

UNIVERSIDADE DO PORTO

Faculdade de Belas Artes

Cinema, Realização e Emoção:

O Rosto do Espectador como elemento Descodificador da Narrativa Cinematográfica

Carlos Miguel da Silva Coelho da Costa

Dissertação para obtenção do grau de Doutor

Orientador: Professor Doutor Adriano Nazareth

Porto 2017

Agradecimentos

Ao meu orientador, Professor Doutor Adriano Nazareth que desempenhou um papel fundamental na conclusão desta tese.

A todas as entidades que apoiaram este projeto, das quais se destacam o *Laboratório de Expressão Facial da Emoção* (FEElab) e a Junta de Freguesia da Senhora da Hora, por ter disponibilizado as instalações da autarquia para a realização do meu estudo.

Ao Professor Doutor Armindo Freitas-Magalhães pela disponibilização dos instrumentos e da sua equipa para a análise dos dados.

À Doutora Célia Vieira pelo apoio.

A todos os participantes que aceitaram colaborar voluntariamente nesta investigação.

À minha mãe que me apoiou ao longo dos anos.

À Elisa Pereira, por me ter apoiado e motivado nestes três anos.

Resumo

O filme tem a capacidade de poder induzir e manipular emoções nos espectadores influenciando o seu estado psicológico, pelo que os cineastas precisam de usar estruturas específicas de *mise-en-scène* em função da sua história (Munstenberg, 1970).

A investigação desenvolvida na presente tese de doutoramento procura questionar parte das relações, de uma narrativa fílmica, entre a *mise-en-scène* e a reação emocional dos espectadores. No centro da nossa reflexão encontra-se, pois, a questão da correspondência, num género fílmico, entre as regras de criação e os efeitos emocionais refletidos nas expressões faciais do espectador.

Partindo de uma revisão da literatura sobre duas áreas conceptuais, as expressões faciais e a teoria e a prática do cinema, pretende-se compreender se a reação emocional dos espectadores corresponde ao desejado pelo realizador na planificação do trabalho cinematográfico.

Para o conseguir, os 29 participantes deste estudo foram filmados durante a visualização do filme *A Parede* e no final responderam a um Questionário sobre o mesmo, no qual constavam também dados sociodemográficos. O tratamento dos registos videográficos foi feito com base no manual “Facial Action Coding System” (FACS) e contou com a colaboração do laboratório FEELab tendo os dados resultantes sido analisados através do programa estatístico IBM Statistical Package for the Social Science (SPSS), versão 23.0.

De forma geral, os resultados obtidos não mostraram concordância entre a codificação feita pelos investigadores, a “autoavaliação” dos participantes e o esperado pelo realizador. É possível afirmar que as emoções identificadas pelos participantes se encontram mais próximas do pretendido, bem como que, de acordo com os investigadores, verificam-se diferenças nas emoções manifestadas por homens e mulheres, assim como por Adultos e Séniores, apesar dos mesmos não revelarem estas diferenças nos questionários.

Como resultado deste estudo foi ainda criado um Arquivo Videográfico das Expressões Faciais dos participantes.

Palavras-chave: Cinema, emoções, expressões faciais, realização, análise fílmica, *mise-en-scène*

Abstract

Movies have the ability to be able to induce and manipulate emotions in spectators influencing their psychological state, so filmmakers need to use specific structures of mise-en-scène according to its history (Munstenberg, 1970).

The research developed in this thesis aims to question the relationships of a film narrative between the mise-en-scène and the emotional reactions of the spectators. At the center of our reflection is, therefore, the question of the correspondence, in a filmic genre, between the rules of creation and the emotional effects in the facial expressions of the spectator.

Based on a review of the literature on two conceptual areas, facial expressions and the theory and practice of cinema, it is intended to understand if the emotional reaction of the spectators corresponds to the desired of the director in the planning of the cinematographic work.

To that end, the 29 participants of this study were filmed during the viewing of the movie *A Parede*, and in the end, each one answered a Questionnaire about the film also including socio-demographic data. The treatment of the video recordings was made based on the manual Facial Action Coding System (FACS) and had the collaboration of the laboratory FEELab. The resulting data was analyzed through the statistical program IBM Statistical Package for the Social Science (SPSS), version 23.0.

In general, the obtained results do not demonstrate agreement between the coding made by the judges and the "self-assessment" of the participants and what was expected by the director. It is possible to affirm that the emotions identified on participants are closer to the intended ones, as well as that, according to the judges there are differences in the emotions manifested by men and women, as well as by Adults and Seniors, although they do not reveal these differences in the questionnaires.

