes momentos permitem que a montagem seja facilmente interpretada pelo espectador e para habilitar o foco do mesmo para as peripécias e sentimentos transmitidos por Fern no seu *loop* temporal.

Nas **FE**, as características dos **planos** da obra variam consoante o espaço em que ocorrem e a etapa da viagem de Fern, assim como no tom que pretendem transmitir consoante a personagem que se encontra em campo.

Com a utilização de uma mistura de 'não atores' e atores profissionais, Zhao utiliza planos aproximados das diversas personagens de modo a compor o ambiente sentimental e emotivo (referido anteriormente) assim como para criar uma atmosfera com um tom real e (de certo modo) íntimo (como se pode observar nas figuras 25 e 26), impossibilitando o espectador de se distrair, mantendo-o no momento.



Figura 25
Zhao, C. (2020). *Nomadland*. [Linda May conversando com Fern]. IMDb.

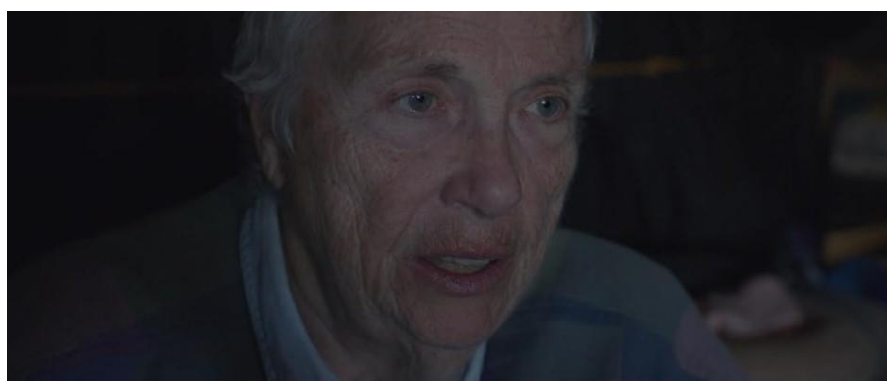


Figura 26
Zhao, C. (2020). *Nomadland*. [Swankie conversando com Fern]. IMDb.

A evolução de Fern é igualmente marcada pela duração dos planos, não só pela própria ação. Estes começam por ser compostos por movimentos frenéticos e incertos cada vez que esta se encontra dentro de um espaço interior, como no centro de emprego ou como no centro de distribuição da *Amazon*, transmitindo um tom de aprisionamento e sufoco, que contrasta com os movimentos lentos e cautelosos dos espaços exteriores, ajudando na colocação do espectador na sua viagem emotiva, ao lado de Fern:

Passamos do movimento frenético da câmara para planos de exteriores mais compostos e estabilizados. O tom insípido do escritório é substituído pelas cores vibrantes da natureza. Objetos e pessoas ficam mais espaçados, permitindo às personagens (e aos espetadores) algum espaço para respirar e observar. E mesmo quando estão reunidos, a abertura do espaço ao seu redor apenas intensifica o afeto compartilhado.²⁷ (Spikima, 2021).



Figura 27

Zhao, C. (2020). *Nomadland*. [Plano exterior de Fern na concentração de nômadas de Bob Wells no estado de Arizona]. IMDb.



Figura 28

Zhao, C. (2020). *Nomadland*. [Plano interior do refeitório do centro de distribuição da Amazon]. IMDb.

A **iluminação** e a **mise-en-scène** da obra acabam, neste caso, por ser duas ferramentas que funcionam agrupadas, sendo que dependendo da intensão do plano e da cena, a colocação das personagens varia entre uma conversa íntima para Fern sozinha, entre carrinhas a festejar o Ano Novo com um ‘foguetete’ de bolo de aniversário

²⁷ Traduzido do Inglês original: "We move on from the hectic movement of the camera to more composed and stabilized shots of outdoors. The flavorless tone of the office is replaced with vibrant colors of nature. Objects and people are more spaced out, allowing the characters (and the audience) some room to breathe and observe. And even when they're closely gathered, the openness of the space around them only intensifies their shared affection."

na mão. Assim, composto maioritariamente por ambientes naturais, a iluminação no filme é limitada às condições atmosféricas em cenas exteriores e é iluminada, quase sempre por fontes artificiais monocromáticas e com tons escuros quando em espaços interiores, como referido por Spikima (2021), “Os espaços interiores costumam estar cheios de documentos, pessoas e são filmados sob iluminação escura ou, na melhor das hipóteses, com lâmpadas fluorescentes constantes”²⁸, como podemos observar nas figuras 29 e 30.



Figura 29
Zhao, C. (2020). *Nomadland*. [Fern no centro de emprego]. Flim.



Figura 30
Zhao, C. (2020). *Nomadland*. [Fern numa arcada de jogos]. FilmGrab.

Nas **FA**, a **narrativa** tem sucesso ao transmitir ao espetador uma história emocional sobre perda, luto, libertação e exploração, toda ela envolvida numa solidão existencial. O espetador é condicionado a seguir a aventura de Fern, e é manipulado por todo o seu processo para conseguir sentir a emoção e as conexões que ela cria pelo caminho, primeiro com Linda May, depois com Swankie e por fim com Dave.

A narrativa cria a personagem de Fern como sendo uma personagem sem quereres ou desejos, apenas com perdas e sentimentos, sendo que a diferença entre

²⁸ Traduzido do Inglês original: “Indoor spaces are often cluttered with documents packed, with people and either shot under dark lightings or at best monotonic fluorescent lamps”

Fern e outras personagens como ela é que Fern se move, se desloca, num sentido primordial de sobrevivência. E acaba por ser, nessa procura de sobrevivência, que ela procura sem querer a resolução do seu passado, a aceitação da sua dor e a descoberta de quem ela é.

O **tema** da obra revolve em torno da perda, do luto e da solidão existencial de Fern. Estes são representados e trabalhados visualmente durante toda a sua viagem através dos planos, da iluminação e da mise-en-scène, sendo que variam consoante o espaço, caracterizando-se como sendo escuros, com cores de tons mais neutros (quando encontramos Fern em espaços interiores), ou com características de cores mais coloridas e vibrantes projetadas num espaço amplo (quando esta se encontra em espaços exteriores):

É melhor considerá-los como um padrão repetitivo de contradições que reafirmam a beleza da natureza e, para ser mais preciso, como uma extensão visual da personagem de Fern. E é por isso que os planos em que aparecem simultaneamente ambientes de interiores e exteriores são especialmente marcantes para os olhos e são reservados apenas para os momentos mais cruciais do filme.²⁹ (Spikima, 2021)



Figura 31
Zhao, C. (2020). *Nomadland*. [Fern a sair da sua antiga casa pela porta de trás]. IMDb.

²⁹ Traduzido do Inglês original: "It's best to consider them as a repeating pattern of contradictions that reaffirm the beauty of nature, and to be more precise, as a visual extension of Fern's character. And that's why the shots that feature indoors and outdoors simultaneously are especially striking to the eyes, and are only reserved for the most pivotal junctures of the film."

A **sonorização** do filme é caracterizada por uma “exaltação de uma harmonia natural nas paisagens sonoras abertas do oeste americano, fornecendo detalhes sonoros específicos usando Foley gravado em espaços do mundo real e destilando as emoções essenciais de cada cena através de sons cuidadosamente selecionados e elaborados.”³⁰ (Walden, 2021).

Assim, em conjunto com a música realizada por Ludovico Einaudi para pontuar as peripécias do filme, Chloé Zhao leva o espectador a sentir as emoções de Fern nas diversas situações em que esta se encontra - desde que quando aprende a reparar um furo no pneu até mesmo quando se despede da sua irmã na Califórnia e se dirige para a praia – numa viagem em busca de liberdade; cheia de emoção; de luto; de dor e solidão existencial, da qual Fern evolui e sai graciosamente.

³⁰ Traduzido do Inglês original: “exuding natural harmony in the open soundscapes of the American West, furnishing specific sonic details using Foley recorded in real-world spaces, and distilling the essential emotions of each scene through carefully selected and crafted sounds.”

Her (2013)

Escrito e realizado por Spike Jonze, *Her* designa-se como sendo um drama com elementos de romance e ficção científica, onde “num futuro próximo, um escritor solitário desenvolve uma relação improvável com um sistema operativo concebido para satisfazer todas as suas necessidades”³¹ (IMDb, n. d.).

A obra revolve-se em volta da personagem principal de Theodore Twombly (interpretado por Joaquin Phoenix), um escritor de cartas amáveis e sentidas para clientes que não conseguem colocar sobre papel os seus sentimentos. Este encontra-se deprimido e bastante solitário, resultante do seu divórcio com Catherine Klausen - o seu amor de infância - o qual ainda se encontra por concluir. Deste modo, após ver uma publicidade, Theodore decide comprar o OS1, um novo sistema operativo com inteligência artificial, ao qual decide providenciar uma voz feminina e que, por sua vez, autointitula-se de Samantha.

A ação progride à medida que Theodore e Samantha criam laços cada vez mais fortes, tornando-a na sua assistente, no seu conforto, na sua ajudante, salvadora e até mesmo a sua excitação. Apesar de Samantha propor um encontro às cegas para Theodore, este acaba por criar uma ligação emocional de uma natureza mais forte com ela, após ter sexo verbal com Samantha, marcando o ponto do início da sua relação amorosa.

Com Theodore num estado emocional feliz e estável, Samantha sugere que este se encontre com Catherine, para concluir o seu divórcio. Ambos decidem almoçar juntos e, depois de assinarem os papeis, Theodore revela a sua relação com um OS e Catherine que demonstra-se chocada, acusa-o de ser incapaz de lidar com as emoções humanas, refugiando-se em algo que para ela não é real.

Após o almoço, Samantha decide propor que se usasse uma substituta, uma mulher chamada Isabella, que pudesse fingir ser ela para conseguir ter relações sexuais com Theodore, sendo que este termina a experiência, por ter sido dominado pela estranheza da situação, criando tensão na sua relação.

Com os concelhos amorosos de sua amiga Amy em mente, Theodore decide levar Samantha de férias para fortalecer e reafirmar a sua relação, acabando por descobrir

³¹ Traduzido do Inglês original: “In a near future, a lonely writer develops an unlikely relationship with an operating system designed to meet his every need”

que Samantha evoluiu, encontrando-se a comunicar e a escrever *updates* de *software* em conjunto com os outros OS existentes.

A obra entra na sua fase de conclusão após Samantha causar um ataque de pânico a Theodore ao ter desaparecido para conseguir realizar um *update* de *software* que permite que todas os OS possam se libertar dos aparelhos físicos para poderem existir/funcionar, enquanto informa a Theodore que esta tem falado em simultâneo (enquanto conversa com ele), com milhares de outras pessoas e OS, estando apaixonada por inúmeros eles. Theodore demonstra-se arrasado por esta revelação e desconeta-se dela. Mais tarde, Samantha acaba por falar com Theodore e revela que os sistemas operacionais irão passar para um plano de existência que este nunca iria compreender.

Theodore, triste pela partida de Samantha, vai ter com sua amiga Amy (que perde igualmente o seu amigo OS) e ambos se sentam no topo do seu prédio, encostados um no outro, a ver o nascer do sol.



Figura 32
Jonze, S. (2013). *Her*. [Theodore com Samantha, no ouvido e telemóvel, num passeio de barco]. IMDb.

Spike Jonze utiliza as ferramentas de *storytelling* para abordar diversos temas e conceitos em *Her*. O espectador é apresentado com diversas questões que o manipulam a realizar uma reflexão filosófica e moral sobre os conceitos de amor; de relações amorosas humanas e híbridas com OS/Inteligências artificiais; sobre a limitação física e psicológica das mesmas e da sua evolução, mas sobretudo sobre solidão (especialmente a solidão da atualidade), num mundo conectado e repleto de tecnologia que serve como escapatória fácil para evitar a dor e os constrangimentos das emoções humanas – a solidão existencial de Theodore.



Figura 33
Jonze, S. (2013). *Her*. [Theodore caminha sozinho na cidade].
FilmGrab.

Em termos de **FT**, os **ritmos** da obra são pausados sem serem necessariamente lentos, providenciando ao espectador uma leitura detalhada do espaço, das personagens, das suas emoções e possibilitando o tempo necessário para o desenrolar do discurso, sendo este o motor principal da ação narrativa.

A **montagem** de *Her*, caracteriza-se como sendo impulsionada pela emoção, com a intenção de levar o espectador a experienciar facilmente o sentimento da cena através de movimentos lentos e estáveis, num ritmo pausado, que habilitam a leitura detalhada do plano e dos seus simbolismos.



Figura 34
Jonze, S. (2013). *Her*. [Theodore sentado sozinho na cidade]. FilmGrab.

Dentro das **FE**, os **planos** compõem a ferramenta mais utilizada para a manipulação do espectador, criando ‘trocadilhos’ visuais com Theodore e o seu espaço circundante ou a representar a emoção da cena, transmitindo, reforçando e apoiando a sua mensagem. Os planos são caracterizados como sendo estáveis, com pouco movimento, maioritariamente em plano pormenor quando Theodore se encontra em cena. Exemplos destas características podem ser observadas na Figura 35 – onde o espaço circundante de Theodore transmite a sensação de aprisionamento que este sente com a sua solidão; na Figura 36 – onde o desfoque do plano de fundo (a cidade - o mundo das emoções humanas) se encontra em desfoque (em desunião e isolado) de

Theodore e dos seus sentimentos; e nas Figuras 37 e 38 – onde a utilização de planos pormenores aprisionam o espetador junto de Theodore, enquanto impulsionam a sua emoção de tristeza (Figura 37) e felicidade (Figura 38).



Figura 35
Jonze, S. (2013). *Her*. [Theodore sendo quase “capturado” por uma coruja]. FilmGrab.



Figura 36
Jonze, S. (2013). *Her*. [Theodore olhando para a cidade]. FilmGrab.



Figura 37
Jonze, S. (2013). *Her*. [Theodore em pormenor, triste]. FilmGrab.



Figura 38
Jonze, S. (2013). *Her*. [Theodore em pormenor, feliz]. FilmGrab.

Os planos que compõem *Her* providenciam características à obra que ajudam na transmissão de emoções, sendo que:

Parte do prazer do filme é sua escala modesta, sua beleza silenciosa e a banalidade deliberada de sua história... “Her” parece silencioso, acessível e vividamente tátil, desde o rosto convidador de Theodore até à iluminação difusa e à paleta de cores sorvete arrebatadoramente adoráveis, salpicadas com tons amarelos suaves, tons de tangerinas tranquilas e rosa coral. Este é um filme que dá vontade de tocar e o acariciar, sobre um homem que, como todos ao seu redor neste futuro próximo, se afastou de outras pessoas para um mundo mecânico.³² (Dargis, 2013).

