

**Mestrado em Artes do Som e da Imagem**

# **Tempestade Criativa: A exteriorização do espaço mental no cinema**

**Beatriz dos Santos Bernardo**

**Orientação de José Luís Magusteiro Bértolo**

**Março de 2024**

Para mim,  
que perante todas as intempéries, terminei esta viagem.

# ÍNDICE

<b>AGRADECIMENTOS</b> .....	4
<b>ABSTRACT</b> .....	5
<b>INTRODUÇÃO</b> .....	7
<b>I O FILME NÃO DIZ SÓ COM PALAVRAS: ENQUADRAMENTO TEÓRICO</b>	10
1.1 "Encenar é um olhar, montar é um batimento de coração" .....	12
1.1.1 A musa Maya Deren .....	17
1.2 Psicanálise no cinema .....	20
1.3 Simbologia .....	23
<b>II METODOLOGIA</b> .....	26
2.1 Planificação .....	28
2.1.2 Tripartição .....	29
2.2 Busca de significados .....	31
2.2.1 Referências Visuais .....	36
2.3 Atmosfera sonora .....	39
<b>III APRESENTAÇÃO DE RESULTADOS</b> .....	41
3.1 Soluções Práticas de <i>Tempestade Criativa</i> .....	42
3.1.1 Floresta-labirinto .....	42
3.1.2 Sequência de Sonho.....	44
3.1.3 Café .....	45
<b>CONCLUSÃO</b> .....	47
<b>BIBLIOGRAFIA</b> .....	49
<b>APÊNDICES</b> .....	51
<b>ANEXOS</b> .....	54

## AGRADECIMENTOS

Agradeço principalmente ao meu orientador de tese, o professor José Bértolo, por toda a ajuda e por ser a primeira pessoa realmente interessada nas minhas ideias. A ele, que nunca desistiu deste projeto, o meu muito obrigada.

Agradeço também à minha família, que se propôs sempre a ajudar no que pôde, à minha irmã que me acompanhou em algumas pesquisas, ao meu pai que me deu ideias e soluções, e à minha mãe que montou cenários no meio do nada comigo.

Agradeço também aos meus amigos, que me ajudaram, tanto a realizar o projeto, como a me motivar para não desistir, principalmente às minhas atrizes, Maria Beatriz Alves e Catarina Ferraz, ao meu colega e amigo Marco Oliveira, pelas sessões de *brainstorming* e pelo apoio emocional para atravessar este Mestrado, aos meus amigos improváveis Fernando Cruz, o meu exímio montador de emergência, e Afonso Soeiro, que apesar de serem de outra área de estudo, ajudaram-me com o seu saber curioso e sabiam sempre dizer-me quando era hora de descansar, e ao meu colega de casa Diogo Magalhães, por ouvir todos os meus devaneios acerca deste projeto.

Obrigada.

## ABSTRACT

Pretende-se neste projeto de tese analisar e problematizar o espaço no cinema, na medida em que da sua organização depende a criação de uma dada atmosfera visual e sonora, da qual decorre, por sua vez, a capacidade do filme de exprimir e exteriorizar as sensações dos personagens e a tonalidade afetiva e emotiva das cenas. Como contribui a composição do plano, dos elementos e decisões que o constituem e instituem as suas articulações com outros planos - movimentos dos atores e objetos móveis, das luzes, das cores, do enquadramento, dos ângulos de câmara, dos *raccords* (da montagem), da própria *découpage*, do som e das palavras - para a construção de um dado espaço físico, que remete para o espaço mental.

A esta abordagem teórica responde a criação da curta-metragem intitulada *Tempestade Criativa*, que narra a história de uma aspirante a poetisa que não consegue escrever porque sofre de síndrome do pensamento acelerado. Será contada a sua viagem interior, a partir de uma exploração do espaço cinematográfico que procurará materializar a paisagem interior da personagem e os seus diversos matizes psicológicos e emocionais.

Palavras-chave:

espaço mental | exteriorização | cor | *mise en scène* | simbologia | cinema

The aim of this thesis project is to analyze and problematize physical space in cinema, insofar as its organization depends on the creation of a given visual and sound atmosphere, which in turn results in the film's ability to express and externalize the sensations of the characters and the affective and emotional tone of the scenes. How does the composition of the shot, the elements and decisions that constitute it and establish its articulations with other shots - the movements of the actors and moving objects, the lights, the colors, the framing, the camera angles, the *raccords* (editing), the *découpage* itself, the sound and the words - contribute to the construction of a given physical space, which refers to the mental space.

This theoretical approach has led to the creation of the short film *Creative Tempest*, which tells the story of an aspiring poet who can't write because she suffers from accelerated thinking syndrome. Her inner journey will be told, based on an exploration of cinematographic space that seeks to materialize the character's inner landscape and its various psychological and emotional nuances.

Key-words:

mental space | externalization | color | *mise en scène* | symbology | cinema

# INTRODUÇÃO

Cada indivíduo percebe o mundo à sua volta de maneira diferente, o que provoca a criação de um espaço mental diferente para cada percepção individual. Qual seria a melhor forma de o representar? Qual a maneira mais eficaz de expor a criatividade no seu estado mais primário — ainda dentro da mente? Este projeto retrata, através de uma curta-metragem focada na viagem de autodescobrimento da consciência criativa e a procura de concílio com a mesma, o interior de uma mente conturbada e demasiado veloz para acompanhar o ritmo do mundo. Esta é uma tentativa de exteriorização deste espaço do consciente, que mistura o real com o imaginário e o onírico, tolda os sentidos que percebem a realidade com os sentimentos e sensações causadas pelas linhas de pensamento que se atropelam umas às outras, incessantemente.

Decidi escolher este tema devido a eu própria me ter sentido um pouco assim, no início deste projeto; tinha várias ideias, sem nunca as conseguir colocar no papel completamente por ser abalroada por novas hipóteses, novas visões. Observo que o “bloqueio criativo” é habitualmente visto como uma folha em branco, mas, para mim, por norma, é uma folha rabiscada, riscada, desfigurada, amachucada, e, muitas vezes, rasgada e deitada fora. E, apesar de saber apreciar a beleza de um papel em branco, assim como o seu potencial, penso que esta “tempestade criativa” é também extremamente interessante, quer do ponto de vista cinematográfico, quer do ponto de vista teórico.

No presente projeto, abordo também, de certa medida, as doenças mentais, pois, para criar os parâmetros comportamentais de Ânia (a personagem principal da curta de ficção que integra esta tese), baseei-me na Síndrome do Pensamento Acelerado e nos seus sintomas (tais como fácil irritabilidade, insónia, ansiedade, entre outros). Este é um tema cada vez mais discutido na sociedade atual, mas que pode ser ainda muito mais explorado, assim como o cérebro humano.

Em 2022, também no âmbito do Mestrado em Artes do Som e da Imagem em que este projeto se insere, formulei a história que queria retratar no filme *Tempestade Criativa*, e cheguei à conclusão de que a forma como trabalharia o espaço, assim como a caracterização das personagens, e a própria pós-produção, seria efetivamente crucial para passar as pequenas nuances subliminares da condição da personagem e do turbilhão silencioso em que vive com cada gesto, cada palavra, cada cena. Para além de a *mise en scène* ser uma temática do meu interesse, sinto que devo explorá-la ao máximo, para poder

dominá-la e utilizá-la em futuros projetos audiovisuais, e este projeto surgiu como a oportunidade perfeita para tal efeito.

Deste modo, começo pelo estudo da *mise en scène* (extremamente importante para trabalhar o espaço e a sua representação), em que o ponto de partida será, principalmente, Jacques Aumont (e as referências do seu livro *O Cinema e a Encenação*), de quem também vou também invocar uma parte dos seus estudos sobre a aproximação entre o cinema e a pintura. Designadamente, pretendo aproximar o movimento surrealista a algumas sequências do meu filme, remetendo assim, mais uma vez, para a noção de um espaço onírico.

Outra referência essencial para este estudo será a realizadora Maya Deren, tanto pelos seus trabalhos escritos quanto pelos seus filmes. Desde soluções práticas da representação cinematográfica da psique até à montagem do filme, esta artista tem um trabalho rico de cinema experimental, que coloca de forma instigante o espaço onírico e o espaço real no mesmo plano de existência.

Pretendo, seguidamente, abordar brevemente Christian Metz, no seu estudo de psicanálise do cinema, no início desta investigação. Muito do seu trabalho parte de e é focado na semiótica, algo que pretendo também estudar se quero carregar este projeto de simbolismos e significados subliminares de forma a criar uma atmosfera que reflita a luta interior da personagem principal.

Por último, uma referência que não pode deixar de ser exposta é o *Dicionário dos Símbolos*, de Jean Chevalier e Alain Gheerbrant, utilizado também para trazer simbolismo a objetos e elementos visuais e sonoros para a atmosfera do filme, assim como vários estudos acerca da cor, tomando tudo isto em consideração em decisões de construção do plano (tanto em pré como em pós-produção).

A condição da qual Ânía padece faz com que o cérebro crie linhas de pensamento demasiado rápidas para a pessoa conseguir acompanhar e reagir ao que a sua mente está a processar. Isto vai refletir um mal-estar, um sentimento vertiginoso de velocidade, que se passa dentro de dela, e que é impercetível do lado de fora. Assim, neste tema da exteriorização do espaço mental, quero fazer um paralelo com o espaço físico exterior, e tentar moldá-lo para parecer e fazer sentir o que a escritora está a sentir e a pensar. Proponho, portanto, usar todas as ferramentas e as potencialidades expressivas do cinema, de forma a materializar e transmitir o problema que Ânía, a personagem principal, está a

atravessar. O turbilhão de ideias que está dentro dela, os seus medos e frustrações exacerbados, a “tempestade criativa”.

Com este trabalho pretendo, essencialmente, investigar a importância da *mise en scène* e dos seus pequenos pormenores na interpretação da cena, para tal criando uma atmosfera gritante, juntando todos os recursos imagéticos, sonoros e técnicos, que façam com que a *mise en scène* “fale” com o espetador, mais ainda do que os diálogos ou as ações. Quero, para o mesmo efeito, ligar noções psicológicas de cor, forma e simbolismos para exteriorizar o espaço mental interior, e explorar a interpretação da mente humana dos signos para transmitir ideias e sensações de forma subliminar, baseando-me em algumas lições da semiótica.

Criei, então, uma divisão tripartida da curta-metragem que vai integrar esta investigação: floresta-labirinto, sequência de sonho e café. Estas três partes representam vários estágios de “loucura” de Ânia, assim como três maneiras diferentes de a abordar. Na floresta-labirinto, irei concentrar-me em composição de plano e ângulos de câmara, assim como algum trabalho sonoro, para moldar a floresta onde a personagem principal se encontra no início do filme, perdida, para criar um paralelismo com a confusão que sente interiormente. A sequência de sonho é um mergulhar profundo no subconsciente de Ânia (onde entra a maior parte do estudo de *Dicionário dos Símbolos*), carregado de signos que trabalham para alcançar a atmosfera caótica que reina na cabeça da personagem, mas que começa a abrandar à medida que esta viagem de autodescoberta começa a chegar ao seu destino: o café. O café é visto como o ponto de chegada, a meta. É onde todos os problemas vão desaparecer milagrosamente, ou assim é suposto. Quero que tudo nessa última secção transpareça calma e paz, mas com um sabor agridoce, pois as doenças mentais não se curam de um momento para o outro, e não é de todo a minha intenção romantizar este tema pesado ou passar essa mensagem final.

# I

## O FILME NÃO DIZ SÓ COM PALAVRAS: ENQUADRAMENTO TEÓRICO

O célebre “show, don’t tell” é-nos inculcado, aos alunos da área do cinema e do audiovisual, como um dos grandes bês-á-bás do cinema contemporâneo. Percy Lubbock (1921) explicou que uma narrativa facilmente se apresenta à frente de um escritor, mas com o que ele mais se preocupa é de como a apresentar, como é que poderá transmitir ao leitor as sensações, os pensamentos por detrás dos “factos” das palavras; a ficção só se inicia realmente quando as ações contam a história por si mesmas, e aqui se originou a famosa frase (p. 63).

Dentro deste conceito de mostrar ao invés de dizer, podemos ainda chegar a uma noção de sugestão. O que é sugerido pode ser muito mais forte do que o que é transmitido nu e cru, ainda que não seja dito em nenhuma das situações. É certo que isto depende sempre da situação; se o objetivo do realizador for chocar o espectador, umas entranhas expostas poderão surtir melhor efeito do que subtilezas. No entanto, por vezes o que não se vê pode ser igualmente poderoso e chocante (se não mais, até). A sugestão é como um texto lacunar, o qual o cérebro, aliciado, tenta completar. Esse exercício é um grande fator para manter o espectador cativado, e fazer com que, de alguma forma, sinta que faz parte da narrativa e do universo ali apresentados diante de si, tanto por o completar, como pela sensação de imersão que fazer este exercício constantemente lhe oferece. Este método sugestivo é principalmente eficaz nos géneros *thriller*, terror ou policial; uma perseguição sugestiva pode facilmente ser muito mais emocionante do que mostrar uma personagem que simplesmente corre atrás de outra, ficando cada vez mais próximos da câmara. A sugestão de barulhos, elementos do *décor* que mudam de sítio, mudanças de iluminação, pequenas “espreitadelas” do perseguidor, ou até mesmo pequenos sustos que a vítima possa ter com sons ou ações a decorrer à sua volta, cria algum prenúncio do que vai acontecer: a vítima será encontrada pelo perseguidor. Todos estes elementos criam o consagrado *foreshadowing* (pequenos detalhes que dão indícios ou pistas de eventos futuros ou desfechos da narrativa), sugerindo que algo está errado, que a vítima está a ser perseguida (sem ter de o dizer uma única vez e sem o mostrar de forma explícita) e a tensão aumenta exponencialmente, dentro do próprio filme, e no espectador.