As a result of this study it was also created a Videographic Archive of the facial expressions of the participants.

Key-words: Cinema, Emotions, Facial Expressions, Directing, Mise-en-scène

Índice

Introdução	10
I. Cinema, géneros fílmicos e significado da <i>mise-en-scène</i>	12
1. Cinema e <i>mise en scène</i>	12
2. Teoria do género e géneros cinematográficos.....	17
2.1. Filme Noir e Neo-Noir.....	20
2.2. Drama.....	26
3. Temas e conceção das personagens	33
3.1. Personagens	35
3.2. Estrutura da Narrativa	42
3.3. Simbologia do Espaço.....	45
4. Género e significado da <i>mise-en-scène</i>	47
4.1. Enquadramento	50
4.2. Direção de Fotografia	57
4.3. Direção de Arte	62
4.4. Direção de Atores.....	68
4.5. Montagem	72
4.6. Cor.....	76
4.7. Banda sonora, som-imagem e efeitos sonoros	80
5. Emoções.....	88
5.1. Definição de Emoções.....	88
5.2. Cinema e Emoções	91
5.3. Emoções no filme <i>A Parede</i>	93
5.4. Emoções e o Espectador	95
6. O filme <i>A Parede</i>	98
6.1. O filme <i>A Parede</i> - Apresentação.....	98
6.2. O filme <i>A Parede</i> - Reflexão.....	102

II. Estudo Empírico	104
7. Metodologia	106
7.1 Participantes.....	107
7.2 Instrumentos e Material	108
7.3 Procedimento	111
8. Resultados	114
9. Discussão dos Resultados.....	122
III. Conclusões e Reflexões Finais	129
IV. Bibliografia	132
V. Anexos	142

Lista de Figuras e Tabelas

- Figura 1: Cena Perseguição, Flashback, Noite
- Figura 2: Cena Perseguição, Flashback, Noite
- Figura 3: Cena Esquadra, Noite
- Figura 4: Cena Esquadra, Noite
- Figura 5: Cena Carro, Noite
- Figura 6: Cena Flashback, Noite
- Figura 7: Cena Carro, Noite
- Figura 8: Cena Cemitério, Noite
- Figura 9: Cena inicial, Noite
- Figura 10: Cena Restaurante, Noite
- Figura 11: Cena Cantina, Tarde
- Figura 12: Cena Cantina, Tarde
- Figura 13: Cena Violação, Tarde
- Figura 14: Cena Violação, Tarde
- Figura 15: Cena Esquadra, Noite
- Figura 16: Cena Esquadra, Noite
- Figura 17: Cena Esquadra, Noite
- Figura 18: Cena Carro, Noite
- Figura 19: Cena agressão Bullies, Tarde
- Figura 20: Cena agressão Bullies, Tarde
- Figura 21: Cena Cozinha, Tarde
- Figura 22: Cena quarto Miguel, Noite
- Figura 23: Cena Violação, Tarde
- Figura 24: Cena Agressão Quarto, Noite
- Figura 25: Cena Jantar Restaurante, Noite
- Figura 26: Cena Conversa entre Miguel e Sofia, Noite
- Figura 27: Cena Jantar Restaurante, Noite
- Figura 28: Cena Cantina, Tarde
- Figura 29: Cena Despedida de Sofia e Miguel, Noite
- Figura 30: Cena Conversa entre Miguel e Sofia, Noite
- Figura 31: Cena Exterior Esquadra, Noite
- Figura 32: Cena Exterior Escola, Tarde
- Figura 33: Cena Conversa Quarto, Manhã

- Figura 34: Cena Conversa Quarto, Noite
- Figura 35: Cena Conversa Quarto, Noite
- Figura 36: Cena Jantar Restaurante, Noite
- Figura 37: Cena Conversa Quarto, Manhã
- Figura 38: Cena Agressão Bullies, Tarde
- Figura 39: Cena Banho, Tarde
- Figura 40: Cena Conversa entre Miguel e Sofia, Noite
- Figura 41: Cena Sofia no Sofá, depois de agredida, Noite
- Figura 42: Cena Agressão Bullies, Tarde
- Figura 43: Cena Agressão Bullies, Tarde
- Figura 44: Cena Violação, Tarde
- Figura 45: Cena Esquadra Polícia, Noite
- Figura 46: Cena Despedida de Sofia e Miguel, Noite
- Figura 47: Cena Cantina, Miguel, Tarde
- Figura 48: Cena Violação, Tarde
- Figura 49: Poster oficial do filme “A Parede”
- Figura 50 – Os diversos prêmios e presenças do filme “A Parede” em festivais nacionais e internacionais.