Em termos de **iluminação**, esta pode ser caracterizada como dualista, sendo que quando a cena decorre num momento de felicidade de Theodore (com Samantha ou não) e que o seu mundo emocional se encontra ‘equilibrado’ a iluminação é forte, focada e em tons quentes e amarelados (como na Figura 39), ao contrário de quando a cena decorre num momento de tristeza e solidão de Theodore (principalmente durante o período noturno) onde a iluminação é reduzida, fraca, em tons neutros/cinzentos e escassa, quase existindo apenas o suficiente para conseguir possibilitar o espetador a ver Theodore (como na Figura 40).

³² Traduzido do Inglês original: “Part of the pleasure of the movie is its modest scale, its hushed beauty and the deliberate ordinariness of its story ... “Her” looks muted, approachable and vividly tactile, from Theodore’s wide-open face to the diffused lighting and the ravishingly lovely sherbet palette splashed with mellow yellows, tranquil tangerines and coral pinks. This is a movie you want to reach out and caress, about a man who, like everyone else around him in this near future, has retreated from other people into a machine world.”



Figura 39
Jonze, S. (2013). *Her*. [Theodore feliz, na rua]. FilmGrab.

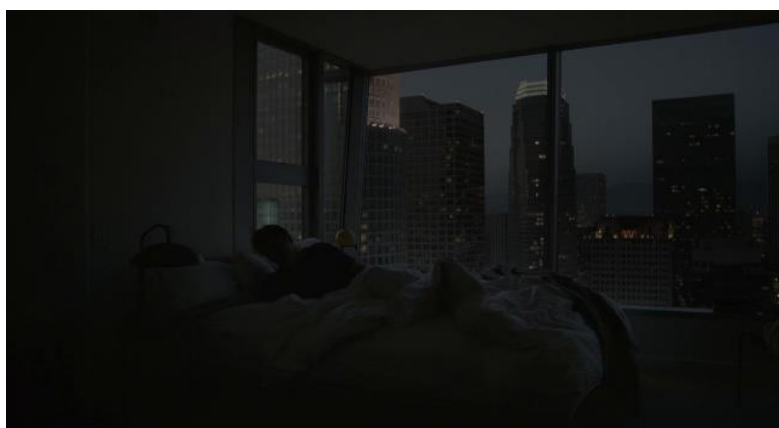


Figura 40
Jonze, S. (2013). *Her*. [Theodore triste, na cama]. FilmGrab.

A **mise-en-scène** é caracterizada como sendo, de certa forma, semelhante à iluminação – dualista. O posicionamento das personagens em cena, quer seja apenas Theodore, Theodore e Amy, ou Theodore e Catherine, são sempre distantes do espectador ou em plano aproximado, quase íntimo. Para reforçar a ideia e sentimento de solidão que a personagem principal sente quando em cena com duas personagens (como no caso de Amy e seu marido Charles), é criado um paralelo simbólico onde os três se encontram distantes, colocando o casal de amigos (simbolizando o amor e a união) contra Theodore, colocado no outro lado da cena (simbolizando a solidão e desunião com os restantes seres humanos). Com esta apresentação de ideias e características dualistas, a *mise-en-scène* é utilizada por Jonze para reforçar a narrativa emocional de solidão existencial de Theodore e condicionar o sentimento do espectador.



Figura 41
Jonze, S. (2013). *Her*. [Numa ponta da cena, Theodore fala com Amy e Charles]. IMDb.



Figura 42
Jonze, S. (2013). *Her*. [Na outra ponta da cena, Amy e Charles falam com Theodore]. IMDb.

Na utilização das **FA**, a **narrativa** compõe, maioritariamente, o motor emotivo da obra, sendo que esta caracteriza-se como sendo pausada, ágil e pontuada, transmitindo ao espectador uma sensação ‘quente’ de conforto, e simultaneamente, uma sensação de dor profunda e de vazio. A narrativa é utilizada não só para o desenrolar da relação emocional de Theodore com Samantha e Catherine mas também para despertar questões entre os espectadores – “Em “Her”, a grande questão não é se as máquinas podem pensar, mas se os seres humanos ainda podem sentir.”³³ (Dargis, 2013).

O **tema** apresenta-se como uma reflexão filosófica e moral sobre os conceitos de amor; de relações amorosas humanas e híbridas com OS/Inteligências artificiais; sobre a limitação física e psicológica das mesmas e da sua evolução, mas sobretudo sobre solidão existencial:

³³ Traduzido do Inglês original: “In “Her,” the great question isn’t whether machines can think, but whether human beings can still feel.”

As primeiras palavras do anúncio que Theodore... ouve e que o atrai para o Sistema Operacional que muda sua vida são estas: “Fazemos-lhe uma pergunta simples. Quem é você?” De imediato, sabemos que estamos a lidar com o tema da identidade.³⁴ (Myers, 2014).



Figura 43
Jonze, S. (2013). *Her*. [Theodore aguardando a instalação de OS1]. IMDb.

A **sonorização** de *Her* desempenha um fator importante como ferramenta de *storytelling* pois é através do som que sentimos a presença de Samantha e damos ênfase à emoção da cena. Os momentos pontuados pela música (criada pela banda Arcade Fire) onde o espectador visiona as memórias de Theodore com Catherine evocam emoções diferentes das que marcam as memórias de Theodore e Samantha.

Na representação de Samantha, a escolha de utilizar apenas o som cria uma relação interessante e íntima com Theodore, que não seria credível para o espectador caso Jonze tivesse optado apenas por uma representação visual:

Uma cena em particular que realmente captura a presença de Samantha é a Cena da Fotografia. ... Samantha partilha uma música que ela escreveu para Theodore, explicando que deve ser levada como uma fotografia, capturando o momento exato deles no tempo e no espaço. Enquanto Theodore ouve a música, vemos vários flashbacks de memórias de Theodore com Samantha. ... nunca

³⁴ Traduzido do Inglês original: “The very first words of the advertisement Theodore ... hears that attracts him to the Operating System that changes his life are these: “We ask you a simple question. Who are you?” Straightaway, we know we are dealing with the theme of identity.”

vemos ninguém além de Theodore e o seu ambiente, ele diz que pode ver Samantha nos seus flashbacks.³⁵ (Welch, 2016)

Impulsionado pela sonorização emotiva da cena, Spike Jonze influencia o espectador a sentir, a refletir e a viajar até ao ponto num futuro próximo onde o amor pode ser alterado e a solidão existencial pode persistir.



Figura 44

Jonze, S. (2013). *Her*. [Theodore e Amy, no telhado do prédio, a observar o nascer do sol]. FilmGrab.

³⁵ Traduzido do Inglês original: "One scene in particular that really captures Samantha's presence is the Photograph Scene. ... Samantha shares a song that she wrote for Theodore, which she explains is meant to be like a photograph, capturing their exact moment in time and space together. While Theodore is listening to the song, we are seeing various flashbacks to memories of Theodore with Samantha. ... we never see anyone but Theodore and his environment, he says that he can see Samantha in his flashback memories."

1.6 Conclusão da Parte I

Na Fundamentação Teórica do presente relatório-tese delimitou-se, no decorrer da Parte I, como a influência do cinema enquanto meio de entretenimento de massas (desde o seu desenvolvimento em torno de construções de narrativas), tornou-se propício para a manipulação do estado emocional do espectador, recorrendo às ferramentas de *storytelling*. Estipulou-se igualmente a procura do autor em providenciar um exemplo prático, em formato de uma curta-metragem ficcional, desta manipulação e não na criação de uma experiência prática para comprovar a mesma.

Também foi estabelecido o desígnio do estado emocional, para os efeitos da presente investigação, como sendo o modo em que o espectador permanece emocionalmente quando afetado pelos variados estímulos físicos, psicológicos, visuais e auditivos de um objeto cinematográfico.

As ferramentas de *storytelling* foram divididas em três grupos (Ferramentas de Tempo, de Espaço e de Ação) sendo estipulado quais é que pertencem aos mesmos: os ritmos pertencendo às ferramentas de tempo; os planos, a iluminação e a *mise-en-scène* pertencendo às ferramentas de espaço e a narrativa, a sonorização e o tema pertencendo às ferramentas de ação. A montagem é a única que pertence simultaneamente ao grupo das ferramentas de ação e das ferramentas de tempo.

Estabeleceu-se que, apenas para o efeito da presente investigação, a “solidão” que foi conseqüentemente abordada nos casos de estudo de obras cinematográficas e na realização do exemplo prático, designa-se como “solidão existencial”, definindo-se como a solidão que é despontada pela crise existencial e a procura individual do “Eu” num indivíduo.

Numa fase final da Fundamentação Teórica, foram escolhidos e analisados com base nos critérios e nas ferramentas de *storytelling* anteriormente definidos, quatro obras cinematográficas de diferentes autores, todas abrangendo a solidão existencial e demonstrando um potencial impacto na atualidade através dos seus temas. Com a obra “*Lost in Translation*” de Sofia Coppola, testemunhou-se como a procura de um rumo, um objetivo, um propósito na vida de um indivíduo pode causar o aparecimento da solidão existencial; enquanto em “*Wild*” de Jean-Marc Vallée, observou-se como a reflexão sobre as relações íntimas, de amigos e familiares podem provocar igualmente essa solidão. Também em “*Nomadland*” de Chloé Zhao, assistiu-se à desigualdade económica nos EUA da atualidade e de como esta pode envolver/despontar a solidão existencial, enquanto que em “*Her*” de Spike Jonze, lidou-se com a o papel da

inteligência artificial na vida humana: na vida profissional mas sobretudo na vida pessoal e romântica e as suas consequências solitárias.

Parte II. ***Componente Prática - Projeto “De Passagem”***

2.1 Metodologia

O projeto, com o título “*De Passagem*”, constitui uma curta-metragem de ficção que tem como base o tema da solidão existencial (definida no subcapítulo “A Solidão – o ponto inicial de exemplificação”). É constituída por uma narrativa ficcional que, consiste no acompanhamento da vida de Tomás, um jovem adulto insatisfeito com o seu trabalho como condutor da ‘*OnaWay*’, um serviço TVDE, em busca de significado e direção para a sua vida.

Deste modo, foi criado pelo autor um argumento. Este expõe o dia a dia de Tomás na sua cidade – Leiria – onde transporta diferentes tipos de pessoas, enquanto é exposto que a sua ambição de entrar na universidade foi, novamente, negada, levando-o a questionar e a mergulhar numa solidão existencial. Numa fase final da narrativa, Tomás é confrontado com a figura do pai que havia desaparecido da sua vida quando este ainda era pequeno. Após a conversa de ambos, Tomás recupera a esperança e a força de vontade necessária para não desistir dos seus objetivos e voltar a tentar entrar no ensino superior, para que possa prosseguir com a sua vida e as suas ambições.

Para a criação do presente argumento foi tido como inspiração os casos analisados no subcapítulo anterior, sendo que estes providenciaram um olhar diversificado sobre a luta interna com a própria solidão existencial e as formas com que se consegue (ou não) superar. Foi colocado em prática as ferramentas de *storytelling* identificadas e utilizadas para a análise de casos, de modo a comprovar a manipulação do estado emocional do espetador.

O projeto em si (filme) foi captado por uma equipa técnica composta por quatro elementos, incluindo o próprio autor, e uma equipa artística de oito atores, durante um espaço de tempo de oito dias não consecutivos na cidade de Leiria, Marinha Grande e na vila de São Pedro de Moel. Foram realizadas filmagens adicionais para a regravação de duas cenas, sendo uma situada em Leiria e outra em Caldas da Rainha, durante dois dias não consecutivos. A obra é quase toda captada no interior de uma viatura que assume um papel relevante na construção dramática e emocional do personagem, sendo que apenas o princípio e final da mesma ocorrem no exterior do carro. São colocadas em prática as ferramentas de *storytelling* de tema, narrativa, mise-en-scène, planos, ritmos, montagem, iluminação e sonorização para a exemplificação da manipulação do estado emocional do espetador em cinema.

2.2 Pré-Produção

Na fase de pré-produção, foi definido o objetivo de criar uma narrativa que exemplificasse como o cinema manipula o estado emocional do espectador, utilizando um tema fixo e as ferramentas de storytelling delimitadas no subcapítulo “As Ferramentas de *Storytelling*”. Foi escolhido o tema de “solidão existencial” pela aproximação pessoal ao autor da mesma, e subseqüentemente o desejo e a oportunidade de expressão artística, através do projeto e da narrativa de Tomás, o seu personagem principal.

Deste modo, foi criado o argumento (em apêndice), composto por 22 páginas (que equivale a uma duração de mais ou menos 20 minutos) sendo que, mediante a necessidade de regravação da penúltima cena, esta foi rescrita num documento à parte composta por 5 páginas adicionais.

O guião expõe a narrativa de Tomás, a qual consiste num jovem adulto de 22 anos, condutor TVDE para a aplicação ‘*OnaWay*’ (nome fictício) na cidade de Leiria, que falha novamente a entrada no ensino superior. Assim, este, entra numa solidão existencial focada na procura do “Eu”, num sentimento de ser ‘incompleto’, continuando a sua existência executando rotineiramente e repetidamente o seu trabalho. Após testemunharmos como é tratado pelos seus clientes, Tomás é surpreendido pelo pai, alguém que não manteve contacto com ele desde a infância, após o divórcio com a sua mãe. Este confronto centra a questão de fundo de Tomás – o seu abandono e a incapacidade de alcançar objetivos de futuro. Ambos conversam e o pai de Tomás esclarece-lhe os seus motivos para o ter deixado, ajudando-o perceber o seu passado e a reforçar a sua força de vontade e determinação de seguir o seu objetivo de entrar no ensino superior, para conseguir prosseguir com a vida.

O filme apresenta uma montagem tripartida, dividindo-se em três fases distintas: a introdução e apresentação da personagem de Tomás e da sua vida como condutor TVDE (que decorre nos primeiros 3 minutos); o desenvolvimento da sua frustração e solidão à medida que continua a realizar o seu trabalho (que decorre até ao minuto 9) e o confronto com seu pai e a subsequente decisão de deixar o seu trabalho para retomar um caminho académico, na procura de alcançar os seus objetivos.