Assim, como exposto no exemplo anterior, a melhor maneira de mostrar, e não dizer, ou, melhor colocando, sugerir, e não descrever, será, creio, através de uma narrativa com uma dimensão mais subliminar. Assim como, como diz Edward Dmytryk, o melhor ator é aquele que sugere que não é ator — aquele que interpreta “com os olhos” (como citado em Aumont, 2006, p. 72)<sup>1</sup>, também a ação mais marcante é a sugerida, e não a que se mostra despida diante dos nossos olhos: brincar com a mente, como ela reage a certos estímulos de luz e cor, como os percebe, o que significam, o que lhe dizem certos objetos, certas formas, certos espaços. Neste projeto, que visa tornar, de alguma forma, perceptível o espaço mental, o mais importante é, de facto, o que diz o espaço, o plano, o som, o ambiente, e não a boca da personagem. Para este fim, será necessário estudar a fundo todos os elementos que constituem a atmosfera cinematográfica, todos os elementos visuais e sonoros do plano. E, para iniciar esta jornada, irei basear-me em diversos estudos, para perceber que abordagem tomar em relação aos vários fatores mencionados.

---

<sup>1</sup> AUMONT, Jacques “*O cinema e a encenação*”, p. 72: o autor explica que Edward Dmytryk afirma este mesmo assunto várias vezes perante as suas obras, como “*On Film Directing*” .

## 1.1 “Encenar é um olhar, montar é um batimento de coração”

*Mise en scène* pode rever-se em demasiadas descrições, e ao longo da breve vida do cinema, este foi um tema bastante esmiuçado, mas sem muitas vezes chegar a uma conceção que não fosse efémera, ou, principalmente, única. Quase como uma disciplina de arte independente do próprio cinema, cada autor (ou pequeno grupo de autores) teorizou-a de forma diferente, sendo, por exemplo, mais relaxada ou mais rígida (entre outros fatores que desenvolverei adiante) consoante a sua própria visão e/ou experiência de execução.

A encenação<sup>2</sup> é, essencialmente, tudo o que está à frente da câmara, que compõe o plano. É a arte do aparecer, e de parecer o mundo à sua volta, numa verosimilhança mais ou menos fantasiada, mas sempre credível até certo ponto. É distinguir o essencial do que é filmado, e destacá-lo, torná-lo visível, quase que palpável (dentro da limitação física do ecrã, claro está). É algo ponderado, pensado de forma precisa. É também a matéria principal para causar o fascínio, que é, como Mourlet (1959) define, a “absorção da consciência pelo espetáculo [...] impossibilidade de se libertar das imagens, movimento impercetível em direção ao ecrã de todo o ser” (p. 36) (no fundo a imersão a que me referi no início do capítulo e que quero atingir), e, segundo o autor citado, causar isto no espetador torna um realizador num verdadeiro *cinéasta*. Estas noções são, no fundo, algo com que realmente concordo, e que quero perseguir, principalmente com o filme *Tempestade Criativa*.

Depois de explorar sucintamente a história da encenação, como começou no teatro, adaptando as suas regras ao cinema, que, numa relação inconstante e intensa de amor-ódio ora as repudiava, ora as venerava, achando infundáveis meios-termos entre os dois extremos, cheguei à conclusão de que o meu objetivo, no meu filme, seria próximo de tornar o olhar da câmara/espetador o mesmo da escritora, ou o mais aproximado possível. Chegar ao “sensorialmente realista, mentalmente simbólico” (como citado em Aumont, 2006, p. 120), até que ambos colidam numa amálgama caótica, que traga, posteriormente, a calma depois da tempestade.

Neste livro, atrás mencionado (*O Cinema e a Encenação*), Aumont dá a conhecer, entre muitas outras noções e tópicos, duas principais abordagens à *mise en scène* bastante

---

<sup>2</sup> como traduz Pedro Elói Duarte o termo ‘mise en scène’ no livro de Jacques Aumont “*Le Cinéma et la mise en scène*”.

distintas: à maneira de Roberto Rossellini, cineasta do Neorealismo Italiano que abraça o inesperado, o imprevisto, e tem em conta as infundáveis surpresas (agradáveis ou não) da rodagem, e, por outro lado, a de Sergei Eisenstein, cineasta soviético, que é mais autoritária, que não deixando espaço para “erros” — tudo é calculado pelo cineasta até ao ínfimo pormenor — o domínio do plano deve prevalecer. E, apesar de a visão de Rossellini parecer mais equilibrada (pois, se algo que cinco anos a estudar cinema me ensinaram, foi que a melhor abordagem — e por vezes a única possível — é mesmo abraçar o improvisado e dar liberdade à equipa e aos atores de darem uma contribuição criativa ao projeto), Eisenstein não deixa de ter pontos fortes e que se aproximam daquilo que quero fazer formalmente no meu próprio filme, neste projeto. Assim sendo, dele parto, não intencionando ser tão autoritária, para me encontrar numa zona cinzenta entre os ideais de trabalho do espaço de rodagem propostos pelos dois grandes cineastas. Olhando os estudos e ensinamentos de Eisenstein, que, de facto, ensinou durante anos numa escola de cinema, dando aos seus alunos exercícios desafiadores e aprendizagens íntegras e interessantes, não posso deixar de sentir um certo afeiçoamento pela sua proposta, pois, tal como eu, interessava-se por um vasto leque de temas e, para cada um desses temas, tinha em conta diversas teorias e práticas.

Segundo a sua visão, a própria encenação acaba por ser uma extensão da exteriorização de um espaço mental (como citado em Aumont, 2006, p. 143), imaginário: uma representação prática do mundo real, mas que nunca será a sua cópia perfeita. E esta espécie de definição vai completamente ao encontro do estudo no centro desta dissertação: a exteriorização de um espaço mental. Esta afirmação só vem reforçar o facto da *mise en scène* e o seu estudo, assim como a sua implementação prática, ser fulcral nesta investigação. Para o cineasta soviético, a utilização do cinema como apenas meio reprodutor da realidade era um ato de ineficiência; e disso posso retirar que não quero gravar uma floresta ou um café que sejam meros espelhos da realidade: quero que sejam distorcidos pelo olhar subjetivo da personagem.

A incessante procura por causar algum tipo de emoção ou sensação no espetador levou Eisenstein a — entre outros, certamente — dois conceitos bastante pertinentes: transferência e sinestesia. A noção de transferência envolve provocar um efeito consoante a relação dos elementos do plano: ora podem conviver pacificamente, entrar em conflito, ou ainda (e este tipo de transferência é o predileto do cineasta) adicionar um ou mais elementos inesperados. Por sua vez, sinestesia é a experiência multissensorial complexa causada por uma só impressão. J. Dudley Andrew oferece dois exemplos no seu livro *The*

*Major Film Theories – An Introduction* (1976) ao comentar este assunto, aos quais vou também recorrer. Para a transferência, invoca *Bronenosets Potyomkin*, quando a personagem Odessa diz: “Vamos chamá-los”, a sua resposta é dada por um elemento inesperado; ao invés de diálogo ou ações de uma resposta direta, o plano é seguido da sombra dos soldados a marchar. Ou seja, ocorre uma transferência de efeito entre elementos. Já para a sinestesia, trata-se de um filme, não de Eisenstein, mas de Jean Vigo (*L’Atlante*), mais especificamente quando a noiva Dita Parlo, depois de casar, sobe do porão, e a câmara aproxima-se dela para um plano aproximado, o “sol” brilha resplandecente no seu rosto, o que faz com que ela instantaneamente sorria, e a tripulação culmina a atmosfera com uma serenata. Todo este conjunto de elementos simultâneos causa a sinestesia: um momento único que causa tantas sensações boas pela visão, a audição, e imediatamente transporta o espectador para aquele momento, como se fizesse parte dele também, como se quase sentisse o sol tocar-lhe a pele também. Com esta última noção, Eisenstein acredita na capacidade do cineasta de construir de variadas formas as múltiplas sensações que quer causar em quem vê o filme (p. 51).

A sua abordagem a esta encenação rígida é, sem dúvida, utópica, principalmente para eu própria a colocar em prática, visto trabalhar com atores amadores e uma equipa extremamente reduzida. No entanto, a sua doutrina de encenação “correta” ser algo extremamente ponderado, num processo em que o plano é decomposto para se focar na significação a ser transmitida, é extremamente útil. Para Eisenstein, a encenação correta é “manifestar as tendências das personagens em relação ao conflito motriz” (conceito que vai ao encontro de algumas bases também da fenomenologia), ou seja, tudo gira à volta das sensações causadas nas personagens, com a finalidade de se espelharem na audiência. Exigia mesmo que “qualquer átomo do filme contivesse uma interpretação global do argumento”, (Aumont, 2006, p. 156) o que, por muito apaixonante que pareça, é extremista, levado à letra. No entanto, a importância dada a estes fatores q.b. é equivalente ao meu projeto. Com a finalidade de perseguir estes ideais, trabalhou bastante os processos de significação, que o levou a idealizar “normas”, como a utilização do plano ligeiramente picado para dar a sensação de sufoco, e a escrever ensaios como “*Color and Meaning*”, uma grande lista de simbolismos relacionados à cor e ao seu uso, na qual observa e analisa diversos filmes.

Por outro lado, Rossellini tem algo brilhante, que posso aproveitar principalmente para a primeira secção do meu filme: a renúncia do domínio total em aceitação do

improviso. Nem num estúdio é possível controlar absolutamente tudo, quanto mais no exterior, que é onde a maior parte do meu filme se passa. E é este improviso, este abraçar do indomável que dá realidade ao cinema. A tática (já acima brevemente enunciada) de deixar os atores decidirem o preenchimento das personagens também lhes confere uma autenticidade, que, conseqüentemente, tem o potencial de criar mais empatia com o espectador. Encontra-se aqui, portanto, uma flexibilidade (a tal zona cinzenta): dominar o argumento e a cena de tal modo que seja claro e transparente o que quero representar, e aproveitar este detalhado entendimento para encenar de forma eficaz todos os planos, mas deixar a mente aberta ao improviso, quer dos atores, ou das alterações climatéricas, por exemplo, e absorver tudo isto no universo diegético, tornando-o mais rico e verosímil.

Voltando à noção de sugestão, dada no início do capítulo, é impossível não referenciar o efeito de Kuleshov. A experiência em questão remetia para um exercício de montagem: a justaposição do mesmo plano frontal de um ator com uma expressão neutra era interpretada de forma diferente consoante o plano que lhe seguisse. Um plano de um prato de sopa demonstraria fome, o de uma criança morta, tristeza, e o de uma mulher atraente, desejo carnal. Esta noção é muito poderosa, pois mesmo que a cenografia dos planos não fosse coerente, o cérebro do espectador completa a narrativa (o “texto lacunar”) da mesma forma. O que dá significado à cena, uma noção de contexto, e, logo, interpretação daquilo que pode não ser claro, é a montagem.

A ideia de montagem remete para André Bazin, que desenvolveu noções teóricas e conceptuais também substancialmente valiosas do ponto de vista da minha investigação. Desde os seus “erros”, como a “sobrestima” do “valor intrínseco” do uso de planos longos com profundidade de campo (pois este não está necessariamente ligado ao realismo ou à evidência) (como citado em Aumont, Bergala, Marie & Vernet, 2009, p. 78), por exemplo, mas muitas das suas ideias são bastante pertinentes para este estudo. Não é por acaso que, de forma semelhante a Bazin, Godard defende a montagem como “instrumento emocional insuperável” (como citado em Aumont, 2006, p. 109), e pretendo usar esta noção completamente a meu favor, porque, apesar de recorrer principalmente à encenação, quero também tirar partido da montagem em si. Retomando a premissa da necessidade (ou preferência) da verosimilhança da *mise en scène* ao mundo real, temos um aspeto de Bazin que colabora muito para este “cinema da transparência” (Aumont, Bergala, Marie & Vernet, 2009, p. 72) — o *raccord*. Um *raccord* que traga o realismo da cena, não dos eventos em si, mas da credibilidade que o que se passa à frente dos nossos olhos é um evento presente, é extremamente importante para atingir o fascínio.