Deste modo foi realizada uma primeira *repérage* na cidade de Leiria, com o objetivo de encontrar as localizações que conseguissem ilustrar e transmitir ao espetador uma ideia de “cidade grande, movimentada e impessoal”, servindo como fundo para a narrativa. Como parâmetros de escolha foram juntamente tidos em consideração ruas e avenidas centrais, com média movimentação de tráfico de automóveis, para as cenas em que o personagem principal transporta passageiros, de modo a reforçar a ideia previamente enunciada, com o auxílio dos sons da cidade: das viaturas e dos aglomerados de pessoas. Para efeitos de iluminação foram escolhidas localizações na cidade de Leiria que pudessem garantir o máximo de tons neutros e de luz praticável nas cenas situadas na mesma. Algo que na prática revelou-se bastante difícil de alcançar, com as alterações constantes das condições atmosféricas em tempo diurno, que nem sempre se enquadravam com a viatura em movimento. Uma segunda *repérage* foi efetuada no sentido de encontrar uma localização que transmitisse o mesmo sentido (descrito anteriormente) ao espetador, na cidade de Caldas da Rainha, para a regravação da penúltima cena do filme. As localizações integradas na cidade da Marinha Grande e na Vila de São Pedro de Moel foram determinadas com base na sua ausência gradual de presença automóvel e pedonal – à medida que se viaja para a costa - para contrastar com a vida citadina de Leiria, dando ao espetador uma sensação de liberdade, calma e tranquilidade.

Para a composição da equipa artística foram realizados dois *castings calls* nos meses de Março e Abril de 2023, de forma a encontrar atores e atrizes que se encaixassem no perfil estipulado para as personagens, sendo que a componente visual de parença física com as mesmas foi estipulada como parâmetro secundário. Deste modo, foi constituída uma equipa de 8 elementos (Bárbara Inês, Carmen Said, Cristiano Sousa, Diana Cunha, Diogo Leitão, Guilherme Mendonça, Henrique Almeida e Matilde Pereira) sendo todos alunos da Licenciatura de Teatro da ESAD.CR, à exceção de Guilherme Mendonça, que é professor da mesma, e Henrique Almeida, que é Licenciado em Programação e Produção Cultural da ESAD.CR.

Foi concebido um plano com as intenções da utilização das ferramentas de *storytelling* no filme, consistindo num aproveitamento dos planos estáveis e amplos (captados no interior da viatura), num ritmo pausado e moderado, sobre iluminação prática diurna do sol e de luzes LED durante os períodos noturnos, para conseguir – em conjunto com a *mise-en-scène* num espaço limitado e asfixiante – transmitir uma narrativa breve com uma temática solitária que em conjunto com uma montagem

tripartida conseguisse produzir o mesmo efeito manipulador observado nas análises de casos no subcapítulo 1.5.

De modo a planear a execução técnica e captação das sete cenas que constituem o guião, foi criado um storyboard, o qual segue um modelo pré-determinado, como podemos observar nas Figuras 46 e 47, onde os planos que constituem a cena foram divididos consoante o diálogo que ocorria nas mesmas. Na cena 2, o primeiro plano é denominado como 'C2.1' indicando que o mesmo corresponde ao texto '2.1' presente no guião, como podemos observar na Figura 45.

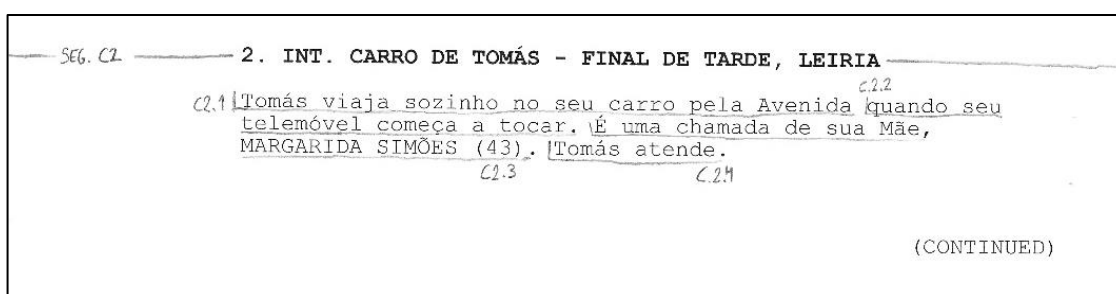


Figura 45

Couto, D. (2023). Guião, Cena 2, primeira linha corresponde a 'C2.1' no storyboard.

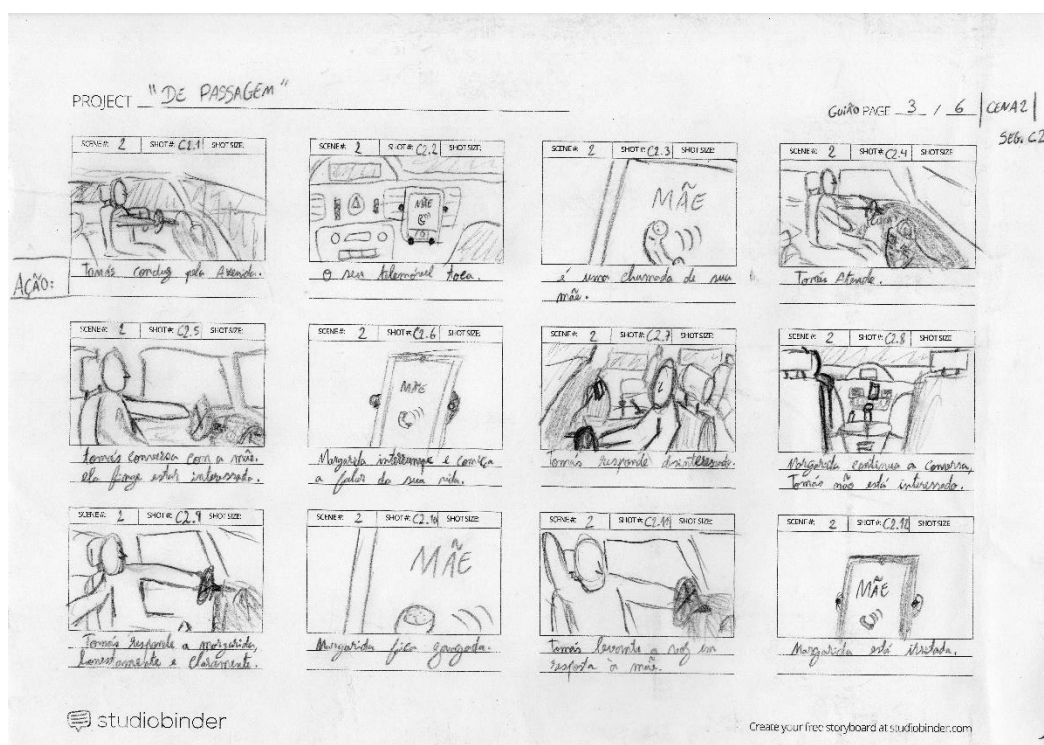


Figura 46

Couto, D. (2023). Storyboard Cena 2, Tomás fala com sua mãe por chamada telefónica enquanto trabalha.

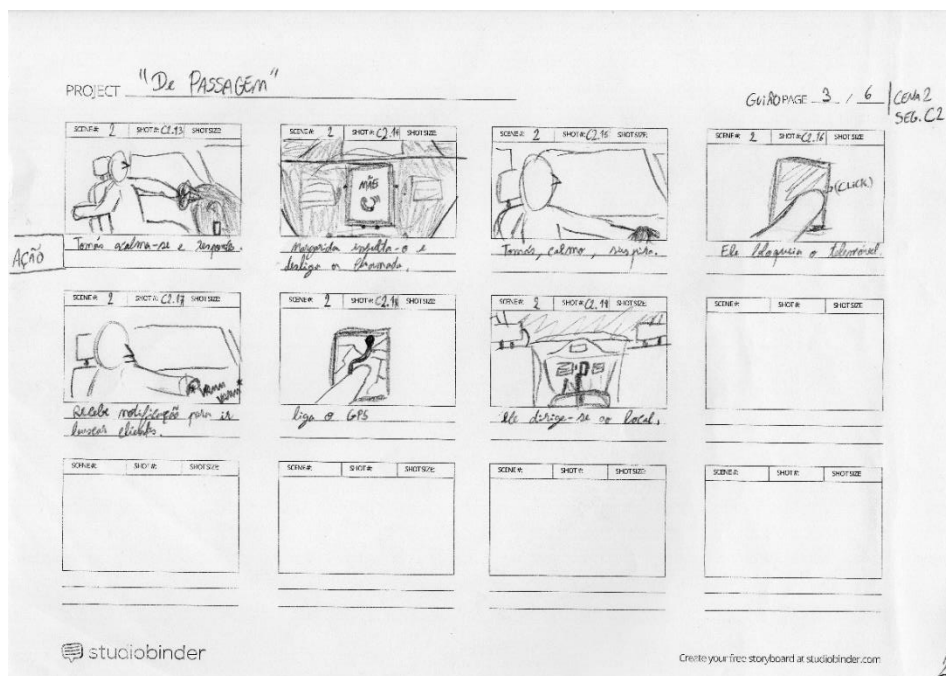


Figura 47
Couto, D. (2023). Storyboard, continuação da Cena 2.

Os locais de captação escolhidos encontram-se assinalados na Figura 48 e 49, sendo que quase todos são constituídos não por um ponto fixo mas por um trecho de estrada percorrido, incluindo os pontos e trechos roxos, da Marinha Grande a São Pedro de Moel, na figura 49.

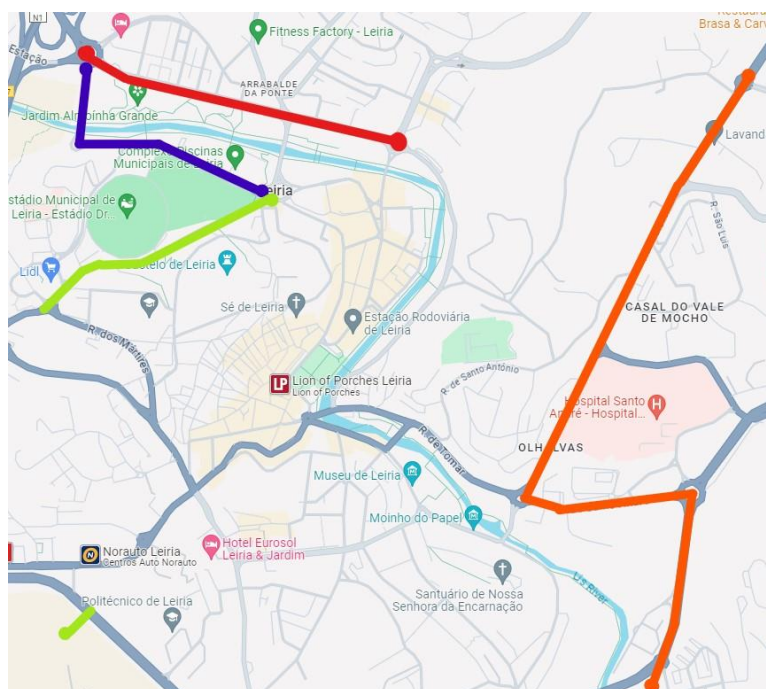


Figura 48
Couto, D. (2024). Trechos e Localizações cidade de Leiria. [Linha Laranja – cena 2, Linha Azul – cena 3, Linha Vermelha – cena 4, Linha Verde – cena 5].

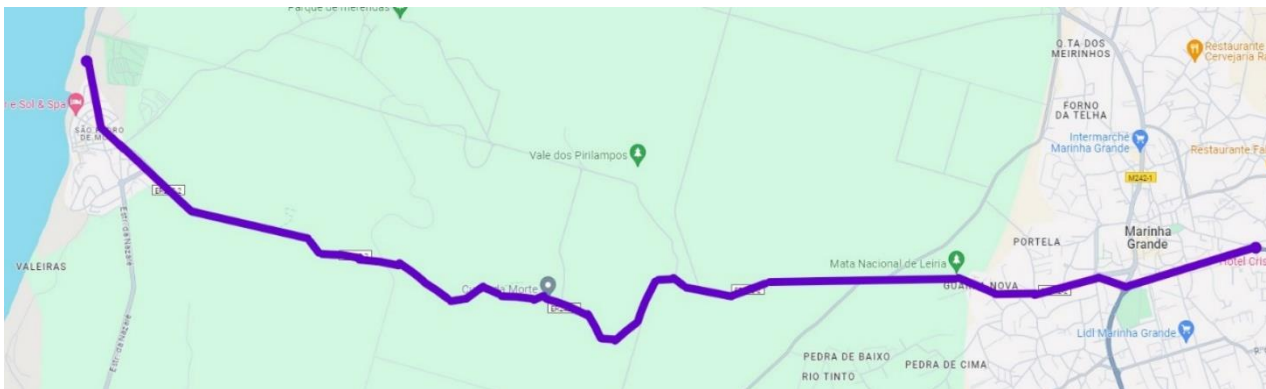


Figura 49
Couto, D. (2024). Trecho e Localizações cidade de Marinha Grande e São Pedro de Moel. [Linha Roxa – percurso cena 7 e localização cena 1 e 7].

Para a regravação da penúltima cena foi escolhido o local assinalado na figura 50, na cidade das Caldas da Rainha que, de acordo com os parâmetros mencionados anteriormente e devido às condicionantes de tempo disponibilizado nos horários individuais dos atores envolvidos.



Figura 50
Couto, D. (2024). Localização regravações em Caldas da Rainha. [Linha Rosa – localização cena 6].

Para efeitos de anotação, o autor criou um modelo que engloba os dados necessários para registar os planos captados, como o número da cena, a descrição da ação ou o número do take, assim como criou uma coluna para fazer a conexão com a divisão por diálogo das cenas (referido anteriormente) como se pode observar nas Figuras 51 e 52:

PROJETO - TESE "DE PASSAGEM"
 Nome Anotador: Carolina Belmar Data: 15/05/2023 Página: 1

Cena	Segmento Cena	Descrição da Ação	Tela	N.º Início	N.º Fim	Duração	Comentário Final
1	1		1	3277	---	0:46	utilizável
1	2		1	3278	---	1:59	lixo
1	2		2	3279	---	2:13	utilizável
1	3		1	3280	---	1:51	utilizável
1	4		1	3281	---	3:49	utilizável
1	4		2	3282	---	3:49	utilizável (Cena 10)
1	4		3	3283	---	3:49	utilizável
1	5	Plano Médio H	1	3284	---	3:49	utilizável (com alteração)
1	5	Plano Médio H	2	3285	---	3:49	utilizável
1	6	Plano Médio C	1	3286	---	3:32	utilizável
1	7		1	3287	---	1:18	utilizável
1	8		1	3288	---	2:00	comentário 133, utilizável
1	8		2	3289	---	2:41	comentário 133, utilizável
1	9		1	3290	---	0:27	utilizável
1	9		2	3291	---	0:22	lixo
1	9		3	3292	---	0:30	utilizável

Figura 51 Couto, D. (2023). Folha de Anotações Cena 1.