É um elemento que muitas vezes é subestimado, tido como garantido, mas o seu estudo intensivo é que faz com que seja realmente utilizado eficazmente. Auxilia a *decoupage* a ser “transparente”, trabalhando com elementos de continuidade. Por isto, é algo tido como impercetível, o que não implica que não possa ser alvo de um estudo extensivo, e estrela do seu próprio subcapítulo. Tem, na verdade várias vertentes e pontos de interesse, entre os quais os mais importantes de ressaltar são o olhar (um olhar para algo ou alguém fora de campo, segue-se por norma do que está a ser olhado), o movimento (movimento de direção e velocidade semelhantes em dois planos diferentes, não necessariamente do mesmo objeto diegético), o gesto (mudança de ponto de vista do mesmo gesto de uma personagem em planos diferentes), e o eixo (dois momentos do mesmo acontecimento com uma aproximação ou afastamento do ponto de interesse). Estas figuras de *raccord* são as mais utilizadas, as mais basilares.

Depois de todos estes pontos um pouco mais formais, podemos voltar a focar-nos na parte “artística” das coisas. Tomando partido de todas as normas acima detalhadas, necessárias não só para este projeto em específico, como em grande parte do cinema em geral, considero pertinente destacar uma grande artista e referência, e como o seu olhar poético me ajudou a aproximar-me do que queria para o meu filme. Antes disso, porém, gostaria de deixar um último apontamento. Aproveitando a menção da poesia a propósito de Deren, termino este capítulo com as poéticas palavras de Jean-Luc Godard, com a sua metáfora que junta dois alicerces do cinema: “encenar é um olhar, montar é um batimento de coração”.

### **1.1.1 A musa Maya Deren**

Maya Deren foi uma das mais influentes realizadoras de filmes avant-garde americanos, destacando-se de entre a sua obra o clássico “*Meshes of the Afternoon*” (do qual retirei algumas referências para o meu filme, que serão posteriormente mencionadas). Deren também escreveu, para além de críticas e textos teóricos, poesia, que, assim como a dança, incorporou nos seus filmes e trabalhos teóricos sobre o cinema, pois só conheceu a sétima arte numa fase algo tardia da sua carreira. Para a artista, encontrar o cinema foi como calçar uma luva que serve na perfeição, e, no seu entender, a poesia, na sua vertente puramente lírica, tem mais parecenças com o cinema do que com a literatura, transcendendo-a, e é, como o cinema, uma metodologia composicional de

formas visuais. Esta perspetiva é particularmente inspiradora para mim, e revejo-me bastante no trabalho da realizadora, tendo-a em grande admiração. Por isso, e por considerar que o trabalho de Deren reside no horizonte deste trabalho, julguei pertinente dedicar um subcapítulo desta dissertação a esta “musa” do meu projeto cinematográfico.

Especificamente no texto “Creative Cutting”, que integra o livro *Essential Deren: Collected Writings on Film* (2005), a artista fala da importância que a montagem do filme e o seu domínio por parte do operador de câmara têm para com a qualidade do mesmo. Um filme não é feito de um conjunto de planos bons isolados, mas depende sim da fluidez com que são montados. Para além disso, muitos benefícios são trazidos pelo facto de a pessoa que segura a câmara ter já na cabeça uma “visualização” do filme, tanto em termos de contribuir para a economização de tempo e recursos, como de exercer uma preocupação mais acentuada com pormenores de iluminação e ângulos de câmara, por exemplo, que podem impactar drasticamente o produto final. Esta “economia de afirmações” é um conceito muito recorrente no trabalho prático e teórico de Maya Deren (pp. 139 - 146).

Para explicitar esta importância, Deren fala do facto de a duração de um plano ser diretamente relacionada com a sua importância. Não é por um plano ser mais interessante visualmente que deve permanecer mais tempo na tela, se só vai adiar a ação do filme. Tomando um exemplo mais prático, a personagem é filmada a entrar num edifício com dois planos, um plano aberto para o espectador identificar o sítio, e outro, talvez panorâmico, a seguir mais de perto a personagem, identificando-a a ela e à sua ação. Neste caso, o mais importante é a ação em si, logo o plano do edifício é meramente uma referência espacial. Isto significa que o plano deveria ter apenas a duração necessária para permitir ao espectador que se situasse. No entanto, se o edifício tivesse valor sentimental para a personagem, se um grande objetivo ou sonho seu fosse lá chegar, por exemplo, aí o plano deveria ocupar mais tempo no ecrã.

Este controlo do tempo de duração dos planos é também uma ferramenta crucial para criar tensão numa cena. Se o tempo de um plano exceder a ação a ser executada, por exemplo, quebrar-se-á a tensão. Desta forma, um plano em movimento ocupará mais tempo comparativamente a um plano estático sobre o mesmo objeto, pois o movimento traz nova informação.

Ainda assim, um plano estático pode criar tensão, se “segurar” uma ação. A espera da conclusão cria expectativa e, conseqüentemente tensão, que só será aliviada com a com

a sua conclusão, o que neste caso significaria maior duração = mais tensão. A autora dá o exemplo do seu filme *A Study of the Body for the Camera* para exemplificar esta noção, em que utiliza quatro planos em *slow-motion* para adiar o aterrar de um dançarino de novo no chão depois de um salto ousado (Deren, 2005, pp. 141-142). Apesar de serem vários planos, ela monta-os meticulosamente, guiando-se pelo movimento do corpo, fazendo o espectador lê-los como se fossem um só (exemplo belíssimo do *raccord* de movimento, antes mencionado). A fluidez na montagem através do movimento também cria a ilusão de dois espaços fisicamente separados parecerem estar lado a lado, e até a uma ação repetida várias vezes parecer a mesma. O salto foi feito 4 vezes, mas o resultado parece acompanhar uma única tentativa.

O corte através do movimento da ação também é extremamente importante para criar tensão. Por exemplo, o ato de um homem chegar a um restaurante e sentar-se à mesa para comer, pode ser dividido em duas partes: a sua aproximação, e o gesto de se sentar à mesa. Por norma, seria dividido mesmo quando a personagem interrompe o passo para se sentar, e todo o movimento de se sentar e puxar a cadeira. No entanto, Deren sugere cortar o movimento do primeiro plano mesmo antes de ele parar em frente à cadeira, e começar o segundo plano com o personagem em close-up a entrar em campo, ou deixar o movimento do primeiro plano correr até ao momento de puxar a cadeira atrás, e o segundo plano começar a meio do movimento. Isto criaria, segundo a realizadora, maior tensão e daria mais interesse e curiosidade a uma ação “banal”.

Maya Deren trabalhou vários aspetos de um filme para criar tensão. Os conceitos elementares de montagem aqui trabalhados ser-me-ão úteis, pois um dos aspetos que quero desenvolver no meu filme é, exatamente, a montagem. E a tensão será crucial para criar a atmosfera de agonia e desconforto que a minha personagem principal sente constantemente, assim como tornar o filme mais interessante, pois peço noutros estímulos por se passar quase sempre no mesmo sítio e com apenas duas personagens que não dialogam muito.

## 1.2 Psicanálise no cinema

Difícilmente se falará de psicanálise, pelo menos em relação ao cinema, sem se falar em semiótica. A psicanálise tem, por base, o estudo do subconsciente e do inconsciente humanos, enquanto a semiótica estuda a interpretação dos signos. Uma mais clínica e outra mais filosófica, ambas se combinam para perceber e criar a ficção. Já Metz as junta no seu estudo do significante cinematográfico, *O Significante Imaginário: Psicanálise e Cinema* (1980), avançando até a hipótese de que a psicanálise pode pertencer à semiologia.

Esta vertente da semio-psicanálise tem uma célebre frase que deixa um pouco mais claro o efeito da credibilidade do cinema: “sei muito bem, mas mesmo assim” (Mannoni, 1973, p. 9). A discussão acerca da crença dos espectadores serem inocentes ou perspicazes vem desde as primeiras projeções dos filmes dos irmãos Auguste e Louis Lumière, nas quais se conta que as pessoas gritaram e fugiram da sala em pânico porque o comboio as iria atropelar. A verdade é que isso não pode ser levado em conta, visto que o cinema teve o seu nascimento principalmente num avanço tecnológico, logo o espectador também teria esta espécie de percepção como se “tivesse nascido ontem”, aproveitando o ditado, porque realmente nascera ontem, tal como a sétima arte. E, tal como a evolução cinematográfica cresceu a olhos vistos, assim amadureceu a percepção do espectador. Uma pessoa que entre numa sala de cinema, hoje e desde sempre (ou quase), propõe-se a ser apresentado a algo que não é real, mas deixar-se deleitar por uma fantasia credível. Por mais fantasioso que possa ser um universo alternativo, um planeta alienígena, ou um povo subaquático, que nunca vimos e pressupomos serem irrealis, esquecemos que sabemos disso, e deixamo-nos levar pelas belas histórias contadas sobre eles. É um engodo cooperativo, voluntário: a célebre “suspensão da descrença”. E mesmo sabendo, com toda a certeza, que o que está à nossa frente é ilusório, desde as maquilhagens, os laços emocionais entre personagens, os locais, conseguimos, involuntariamente, chorar com as personagens, rir com os seus infortúnios mais leves, deslumbrarmo-nos com paisagens de tirar o fôlego (fantasiosas ou não), e sustar a respiração na cena mais arriscada de um filme de ação. Estes são mundos coerentes o suficiente para poderem existir, pelo menos enquanto nos sentamos à frente de um ecrã.

Devido a este projeto retratar, de várias formas, o forro psicológico, um dos caminhos que foi tomado para criar a narrativa subliminar mencionada anteriormente, para além da psicanálise do cinema, foi uma aproximação introdutória à Semiótica.

Apesar de simplista, a Psicologia detém uma lei que dita que, se uma emoção existente exerce de alguma forma um movimento (esperança revolucionária através de um punho erguido no ar, por exemplo), a replicação desse movimento evocará a emoção correspondente no espectador. Esta lei pode então ser utilizada na montagem para induzir certas respostas emocionais aos estímulos expostos no ecrã. Esta noção simples pode muito bem ser a fórmula de clímaxes intensos de filmes, pois na simplicidade reside, por vezes, o poderoso mistério, o espaço para reflexão que a mente devora, felicíssima. E isto, na sua essência, é/faz parte da Semiótica.

Pegando na sua definição ancestral, dada por Santo Agostinho na Idade Média, o signo é “uma coisa que, para além da impressão que produz nos sentidos, faz com que outra coisa venha à mente como consequência de si mesma” (como citado em Fernandes, 2011, p. 165). Esta é a base da sublimaridade a que me refiro tão veemente. No entanto, depressa me apercebi que esta ciência é extensivamente ampla, o que poderia ser um pouco problemático, pois rapidamente poderia levar-me a um desvio indesejável relativamente aos aspetos mais fulcrais do meu filme. Não obstante o facto de, voluntariamente, e pela razão exposta, não me ter adentrado em demasia no campo da semiologia, retirei, do meu breve estudo da mesma, ensinamentos importantes que acabaram por contribuir para a consolidação do meu filme.

Algures no meio da Semiótica e da Semiologia (tidas por muitos como sinónimos, o que não é inteiramente verdade), ou entre Charles Sanders Peirce e a conceção triádica e Ferdinand de Saussure e a conceção dupla, há conceitos e noções extremamente enriquecedores para entender o impacto das ligações que o cérebro humano cria e criou entre coisas e sensações. Retiro então os seguintes ensinamentos do trabalho introdutório de José David Fernandes, que utilizou vários estudos de diversos autores acerca do tema.

Para Saussure, a semiologia ocorre na relação entre significante e significado, e o signo é o conjunto destas duas partes. E esse conjunto é sempre mental, ocorre na mente humana. Já Peirce adiciona um terceiro elemento, abrangendo assim mais tipos de signos. Deste modo, é criado<sup>3</sup> o triângulo semiótico, que mostra uma ligação direta entre

---

<sup>3</sup> O triângulo foi, na verdade, primeiramente inventado por Ogden e Richards, tendo depois sido adaptado com os termos de Peirce. Mas para esta tese não é tão essencial a história da Semiótica, mas sim o que é possível retirar e aprender com ela para este projeto.

interpretante e *representamen* ou entre interpretante e objeto, em que *representamen* e objeto não têm uma ligação ou relação direta (representada por uma linha tracejada). Assim, signo é algo que representa alguma coisa a alguém. Neste caso, não é importante se o signo é mental ou não, mas sim se o pensamento se dirige a objetos reais ou não.

A triangulação peirciana demonstra também a necessidade de contexto do aparecimento do signo (e do contexto/expectativa do recetor também), o que foi extremamente importante nesta procura de simbologias, principalmente no que diz respeito ao uso da cor. E, da mesma forma, a semiótica também divide em três os signos consoante as suas três etapas de pensamento: o **ícone** (aquele que é inegavelmente semelhante ao que representa), o **índice** (que tem alguns pontos em comum com o que representa, tem uma relação de contiguidade e uma ligação factual e direta), e o **símbolo** (cuja ligação ao que representa é convencionalizada e arbitrária, ou seja, baseia-se em leis pré-estabelecidas).<sup>4</sup>

---

<sup>4</sup> A estas três nomeação juntam-se outras, mas a divisão é a mesma, simplesmente os aspetos distinguíveis são diferentes. Uso apenas, então, a tríade mais conhecida e que mais me convém.

### 1.3 Simbologia

Escolhi algumas fontes de interpretação das simbologias das cores, dos objetos, e dos signos, no geral. O maior guia desta vertente do projeto, para ligar significados e sensações a coisas, animais e cores, foi o *Dicionário dos Símbolos*, de Jean Chevalier e Alain Gheerbrant (1996). Depois de um estudo intensivo deste livro, uma seleção de signos destacou-se claramente, com cinco elementos-chave, que devem ser mantidos permanentemente no filme, especialmente na sequência de sonho (a maior representação do subconsciente);

- A água, que surge como espelho da alma ou do subconsciente (quando quieta, transmite tranquilidade, quando agitada, demonstra o contrário) (Chevalier & Gheerbrant, 1996, pp. 1081-1088);

- A cor azul, que simboliza o infinito, o vazio, absorve tudo o que a ele se agarra, deforma e destrói qualquer objeto desta cor pintado; “estrada para o infinito na qual o real se transforma em imaginário” (Chevalier & Gheerbrant, 1996, p. 102); a transição do gradiente azul de claro para escuro simboliza a transição do consciente para o subconsciente, é um escape do mundo real, “não é deste mundo” (Chevalier & Gheerbrant, 1996, p. 103), e está também intimamente ligada ao próximo signo (Chevalier & Gheerbrant, 1996, pp. 102-104);

- Ponto cardeal Este, que aponta para a terra do nascimento/renascimento, ou a terra do deus da chuva (Tlaloc) e o seu jardim; simboliza o nascer do sol, e as cores vermelho do amanhecer e verde da relva (Chevalier & Gheerbrant, 1996, pp. 334-335);

- Sombra, que transmite a ideia do que é irreal e imutável (Chevalier & Gheerbrant, 1996, pp. 868-869).

Desta forma, as ideias principais esgotam-se nestes quatro simbolismos: um mergulho no subconsciente da artista, um limbo entre o real e o imaginário, onde ocorre o seu renascimento ao aceitar a mente tempestuosa que tem.

As restantes simbologias que retirei do livro e adaptei para o projeto serão utilizadas de forma orgânica; irão fundir-se consoante se pertencem uns aos outros ou não, numa amálgama caótica, mas ponderada, acerca das sensações e ideias que devem transmitir.

A ordem em que a lista é apresentada posteriormente, no capítulo 2.2, é um esboço primário de uma aproximação da esquemática sequencial das simbologias na duração da

sequência de sonho. O esquema final encontrar-se-á nos anexos, referenciado no capítulo Apresentação de Resultados - Soluções Práticas para “Tempestade Criativa” - Sequência de Sonho.

Para aperfeiçoar esta simbologia, estudei um pouco também (principalmente) a cor noutros autores, para que atuasse também nas restantes secções do filme, visto que estes símbolos mencionados atuariam quase estritamente na sequência de sonho.

Iniciando-me na escola gestaltista, interessei-me pela noção de que a visão humana não se reduz somente ao estímulo da retina, mas reside antes num estímulo mental que liga várias perceções, através de memórias, associações, etc... Segundo Rudolf Arnheim (cujos escritos, apesar de evitarem e até repudiarem o cinema sonoro, servirão de inspiração nesta parte de estudo mais visual), que defende bem esta “lição da Gestalt”, vemos “mais” do que os nossos olhos retêm. Aqui como exemplo entram todos os “trompe l’oeil” conhecidos, quer na arte ou no quotidiano; desde um carro que “encolhe” ao afastar-se velozmente pela estrada, a um desenho de giz feito por um rapaz na calçada que nos dá a sensação de que existe um precipício enorme diante dos nossos pés. A visão é, não apenas um mero sentido, mas antes “uma operação mental na qual o estímulo da retina desempenha apenas uma parte” (Andrew, 1976, p.36), alegando que o psicológico influencia a visão numa grande parte. Nos seus vários estudos, Arnheim afirma que o cérebro e o espírito humanos, para além de darem sentido à realidade, também a transformam. Apesar de as estruturas que a mente impõe ao que a rodeia se basearem nas estruturas existentes na Natureza, não deixa de alterar características físicas, como cor, tamanho ou profundidade dos objetos. Quantas vezes o exercício de o nosso cérebro preencher as lacunas nos leva a vermos por instantes algo, que num piscar de olhos, muda completamente? Então, se a forma, a cor, o tamanho, todas estas características físicas podem mudar e mudam com a nossa perceção, o que é que elas nos transmitem?

Comentando, por exemplo, a cor azul, que é um dos elementos simbólicos mais presentes no filme, temos muito a dizer. Seguindo o que foi já retirado do *Dicionário dos Símbolos*, o azul é uma cor que apela à passividade e à introspeção.

Adicionalmente, os seus vários tons têm significados diferentes: o azul acinzentado pode criar a sensação de saudade, da falta de algo inacabado, ao passo que o azul-cobalto pode invocar mais a erudição e a inteligência (Bellantoni, 2005, p. 116). Vários estudos

apontam o azul como a tonalidade da inatividade, e avançam que expor o espectador a esta cor poderosa durante um bom período de tempo faz com que ele se sinta fisicamente mais lento, e até mesmo frio; isto são respostas físicas, inconscientes que temos ao sermos expostos ao estímulo desta cor. O uso desta cor será determinante na conceção do meu filme, dado que os seus significados se aproximam de forma clara e inequívoca daquilo que pretendo transmitir.

## II

# METODOLOGIA

Jacques Aumont expressa, em torno da explicação de Éric Rohmer numa entrevista para os *Cahiers du Cinéma*, que “a planificação, de facto, tal como a encenação, é tudo menos uma operação técnica. É um trabalho intelectual e estético” (Aumont, 2006, p. 50). Assim sendo, chega agora o momento de definir o estético e o técnico, tendo, ainda assim, o trabalho intelectual exposto no capítulo anterior em conta.

“Tempestade Criativa” é a expressão que formulei para os ataques violentos de criatividade dos quais a personagem principal sofre. Uma maneira poética, mas exata (tanto quanto possível) de descrever o que acontece no interior da mente assim tão corrida é mesmo essa: tempestuosa. Uma chuva de ideias, que desvanecem rapidamente numa enorme poça que cobre todo o chão da consciência criativa.

Os primeiros objetivos formulados que o filme teria de cumprir, a meu ver, eram demonstrar da melhor maneira este estado mental caótico, e que o ritmo da curtametragem se assemelhasse ao ritmo alucinante das ideias ímpares da autora retratada. O próprio conceito do filme parte, de certa forma, da minha própria tempestade criativa. Coloquei nele uma quantidade assinalável de ideias que, à partida, nada tinham a ver umas com as outras, mas que choveram torrencialmente sobre mim. De alguma forma, olhei para a poça que formaram, e vi o seu reflexo a olhar-me nitidamente. Coloquei neste projeto de tudo um pouco do que gosto, do que faz a arte do cinema tão única, e assim atei todas as pontas soltas num bonito emaranhado de nós que é este projeto.

Mais bem descrita e inicialmente trabalhada pelo psiquiatra Augusto Cury, a síndrome do pensamento acelerado, na qual me baseio para o comportamento da minha personagem principal, é uma condição ligada ao excesso de informação processada pelo cérebro simultaneamente (apesar de, atualmente, se acreditar que o pensamento acelerado se trata mais de apenas um sintoma do que uma síndrome). De qualquer forma, no seu contemporâneo, o psiquiatra descreveu os sintomas principais da síndrome como insónia, irritabilidade fácil e incontrolável, dores de cabeça ou musculares, queda de cabelo anormal, alterações de padrões de apetite (ficar com mais fome do que o normal ou perder completamente o apetite), alterações de humor repentinas, ansiedade, dificuldade na concentração, inquietação constante, fadiga, intolerância de opiniões contrárias ou

divergentes da sua, e insatisfação constante (Curry, 2013, pp. 59 - 61). Analisando esta informação, coloquei todos estes sintomas nos maneirismos de Ânã, e tentei com que as pequenas conquistas do seu percurso fossem demonstradas a superar estes sintomas (como é o caso de adormecer — finalmente vence a insônia, um dos sintomas mais acentuados). Desta forma, a condição psicológica da poetisa ajuda também a demarcar o ritmo da narrativa e a traçar o rumo da história. Cada pequena conquista, faz com que o percurso se torne mais fácil, o mundo fique menos cinzento (também literalmente, há um aumento de saturação da imagem progressivo), e o filme em si mude de tom. O tratamento (não esquecer que deve ser sempre diagnosticado e seguido por um psicólogo ou psiquiatra) conta com atividade física, fazer várias pausas por dia para evitar estímulos simultâneos e exagerados, e atividades como ouvir música ou ler um livro. No caso da curta-metragem em questão, como já foi dito, esta síndrome é meramente uma inspiração, logo Ânã irá buscar no tratamento a caminhada como atividade física, e as pausas serão a sesta (quando ultrapassa o obstáculo da insônia). A partir daqui o ritmo estará notoriamente muito mais calmo, para passar à derradeira “cura”, onde Ânã encontra um espaço de paz.

## 2.1 Planificação

Surgindo de um exercício de mapeamento de território em vídeo, este projeto nasceu de uma *repérage*. Os locais de gravação foram, na verdade, os pontos estabelecidos desde início. Foi o descobrir um espaço novo, e tirar frutos dele, que me inspirou a dar mais atenção ao espaço que me rodeava, e como o influenciámos (ou como influenciámos a nossa percepção dele) consoante o nosso estado de espírito, experiências passadas, e por aí segue a lista. Como pode uma floresta, local comumente associado a serenidade e harmonia, ser visto como uma prisão de discórdia? Depende de o quão complexa seja a nossa mente e do quão turva seja a nossa visão. O que pode ser um local pacífico facilmente torna-se aterrador com um certo ângulo de câmara e uns determinados efeitos sonoros. Esta perspetiva foi dada por visitar frequentemente a floresta. A cada dia, um estado de espírito diferente, nuns dias mais serena, noutros, mais turbulenta. Isto fez-me até reparar que a minha memória da ida anterior acerca do espaço não batia com a realidade mostrada na ida seguinte. Depois de ter os locais definidos, e a ideia principal da história formada, que veio muito naturalmente depois do fim do exercício e de explorar todo o território proposto, foi relativamente intuitivo planificar o projeto a partir daí.

Foram feitos vários estudos, principalmente acerca da abordagem à personagem secundária, que considerei necessária para dar mais dinamismo à narrativa. Depois de um guião alinhavado com as ideias chave, fiz *castings* que me levaram a juntar uma atriz estudante a uma não-atriz. Os ensaios das duas juntas não deveriam ter sido tão breves, pois elas não tinham a “química” juntas que eu procurava, mas a estranheza e a distância emocional que me proporcionaram em cena acabaram por ser mais benéficas e coerentes com o idealizado para o filme do que uma cumplicidade mais estreita. Esta é das tais situações imprevistas, e que não podemos (ou não temos de) controlar, que acabam por enriquecer o filme, no seguimento da abordagem de Rossellini discutida num capítulo anterior. E apesar de tudo, fez sentido para mim: esta relação quase que artificial entre as duas figuras funcionava como um bom e subtil indício de que a segunda personagem não existia na realidade. Além disso, mostrava também que Ânia realmente não se conhecia nem tinha qualquer cumplicidade com a sua mente. Mais ainda: mantinha com ela uma relação de estranheza e desconforto.

Depois de adequar melhor o guião às capacidades das atrizes e mesmo ao que queria transmitir, ficou clara uma divisão em três partes do filme; três momentos, espaços-

tempo diferentes, mas interligados que, formalmente, acabariam por ser três abordagens técnicas e artísticas diferentes do espaço/cena.

### 2.1.1 Tripartição

Ao pensar o filme e a realização das suas cenas, claramente se forma esta tripartição; não necessariamente em três cenas, mas talvez três abordagens formalmente diferentes ao espaço (mesmo que este, essencialmente, seja sempre o mesmo). Estas secções, como as denominarei doravante, são: floresta-labirinto, sequência de sonho, e café. Cada uma das secções representa uma forma diferente de exteriorizar o espaço mental de Ânia, e a sua evolução com o decorrer da narrativa.

O primeiro, floresta-labirinto, é a demonstração de como Ânia percebe o espaço exterior. O espaço da floresta, que se torna confusa e paradoxalmente claustrofóbica, causa uma imensidão de dúvida e desorientação na personagem. Jogando com a montagem e com os ângulos de câmara, o objetivo desta secção é dar estas noções do espaço ao espectador. Um ambiente que, por norma, é libertador, calmo e acolhedor, deve agora tornar-se opressivo, assoberbante e confuso. Os grandes troncos de madeira devem alongar-se de forma perturbadora, e a beleza natural das folhagens deve entorpecer-se e tornar-se tão generalizada que impossibilite encontrar um caminho de regresso. No entanto, este tratamento do ambiente florestal deve gradualmente inverter-se, consoante haja progressos no caminho de Ânia. Estes progressos serão marcados pelos tais sintomas da Síndrome, estas pequenas marcas de evolução darão ao filme o seu ritmo narrativo.