PROJETO - TESE "DE PASSAGEM"
 Nome Anotador: Carolina Belmar Data: 29/05/2023 Página: 1

Cena	Segmento Cena	Descrição da Ação	Tela	N.º Início	N.º Fim	Duração	Comentário Final
5	CS.1	CONVERSA FOCOS 4	1	3309	---	4:47	utilizável
5	CS.1	CONVERSA FOCOS 4	2	3310	---	4:54	utilizável
5	CS.2	CONVERSA FOCOS 3	1	3311	---	5:50	utilizável
5	CS.2	CONVERSA FOCOS 3	2	3312	---	1:46	não usar
5	CS.2	CONVERSA FOCOS 3	3	3313	---	1:31	utilizável
5	CS.2	CONVERSA FOCOS 3	4	3314	---	2:14	utilizável
5	CS.3	PREMIAÇÃO	2	3315	---	1:21	utilizável
5	CS.3	PREMIAÇÃO	3	3316	---	2:37	utilizável
5	CS.3	PREMIAÇÃO	4	3317	---	2:37	utilizável
5	CS.3	PREMIAÇÃO	5	3318	---	3:04	utilizável

Figura 52 Couto, D. (2023). Folha de Anotações Cena 5.

Algumas das cenas presentes no produto final do projeto "De Passagem" não se encontravam originalmente no guião, tendo sido acrescentadas ou retiradas durante a fase de produção e pós-produção, no período da montagem. Foram realizadas estas alterações de modo a completar de melhor forma possível a narrativa de Tomás e para providenciar ao espetador o sentimento de frustração e solidão de Tomás no seu trabalho como condutor TVDE, tomando mais clara a estrutura e o filme em si.

2.3 Produção

O período de produção do projeto “*De Passagem*” foi realizado no decorrer de 8 dias não consecutivos, entre Maio e Junho de 2023, com a captação de planos extra em Setembro de 2023 e regravada a penúltima cena em Janeiro de 2024, numa duração de 1 dia correspondentemente.

Foram gravadas 8 cenas no total (permanecendo apenas 7 no produto final), com a participação de uma equipa técnica composta por quatro elementos (Alexandre Vieira como assistente de realização, Bruno Marques na captação de som e de imagem e Carolina Bernardo na claquete e anotação), incluindo também o autor, e uma equipa artística composta por quatro atores e quatro atrizes (Cristiano Sousa; Diogo Leitão; Henrique Almeida; Guilherme Mendonça; Bárbara Inês; Carmen Said; Diana Cunha e Matilde Pereira).

Para proceder à captação das cenas dentro da viatura, foram usados dois microfones de lapela em sítios estratégicos, não só de modo a captar os passageiros e o condutor, como para serem facilmente ocultados dentro do espaço confinado da mesma.

Nas cenas onde se encontram dois ou mais atores a serem transportados nos bancos traseiros do carro, o membro da equipa técnica encontra-se sentado no lugar do copiloto, de modo a controlar a ação e a manusear os dispositivos técnicos.



Figura 53

Couto, D. (2023). *De Passagem*. [Still-Frame da Cena 5, autor no lugar do copiloto a controlar a cena com 4 atores na viatura].



Figura 54
Couto, D. (2023). *De Passagem*. [Still-Frame da Cena 3, autor no lugar do copiloto a controlar a cena com 3 atores na viatura].

A obra foi captada na sua integridade usando uma câmara DSLR Canon 80D, com lentes zoom com distâncias focais de 10 – 18 mm (f 4.5 - 5.6) e 18 – 55 mm (f 3.5 - 5.6). Dentro da viatura foram usados estabilizadores para o auxílio na captação das imagens, sendo um deles um estabilizador *gimbal* e outro um *carmount*. Para a iluminação das cenas foi utilizado maioritariamente luz praticável, com o auxílio de pequenas Luzes LED para as cenas noturnas.



Figura 55
Couto, D. (2023). *De Passagem*. [Still-Frame da Cena 2, autor no lugar do passageiro traseiro com Bruno Marques na captação no lugar do copiloto, com 2 atores em cena].



Figura 56

Couto, D. (2023). Posicionamento do equipamento técnico para planos de viagem.



Figura 57

Couto, D. (2023). *De Passagem*. [Gravação da cena final, São Pedro de Moel, autor (direita) dá indicações a Bruno Marques (esquerda) para com a captação].

No âmbito da regravação da penúltima cena – onde Tomás tem a conversa com seu pai – foi utilizado um equipamento composto por um tripé de vídeo de cabeça fluída; dois microfones de lapela para captar o som dentro e fora da viatura; dois projetores de luz LED com seus respectivos tripés e todo o equipamento de anotação e consumíveis necessários. A viatura esteve sempre estacionada com os atores a atuar sozinhos dentro da mesma, estando a equipa técnica a controlar as gravações na parte exterior, como podemos observar nas figuras 58, 59 e 60:



Figura 58

Couto, D. (2024). *De Passagem*. [Regravação da penúltima cena – autor a dar instruções técnicas a ator].



Figura 59

Couto, D. (2024). *De Passagem*. [Regravação da penúltima cena – autor a monitorizar a captação].



Figura 60

Couto, D. (2024). *De Passagem*. [Regravação da penúltima cena – autor a dar instruções aos autores dentro da viatura].

À medida que a cena progride os atores saem da viatura e sentam-se perto dela, continuando a conversa de Tomás e seu pai. Tal ação pode ser observada nas figuras 61, 62 e 63:



Figura 61
Couto, D. (2024). *De Passagem*. [Regravação da penúltima cena – autor a monitorizar a captação].



Figura 62
Couto, D. (2024). *De Passagem*. [Regravação da penúltima cena – atores a realizar a cena].



Figura 63
Couto, D. (2024). *De Passagem*. [Regravação da penúltima cena – autor a monitorizar a captação num plano diferente].

2.4 Pós-Produção

De modo a exemplificar como o cinema manipula o estado emocional do espectador, durante a fase de pós-produção, o autor utilizou todas as ferramentas de *storytelling* abordadas anteriormente para conseguir reproduzir o melhor possível o efeito manipulador observado no subcapítulo “Exemplos Cinematográficos – análise de casos” (sendo estas a narrativa, o tema, a montagem, a sonorização, os planos, a iluminação, os ritmos e a *mise-en-scène*).

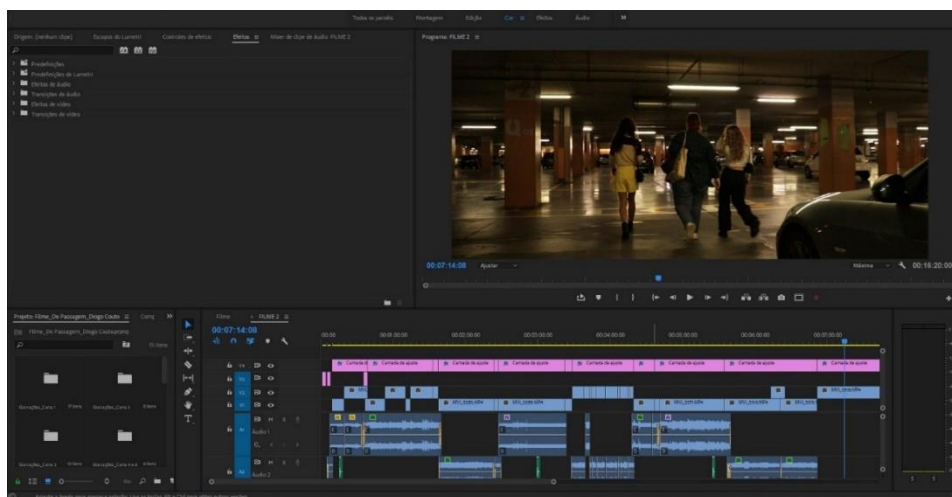


Figura 64

Couto, D. (2023). Captura de ecrã da sessão de edição do filme *De Passagem I*.

Nesta fase do projeto, as alterações sofridas durante a produção do filme, contribuíram para as modificações do planeamento da utilização das ferramentas de *storytelling*, resultando em processos de edição e **montagem** (realizados no programa de edição de vídeo Adobe Premiere Pro) que possibilitaram a construção de uma estrutura diferente da planeada originalmente no argumento. Esta apresenta-se, no seu estado final, como tripartida em que o espectador acompanha Tomás durante um período de tempo indeterminado, enquanto este desempenha as suas funções como condutor TVDE – podendo comprovar pela constante alteração na aparência do mesmo (comprimento da barba, figurinos diferentes, etc.). Tal mudança na montagem e na estrutura, originalmente temporalmente linear, ajuda a intensificar a ligação que o espectador cria com Tomás e com o sentimento de repetição, descontentamento e solidão que este tem com o seu trabalho.

Os **ritmos** da obra acabam por ser consistentes no avanço da ação, possibilitando ao espetador uma duração confortável de tempo para absorver e processar o dia-a-dia de Tomás e as suas emoções. Com o auxílio dos **planos**, maioritariamente amplos e estáveis na captação de diversos atores em cena, e mais fechados, próximos e íntimos para com Tomás quando este se encontra sozinho, o espetador é condicionado a observar o gradual agravamento da solidão de Tomás, algo que nos planos de viagem (onde se visualiza o percurso percorrido) - quase sempre estáticos, impessoais, indiferentes e apenas informativos – é ainda mais impulsionado o seu aspeto solitário.

A **iluminação** do filme observada no produto final, acaba por ser quase toda realizada com a luz praticável presente no local de filmagens, sendo que nas cenas noturnas existe o auxílio de luzes LED. Esta distingue-se como sendo bastante contrastada durante as primeiras viagens diurnas de Tomás, onde a luminosidade exterior ao veículo é bastante superior à luminosidade interior. Na cena inicial do filme e nas sequências de viagem em que Tomás se encontra sozinho, a luz praticável caracteriza-se como difusa e monocromática, devido às condições climatéricas presentes no dia de captação das cenas.

A ***mise-en-scène*** acaba por ser simples, originada pela posição obrigatória que Tomás ocupa durante o seu trabalho, como condutor de TVDE. Tal limitação influencia o olhar do espetador a reparar tanto nele como nos passageiros, forçando-o a viver o momento de viagens diurnas e noturnas numa perspetiva próxima de Tomás, reforçando novamente o sentimento de frustração e solidão à medida que o tempo passa. Tomás compõe o elemento-chave que avança a narrativa e a ação, tanto dentro como fora da viatura, estando durante quase toda a integridade do filme em cena. É ele que domina o plano (a cena) na construção de todas as relações no interior do carro, assim como o ponto de vista privilegiado da viagem.

A **narrativa** mantém a sua brevidade, simplicidade e direção, construindo uma nuance breve quando se refere ao pai de Tomás, que por sua vez constitui a parte final e decisiva para a sua mudança de vida. Estas características são impulsionadas com a pós-produção do filme onde o corte de cenas presentes originalmente no guião, auxiliam o fácil entendimento e manipulação do espectador. O **tema**, como referido anteriormente e é inalterado no resultado final, é composto pela solidão existencial definida e analisada no subcapítulo “A Solidão – o ponto inicial de exemplificação”.

A **sonorização** da obra vai de acordo com o planeado na fase de pré-produção, sendo composta pelo som direto captado - tanto pelos diálogos quando Tomás se encontra a transportar passageiros ou conversa com seu pai, como pelo som diegético do plano de fundo da própria viatura em funcionamento ou dos outros utentes da faixa de rodagem - sendo que a utilização da componente musical surge no momento final em que Tomás se encontra a viajar em direção ao mar, de modo a indicar ao espectador o seu sentimento de resolução, e levando-o a sentir o mesmo que o protagonista.

No final, a obra ‘*De Passagem*’ possui uma duração de 16 minutos e 41 segundos, expondo a vida de Tomás ao espectador, manipulando-o para que assim como ele, este se consiga rever no sentimento de solidão e na falta de motivação que Tomás possui, preso num período ordinário da sua vida onde a infelicidade constitui a norma.



Figura 65
Couto, D. (2023). Captura de ecrã da sessão de edição do filme *De Passagem II*.

2.5 Conclusão da Parte II

Apesar das dificuldades logísticas, de organização de meios técnicos e artísticos na rodagem do filme “*De Passagem*”, é possível concluir que o objetivo proposto no início do presente relatório-tese foi atingido, através da criação de um objeto que se propõe agir no estado emocional do espectador e que utiliza expositivamente as ferramentas de *storytelling* e o tema da “solidão existencial”.

Com retificações na narrativa, regravações de cenas e captações de planos extras, o produto final demonstra efetivamente a narrativa da personagem de Tomás, um jovem adulto, condutor TVDE na cidade de Leiria, em solidão existencial no seu dia-a-dia, enquanto transporta diversos tipos de passageiros, e a sua transformação pessoal com o conflito emocional com o seu pai.

Em análise ao produto final, na utilização das ferramentas de *storytelling*, observa-se uma **montagem** tripartida que, primeiramente, introduz Tomás na sua rotina diária como condutor TVDE, seguindo para um desenvolvimento da sua frustração e solidão ao continuar a exercer as suas funções e numa fase final, na conversa com seu pai, a conseqüente decisão de retomar o percurso académico na procura de alcançar os seus objetivos. Observa-se igualmente **ritmos** consistentes e de duração confortável no avanço da ação; a utilização de **planos** maioritariamente amplos e estáveis numa fase inicial que traspassam para fechados, íntimos e próximos de Tomás numa fase final da obra; uma **iluminação** de luz praticável contrastada em viagens diurnas e com características difusas e monocromáticas quando Tomás se encontra parado e sozinho e uma **mise-en-scène** simples originada pela posição obrigatória de condutor que Tomás assume durante o seu trabalho.

A **narrativa** mantém a sua brevidade, simplicidade e direção durante toda a obra, com um **tema** inalterado e fiel à sua estipulação inicial. A **sonorização** da obra é composta pelo som direto captado (diálogos, sons da viatura, sons das ruas da cidade) e por uma única componente musical que acompanha os momentos finais da obra. Todas estas características das ferramentas de *storytelling* utilizadas, na criação do exemplo prático “*De Passagem*”, contribuem para que o espectador empatize com o personagem, conectando-se com os seus problemas, revendo-se no seu lugar, projetando as suas emoções e permite que sinta a sua “solidão existencial”. Deste modo, é possível controlar o estado emocional do espectador.

As diferentes datas de captações de planos e cenas apresentadas no subcapítulo “*Produção*”, ajudaram igualmente a dar um ar credível ao personagem,

providenciando a sensação de que este passou um extenso e indeterminado período de tempo no seu trabalho atual (devido à constante modificação da sua aparência física).

Com o esforço de toda a equipa, técnica e artística, foi possível alcançar o resultado observado, mesmos com imprevistos e desafios técnicos no ato das gravações, onde o espaço limitado da viatura condicionava a maior parte do projeto, assim como onde a iluminação natural presente nas localizações utilizadas, limitavam o tempo disponível para as mesmas.

Conclusão

No presente relatório-tese, foi demonstrada a realidade de como o cinema manipula o estado emocional do espectador, e como é possível, utilizando o tema da “solidão existencial” e as ferramentas de *storytelling*, criar uma curta-metragem ficcional que igualmente exemplifica-se e comprova-se esta afirmação.