A sequência de sonho é essencialmente o oposto da primeira secção; é um mergulho no subconsciente da personagem principal. É a vez do espectador de entrar na mente de Ânia, numa viagem alucinante, que mostra mais fidedignamente a velocidade dos pensamentos da escritora. Numa montagem rápida, planos mais ou menos curtos surreais baseados no estudo da simbologia de objetos e cores exposto anteriormente, as imagens e os sons serão deturpados e atropelados uns pelos outros consoante a mente da personagem se esteja a combater ou não. Apesar de ser apresentada como um sonho, esta secção é mais do que isso. Representa o âmago do subconsciente, por onde tudo o que é pensamentos, ideias e criatividade passa, mesmo aquilo que, consciente, não é dito ou admitido. Esta mistura de ideias, memórias fragmentadas e pensamentos desordenados

terá um caminho, um ritmo que demarcará o próprio filme. Aqui vemos inegavelmente a evolução de Ânia. A escolha de representar este mergulho como um sonho não visou apenas facilitar a execução do filme em termos práticos ou narrativos; é uma escolha ponderada e feita de acordo com a matéria narrativa do filme, logo propositada. Um dos sintomas da Síndrome do Pensamento Acelerado é a insónia, e este sono, que acaba por ser reparador devido ao desfecho do “sonho”, que se torna progressivamente mais calmo e coerente, é uma vitória palpável, um marco nesta viagem que a personagem está a travar.

Por fim, o café é o desfecho do filme. É um espaço cuja existência é pouco exata, podendo definir-se numa espécie de limbo entre o real e o irreal. O objetivo é mesmo transparecer essa incerteza; é suposto simbolizar a mente de Ânia, que se torna agora um lugar calmo e acolhedor, mas deve também simbolizar, simultaneamente, o novo olhar com que a personagem começa a perceber o mundo à sua volta como um espelho do seu interior. No entanto, este espaço ambíguo deve deixar (apesar da sua calma) uma sensação levemente desconfortável no espectador, visto ser o “lugar de Ânia”, onde só ela se sentirá em casa, e também para remeter à ideia de que não vai haver bonança permanente, simplesmente a personagem aceitou o facto das “tempestades criativas” existirem e fazerem parte dela e do seu processo criativo. O nome “café” surgiu devido à ideia original ter sido realmente um café, baseado na investigação feita no início deste projeto (a já referida *repérage* inicial), que era um espaço acolhedor, sossegado e colorido. Mas, à medida que o projeto foi avançando, este café tornou-se sobretudo a inspiração da conceção final de uma linha ténue entre o espaço exterior e interior.

## 2.2 Busca de significados

Debruçando-me mais detalhadamente na pesquisa de significados no livro de Jean Chevalier e Alain Gheerbrant, retirei, página a página, simbologias que, de alguma forma, se enquadrariam no que estaria dentro da mente da personagem principal. Reuni, então, a seguinte lista de pontos pertinentes para o filme:

- Marioneta - indivíduos sem sentido de propósito (ceder às expectativas alheias) (Chevalier & Gheerbrant, 1996, pp. 774-775);
- Dois aviões a colidir - linhas de pensamento a destruírem-se uma contra a outra (mais aviões, mais linhas de pensamento) / um avião demasiado carregado que não consegue descolar ou voa mal – mente demasiado cheia para funcionar corretamente (Chevalier & Gheerbrant, 1996, pp. 11-12);
- Bananeira: fragilidade do pensamento (Chevalier & Gheerbrant, 1996, p. 66);
- Pedra: não-movimento, passividade (Chevalier & Gheerbrant, 1996, pp. 810-811);
- Pau/Bastão: o apoio do peregrino (Chevalier & Gheerbrant, 1996, p. 918);
- Ligaduras: vida depois da morte; período de incubação e germinação (Chevalier & Gheerbrant, 1996, p. 66);
- Cubo: estabilidade (a sua desintegração - instabilidade); os quatro elementos (Chevalier & Gheerbrant, 1996, p. 268);
- Venda: cegueira; introspeção; a retirada da venda dos olhos significa a iluminação (Chevalier & Gheerbrant, 1996, p. 99);
- Cegueira: ignorância, negação de um facto óbvio, irresponsabilidade, loucura (Chevalier & Gheerbrant, 1996, pp. 99-100);
- Caverna: passagem para a Imortalidade (Chevalier & Gheerbrant, 1996, pp. 167-171);
- Bicicleta: Progresso de mérito próprio; equilíbrio, ou tentativa de o encontrar (Chevalier & Gheerbrant, 1996, p. 85);
- Barco: viagem (Chevalier & Gheerbrant, 1996, pp. 106-108);

- Caixa: símbolo feminino do inconsciente; esconde do mundo algo frágil ou maravilhoso (Chevalier & Gheerbrant, 1996, pp. 116);
- Acrobata/dançarino: inspiração artística (Chevalier & Gheerbrant, 1996, pp. 4-5);
- Bolha: criação efêmera, que desaparece sem deixar rasto (Chevalier & Gheerbrant, 1996, p. 128);
- Flores: o seu crescimento simboliza o querer ultrapassar a passividade; fonte de inspiração para artistas e poetas (flores azuis remetem para o irreal, imaginário, onírico) (Chevalier & Gheerbrant, 1996, pp. 394-396);
- Manjerição: poderes mágicos; usado para curar feridas e doenças (Chevalier & Gheerbrant, 1996, p. 69);
- Sinos (som): audição, percepção de “vozes do além”; reverberações de uma vibração primordial (muito usados no yoga e em sessões de relaxamento) (Chevalier & Gheerbrant, 1996, pp. 81-82);
- Pássaro: Liberdade; mensageiros da palavra divina/inspiração; alma (Chevalier & Gheerbrant, 1996, pp. 86-91);
- Preto (cor): melancolia, pessimismo, morte; caos, vazio; (pigmentação) - mudanças repentinas, estado de tensão; início de algo revolucionário, estado inicial de algo (Chevalier & Gheerbrant, 1996, pp. 92-97);
- Livro: Universo; revelação (Chevalier & Gheerbrant, 1996, pp. 111-112);
- Tijolo: criação (Chevalier & Gheerbrant, 1996, p. 122);
- Vão da porta/portão: passagem de um estado para outro (Chevalier & Gheerbrant, 1996, pp. 422-424);
- Ponte: transição; passagem de um sítio para outro (terra para o céu - eu passado para eu futuro) (Chevalier & Gheerbrant, 1996, pp. 122-124);
- Borboleta: vinda próxima de um visitante; renascimento (Chevalier & Gheerbrant, 1996, pp. 140-141);
- Véu: esconder ou revelar conhecimento (Chevalier & Gheerbrant, 1996, pp. 1062-1064);

- Vela (*candlestick*): iluminação espiritual, salvação (Chevalier & Gheerbrant, 1996, pp. 151-152);
- Tapete: aspetos importantes da vida pessoal e familiar (tapete a arder)<sup>5</sup> (Chevalier & Gheerbrant, 1996, pp. 158-159);
- Castelo: refúgio humano; proteção, segurança; castelo na escuridão: desejo não focado, deslumbramento, subconsciente (Chevalier & Gheerbrant, 1996, pp. 160-162);
- Catástrofe: mudança violenta, sofrida (Chevalier & Gheerbrant, 1996, p. 164);
- Corrente: ligação de dois extremos/opostos; corrente a entrar no ouvido - eloquência das palavras (Chevalier & Gheerbrant, 1996, pp. 175-177);
- Cereja: sinal de preparação para cumprir o seu destino; uma cereja esmagada significa o sacrifício da carne (esforço físico/exterior) para chegar à personalidade, ao interior espiritual de alguém ou do próprio (Chevalier & Gheerbrant, 1996, pp. 187-188);
- Cristal: limbo entre o material e o imaterial; sabedoria, o poder escondido da humanidade (Chevalier & Gheerbrant, 1996, pp. 267-268);
- Xadrez: luta entre a luz e a escuridão; estratégia (de guerra); teste de inteligência e capacidade (Chevalier & Gheerbrant, 1996, pp. 188-189);
- *Beyond* (Além): reino misterioso que se pretende alcançar depois da morte; objetivo, ascensão. (horizonte calmo e promissor que Ânia tenta alcançar) (Chevalier & Gheerbrant, 1996, pp. 84-85);
- Cinzel: esculpir o espírito; criação criativa e intelectual; agente da vontade de Deus (Chevalier & Gheerbrant, 1996, pp. 191-192);
- Argila/barro: ato de criação (Chevalier & Gheerbrant, 1996, p. 205);
- Nuvem: apótese; epifania (Chevalier & Gheerbrant, 1996, pp. 206-207);

---

<sup>5</sup> Numa fase inicial de criação de *backstory* da personagem principal, esta não tem uma boa relação com a sua família. Apesar disto não ser mais ilustrado de forma alguma, o objetivo desta sequência, que é um salto no subconsciente de Ânia, era que pequenos fragmentos destes traumas se misturassem com os símbolos retratados para dar personalidade a esta viagem alucinante. Essa ideia foi, posteriormente, deixada para trás.

- Noite: sonhos, engano, amizade, morte (Chevalier & Gheerbrant, 1996, p. 701);
- Tambor (percussão): guerra psicológica (Chevalier & Gheerbrant, 1996, pp. 319-320);
- Brasas: poder escondido, oculto (Chevalier & Gheerbrant, 1996, p. 350);
- Olho: olho esquerdo é a lua, o direito é o sol; percepção sobrenatural, conhecimento (Chevalier & Gheerbrant, 1996, pp. 362-366);
- Cara: “caras são palavras silenciosas”; evolução das trevas para a luz (Chevalier & Gheerbrant, 1996, pp. 367-368);
- Peixe: salvador, agente da revelação (Chevalier & Gheerbrant, 1996, pp. 383-384);
- Voo: procura de perfeição, de harmonia interna (Chevalier & Gheerbrant, 1996, pp. 393-394);
- Pé/ passo/pegada: estabilidade; avanço, movimento para a mudança; livre-arbítrio (Chevalier & Gheerbrant, 1996, pp. 398-400);
- Alho: preservação contra o mal (Chevalier & Gheerbrant, 1996, pp. 420-421);
- Rio: renovação; potencial; caminho (Chevalier & Gheerbrant, 1996, pp. 808-810);
- Amanhecer: potencialidade infinita, imortal (Chevalier & Gheerbrant, 1996, p. 275);
- Mão: ação; poder, domínio sobre algo; mão direita - justiça, castigo; mão esquerda - misericórdia, benevolência; nos sonhos, a mão é como o olho, também vê (Chevalier & Gheerbrant, 1996, pp. 466-470);
- Morcego: medo; boa sorte; cinco morcegos das 5 felicidades; longevidade (estar de cabeça para baixo simboliza a “fortificação da mente”) (Chevalier & Gheerbrant, 1996, pp. 70-72);
- Cavalo: portador tanto da vida como da morte; portador de tempos sombrios; psicose inconsciente; cavalo branco - controlo, sublimação, mestria; cavalo como deus da água - fontes de inspiração artística, “acorda” a imaginação (Chevalier & Gheerbrant, 1996, pp. 516-526);

- Chave: bloquear ou desbloquear; prosperidade (Chevalier & Gheerbrant, 1996, pp. 564-565);
- Tinta: paralelismo de tinta no papel a sangue de feridas como o custo da História a ser escrita (Chevalier & Gheerbrant, 1996, p. 541);
- Vento: instabilidade (Chevalier & Gheerbrant, 1996, pp. 1110-1112);
- Nevoeiro: indeterminado, desconhecido; prelúdio a uma grande revelação (Chevalier & Gheerbrant, 1996, p. 661);
- Narciso: plantados em campos, simbolizam a dormência da morte, e a morte como nada mais que um sono interminável (Chevalier & Gheerbrant, 1996, pp. 695-696);
- Nariz: perspicácia intuitiva (Chevalier & Gheerbrant, 1996, p. 706);
- Calendário: registo da evolução interior e/ou exterior de si próprio (Chevalier & Gheerbrant, 1996, pp. 147-148);
- Papel: fragilidade; base para a escrita (Chevalier & Gheerbrant, 1996, pp. 735-736);
- Papoila: poder do sono e do esquecimento depois da morte (Chevalier & Gheerbrant, 1996, p. 769);
- Podridão: morte para dar lugar a um renascimento (fruta a apodrecer em timelapse) (Chevalier & Gheerbrant, 1996, pp. 775-776);
- Sal: corrosivo ou preservador; transformação espiritual (Chevalier & Gheerbrant, 1996, pp. 822-824);
- Cama: efeito regenerativo do sono (também a morte e o nascimento, como uma espécie de renascimento juntando ambos os significados) (Chevalier & Gheerbrant, 1996, p. 78);
- Espiral: prosperidade (Chevalier & Gheerbrant, 1996, pp. 906-908);
- Trovão: a voz de deus; destruição (Chevalier & Gheerbrant, 1996, pp. 1001-1003);
- Corda: desejo de ascender (Chevalier & Gheerbrant, 1996, pp. 811-812);
- Guarda-chuva: negação (Chevalier & Gheerbrant, 1996, p. 1053);
- Oliveira: recompensa, vitória (Chevalier & Gheerbrant, 1996, pp. 716-717);

- Violeta: temperamento, calma, clareza da mente, ação deliberada (Chevalier & Gheerbrant, 1996, pp. 1068-1069).



Depois de conceber esta lista, cuja ordem é meramente circunstancial, comecei a formular uma forma de juntar as palavras. Por mais que muitas vezes a nossa mente pareça completamente aleatória, na verdade ela cria padrões, e quando não os percebe ou encontra, tenta a todo o custo fazê-lo. E, se o objetivo é deixar uma mensagem subliminar, então com toda a certeza nada pode ser deixado ao acaso. Depois de algum estudo e ponderação sobre os objetos e nos seus significados, comecei a pensar como se podiam juntar, criando uma composição mais complexa, e mesmo criando novos significados (juntar a pedra – passividade – à chave – bloqueio/desbloqueio; prosperidade – entende que por cima da passividade está a resposta para a prosperidade, segundo o plano mostrado no Apêndice 1).

Assim, criei um fio condutor deste “mergulho”: Confusão - Inação – Incubação - Transformação – Tranquilidade. À volta destas fases do estado da mente, podem ser agrupadas as simbologias. Mas esta não pode ser uma divisão em “caixas”; estes termos não criam fronteiras entre os símbolos, não são definitivos e divergentes, criam antes um agrupar de uma “nuvem”. À volta das fases flutuam as palavras, mais perto de uma ou de outra nomenclatura. E, aliados uns aos outros criam novos significados, podendo repetir-se noutras circunstâncias, o que pode levá-los a aproximarem-se mais de outra fase. Esta nuvem está exposta no esquema do Apêndice 2.

Deste modo, ficou fechada uma espécie de planificação, e a partir daí foi feito um storyboard de uns planos (como por exemplo as cerejas esmagadas ou o papel), enquanto que outros foram mais espontâneos (como o caso dos planos do barco, da ponte, ou dos pássaros). A montagem, bastante arritmica, seguiu esta linha de pensamento, tentando transparecer as sensações associadas a estas cinco fases.

### 2.2.1 Referências Visuais

Retomando também as quatro simbologias principais (mencionadas anteriormente – água, azul, sombra e Este), queria que não se cingissem à sequência de sonho, como será feito com as simbologias acima, para denotar a sua importância mais carregada. Para isso, tomei alguns exemplos de abordagens tidas noutras obras cinematográficas, como é o caso de *Chungking Express*, de Wong Kar-Wai. Neste caso, retiro os planos da *jukebox* (e, inclusive, outros objetos), que pontuam o filme, lembrando de uma mensagem subliminar filosófica que o realizador quer transmitir.



No caso, a *jukebox* é um objeto que não está intrinsecamente ligado a nenhuma das personagens, é sim um objeto neutro à narrativa deles, mas, no caso do meu filme, seria uma forma de passar a mensagem subliminar do estado do espaço mental de Ânia para o espectador, manter o tema.

Outra grande inspiração para o uso da simbologia da sombra foi o trabalho das sombras feito em *Meshes of the Afternoon* de Maya Deren. E, comparando ambos os filmes, um que remarca um objeto, e outro, uma ação/narrativa, a força que a repetição tem, com perspectivas diferentes a cada vez que se repete (em ambos os exemplos), também é um fator marcante a ser levado para o meu próprio filme.



Fotogramas de *Meshes of the Afternoon*, Maya Deren (1943)

Estas repetições com pontos de vista ligeiramente distintos criam tensão, criam uma ânsia de ver o que já foi visto, por saber que vai ser diferente, mesmo sendo, em certa medida, algo semelhante. E este paradoxo transmite mais facilmente a carga simbólica associada ao que está a ser repetido, mantendo na perspectiva do espectador o espaço mental da personagem principal.

Já em *At Land*, também de Maya Deren, a maneira como o corpo da mulher que dá à costa ao início é muito semelhante ao modo como quero retratar Ânia no início do filme, o que faz desta obra uma clara referência. Mas, mais do que isso, o uso de dispositivos como o plano em *rewind* do mar causam a sensação de inevitabilidade, de distorção do tempo. Creio que pode ser vantajoso utilizá-lo, por exemplo, em planos de árvores, para ajudar a criar a sensação de labirinto sem saída. As transições do interior para o exterior, por exemplo, em que a mulher trepa por um tronco e no plano seguinte as suas mãos seguram a beira da mesa, também são ideais para transmitir a ideia de surreal, que também é uma das sensações chave do filme – o espectador tentar decifrar o que é real ou não (se é que algo o realmente o é). O fio



condutor desta sequência é o movimento da personagem, mas, no caso da sequência de sonho, quero que os planos sejam mais abstratos, e incluam menos a minha personagem principal, muitos deles sendo mesmo planos estáticos de objetos imóveis, o que pode não resultar como pretendido. O plano em que as duas mulheres jogam xadrez (um dos símbolos da lista acima) na praia também foi uma grande referência para esse uso simbólico em questão. Para além de resultar num dos meus planos favoritos do filme, misturando várias simbologias, fez simplesmente sentido para mim assim que o vi: quis de alguma forma apropriar-me dele, criar a minha própria versão dele, na esperança de que surtisse este efeito nos meus próprios espectadores.



Fotograma de *At Land*, Maya Deren (1944)

## 2.3 Atmosfera sonora

Como disse Bazin (1991), o som não veio “aniquilar o Antigo Testamento cinematográfico, mas realizá-lo” (p. 66), e com isso, nasce este subcapítulo. O som, como já foi subtilmente afirmado anteriormente, tem um peso mais que substancial no filme. Principalmente, querendo criar uma atmosfera de desconforto, pode ser um dos meus mais fiéis aliados. O som é o maior aliado, não só da credibilidade do filme, como também do fascínio (que já foi abordado no capítulo 1.1). Para este efeito, existem três tipos de som, que desenvolverei seguidamente: vozes, efeitos sonoros, e música.

A respeito das vozes, temos, maioritariamente, o diálogo. As falas que cada personagem profere, por norma em forma de conversa com uma ou mais personagens, é um dos maiores emissores da credibilidade para a audiência. Mas, para isso, as falas (assim como os efeitos sonoros diegéticos) devem estar completamente síncronos com a ação, ou o efeito será exatamente oposto. Para além dos diálogos ou monólogos, temos também a voz *off*, que é uma voz não diegética, como uma narração de um poema ou acontecimento passado, por exemplo. A voz *off* tem um extenso leque de utilidades, e no caso de *Tempestade Criativa*, terá extrema importância ao ser um dos principais meios para demonstrar a Síndrome do Pensamento Acelerado. As vozes irão sobrepor-se, para ilustrar a incapacidade de seguir uma única linha de pensamento, e inclusive irão expor também a ansiedade trazida pela Síndrome.

Já com os efeitos sonoros, a sua assincronia será a chave para criar o efeito de distorção da realidade e de desconforto perante as crises de Ânã. Um dos testes de som iniciais que experimentei e que quis manter neste filme foi o som de pegadas assíncronas. Apesar de poder utilizar este método com outros sons, o das pegadas demonstrou ser o mais impactante; as pessoas literalmente enervam-se com sons assíncronos, principalmente com sons mais rítmicos. Veremos os pés de Ânã mexer e ouvir passos desfasados do que os nossos olhos percecionam, leva-nos imediatamente a uma pequena sensação de insanidade, deixa-nos claramente desconfortáveis. E o facto de se ouvirem mais passos que os da personagem principal (a adição de passos também reforça o desconforto e a dúvida acerca da credibilidade da ação), deixa alguma especulação para a hipotética aparição de alguém num futuro próximo.

Por último, a banda sonora. Decidi optar por apenas alguns apontamentos musicais (que acabei por descartar a maioria na versão final), baseando-me mais em criar ambientes sonoros com sons pré-existentes. Inclusive, decidi utilizar vários sons intrinsecamente

ligados aos símbolos estudados anteriormente (alguns sendo mesmo símbolos sonoros, como o caso do tambor, mesmo que também tenha optado por utilizá-lo visualmente). O uso da simbologia da água durante o filme, por ser um dos símbolos principais e constantes, tornou-se explícito e impactante ao ser realizado especialmente através do som. Assim como sons de vento, folhas de árvores, sons associados à inquietação são articulados subliminarmente na *timeline* da edição sonora do filme, numa composição simples, mas imersiva.

### **III**

## **APRESENTAÇÃO DE RESULTADOS**

Findo o trabalho prático, consigo retirar diversas respostas e conclusões acerca das hipóteses e ideias expostas anteriormente neste documento. Os imprevistos da rodagem, as ideias surgidas durante a edição, o verificar ao vivo como as ideias surtiam (ou não) o efeito desejado, tudo isso é apresentado agora neste capítulo.

### 3.1 Soluções Práticas de *Tempestade Criativa*

Em termos gerais, a maioria das experimentações teve o aproveitamento esperado, com algumas surpresas positivas, e alguns engenhos descobertos com experimentações não previstas, frutos do momento da rotação ou da edição, que provaram (ou não) surtir os efeitos necessários, como será detalhadamente explicado para cada uma das três diferentes secções do filme. A montagem do filme realmente trouxe à vida todos os simbolismos presentes e as emoções que queria provocar no espectador. A conclusão da montagem realmente trouxe para fora o mundo interior da mente de Ânia de uma forma inquietante e eficaz. Ficam aqui expostas as soluções práticas executadas nas três secções diferentes de *Tempestade Criativa*.

#### 3.1.1 Floresta-Labirinto

Foram várias as abordagens para demonstrar a floresta em que Ânia se perde como um labirinto. Para começar, coloco muitas entradas e saídas de campo, de lados opostos, da personagem, para que não seja claro o seu rumo, pois nem a própria sabe para onde está a ir. Uma montagem de planos em que sobe e desce colinas (mesmo que, na realidade, não tenha saído dos mesmos 25 metros quadrados, aproximadamente) dá a sensação de que a personagem percorreu um percurso extenso, sem qualquer possibilidade de encontrar o caminho de volta. Numa fase mais inicial, na primeira maquete desta secção, coloquei a protagonista a desaparecer por entre as árvores, passando por trás de uma árvore específica, e logo a seguir a aparecer detrás de um tronco diferente. Julguei que, apesar do resultado deste efeito ter bastante interesse ao nível da sua potência expressiva, revelou não ter, afinal, força suficiente, revelando-se também, talvez, um pouco literal demais, algo artificial até. Nesta parte inicial da curta-metragem, queria que as coisas parecessem tão reais quanto possível; então, maturei e progredi a ideia para o que se apresenta hoje em *Tempestade Criativa*.

Uma grande inspiração para a perspectiva da floresta foi o filme *Alice Ou La Dernière Fugue*, de Claude Chabrol, principalmente na sequência em que a protagonista atravessa a floresta que rodeia a mansão em que a leva a sua jornada (especialmente o plano que abre o filme deste projeto, um plano subjetivo, que é um dispositivo caracteristicamente utilizado nesta obra cinematográfica). O homem que Alice conhece (personagem ilustrada na imagem abaixo), quando para no meio da floresta sem encontrar saída, é também uma forte inspiração para a Consciência Criativa. Os seus maneirismos, a

forma de interagir, e como a sua figura se recorta evidentemente da floresta foram claras influências para o meu filme.



Fotograma de *Alice Ou La Dernière Fugue*, de Claude Chabrol (1977)

Utilizo bastante o plano contrapicado nesta secção, para dar ao espectador um ponto de vista de inferioridade em relação à floresta. Vemos a floresta, maioritariamente, de baixo para cima, as suas árvores crescem abismalmente, tornando o espaço algo claustrofóbico. Para além disto, a oscilação dos planos à mão também se torna maior ou menor consoante a instabilidade mental de Ânia. Depois de encontrar a segunda personagem, antes de ter mais uma das suas crises, o plano muda para outro ponto de vista, e a oscilação aumenta exponencialmente, transparecendo essa sensação de instabilidade de forma eficaz.

O som dos passos da personagem principal marca o ritmo desta parte do filme. E, o resultado de utilizar o som assíncrono resultou como esperado: o desconforto, a paranoia e a aflição são obtidos através deste engenho, transformando a sequência um espelho cristalino de como Ânia se está a sentir e de como percebe o espaço à sua volta, no momento.

Continuando a propósito do som, os pequenos apontamentos de tempestade não são diegéticos (apesar de o tempo estar nublado) foram uma abordagem um pouco mais literal, mas que, na minha ótica, funciona muito bem, tanto como prenúncio do que está por vir (*foreshadowing*), como também para causar inquietação no espectador. Outro

elemento posteriormente idealizado aquando da montagem para ajudar também a criar alguma inquietação no espectador, foi incorporar no ambiente sonoro sons repentinos de pedras ou pequenos ramos a partirem-se, estalidos audíveis inexplicáveis, que espicaçam os sentidos, alertando para a possibilidade de algo não estar certo, e deixando o espectador expectante e alerta.

### 3.1.2 Sequência de sonho

Esta secção, um pouco mais experimental e menos ficcional, depende sobretudo da montagem para conseguir surtir o efeito desejado e cumprir o seu papel neste projeto. Como anteriormente mencionado, foi criada uma espécie de “guião” (mais como um alinhamento de temáticas ou subcategorias dos símbolos) para guiar tanto esta montagem, como para lhe demarcar o ritmo.