Numa primeira fase, intitulada de “**Parte I. Fundamentação Teórica - Emoções & Manipulação**”, delimitou-se a hipótese de como o cinema enquanto meio de entretenimento de massas (desde o seu aprofundamento da elaboração de narrativas) tornou-se propício para a manipulação do estado emocional do espectador, recorrendo às ferramentas de *storytelling* definidas. Estipulou-se a procura do autor de fornecer um exemplo prático desta hipótese, através de uma curta-metragem ficcional, para comprovar a mesma e não o desenvolvimento de uma experiência prática/científica para a obtenção do mesmo desfecho.

Foram estabelecidas e reunidas as designadas por ferramentas de *storytelling* em três grupos (Ferramentas de Tempo, de Espaço e de Ação), sendo especificadas quais é que pertencem aos mesmos: os **ritmos** pertencendo às ferramentas de tempo; os **planos**, a **iluminação** e a **mise-en-scène** pertencendo às ferramentas de espaço e a **narrativa**, a **sonorização** e o **tema** pertencendo às ferramentas de ação. A **montagem** é a única que pertence simultaneamente no grupo das ferramentas de ação e das ferramentas de tempo.

Fixou-se e restringiu-se o desígnio do estado emocional, para os efeitos da presente investigação, como sendo o modo em que o espectador permanece emocionalmente quando afetado pelos variados estímulos físicos, psicológicos, visuais e auditivos de um objeto cinematográfico.

Indicou-se que, para os efeitos da presente investigação, a “solidão” que foi escolhida para ser tratada nos casos de estudo de obras cinematográficas e como tema na realização do exemplo prático, designa-se como “solidão existencial”, definindo-se como a solidão que emerge da crise existencial e da procura individual do “Eu” num indivíduo.

Terminando a primeira fase do relatório-tese, foram escolhidos e analisados com base nos critérios e nas ferramentas de *storytelling* anteriormente circunscritos, quatro obras cinematográficas de diferentes autores, todas abrangendo a “solidão existencial” e demonstrando uma capacidade impactante da atualidade através dos seus temas.

Com a obra “*Lost in Translation*” de Sofia Coppola, testemunhou-se como a procura de um rumo/propósito na vida de um indivíduo pode causar o aparecimento da “solidão

existencial”; enquanto em “*Wild*” de Jean-Marc Vallée, observou-se como a reflexão sobre as relações íntimas, de amizades e familiares podem provocar igualmente esse sentimento. Também, em “*Nomadland*” de Chloé Zhao, assistiu-se à desigualdade económica nos EUA da atualidade e de como esta pode despontar a “solidão existencial”, enquanto que em “*Her*” de Spike Jonze, lidou-se com o papel da inteligência artificial na vida humana: na vida profissional mas sobretudo na vida pessoal e romântica e as suas consequências solitárias.

Numa segunda fase, intitulada de “*Parte II. Componente Prática - Projeto “De Passagem”*”, explanou-se todas as fases - Metodologia, Pré-Produção, Produção e Pós-Produção - da criação do exemplo prático proposto.

Foi criado um argumento pelo autor, inspirado nos casos de estudo analisados no subcapítulo “*Exemplos Cinematográficos – análise de casos*”, de modo a fornecer um olhar diversificado da própria “solidão existencial”. Prosseguiu-se com a criação de um storyboard através da utilização de um modelo pré-determinado e realizou-se uma *reperáge* na cidade de Leiria, Marinha Grande, na vila de São Pedro de Moel e, posteriormente para regravações, na cidade de Caldas da Rainha. Após a concretização de dois *castings calls* foram reunidos oito elementos para constituir a equipa artística e foram escolhidos três elementos adicionais para formar a equipa técnica com o autor.

Ao todo, durante o processo de rodagem, foram gravadas oito cenas no total, sendo que apenas sete compõem o produto final. Foram utilizados dez dias de filmagens não consecutivos para a criação do filme, compreendidos entre Maio de 2023 a Janeiro de 2024. Independentemente das dificuldades sofridas durante o decorrer da rodagem do filme, em parte devido a condicionantes de tempo e meteorológicos, e com posteriores retificações na narrativa, regravações de cenas e captações de planos extras, o produto finalizado demonstra efetivamente a narrativa da personagem de Tomás, um jovem adulto, condutor TVDE na cidade de Leiria, em solidão existencial no seu decorrer do seu dia-a-dia, enquanto transporta diversos tipos de passageiros, e a sua transformação pessoal com a conflagração emocional com o seu pai.

Em análise à curta-metragem “*De Passagem*”, na sua utilização das ferramentas de *storytelling*, observa-se uma **montagem** tripartida que, primeiramente, introduz Tomás na sua rotina diária como condutor TVDE, seguindo para um desenvolvimento da sua frustração e solidão no continuar do exercício das suas funções, e numa fase final, na conversa com seu pai, a conseqüente decisão de retomar um percurso académico na indagação do alcançar dos seus objetivos. Observa-se igualmente **ritmos** consistentes no avanço da ação; a utilização de **planos** maioritariamente amplos e estáveis (numa fase inicial) que traspassam para fechados e íntimos numa fase final da

obra; uma **iluminação** de luz praticável contrastada no decorrer das viagens diurnas e com características difundidas e monocromáticas quando Tomás se encontra parado e sozinho e uma ***mise-en-scène*** simples devido à posição obrigatória de condutor que Tomás assume durante o seu trabalho.

A **narrativa** é breve, simples, mantendo a sua direção durante toda a obra, com um **tema** inalterado e fiel à sua estipulação inicial. A **sonorização** é composta pelo som direto captado (diálogos, sons da viatura, sons das ruas da cidade, entre outros) e por uma única componente musical que apenas acompanha os momentos finais da obra. Todas estas características das ferramentas de *storytelling* utilizadas contribuem para que o espectador consiga criar empatia com o personagem, conectando-se com os seus problemas, colocando-se no seu lugar, projetando as suas emoções e permitindo que consiga sentir a sua “solidão existencial”. Desta forma é possível controlar o estado emocional do espectador.

As diferentes datas de captações de planos e cenas apresentadas no subcapítulo “*Produção*”, ajudaram igualmente a dar um ar credível ao personagem, providenciando a sensação de que este passou uma indeterminada extensão temporal no seu trabalho atual (devido à constante alteração da sua aparência física).

Deste modo, o projeto “*De Passagem*” expõe o nível de manipulação emocional que o espectador enfrenta quando deparado com a mesma, e que é possível – seguindo as ferramentas propostas como um tipo de ‘guia’ improvisado e demonstrativo - para os autores, que procuram produzir o mesmo efeito empático através das suas obras o consigam fazer.

Numa reflexão final pode concluir-se que, no entanto, a presente investigação é falha em medir a intensidade, a frequência e o modo em que a manipulação em cinema afeta o espectador e até mesmo que tipo de espectador é que atinge. Apesar de exemplificar e comprovar que o cinema condiciona o estado emocional do seu espectador, a presente investigação não teve como objetivo o aprofundamento estatístico nem a compreensão analítica de tal fenómeno, uma vez que se trata de um objeto autoral fílmico/artístico (onde essas características são de mais difícil quantificação), deixando assim espaço para que numa investigação futura se consiga, com os devidos recursos, realizar experiências práticas (como salas de visionamento) onde possam ser determinadas as razões e as consequências desta influência.

Bibliografia / Webgrafia

Antos, L. (2014, Dezembro 20). *SHOOTING WITH NATURAL LIGHT: MOVIE “WILD”*. Tom Antos Films. <https://tomantosfilms.com/5533/cinematography-wild/>

Arruda, B. B. (2015). *Emoções e Perturbação Emocional: Reconhecimento de Expressões Faciais* [Dissertação de Mestrado, Universidade Fernando Pessoa] Repositório Institucional. <https://bdigital.ufp.pt/bitstream/10284/4741/3/Disserta%C3%A7%C3%A3o%20Mestrado%20Beatriz%20Arruda.pdf>

Aurier, P., & Guintcheva, G. (2015). The Dynamics of Emotions in Movie Consumption: A Spectator-Centred Approach. *International Journal of Arts Management, Volume 17*(2), 5. https://www.researchgate.net/publication/271465504_The_Dynamics_of_Emotions_in_Movie_Consumption_A_Spectator-Centred_Approach

Bradshaw, P. (2004, Janeiro 9). *Lost in Translation review – funky little Brief Encounter for the new century*. The Guardian. <https://www.theguardian.com/film/2004/jan/09/lost-in-translation-review>

BSC, S. R. (2007). *DETECTION AND ANALYSIS OF EMOTIONAL HIGHLIGHTS IN FILM*. [Dissertação de mestrado, Dublin City University]. CORE. <https://core.ac.uk/download/pdf/11310803.pdf>

Costa, C. M. (2017). *Cinema, Realização e Emoção: O Rosto do Espectador como elemento Descodificador da Narrativa Cinematográfica*. [Tese de doutoramento, Faculdade de Belas Artes da Universidade do Porto]. Repositório Aberto da Universidade do Porto. <https://repositorio-aberto.up.pt/bitstream/10216/111494/2/260722.pdf>

Dargis, M. (2013, Dezembro 17). *Disembodied, but, Oh, What a Voice*. The New York Times. <https://www.nytimes.com/2013/12/18/movies/her-directed-by-spike-jonze.html>

Dicionário infopédia da língua portuguesa. (2023, Maio a Setembro). <https://www.infopedia.pt/dicionarios>

Foley, D. [Must See Films]. (2013, Setembro 17). *LOST IN TRANSLATION | Loneliness and Self Discovery*. [Video]. Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=GEZt2Zl6r6g>

IMDb. (n.d.). Livro. https://www.imdb.com/title/tt2305051/?ref=tt_mv_close

IMDb. (n.d.). Nomadland - Sobreviver na América. <https://www.imdb.com/title/tt9770150/>

IMDb. (n.d.). O Amor É um Lugar Estranho. <https://www.imdb.com/title/tt0335266/>

IMDb. (n.d.). Uma História de Amor. <https://www.imdb.com/title/tt1798709/>

Mitchell, E. (2003, Setembro 12). *FILM REVIEW; An American in Japan, Making a Connection*. The New York Times. <https://www.nytimes.com/2003/09/12/movies/film-review-an-american-in-japan-making-a-connection.html>

Myers, S. (2014, Janeiro 20). *Movie Analysis: "Her"*. Medium. <https://gointothestory.blcklst.com/movie-analysis-her-5651e6e0c0be>

Nogueira, L. (2014). *Manuais de Cinema V – Histórias do Cinema*. LabCom Books. https://www.academia.edu/32045770/Historia_do_cinema_pdf

Oxford University Press. (2023, Maio e Junho) Oxford Reference. <https://www.oxfordreference.com>

Plano Nacional de Cinema. (n.d.). Glossário #M. <https://pnc.gov.pt/glossary/m>

Psicologiadiz. (s.d.). *Os 7 Tipos de Solidão, Suas Causas e Características*. Psicologiadiz. <https://psicologiadiz.com/social/os-7-tipos-de-solidao-suas-causas-e-caracteristicas/>

Rubin, G. (2017, Fevereiro 27). *7 Types of Loneliness, and Why It Matters*. Psychology Today. <https://www.psychologytoday.com/us/blog/the-happiness-project/201702/7-types-loneliness-and-why-it-matters>

Scott, A. (2014, Dezembro 2). *Walking With Solitude, and Her Baggage*. The New York Times. <https://www.nytimes.com/2014/12/03/movies/wild-stars-reese-witherspoon.html>

Spikima Movies [Spikima Movies]. (2021, Abril 1). *Nomadland | The Secret Behind Its Shots*. [Video]. Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=3qfstZT-kQA>

Thebas, I. (n. d.). *A Origem do Cinema*. Instituto de Cinema. <https://institutedocinema.com.br/mais/conteudo/a-origem-do-cinema>

Walden, J. (2021, Janeiro 4). *HOW NOMADLAND'S BEAUTIFUL SOUND WAS SCULPTED*. A Sound Effect. <https://www.asoundeffect.com/nomadland-sound/>

Welcha6. (2016, Fevereiro 5). *The Sound of Consciousness in Spike Jonze's Her*. Word Press. <https://voyevrvagabond.wordpress.com/2016/02/05/the-sound-of-consciousness-in-spike-jonzes-her/>

Wikipédia. (n.d.). *Lost in Translation (film)*. Recuperado a 2 de setembro, 2023, de [https://en.wikipedia.org/wiki/Lost_in_Translation_\(film\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Lost_in_Translation_(film))

Wikipédia. (n.d.). *Wild (2014 film)*. Recuperado a 6 de setembro, 2023, de [https://en.wikipedia.org/wiki/Wild_\(2014_film\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Wild_(2014_film))

Índice de Figuras

Figura 1 – pp. 07

Méliès, G. (1902). *Le Voyage sur la lune*. [Still-frame]. Vox. <https://www.vox.com/culture/2018/5/3/17311222/georges-melies-google-doodle-trip-moon-conquest-pole-effects>

Figura 2 – pp. 10

Brispot, H. (1896). *Cinématographe Lumière*. [Poster]. Sotheby's. <https://www.sothebys.com/en/buy/auction/2018/original-film-posters-online/bee6cf77-28c6-481e-99c2-39af21a8d1b2>

Figura 3 – pp. 13

Couto, D. (2023). Esquema gráfico das Ferramentas de *Storytelling* e suas constituintes.