Para começar, foi feita uma escolha dos símbolos retirados do livro, que fariam mais sentido tanto do ponto de vista estético quanto psicológico. Depois de ter um grupo mais reduzido, as palavras foram agrupadas consoante os termos Confusão, Inação, Incubação, Transformação, e Tranquilidade. Dado que estes termos são relacionáveis e transitórios uns dos outros (acabam por ser etapas do percurso deste mergulho no subconsciente de Ânã), muitos dos símbolos tornam-se assim próximos de mais do que um termo, e a divisão deixou de ser como eu a idealizei inicialmente — em “caixas” — e passou para um esquema “nuvem”, já mencionado e apresentado nos Apêndices (Apêndice 2). Traduzindo para a montagem, isto fez com que muitos dos símbolos se repetissem ao longo da sequência, quer dentro de uma mesma etapa, quer espalhados por várias. E cada “repetição” podia ser uma versão diferente desse mesmo símbolo, como uma diferença de ângulo ou escala do plano, *color grading*, ou até mesmo uma interpretação diferente. Para ilustrar isto, notem-se os seguintes exemplos:

- O símbolo nuvem, repetido várias vezes e com as diferentes cores do céu, consoante a etapa em que se encontra (inclusive misturando-se com outros símbolos);
- A junção dos símbolos pedra e água, num plano específico de uma rocha a ser banhada pela água corrente do rio, que aparece com ligeira mudança na cor consoante aparece progressivamente na secção em questão (ilustrado na Apêndice 3);

- O símbolo tambor, que é retratado tanto visual quanto sonoramente (e repete-se, em ambas as abordagens).

Ainda assim, houve alguns símbolos que não consegui concretizar (maioritariamente por falta de recursos), outros que experimentei, mas acabei por considerar que não fariam sentido ou acrescentariam algo realmente substancial à sequência. Acredito, no entanto, que a sua presença neste relatório é necessária, foram alvos de pesquisa e trabalho no processo criativo do resultado completo. De qualquer forma, o resultado final, apesar de ter ficado um pouco mais simplificado do que idealizado inicialmente, revela cumprir o seu propósito com eficácia.

Importa ainda salientar que se verifica, também, uma clara influência do movimento surrealista, o qual se revelou uma referência inescapável, dado que André Breton descreveu o próprio movimento surrealista, em 1924, no seu *Manifesto do Surrealismo*, como um “automatismo psíquico puro pelo qual alguém se propõe a exprimir, seja verbalmente, seja por escrito, seja de qualquer outra maneira, o funcionamento real do pensamento” (Breton, 1924, pp. 12). Daqui retiro principalmente as sobreposições, onde o plano ganha várias dimensões. Carregados de simbolismos, os planos exprimem, no seu conjunto, a realidade dentro da mente de Ânia, o que torna este projeto, pelo menos na sua sequência onírica, necessariamente enquadrada neste movimento artístico modernista cujos preceitos estéticos e teóricos ajudaram a moldar esta sequência.

### 3.1.3 Café

Nesta última secção, foi utilizada uma iluminação mais proeminente (especialmente perceptível quando Ânia realmente entra fisicamente nesta dimensão nova, que é um limbo entre o real e o imaginário), mais recortada, enquanto que, no restante filme, foi posta em prática uma iluminação mais difusa. As cores, que foram ganhando saturação durante o percurso das personagens, são agora claramente mais viçosas, mais “leves”.

O ambiente sonoro também se torna mais calmo, apesar de não ser completamente apaziguador, com a diminuição do ruído e dos sons do vento nas folhas das árvores e pequenos ruídos de pedras inquietantes anteriormente utilizados. O ritmo dos planos e da ação torna-se ainda mais lento do que realmente é sendo comparado à secção anterior, de ritmo alucinante (mesmo que esta abrande também no fim).

O cenário (ilustrado no Apêndice 4) acabou por ficar muito simplificado relativamente à ideia inicial. Na verdade, no início do projeto, o local de gravação seria um café real (tanto que foi o que deu o nome a esta secção). Mas, com o decorrer do filme, percebi que era necessário criar um espaço mais simbólico, e que não tivesse qualquer pingão de sensação claustrofóbica (como quatro paredes e um teto, por mais acolhedores ou bem iluminados que sejam, podem ter). Assim, nasceu um espaço aberto sem paredes, mas ainda baseado num café, inclusive com várias mesas e um empregado de mesa, mimizando o conceito cultural português de encontrar conforto numa esplanada de café – um espaço para debate de ideias, criatividade, ou pura descontração. No entanto, o café foi acabando por ficar mais simples, devido à necessidade de Ânia precisar de se aperceber que deve aprender a estar em paz com somente ela própria. Assim, apenas uma mesa, com apenas uma cadeira e apenas uma caneca. Os elementos decorativos foram também pensados, o esquema de cores sendo discreto e naturalista, com tons de amarelos-torrados, laranjas e castanhos que não contrastam muito com a erva seca, e apontamentos a azul, que transportam o simbolismo da água, ainda presente no filme, e a verde, mas mais discretos, para remeter para a floresta, tanto a inicial, como a vista no horizonte nesta cena.

Inicialmente, esta secção do filme iria terminar com uma cena numa entrada de casa (remetendo para a simbologia da chave a desbloquear/bloquear uma porta), em que Ânia hesitaria, indicando que ainda havia um caminho a percorrer para que ela ficasse realmente em paz com a sua mente, pois isso nunca iria acontecer milagrosamente. Esta cena iria dimensionar para uma realidade diferente do filme, em que tinha sido idealizada uma relação tóxica e traumatizante no seio familiar de Ânia. Essa ideia foi abandonada, pois tomaria demasiada importância da viagem realizada durante o filme. Encontrei outras formas mais subtis de demonstrar este “fim amargo”, principalmente através do som e do arrastamento da duração dos planos, então decidi retirar esta vertente do projeto. O seu único traço deixado no filme foi no diálogo, na fala em que a protagonista diz “também não é como se quisesse ir já para casa”; este seria um dos pequenos indícios da instabilidade do lar, que contribuiria para a própria instabilidade mental de Ânia.

## CONCLUSÃO

Dou assim como terminado este projeto de tese. Depois de um estudo acerca de pilares do cinema e da maneira de comunicar com o seu espectador, com base na psicanálise e na semiótica, e incluindo um mergulho de cabeça na simbologia e na psicologia das cores, dou como conseguida a exteriorização do espaço mental interior da minha personagem principal.

Experimentando com elementos cinematográficos práticos baseados no estudo teórico feito, consegui criar uma personagem perturbada interiormente e, através destes mesmos elementos práticos, trazer esta sua perturbação ao espectador durante uma viagem alucinante que progride pela estreita linha entre o real e o imaginário. Com a orientação de uma personificação da sua própria consciência criativa, Ânã percorre a floresta enquanto percorre também os cantos conturbados da sua mente, numa tentativa de deixar de temer o seu subconsciente e tomar partido da sua fluente criatividade. Neste projeto foram determinados vários aspetos sonoros e imagéticos que, unindo-se, suscitam sensações no espectador que refletem o quadro psicológico da personagem, imitando a deturpação da perceção que a personagem tem da realidade para a perceção de quem vê o filme. Desde a criação de um ambiente sonoro complexo e à medida desta curta-metragem, até à incorporação de simbologias e à divisão do filme em três abordagens formais diferentes desta exteriorização do espaço mental de Ânã, todos estes elementos juntam-se e cada um tem o seu papel em entregar a experiência sensorial que este filme é.

Todos os métodos foram experimentados, a maioria resultando positivamente. Ao longo da rodagem do filme, assim como também na sua pós-produção, foram sempre feitas experiências para além do planeado, que resultaram muito bem, outras nem tanto, que foram sendo retiradas (como foi o caso da uma influência do histórico familiar passado de Ânã).

Este projeto mudou a minha perspetiva do mundo. Principalmente, o estudo da simbologia fez-me ter uma perceção diferente do mundo e das coisas que nele existem. Sinto uma perceção generalizada mais aguda em relação ao entendimento de estímulos, mas também um entendimento mais profundo do que me rodeia. Inclusive, tive uma experiência relacionada a isto que gostaria de partilhar como nota final. Ao fazer o levantamento do *Dicionário dos Símbolos*, uma das simbologias que não me fazia sentido era o da bananeira como fragilidade do pensamento. Ora, a meio do projeto, mudei de residência, e os meus novos vizinhos tinham uma imponente bananeira plantada no quintal.

Durante o outono, observei todos os dias como as folhas lisas e viçosas da bananeira se rasgavam com o passar dos dias. No inverno, pendiam dos veios apenas tiras verdes que dançavam com o vento, e aí eu percebi o porquê.

## BIBLIOGRAFIA

- ANDREW, James Dudley, 1976, *The Major Film Theories – An Introduction*. Oxford University Press Inc.
- ANDREW, James Dudley, 1984, *Concepts in Film Theory*. Oxford University Press.
- ARNHEIM, Rudolf, 1974, *Art and Visual Perception: A Psychology of the Creative Eye*. University of California Press
- AUMONT, Jacques, 1993, *A Imagem*. Papirus Editora
- AUMONT, Jacques, 2006, *O Cinema e a Encenação*. Texto & Grafia, Lda
- AUMONT, J., BERGALA, A., MARIE, M. & VERNET, M. 2009, *A Estética do Filme* (7ª ed.). Papirus Editora
- BAZIN, André, 1991, *O Cinema: Ensaio*. Editora Brasiliense
- BELLANTONI, Patti, 2005, *If It's Purple, Someone's Gonna Die*. Routledge
- BRETON, André, 1924, *Manifesto do Surrealismo*. Letra Livre
- CAMILO, Sara, 2017, *Efeito Kuleshov e a importância do ser cinematográfico*. Artigo do website Comunidade Cultura e Arte. <https://comunidadeculturaearte.com/efeito-kuleshov-e-a-importancia-do-ser-cinematografico/>
- CHEVALIER, Jean & GHEERBRANT, Alain, 1996, *Dicionário dos Símbolos*. Penguin Books
- CURRY, Augusto, 2013, *Ansiedade: como enfrentar o mal do século*. Saraiva
- DEREN, Maya, 1947, *From the Notebook of Maya Deren*. MIT Press
- DEREN, Maya, 2005, *Essential Deren: Collected Writings on Film*. Bruce R. McPherson
- DMYTRYK, Edward, 1984, *On Film Directing: An Introduction to the Art of Film Construction*. Boston-Londres, Focal Press
- EISENSTEIN, Sergei, 1957, *The Film Sense*. Meridian Books New York
- FERNANDES, José David, 2011, *Introdução à Semiótica*. Editora da UFPB

HOLANDA, Adriano, 2009, *Estudos em Psicologia: Uma Introdução - Capítulo 3: Princípios da Gestalt e a Teoria da Forma*. Proclama Editora

LUBBOCK, Percy, 1921, *The Craft of Fiction*. Johnathan Cape. Thirty Bedford Square London

MANNONI, Octave, 1973, *Chaves para o Imaginário*. Vozes

METZ, Christian, 1980, *O Significante Imaginário: Psicanálise e Cinema*. Livros Horizonte

MOURLET, Michel, 1959, *Sur un art ignore*. Cahiers du Cinéma n°98

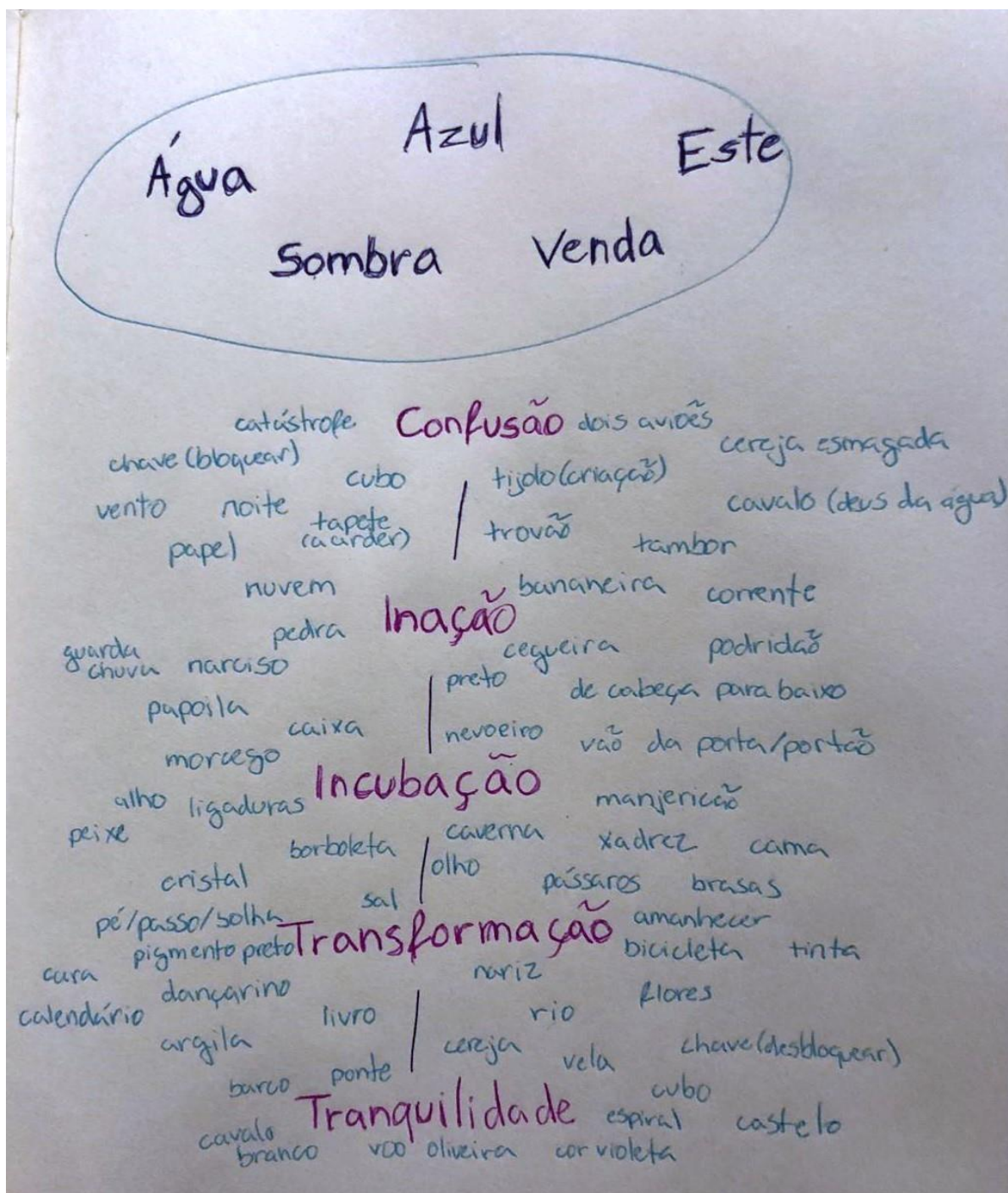
# APÊNDICES

## Apêndice 1



*Stillframe* da sequência de sonho de *Tempestade Criativa*, que representa a junção dos símbolos pedra e chave.