Figura 4 – pp. 15

Hammershøi, V. (1900). *Dust Motes Dancing in the Sunbeams*. [Óleo sobre tela]. Artsy. <https://www.artsy.net/artwork/vilhelm-hammershoi-sunbeams-or-sunlight-dust-motes-dancing-in-the-sunbeams>

Figura 5 – pp. 18

Coppola, S. (2003). *Lost in Translation*. [Quarto de hotel de Charlotte]. IMDb. <https://m.imdb.com/title/tt0335266/mediaviewer/rm1274890240/>

Figura 6 – pp. 19

Coppola, S. (2003). *Lost in Translation*. [Charlotte subindo as escadas de um templo em Kyoto]. Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=CREQ7yyF-e8>

Figura 7 – pp. 19

Coppola, S. (2003). *Lost in Translation*. [Charlotte atravessando o pátio de um templo em Kyoto]. Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=CREQ7yyF-e8>

Figura 8 – pp. 20

Coppola, S. (2003). *Lost in Translation*. [Charlotte conversando com Bob]. Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=eJG8vkalnRA>

Figura 9 – pp. 20

Coppola, S. (2003). *Lost in Translation*. [Charlotte dormindo com Bob]. Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=eJG8vkalnRA>

Figura 10 – pp. 21

Coppola, S. (2003). *Lost in Translation*. [Bob e Charlotte trocam olhares]. The Artifice.
<https://the-artifice.com/lost-in-translation/>

Figura 11 – pp. 22

Coppola, S. (2003). *Lost in Translation*. [Bob e Charlotte descansam depois do Karaoke]. Wallpaper Abyss.
<https://wall.alphacoders.com/big.php?i=552344&lang=Portuguese>

Figura 12 – pp. 24

Vallée, J. (2014). *Wild*. [Cheryl Strayed no início do PCT]. IMDb.
<https://www.imdb.com/title/tt2305051/mediaviewer/rm3670658816/>

Figura 13 – pp. 26

Vallée, J. (2014). *Wild*. [Memória de Cheryl adolescente com sua mãe, Bobbi]. IMDb.
<https://www.imdb.com/title/tt2305051/mediaviewer/rm3198613760/>

Figura 14 – pp. 26

Vallée, J. (2014). *Wild*. [Cheryl atravessando do deserto à noite]. IMDb.
<https://www.imdb.com/title/tt2305051/mediaviewer/rm3475409921/>

Figura 15 – pp. 26

Vallée, J. (2014). *Wild*. [Cheryl retirando a unha partida do pé sentada perto de uma falésia]. IMDb.
<https://www.imdb.com/title/tt2305051/mediaviewer/rm2519108609/>

Figura 16 – pp. 27

Vallée, J. (2014). *Wild*. [Bobbi, Cheryl e Leif dirigindo-se para sua casa]. IMDb.
<https://www.imdb.com/title/tt2305051/mediaviewer/rm3206974465/>

Figura 17 – pp. 28

Vallée, J. (2014). *Wild*. [Bobbi cozinhando para Cheryl]. IMDb.
<https://www.imdb.com/title/tt2305051/mediaviewer/rm956561408/>

Figura 18 – pp. 28

Vallée, J. (2014). *Wild*. [Cheryl cometendo adultério]. IMDb.
<https://www.imdb.com/title/tt2305051/mediaviewer/rm3525741569/>

Figura 19 – pp. 28

Vallée, J. (2014). *Wild*. [Cheryl lendo, perto de sua tenda, no deserto]. IMDb.
<https://www.imdb.com/title/tt2305051/mediaviewer/rm3341192193/>

Figura 20 – pp. 29

Vallée, J. (2014). *Wild*. [Cheryl caminhado pelo meio da floresta]. IMDb.
<https://www.imdb.com/title/tt2305051/mediaviewer/rm3827731457/>

Figura 21 – pp. 29

Vallée, J. (2014). *Wild*. [Cheryl atravessando o *Crater Lake National Park*]. IMDb.
<https://www.imdb.com/title/tt2305051/mediaviewer/rm566360064/>

Figura 22 – pp. 31

Zhao, C. (2020). *Nomadland*. [Fern no início do filme, saindo de Empire]. IMDb.
<https://www.imdb.com/title/tt9770150/mediaviewer/rm1038152193/>

Figura 23 – pp. 32

Zhao, C. (2020). *Nomadland*. [Centro de distribuição *Amazon* onde Fern trabalha]. IMDb.
<https://www.imdb.com/title/tt9770150/mediaviewer/rm669643265/>

Figura 24 – pp. 32

Zhao, C. (2020). *Nomadland*. [Fern no *Cedar Pass Campgrounds*]. IMDb.
<https://www.imdb.com/title/tt9770150/mediaviewer/rm317321729/>

Figura 25 – pp. 33

Zhao, C. (2020). *Nomadland*. [Linda May conversando com Fern]. IMDb.
<https://www.imdb.com/title/tt9770150/mediaviewer/rm3370709505/>

Figura 26 – pp. 33

Zhao, C. (2020). *Nomadland*. [Swankie conversando com Fern]. IMDb.
<https://www.imdb.com/title/tt9770150/mediaviewer/rm2684812545/>

Figura 27 – pp. 34

Zhao, C. (2020). *Nomadland*. [Plano exterior de Fern na concentração de nómadas de Bob Wells no estado de Arizona]. IMDb.
<https://www.imdb.com/title/tt9770150/mediaviewer/rm502133249/>

Figura 28 – pp. 34

Zhao, C. (2020). *Nomadland*. [Plano interior do refeitório do centro de distribuição da *Amazon*]. IMDb.
<https://www.imdb.com/title/tt9770150/mediaviewer/rm551612929/>

Figura 29 – pp. 35

Zhao, C. (2020). *Nomadland*. [Fern no centro de emprego]. Flim.
<https://beta.flim.ai/actor/U3dhubmtpZQ%3D%3D?wa=true>

Figura 30 – pp. 35

Zhao, C. (2020). *Nomadland*. [Fern numa arcada de jogos]. FilmGrab.
<https://film-grab.com/2021/06/04/nomadland/#>

Figura 31 – pp. 36

Zhao, C. (2020). *Nomadland*. [Fern a sair da sua antiga casa pela porta de trás]. IMDb.
<https://www.imdb.com/title/tt9770150/mediaviewer/rm1258879233/>

Figura 32 – pp. 38

Jonze, S. (2013). *Her*. [Theodore com Samantha, no ouvido e telemóvel, num passeio de barco]. IMDb.

<https://www.imdb.com/title/tt1798709/mediaviewer/rm1996083200/>

Figura 33 – pp. 38

Jonze, S. (2013). *Her*. [Theodore caminha sozinho na cidade]. FilmGrab.

<https://film-grab.com/2014/05/06/her/#bwg930/57457>

Figura 34 – pp. 39

Jonze, S. (2013). *Her*. [Theodore sentado sozinho na cidade]. FilmGrab.

<https://film-grab.com/2014/05/06/her/#bwg930/57431>

Figura 35 – pp. 39

Jonze, S. (2013). *Her*. [Theodore sendo quase “capturado” por uma coruja]. FilmGrab.

<https://film-grab.com/2014/05/06/her/#bwg930/57442>

Figura 36 – pp. 40

Jonze, S. (2013). *Her*. [Theodore olhando para a cidade]. FilmGrab.

<https://film-grab.com/2014/05/06/her/#bwg930/57467>

Figura 37 – pp. 40

Jonze, S. (2013). *Her*. [Theodore em pormenor, triste]. FilmGrab.

<https://film-grab.com/2014/05/06/her/#bwg930/57484>

Figura 38 – pp. 40

Jonze, S. (2013). *Her*. [Theodore em pormenor, feliz]. FilmGrab.

<https://film-grab.com/2014/05/06/her/#bwg930/57446>

Figura 39 – pp. 41

Jonze, S. (2013). *Her*. [Theodore feliz, na rua]. FilmGrab.

<https://film-grab.com/2014/05/06/her/#bwg930/57478>

Figura 40 – pp. 41

Jonze, S. (2013). *Her*. [Theodore triste, na cama]. FilmGrab.

<https://film-grab.com/2014/05/06/her/#bwg930/57469>

Figura 41 – pp. 42

Jonze, S. (2013). *Her*. [Numa ponta da cena, Theodore fala com Amy e Charles]. IMDb.

<https://www.imdb.com/title/tt1798709/mediaviewer/rm101747201/>

Figura 42 – pp. 42

Jonze, S. (2013). *Her*. [Na outra ponta da cena, Amy e Charles falam com Theodore]. IMDb.

<https://www.imdb.com/title/tt1798709/mediaviewer/rm990939649/>

Figura 43 – pp. 43

Jonze, S. (2013). *Her*. [Theodore aguardando a instalação de OS1]. IMDb.

<https://www.imdb.com/title/tt1798709/mediaviewer/rm2063192064/>

Figura 44 – pp. 44

Jonze, S. (2013). *Her*. [Theodore e Amy, no telhado do prédio, a observar o nascer do sol]. FilmGrab.

<https://film-grab.com/2014/05/06/her/#bwg930/57427>

Figura 45– pp. 49

Couto, D. (2023). Guião, Cena 2, primeira linha corresponde a 'C2.1' no storyboard.

Figura 46 – pp. 49

Couto, D. (2023). Storyboard Cena 2, Tomás fala com sua mãe por chamada telefónica enquanto trabalha.

Figura 47 – pp. 50

Couto, D. (2023). Storyboard, continuação da Cena 2.

Figura 48 – pp. 50

Couto, D. (2024). Trechos e Localizações cidade de Leiria. [Linha Laranja – cena 2, Linha Azul – cena 3, Linha Vermelha – cena 4, Linha Verde – cena 5].

Figura 49 – pp. 51

Couto, D. (2024). Trecho e Localizações cidade de Marinha Grande e São Pedro de Moel. [Linha Roxa – percurso cena 7 e localização cena 1 e 7].

Figura 50 – pp. 51

Couto, D. (2024). Localização regravações em Caldas da Rainha. [Linha Rosa – localização cena 6].

Figura 51 – pp. 52

Couto, D. (2023). Folha de Anotações Cena 1.

Figura 52 – pp. 52

Couto, D. (2023). Folha de Anotações Cena 5.

Figura 53 – pp. 53

Couto, D. (2023). *De Passagem*. [Still-Frame da Cena 5, autor no lugar do copiloto a controlar a cena com 4 atores na viatura].

Figura 54 – pp. 54

Couto, D. (2023). *De Passagem*. [Still-Frame da Cena 3, autor no lugar do copiloto a controlar a cena com 3 atores na viatura].

Figura 55 – pp. 54

Couto, D. (2023). *De Passagem*. [Still-Frame da Cena 2, autor no lugar do passageiro traseiro com Bruno Marques na captação no lugar do copiloto, com 2 atores em cena].

Figura 56 – pp. 55

Couto, D. (2023). Posicionamento do equipamento técnico para planos de viagem.

Figura 57 – pp. 55

Couto, D. (2023). *De Passagem*. [Gravação da cena final, São Pedro de Moel, autor (direita) dá indicações a Bruno Marques (esquerda) para com a captação].

Figura 58 – pp. 56

Couto, D. (2024). *De Passagem*. [Regravação da penúltima cena – autor a dar instruções técnicas a ator].

Figura 59 – pp. 56

Couto, D. (2024). *De Passagem*. [Regravação da penúltima cena – autor a monitorizar a captação].

Figura 60 – pp. 56

Couto, D. (2024). *De Passagem*. [Regravação da penúltima cena – autor a dar instruções aos autores dentro da viatura].

Figura 61 – pp. 57

Couto, D. (2024). *De Passagem*. [Regravação da penúltima cena – autor a monitorizar a captação].

Figura 62 – pp. 57

Couto, D. (2024). *De Passagem*. [Regravação da penúltima cena – atores a realizar a cena].

Figura 63 – pp. 57

Couto, D. (2024). *De Passagem*. [Regravação da penúltima cena – autor a monitorizar a captação num plano diferente].

Figura 64 – pp. 58

Couto, D. (2023). Captura de ecrã da sessão de edição do filme *De Passagem I*.

Figura 65 – pp. 59

Couto, D. (2023). Captura de ecrã da sessão de edição do filme *De Passagem II*.

Apêndice

Guião original da curta-metragem “*De Passagem*”

“DE PASSAGEM”

por

Diogo Couto

Projeto Tese
Mestrado em Artes do Som e da
Imagem

Instituto Politécnico de
Leiria - Escola Superior de
Artes e Design
Fevereiro 2023

1. INT. CARRO DE TOMÁS - MEIO DA MANHÃ, LEIRIA

TOMÁS MENDES (22) está sentado no interior de seu carro, no lugar do condutor, enquanto faz scroll no seu telemóvel, com ar aborrecido. Recebe uma notificação da aplicação "OnaWay" para ir apanhar uma passageira. Ele coloca o telemóvel no seu suporte do carro, liga-o e entra na faixa de rodagem.

Ele olha para o GPS e entra numa rua pouco movimentada, parando perto de uma RAPARIGA. A rapariga, com um saco de ginástica, olha para o carro, começa a aproximar-se dele e entra, fechando a porta.

Tomás olha para a rapariga pelo retrovisor enquanto esta mete o cinto e coloca-se confortável.

TOMÁS

Bom dia.

RAPARIGA

Bom dia.

TOMÁS

Sra. ANA REIS?

ANA

Sim, a mesma.

TOMÁS

Muito bem, era só para confirmar.
Vai querer alguma coisa Sra. Ana?
Tenho garrafas de água, frutos secos...

ANA

De momento não, obrigado.

Tomás coloca o seu percurso no GPS da aplicação no telemóvel, coloca o pisca e entra na faixa de rodagem.

Pouco tempo depois, ao mesmo tempo que conduz, Tomás alterna a sua visão entre a estrada e o retrovisor, olhando para Ana. Esta encontra-se focada no seu telemóvel, com o saco de treino a seu lado. Tomás olha para o saco.

TOMÁS

Então, vai para o complexo desportivo?

Ana tira os olhos do telemóvel e olha para o retrovisor, para Tomás.

(CONTINUED)

CONTINUED:

2.

ANA

Ahhh sim. Eu jogo Ténis.

TOMÁS

Uau, profissionalmente?

ANA

(Riso leve forçado,
envergonhado)
Não, apenas por gosto.

TOMÁS

De qualquer forma é bastante
impressionante.

Ana sorri e volta a olhar para o telemóvel. Depois de uma breve pausa, Tomás continua.

TOMÁS

(Sorrindo)
Não é toda a gente que consegue
jogar Ténis, é um desporto bastante
exigente.

Ana tira os olhos do telemóvel e dá a Tomás, através do retrovisor, um sorriso, voltando imediatamente a olhar para o telemóvel. Tomás apercebe-se, fica sério e foca-se na estrada, olhando uma última vez para o retrovisor.

O telemóvel de Ana começa a tocar e ela atende a chamada.

ANA

(sorridente, um pouco
entusiasmada)
Olá amor! Sim estou bem. Não vou
agora para o campo, tenho sessão
daqui a pouco.

Tomás olha para o retrovisor de raspante e olha para Ana sorridente. Volta-se a focar na estrada com ar sério.

ANA

Não, vim de "OnaWay". Sim, é um
rapaz. Oh Ricardo que mal é que
isso tem?

Ana começa a ficar mais séria e a levantar gradualmente a voz, discutindo. Tomás começa a olhar novamente para o retrovisor.

ANA (CONT')

Ricardo pára! Estás a ser mesmo
estúpido e ciumento!

(CONTINUED)

CONTINUED:

3.

Tomás presta cada vez mais atenção a Ana, com ar sério e preocupado.

ANA (CONT')

Olha como queiras Ricardo, não me venhas depois chatear com as tuas desculpas de merda estás bem?! Adeus!

Ana desliga a chamada e bate com o telemóvel no banco, cruzando os braços, cabisbaixa. Tomás olha preocupado para ela. Ana repara que ele está a olhar pelo retrovisor. Tomás foca-se imediatamente na estrada. Ana volta a estar cabisbaixa e começa a fungar.

Tomás pega num pacote de lenços e dá a Ana. Ela levanta a cabeça e pega no pacote.