Apêndice 2



Esquema “nuvem” do fio condutor dos símbolos na montagem da Sequência de Sonho.

### Apêndice 3



*Stillframe de Tempestade Criativa, ilustrativo do plano que se repete, juntando os símbolos água e pedra*

### Apêndice 4



*Versão final do cenário da secção Café, de Tempestade Criativa*

# ANEXOS

Anexo 1  
Guião do filme *Tempestade Criativa*

TEMPESTADE CRIATIVA

**Por**

[BEATRIZ BERNARDO]

## Cena 1

### EXT. FLORESTA - DIA

ÂNIA [CABELO COMPRIDO SOLTO, CALÇAS DE GANGA, CAMISOLA LARGA, LÁPIS E CADERNO GASTO NA MÃO] está perdida numa floresta. Corre com a respiração descontrolada, olhando para todos os lados. Tem a respiração descontrolada. Caminha de um lado para o outro. Caminha em frustração.

## Cena 2

### EXT. FLORESTA - DIA

ÂNIA senta-se com o caderno no colo e o lápis na mão. Escreve. Risca o papel. Olha para o caderno rabiscado e atira-o fora. Ela apanha-o, olha para ele com raiva e desiste de escrever. Caminha enquanto carrega o caderno fechado, resignada.

## Cena 3

### EXT. FLORESTA - DIA

Caminha numa estrada deserta. Para. Vê ao longe uma pessoa [ZION - vestida casualmente com cores contrastantes das de Ânía). Aproxima-se dela cautelosamente. ZION está descontraidamente à espera de que ÂNIA se aproxime.

ZION

Olá!

ÂNIA

Olá...

Olham-se.

ÂNIA

(hesitante)

Sabes para que lado fica a cidade?

ZION

(sorridente)

Sim. (aponta) Esta estrada vai dar à estrada principal, se a

seguires e depois virares à  
direita no cruzamento, vais lá  
ter.

ÂNIA

Tu vais para lá?

ZION

(despreocupado)

Não, acho que não.

ÂNIA

(inquisitiva)

Como assim, achas? Então o que  
estás aqui a fazer?

ZION sorri e olha o horizonte.

ZION

O ciclo autodestrutivo que é  
pensar

ÂNIA cala-se e olha para o chão. ZION olha  
para ela. Fica sério, em pensamento, e  
olha também para o chão.

ZION (CONT'D)

E o que te traz a ti aqui?

ÂNIA fica atrapalhada e olha na direção  
oposta a ZION, gagueja

ÂNIA

Bem, na melhor das hipóteses,  
digamos que... uma tempestade  
criativa.

ZION

Oh? Isso deve ser algo poderoso...

ÂNIA

(baixinho)

Mais penoso...

ZION

A sério? A arte de criar  
encanta-me, não vejo como pode  
prejudicar alguém

ÂNIA interrompe-o com um riso sarcástico.

ÂNIA

Claro, é fácil. É o dom dos  
deuses, ser criativo! Mas as  
pessoas não sabem o fardo que é  
ser "demasiado" criativo...

ZION olha de lado para ÂNIA enquanto ela  
fala, e sorri maliciosamente. Responde-lhe  
em tom de provocação.

ZION

"Demasiado"?

ÂNIA olha para ele incrédula. Afasta-se  
para encará-lo de frente, esbracejando  
enquanto fala, claramente enervada.

ÂNIA

Sim. Fiques chocado ou não, é  
possível ser demasiado criativo.  
Uma tempestade é destruição.  
Casas, árvores, varridos com um  
vento demasiado rápido e forte,  
e uma chuva penetrante e  
dolorosa. Torna a criação  
destrutiva. Linhas de pensamento  
sempre a correr, a mudar, tão  
rápidas que não consegues  
acompanhar! É... é... é frustrante!

ÂNIA olha para as mãos, apercebendo-se que  
estava a fazer uma cena. ZION pega-lhe  
numa das mãos, e ela olha para ele  
surpreendida. ZION olha-a nos olhos,  
calmo.

ZION

E se eu te dissesse que existe  
um sítio que te pode ajudar?

ÂNIA semicerra os olhos em desconfiança.

ÂNIA

Um sítio?

ZION

Sim, um lugar que acalma  
qualquer mente em angústia.

ÂNIA

Ah, eu não acredito em milagres.

ÂNIA vira-se para o lado, começando a sair  
dali, mas ZION agarra-a e puxa-a para si  
novamente. ÂNIA olha-o nos olhos  
desconfiada.

ZION

Vais mesmo desistir agora? Diz-  
me, já tentaste de tudo, não é?  
Porque não tentar mais uma vez?  
O que é que tens a perder, se já  
estás perdida?

ÂNIA abre a boca em desagrado, mas cala-se  
antes mesmo de falar, olhando-o confusa.  
Olha para as mãos dos dois, ainda  
agarradas uma à outra, com estranheza.

ÂNIA

(resignada)

Acho que tens um argumento  
válido... Não é como se eu também  
quisesse voltar já para casa...

ZION sorri.

ZION

Então, se quiseres, eu levo-te  
até lá.

ÂNIA fica pensativa por uns segundos.

ÂNIA

Okay.

ZION começa a caminhar, largando  
lentamente a mão de ÂNIA. Ela segue-o,  
caminhando até o seu lado.

## Cena 4

### EXT. FLORESTA - DIA

ÂNIA e ZION caminham lado a lado. ÂNIA começa a fitar o chão intensamente, começa a balbuciar coisas inaudíveis. ZION repara que ÂNIA fica para trás. Ela leva as mãos à cabeça. ZION aproxima-se dela, agarrando-lhe os braços.

ÂNIA

Fá-la parar. Faz!

ZION

Não a prendas, deixa-a libertar-se. O que é que ela te está a dizer?

ÂNIA abre os olhos e olha-o, assustada.

ÂNIA

Eu... eu...

ZION

(encorajadoramente)

Ouve-a.

ÂNIA volta a fechar os olhos, lentamente desfazendo o sobrolho franzido.

ÂNIA

Distante... distante terra onde ordenava um rei.

ZION encoraja-a.

ZION

Continua...

ÂNIA

Onde... onde chorar era lei.

Lei que não escapa à razão...

Razão... lei... que prevê a perdição!

ZION

Estás a ir bem. Não prendas a  
tempestade, deixa-a chover.

ÂNIA continua meio atrapalhada, não  
abrindo os olhos.

ÂNIA

Um rio... rio... rio que atravessa a  
nação.

Um rio que fluí, poluí, impõe

Impõe o rei que se cumpra a  
tradição.

Trazendo o rio... lágrimas...

ZION

No coração?

ÂNIA

No coração? Não!

ZION

Desculpa.

ÂNIA

Não... rio, questão? Eu... eu... rua-  
rio... eu... não consigo...

ÂNIA grita em frustração. Abre os olhos e  
desprende-se dos braços de ZION  
bruscamente. Afasta-se andando depressa.

ZION

ÂNia, espera.

ZION começa a correr em direção a ela, mas  
para de repente, olhando para ela a  
afastar-se.

ÂNIA

(grita)

Deixa-me em paz!

**EXT. FLORESTA - DIA**

ÂNIA está deitada no chão, de barriga para cima, a olhar o céu. ZION aproxima-se, ficando em pé a olhar para ela, entrando no seu campo de visão.

ZION

Mais calma?

ÂNIA olha para o lado, embaraçada.

ÂNIA

Sim. Desculpa.

ZION sorri. Baixa-se e senta-se ao pé dela, com as pernas estendidas e com as mãos atrás das costas a apoiar-se.

ZION

O que aconteceu?

ÂNIA

Não sei, isto acontece-me várias vezes. Eu fico assim explosiva do nada. E eu normalmente não tenho ninguém com quem reclamar, portanto isto foi novo. Desculpa, mais uma vez

ZION

Não há problema.

Ambos olham para a frente e para cima, pensativos. ZION olha para ÂNIA e deita-se no chão a seu lado. Olha o céu com ela.

ÂNIA começa a fechar os olhos, lentamente.

**Cena 6**

**EXT. FLORESTA - DIA**

ÂNIA caminha sozinha na floresta.

**Cena 7**

**EXT. FLORESTA - TARDE**

ÂNIA abre os olhos lentamente, sorrindo de leve. A sua expressão muda quando olha para onde viu pela última vez ZION, e se apercebe que ele não está lá. Olha para os lados à sua procura enquanto se começa a levantar. Para ao vê-lo em pé, a olhar para ela com uma expressão serena.

ZION

Rica sesta...

ÂNIA

(embaraçada)

Pois... nem sei como adormeci neste chão rijo, mas já não dormia tão bem há imenso tempo...

ZION

(rindo-se)

Então ainda bem que te deixei estar...

ÂNIA espreguiça-se e levanta-se. ZION estende-lhe a mão e ajuda-a a levantar-se. Ela olha em volta.

ÂNIA

Então, para que lado mesmo?

ZION

(apontando)

Por aqui.

Caminham lado a lado. ÂNIA olha para as árvores, encantada, como se visse a sua beleza pela primeira vez.

**Cena 8**

**EXT. - VILA - TARDE**

ZION

Estamos quase a chegar.

ÂNIA olha para ZION atordoada, como se saísse bruscamente de um transe. ZION continua a andar. E ela segue-o.

ZION para, ÂNIA para a seu lado, confusa com a súbita paragem. ZION gesticula e fala com um tom melancólico.

ZION

Bem, chegámos.

ÂNIA está encantada, arregala os olhos e sorri enquanto aprecia com o olhar o que está à sua frente. ÂNIA começa a andar em frente, mas para quando se apercebe que ZION não a segue. Olha para trás, para ele.

ÂNIA

(preocupada)

Não vens?

ZION

Não, acho que não.

ÂNIA

Porque não?!

ZION

Não posso entrar. Tenho outro sítio para estar.

ÂNIA

Mas... eu não quero entrar sozinha.

ZION

Não estarás sozinha. Estarás contigo própria.

ÂNIA olha para ZION amedrontada, olha para o café. A sua expressão muda um pouco, para uma de alívio. Volta para olhar para ZION, mas ele já não está lá.

## Cena 9A

**INT. CAFÉ – TARDE**

ÂNIA entra no café devagar, apreensiva, mas a olhar deslumbrada para todos os lados. À medida que atravessa o café, fica menos tensa. Senta-se numa mesa pequena, junto à janela. Coloca o caderno delicadamente na mesa. Olha pela janela, preocupada. Volta a olhar para o caderno, pega no lápis, fecha os olhos e respira fundo. Começa a escrever.

#### **Cena 9B**

##### **INT. CAFÉ - TARDE**

ÂNIA está sentada a escrever atentamente, com uma chávena de chá na mesa. Ela larga o lápis devagar e pega na chávena. Bebe um gole. Levanta o caderno com a outra mão, lendo o que escreveu. Olha pela janela com um leve sorriso e um ar nostálgico.

#### **Cena 10**

##### **EXT. ENTRADA - FIM DE TARDE**

ÂNIA caminha decidida para uma casa. Entra pelo portão, para à porta. Mexe no bolso hesitantemente. Ouve-se um tiritar de chaves. Ela retira a mão do bolso, e hesitantemente, bate à porta.

FIM

**Link para componente prática:**

<https://youtu.be/Ed1DP49cn04>