ANA

Obrigada... e peço desculpa pelo banco.

TOMÁS

(num tom consolador)
Não tem mal. Está bem?

Ana olha para Tomás e acena a cabeça.

ANA

Ei-de ficar.

Tomás pára o carro ao lado do campo de Ténis, Ana enchuga as lágrimas, compõe-se e dá o pacote de volta a Tomás mas este faz sinal que pode ficar com ele.

ANA

Obrigada e bom trabalho.

Ela saí, fecha a porta e caminha para o campo. Antes de entrar olha para Tomás, que faz o mesmo. Ana sorri e entra no campo. Tomás suspira, recebe uma notificação da "OnaWay" para ir apanhar outro passageiro, coloca o pisca e entra na faixa de rodagem.

2. INT. CARRO DE TOMÁS - FINAL DE TARDE, LEIRIA

Tomás viaja sozinho no seu carro pela Avenida quando seu telemóvel começa a tocar. É uma chamada de sua Mãe, MARGARIDA SIMÕES (43). Tomás atende.

(CONTINUED)

CONTINUED:

4.

MARGARIDA

Estou? Estou? Tomás, filho, estás me a ouvir?

TOMÁS

Sim mãe, estou te a ouvir.

MARGARIDA

Ah ótimo! Como estás filho? Está a correr bem o teu novo trabalho?

TOMÁS

Sim, está. Não sei como conseguiste ter a sorte de me ligar enquanto estou sozinho no carro, isto tem sido de loucos.

MARGARIDA

Ai é? Tens tido muita gente?

TOMÁS

Sim, isto tem estado muito movimentado, ainda hoje de manhã...

Tomás é interrompido por Margarida que começa a falar-lhe de outros assuntos, ignorando a sua conversa.

MARGARIDA

Pronto ainda bem filho. Olha, nem sabes o que aconteceu na quarta-feira!

TOMÁS

(Desinteressado, aborrecido)
Então, que aconteceu?

MARGARIDA

Estava a andar com o Paulo lá no passeio, sabes, lá junto ao Tejo, e veio uma rajada de vento que me levou o chapéu da cabeça.

TOMÁS

(Desinteressado)
Hum-hum.

MARGARIDA (CONT')

Tem estado muito vento então pronto, ele voou. O Paulo correu para o apanhar e uma rapariga lá da tua idade, não sei, parecia ter a tua idade.

(CONTINUED)

CONTINUED:

5.

TOMÁS

Hum-hum.

MARGARIDA (CONT')

Ela estava a correr e apanhou-me o chapéu. Ela deu o chapéu ao Paulo e ficaram os dois a conversar aos risinhos! Ela toca-lhe no braço toda sorridente e depois continua a correr, a vadia! Estás me a ver isto Tomás?! Estás a ver como é que ele se estava a atirar à rapariga ali, mesmo à minha frente?! O descaramento!

TOMÁS

Sim, sim.

MARGARIDA (CONT')

Não achas que é uma pouca vergonha Tomás?? Em vez de me ter trazido logo o chapéu ficou ali feito parvo a falar com a miúda o desavergonhado!

TOMÁS

Oh mãe, tu também estás a exagerar, então o Paulo só deve ter sido simpático para a rapariga por ela te ter apanhado o chapéu.

MARGARIDA

(zangada, aumentando o tom de voz)

Mas tu estás do lado dele?? Vocês combinaram a história foi??

TOMÁS

(Levantando o tom de voz)

Oh mãe sabes bem que eu não falo com o Paulo de livre vontade, achas mesmo que ele ia se dar ao trabalho de fazer isso? Que nós nos iamos dar ao trabalho? Tenho mais que fazer!

MARGARIDA

Não fales assim com a tua mãe Tomás Alexandre Mendes!

TOMÁS

(Assertivo e Calmo)

Devias era deixar de ser tão ciumenta mãe, só te fazia era bem.

(CONTINUED)

CONTINUED:

6.

MARGARIDA
(Zangada, exaltada)
Tu devias era ter vergonha nessa cara Tomás! A chamar a tua mãe de ciumenta, onde é que já se viu?! Olha sabes que mais, não voltes a ligar este fim de semana que não tenho pachorra para te aturar! Adeus!

Margarida desliga a chamada. Tomás, com um ar calmo, bloqueia o telemóvel.

TOMÁS
Não sei para que foi este teatro todo, ela é que me ligou.

Ele recebe uma notificação da "OnaWay" para apanhar dois passageiros perto da sua localização. Ele liga o GPS e dirige-se para o local.

3. INT. CARRO DE TOMÁS - NOITE, LEIRIA

Tomás conduz pelas ruas com dois passageiros no carro, dirigindo-se para o seu destino. Os RAPAZES (20s) falam entre si.

RAPAZ 1
Trouxeste as pulseiras?

RAPAZ 2
Não é preciso puto, é a Joana que as tem.

RAPAZ 1
Elas já estão no bar?

RAPAZ 2
Não puto, estão à nossa espera para irem para a fila, temos que nos despachar.

Tomás ouve a conversa e acelera ligeiramente o carro. Continua a prestar atenção, olhando de vez em quando para o retrovisor.

RAPAZ 1
Meu, vais te meter com a Marta hoje? Tens de aproveitar! Quinta-feira à noite, as colegas de casa foram de fim de semana... não sejas burro.

(CONTINUED)

CONTINUED:

7.

RAPAZ 2

Né pia puto, não vou.

RAPAZ 1

Então? Qual é o stress?

RAPAZ 2

Epá ela está sempre a dar-me com os pés e o caralho, sempre a mandar para trás. Já é para aí a terceira ou quarta vez que saímos todos e nada puto. Não estou com paciência para as merdas dela percebes?

RAPAZ 1

Oh puto, ya, estou a ver. Epá se ela não curte de ti, não curte de ti, ponto. Podia era dizer alguma coisa.

RAPAZ 2

Elas devem ter a mania que a gente sabe ler mentes ou o caralho, só pode.

Tomás desvia o olhar do retrovisor e foca-se na estrada à medida que o Rapaz acaba de falar, fazendo um barulho de concordância, sorrindo. O Rapaz 2 apercebe-se disso e tenta envolver Tomás na conversa.

RAPAZ 2

Também achas né puto? Devem estar a achar que somos adivinhos né?

Ambos começam a olhar para Tomás que olha para o retrovisor de vez em quando enquanto fala.

TOMÁS

Às vezes parece.

RAPAZ 2

Tás a ver puto, até o meco concorda.

RAPAZ 1

Então e a Júlia?

RAPAZ 2

(Pervertido)

Olha! Se a Júlia quiser não sou eu que vou dizer-lhe que não né oh meco?

(CONTINUED)

CONTINUED:

8.

À medida que acaba a frase, ele bate no ombro de Tomás. Tomás sorri para ambos enquanto estes se começam a rir. Pouco depois os ânimos se acalmam e a conversa é retomada.

RAPAZ 2

Então e tu pah? Tens gaja?

TOMÁS

Eu?

RAPAZ 1

Sim, tu! Tens gaja ou queres te juntar a nós? Pode ser que consigas dar a volta à Marta já que este idiota é demasiado feio para o conseguir fazer! (Começa-se a rir)

RAPAZ 2

Ah é seu cabrão?!

Os dois começam a lutar na brincadeira. Tomás continua concentrado na estrada, tomando atenção ao que se passa no banco detrás. Os ânimos acalmam-se novamente e existe um silêncio momentâneo.

O Rapaz 1 pega no telemóvel e começa a ver *reels* no *instagram* quanto o Rapaz 2 olha para o tablier do carro e vê, junto ao ecrã, um pequeno carro de brincar.

RAPAZ 2

Curtes de carros tu?

Tomás olha para o retrovisor e vê o Rapaz 2 a apontar para o carro de brincar. Olha para ele e depois fixa os olhos na estrada. Começa a falar.

TOMÁS

Curto. É uma das minhas cenas favoritas. Já à muitos anos, desde que eu tinha 8/9 anos.

Tomás com os olhos ainda fixados na estrada continua a falar sem olhar para trás.

TOMÁS (CONT')

Acho que é daquelas cenas que um gajo sempre gostou sem saber bem o porquê e não sabe muito bem de onde veio. O meu pai ainda me levou a umas corridas de rally por volta dessa altura mas depois pronto, deixámos de ir.

(CONTINUED)

CONTINUED:

9.

Mal acaba de falar, Tomás pára antes de entrar numa rotunda, olha para o retrovisor e vê ambos os Rapazes no *instagram* a verem reels de raparigas no ginásio e as suas fotos nos perfis. Ele olha em frente com um ar desapontado e Entristecido que rapidamente se torna sério e fechado. Ele continua a viagem.

Chegando ao destino, os rapazes saem do carro apressadamente, fecham as portas e dirigem-se em passo apressado para um grupo de raparigas que estavam ali perto. Tomás olha para eles a falarem e a divertirem-se, fica em silêncio cabisbaixo, olha em frente, coloca o pisca e entra na faixa de rodagem.

4. INT. CARRO DE TOMÁS - MEIO DIA, LEIRIA

Tomás está sentado no seu carro enquanto come o seu almoço num tupperware, ouvindo a música da rádio e fazendo *scroll* de reels de *instagram*.

De repente recebe uma mensagem pelo instagram de DIANA BRAZÃO (18):

DIANA
Olá amor, como estás?? Estás na
pausa de Almoço?

Tomás pára de comer, limpa as mãos e começa a responder às mensagens.

TOMÁS
Olá fofinha, estou bem e tu? Sim
estou agora a almoçar, consegui
arranjar um tempo sossegado para o
fazer e decidi aproveitar.

DIANA
Ainda bem então, tens tido muita
gente?

TOMÁS
Sim, tenho estado sem parar. Isto
não tem nada a haver com o
supermercado lá do bairro, juro. Há
cada personagem nem imaginas!

DIANA
Pois, estou a ver. Olha, que me
dizes de amanhã irmos jantar fora?
Sei que trabalhas mas eu não tenho
aulas...

(CONTINUED)

CONTINUED:

10.

TOMÁS

Oh amor eu adorava mas sabes bem que é complicado, é muito difícil a essa hora...

DIANA

Oh Tomás não sejas dramático, até parece que não consegues tirar umas horinhas para vires jantar comigo! A Maria falou-me deste restaurante mexicano pequenino do outro lado do Lis que deve ser fantástico.

TOMÁS

Amor não dá, é nessa hora que estou mais ocupado, ainda por cima a um sábado à noite! É impossível.

DIANA

Mas tu estás parvo ou quê Tomás?? Não queres ir jantar fora basta dizeres, agora estares aí a inventar desculpas esfarrapadas com o teu trabalho, quando eu sei que podes muito bem tirar um tempo para irmos jantar os dois, é escusado. E sinceramente, triste.

TOMÁS

Oh Diana não é nada disso, eu simplesmente...

Antes de conseguir acabar de escrever e enviar a mensagem, Diana envia outra de seguimento.

DIANA (CONT')

Olha deixa estar. Não queres estar comigo tudo bem, também me estou pouco cagando para ti e para as tuas merdas. Quando chegares a casa podes ficar no sofá que eu aviso a Carolina que vais lá dormir hoje. Beijo.

Tomás bate no volante e faz um suspiro/berro de frustração, ficando com a cabeça encostada ao volante com os braços à sua volta. Ele mete-se direito, esfrega os olhos com as mãos e pega novamente no telemóvel.

À medida que começa a escrever, recebe uma notificação da "OnaWay" para um serviço de transporte.

(CONTINUED)

CONTINUED:

11.

TOMÁS

Fantástico, não posso responder nem acabar de almoçar!... foda-se.

Tomás arruma rapidamente o almoço no tupperware, fecha-o e começa a conduzir em direção aos passageiros.

5. INT. CARRO DE TOMÁS - INÍCIO DE TARDE, LEIRIA

Tomás está a conduzir focado na estrada enquanto transporta três RAPARIGAS (20s) para o shopping. Estas conversam vivamente entre si.

RAPARIGA 1

Ai Alice não acredito que fizeste isso! Ainda por cima a sabes bem que ele vai-se chibar prós amigos dele! Deus queira que a tia não oiça nada sobre isso.

ALICE

Achas mesmo que a minha mãe quer saber? Se não for o Rodrigo a contar quem é que se vai chibar, vocês?! Humm não me parece, a não ser que queiram que eu diga à vossa mãe o que a menina Vanessa e a menina Bárbara andaram a fazer no sábado passado, no Carnaval.

BÁRBARA

Não comeces com merdas prima, ninguém se chiba de ninguém! Tu estavas na tua com o Rodrigo e eu a minha irmã com o Miguel e o Nuno. E ponto, ninguém mais precisa de saber.

VANESSA

Isso.

ALICE

Ainda bem que estamos todas de acordo. (Pausa) Uh! Vocês sabem que é que anda a trabalhar na Pull?

BÁRBARA E VANESSA

Quem??

ALICE

A Marta e a patética da amiga dela, a Joana.

(CONTINUED)

CONTINUED:

12.

VANESSA

Sério? Que tristeza. primeiro vejo-as com aqueles idiotas na quinta-feira e agora é isto.

BÁRBARA

Juro, a Marta era muito mais fixe quando não se dava com aquela sonsa.

ALICE E VANESSA

Hum-hum.

Enquanto decorria a conversa, Tomás faz uma rotunda e sai na saída errada.

ALICE

Olhe! Desculpe! Não é para aí o caminho, o shopping na outra ponta de Leiria!

TOMÁS

(Olha para ela pelo retrovisor)
Peço desculpa, eu ainda não me familiarizei bem com a cidade.

ALICE

(Em tom de desprezo)
Sim, sim, sim, tome atenção ao GPS mas é se faz favor.

Tomás olha novamente para a frente com uma expressão de descontento. A conversa das raparigas continua.

VANESSA

(sussurando)
Não precisavas de ter sido tão bruta Alice que rude.

ALICE

(sussurando)
Cala-te, estes condutores da "OneWay" estão cada vez piores. Não sabem por onde andam, fazem nos perder tempo, apanham o trânsito todo da hora de ponta...

BÁRBARA

(sussurando)
Ainda no outro dia acabei por ir parar à Batalha à custa destas merdas! Que incompetência! Ia para

(MORE)

(CONTINUED)

CONTINUED:

13.

BÁRBARA (cont'd)
a aulas e o estúpido em vez de ter
ido para a rotunda do shopping não,
continuou em frente.

ALICE
(sussurando)
Estúpidos de merda mesmo,
incapazes.

Tomás ouve a conversa toda na integridade e permanece com um ar cabisbaixo e abatido. Olha para o retrovisor e vê as três raparigas caladas, cada uma no seu telemóvel. Ele olha para a estrada e segue caminho.

Chegando ao destino, Tomás pára o carro, as raparigas saem, batem com as portas e começam a conversar enquanto caminham para o interior do shopping. Tomás espera que elas saiam do seu campo de visão e sai do carro, demonstrando sinais de ataque de ansiedade. Ele enconsta-se ao carro enquanto bate nele e chora, respirando ofegantemente.

6. INT. CARRO DE TOMÁS - NOITE, LEIRIA

Tomás pára o carro numa rua sossegada e deixa os seu passageiro sair. Eles fecham a porta, Tomás fica sozinho e pega no telemóvel. Ele abre o Instagram e vê que Diana fez uma publicação recente de uma foto onde está a jantar com as suas três amigas e a fazerem um brinde.

Na descrição da foto está escrito: "Aproveitando a noite com as minhas de sempre! Com elas posso sempre contar!" acompanhado de *hashtags* como "#girlsnight" e "#nostupidboysallowed".

Ao ver a descrição Tomás fica com ar irritado e frustrado, bloqueando de seguida o telemóvel.

TOMÁS
Filha da puta...

À medida que acaba a frase, recebe uma notificação da "OnaWay" para um novo serviço. Ele coloca o pisca e entra na faixa de rodagem.

7. INT. CARRO DE TOMÁS - MADRUGADA, LEIRIA

Tomás conduz por uma rua sossegada e pára à frente de um prédio. O PASSAGEIRO dirige-se para o carro, abre a porta e entra. Tomás, sempre virado para a frente, olha para o telemóvel para o nome do passageiro.

(CONTINUED)

CONTINUED:

14.

TOMÁS
Sr. Henrique Silva?

PASSAGEIRO
Não.

Tomás desliga o carro e vira-se para o banco de trás ao mesmo tempo que fala.

TOMÁS
Não? Peço desculpa, mas se não é o Sr. Henrique vai ter de...

Tomás cala-se e fica a olhar para o Passageiro com ar incrédulo. Existe um momento de silêncio.

PASSAGEIRO
Estás bem Tomás?

TOMÁS
O que é que estás aqui a fazer?

PASSAGEIRO
Não te irrites filho, eu só quero conversar.

O passageiro que Tomás transporta no carro é SEBASTIÃO MENDES (46) seu pai.

TOMÁS
(ligeiramente enervado,
levantando a voz)
Falar do quê? O que é que podes ter para me dizer?!

SEBASTIÃO
Tomás, por favor. Eu gostava que me ouvisses.

TOMÁS
Para quê? Não tens nada para me dizer que eu queira ouvir.

SEBASTIÃO
Podes só ir até aqui? (mostra o seu GPS a Tomás) Eu preferia que falássemos noutro lugar mais calmo.

Tomás olha para o ecrã do telemóvel de Sebastião, olha de novo para ele, acalma-se e vira-se para frente, ligando o carro.

(CONTINUED)

CONTINUED:

15.

TOMÁS

Como queiras. Eu levo-te até lá. O dinheiro é teu.

Sebastião sorri ligeiramente e encosta-se no banco de trás.

TOMÁS (CONT')

Mas não prometo que saia do carro para falar contigo.

Tomás mete o pisca e entra na faixa de rodagem, dirigindo-se para o destino. A viagem é silenciosa, só com o rádio a trabalhar. Tomás possui uma expressão enervada o caminho todo e vai lentamente desaparecendo, enquanto Sebastião mostra-se calmo, olhando em volta no carro.

Tomás pára o carro num estacionamento, perto do estádio municipal. Ele desliga o carro, olha para o retrovisor. Ambos se olham nos olhos. Tomás desvia o olhar.

TOMÁS

(sério e seco)

Como é que me encontraste?

SEBASTIÃO

Foi por acaso.

TOMÁS

Ai foi?

SEBASTIÃO

Foi. Tenho estado a viver aqui em Leiria desde Janeiro. Fui despedido da empresa em Évora então achei que era altura de mudar de ares.

Enquanto ouve Sebastião, Tomás começa hesitantemente a olhar pelo retrovisor.

SEBASTIÃO (CONT')

Pensei em mudar-me para aqui. É perto das fábricas da Marinha então pareceu-me uma escolha lógica. Tomei uma resolução este ano novo de fazer mais exercício... ou pelo menos, andar mais na rua.

Tomás começa a olhar para o retrovisor sem hesitação e com ar de interessado na conversa, ao mesmo tempo que desconfiado.

(CONTINUED)

CONTINUED:

16.

SEBASTIÃO (CONT')

Um dia destes estava a atravessar a Avenida para ir ao café lá do bairro e passa um TVDE por mim que pareceu-me entenhamente familiar. Fui pesquisar na *OnaWay* quais eram os condutores regulares aqui de Leiria e apareceu-me o teu nome.

Tomás olha para a frente enquanto ouve Sebastião a falar.

SEBASTIÃO (CONT')

Não podia acreditar. Podia muito bem ser outra pessoa com o mesmo nome, afinal, já não te vejo desde os teus 13 anos! (pausa) Decidi ver se eras mesmo tu. Instalei a aplicação e pedi que me viesses buscar. E aqui estamos.

Sebastião cala-se e fica a olhar para Tomás com um sorriso na cara. Tomás olha para ele pelo Retrovisor.

TOMÁS

(seco)

Incrível essa tua história. E bem elaborada. Quase parece verdade.

SEBASTIÃO

(um pouco sobressaltado)

Claro que é verdade! Achas o quê? Que ando a perseguir o meu filho estes anos todos sem ter coragem para vir falar com ele? Que sou alguma espécie de tarado mentiroso?! Claro que é verdade Tomás.

TOMÁS

(irritado, quase a gritar)

E porquê só agora?! Há?! Porquê?! Se já sabias à mais de um mês que eu estava aqui, se já sabias que não estava em Lisboa com a mãe, porquê só agora?!!

SEBASTIÃO

(igualmente irritado e a falar quase a gritar)

Poque só agora é que ganhei coragem foda-se!

Ambos se calam, estando meio ofegantes.

(CONTINUED)

CONTINUED:

17.

SEBASTIÃO (CONT')
 (mais calmo, assertivo)
 Porque só agora é que ganhei a puta
 da coragem... (pausa, muda de tom
 para mais suave e calmo) Achas que
 não tenho vergonha filho? De ter
 perdido estes anos todos?

Tomás acalma-se e olha para Sebastião pelo retrovisor com
 uma expressão triste, perto do choro.

SEBASTIÃO (CONT')
 De te ter deixado assim
 desamparado, sem mais nem menos? Tu
 tinhas apenas 8 anos por amor de
 Deus... eras demasiado novo para
 perceber o que era um divórcio,
 quanto mais o porquê de ele estar a
 acontecer.

Tomás olha novamente para a frente, triste, quase com
 lágrimas nos olhos.

SEBASTIÃO
 Eu não fui nem sou o melhor pai que
 podia ter sido. Devia ter ficado,
 devia ter ficado perto de ti. Ido
 te buscar aos fins de semanas,
 levado ao estádio ver a bola...
 coisas dessas que os pais deviam de
 fazer. Desculpa filho, eu falhei.

Existe um momento de silêncio. Sebastião está encostado no
 banco, cabisbaixo e triste enquanto Tomás olha em frente com
 lágrimas nos olhos. Sebastião levanta o seu olhar e vê o
 carrinho de brincar no tablier.

SEBASTIÃO
 Vejo que sempre guardaste o Max.

TOMÁS
 (Enxuga as lágrimas, olha para
 Sebastião)
 O Max?

SEBASTIÃO
 (Apontando)
 Sim, o teu carrinho vermelho de
 brincar.

TOMÁS
 Eu dei-lhe o nome de Max?
 (Sebastião acena com a cabeça) Mas
 porquê?

(CONTINUED)

CONTINUED:

18.

SEBASTIÃO

Não te lembras? Eu punha a dar aqueles desenhos animados que passavam na televisão aos sábados de manhã que gostavas muito, "A Corrida mais louca do Mundo". Tu gostavas muito do carro vermelho que era do *Red Max* então ficou esse o nome do teu carrinho.

TOMÁS

Tinha-me completamente esquecido disso.

SEBASTIÃO

Não te lembras como é que ganhaste essa cicatriz na sobrancelha?

TOMÁS

Foi a jogar à bola não?

SEBASTIÃO

Não! Foi a tua mãe que te disse isso?? (Tomás acena com a cabeça) Bem me parecia. Isso aconteceu quando estava a brincar contigo na sala. Estávamos a jogar às corridas com os teus carrinhos e quando me fui levantar tropecei no teu Max. Acabei por te empurrar sem querer e tu batestes com a cabeça no canto da mesa.

TOMÁS

Ai foi?

SEBASTIÃO

Sim. Levámos-te ao Hospital e a tua mãe usou esse acidente para me pintar como abusivo e dizer que eu te batia. Pouco tempo depois divorciamos-nos.

TOMÁS

Eu não fazia ideia...

Existe uma pausa silenciosa prolongada. Tomás olha diretamente para Sebastião.

TOMÁS

Então a culpa é minha que vocês se divorciaram.

(CONTINUED)

CONTINUED:

19.

SEBASTIÃO

Não, não, não Tomás. Nem penses nisso! A tua mãe e eu sempre tivemos problemas. Eu apenas pensei que os iríamos conseguir resolver com o tempo, que ela muda-se. Infelizmente, estava enganado.

TOMÁS

Okay, se isso for mesmo verdade fico mais descansado. (pausa) Ela não mudou sabes? Os namorados dela não ficam por muito tempo, fartam-se logo do feitio egocêntrico e ciumento dela. Agora está com um que se chama Paulo, mas já estive com um Jorge, um António... enfim.

SEBASTIÃO

Sim, enfim. (Olha para o seu relógio e de seguida para a rua) Está quase na hora do nascer do sol. Anda comigo, quero te levar a um sítio.

Ambos saem do carro e começam a caminhar em silêncio. Começam aos poucos a conversar. Chegam perto de um banco e sentam-se, olhando para o parque, junto ao estádio.

TOMÁS

Não sei pai, parece-me um pouco tarde para isto.

SEBASTIÃO

Por favor Tomás, dá-me uma oportunidade! Começamos devagar, vemos nos uma vez por semana ou uma vez de duas em duas semanas e depois logo se vê.

TOMÁS

Não sei...

SEBASTIÃO

Quero muito tentar recuperar ao máximo o tempo que perdi contigo filho. Por favor, deixa-me tentar fazer parte da tua vida. Se não o quiseres basta dizeres e eu aceito, deixo-te em paz.

Existe um momento de silêncio. Tomás olha para o seu pai, olha em volta, inspira profundamente e volta a falar.

(CONTINUED)

CONTINUED:

20.

TOMÁS

Okay. Podemos tentar.

SEBASTIÃO

(Contente)

Ótimo! Obrigado, eu prometo que não te vais arrepender.

TOMÁS

(brincalhão)

Veremos.

Ambos se riem um pouco. Quando param Sebastião olha atentamente para Tomás.

SEBASTIÃO

E essa tal Diana? Achas que poderei vir a conhecê-la?

TOMÁS

Não sei...

SEBASTIÃO

Tudo a seu tempo filho, eu...

TOMÁS

(interrompe)

Não, não é isso. Eu acho que as coisas não estão a correr muito bem.

SEBASTIÃO

Então filho?

TOMÁS

Não sei. As coisas só não tem estado bem. Ela está chateada comigo e não tenho tido muita paciência para as merdas dela e mais mil e uma coisas...

Sebastião fica reflexivo. Uns momentos depois olha para Tomás e começa a falar.

SEBASTIÃO

Filho, sentes te livre?

TOMÁS

Se me sinto livre?

SEBASTIÃO

Sim. Senteste livre? Sentes te bem? Estás a fazer o que gostarias de

(MORE)

(CONTINUED)

CONTINUED:

21.

SEBASTIÃO (cont'd)
 estar a fazer com o teu tempo?
 Estás a trabalhar no que querias,
 estás com quem amas realmente,
 estás onde queres estar?

TOMÁS
 (reflexivo)
 Não. Acho que não.

SEBASTIÃO
 Então onde preferias estar?

TOMÁS
 Na universidade. Não consegui
 entrar em engenharia mecânica pela
 terceira vez no ano passado. Não
 tenho média para entrar.

SEBASTIÃO
 Então e já desististe? Já
 abandonaste o teu sonho?

Existe um momento de silêncio, Tomás encontra-se sentado,
 debruçado e pensativo. Olha para o chão enquanto Sebastião
 olha para ele.

SEBASTIÃO (CONT')
 Estás preso nesta relação? Sentes
 te sufocado? Parece que, por mais
 que te esforces, ela nunca vai dar
 valor aos teus atos, aos teus
 sacrifícios?

Tomás mantém a mesma posição, ouvindo Sebastião atentamente.

SEBASTIÃO (CONT')
 Sei que não estou em nenhum lugar
 para te aconselhar filho mas se te
 sentes assim tens de fazer algo,
 tens de te mexer. Não podes ficar
 assim. Irás dar cabo de ti dessa
 forma. Se te sentes assim, tens de
 mudar.

Tomás levanta a cabeça e olha para Sebastião. Ele sorri para
 Tomás e este sorri de volta.

SEBASTIÃO
 (Apontando)
 Olha! O sol está a nascer.

Ficam ambos sentados no banco em silêncio, a olhar para o
 céu à medida que o sol nasce.

22.

8. INT. CARRO DE TOMÁS - TARDE, LEIRIA

Tomás e Diana estão ambos dentro do carro em silêncio. Diana está com ar furioso, trancado, virada na direção da porta e Tomás está calmo e sério. Diana pega na sua mala do chão do carro e sai do mesmo, batendo com a porta e começando a afastar-se com um andar apressado.

Tomás inspira fundo, suspira e liga o carro. Coloca o pisca e entra na faixa de rodagem. Ele recebe uma notificação da "OnaWay", vê o telemóvel e bloqueia-o, continuando a conduzir. Ouve-se novamente o som da aplicação, ele desliga a internet e bloqueia o telemóvel novamente. Ele olha me frente e segue pela estrada saindo de Leiria em direção à costa.

Ele chega a uma vila perto do mar, estaciona perto da praia e sai do carro. Tomás olha em volta para a paisagem, pega no telemóvel e liga para sua mãe.

MARGARIDA

Estou? Tomás? Que se passa filho?

TOMÁS

Vou refazer os exames mãe. Vou voltar a tentar.

MARGARIDA

Então e a Diana filho? Como é que vais fazer com ela?

TOMÁS

Não te preocupes mãe isso...

Margarida interrompe novamente Tomás, ignorando.

MARGARIDA (CONT')

Enfim, tu é que sabes. Olha, ainda estou zangada com o Paulo. Não sabes o que ele fez no outro dia, ele...

Tomás desliga a chamada. Ele coloca-o no bolso, suspira de alívio e continua a olhar para o horizonte.

FIM.