Tabela 1. Estatísticas descritivas e de frequência sobre as micro-expressões e emoções identificadas (Juízes e Questionário)

Tabela 2. Comparação das ME das emoções em estudo mediante o sexo por cena (Juízes)

Tabela 3. Comparação das emoções identificadas mediante o sexo por cena (Questionário)

Tabela 4. Comparação das ME das emoções em estudo mediante a faixa etária por cena (Juízes)

Tabela 5. Comparação das emoções identificadas mediante a faixa etária por cena (Questionário)

Introdução

“A Arte é necessária para que o Homem se torne capaz de conhecer e mudar o Mundo.

Mas a Arte também é necessária em virtude da magia que lhe é inerente”.

Ernst Fischer

A Arte está presente na vida do Homem desde os primórdios da Humanidade, desde a arte rupestre, com as suas pinturas nas cavernas e estátuas em pedra e osso, passando pelo teatro grego, pelos grandes monumentos egípcios, pelos gravuristas japoneses até aos dias de hoje, com toda uma complexidade de géneros, estilos e temáticas a nível mundial. Desde os primórdios dos tempos, o que se entende por Arte, o que se enquadra ou não neste conceito, tem sofrido alterações que acompanham e refletem a própria evolução da história do Homem. O teatro, a dança, a música, a literatura ou o cinema são algumas formas sob as quais esta se manifesta.

A etimologia da palavra cinema deriva do grego *kinema* que significa “movimento” e consiste na técnica de reprodução de imagens com a capacidade de transmitir a sensação de movimento, a chamada persistência retiniana, a persistência da visão.¹

O cinema deve as suas origens a vários intervenientes, desde Eadweard J. Muybridge que fotografou as diversas fases do movimento de um cavalo e colocou em movimento através do zoopraxiscópio², até às inovações tecnológicas do laboratório de Edison, aos Irmãos Lumière que no final do século XIX popularizaram o cinematógrafo através de sessões ao público. Numa fase inicial, pela sua novidade, o cinema, enquanto registo de imagens em movimento, suscitou curiosidade, razão pela qual foi alvo de atenção por parte dos espectadores. Porém, esta simplicidade, sem a introdução de novos elementos, levou a um desinteresse do público, o que provocou, nos seus criadores, a necessidade de procurar e criar novas formas de contar histórias.

A melhor alternativa para conseguir cativar os espectadores é construindo narrativas capazes de lhes despoletar emoções. Mas, se, por um lado, este se revela o ingrediente

¹ Persistência retiniana ocorre quando um objeto observado pelo olho humano permanece na retina por uma fração de segundos após ter sido percebido. Tendo em conta esta teoria, o olho humano decora os últimos fotogramas que viu e mistura-os com os seguintes criando uma ilusão de movimento.

² Dispositivo que exhibe as imagens de forma animada através do girar de um pequeno disco que têm as fotografias de diversas fases do movimento, gerando a ilusão de movimento quando as imagens, na ordem correta, giram com o disco. (Mannoni, 2003)

principal para atingir o fim pretendido, por outro lado, é simultaneamente a tarefa mais complexa para os realizadores.

Porém, os cineastas inspiraram-se em características de múltiplas formas de Arte trazendo as mesmas para o Cinema e readaptando-as para uma nova linguagem. Introduziram elementos como cenários (Pintura), guarda-roupa (Teatro), banda-sonora (Música) e atores (Teatro), mudando assim a forma de fazer cinema e enriquecendo o produto que chegava ao público, agora com criatividade, planejamento, estrutura, histórias construídas e transformadas para além da reprodução fiel e em bruto da realidade, e, por isso, capazes de despertar emoção. Apesar de as emoções serem influenciadas por vários fatores, como, por exemplo, o meio sociocultural em que os sujeitos se integram, estas são transversais a todas as sociedades e inerentes à condição humana.

As alterações introduzidas fizeram com que o público voltasse a interessar-se pelo cinema incluindo-o nas suas vidas, assumindo, a partir deste momento a dimensão de Arte. E, tal como qualquer forma de Arte, o Cinema tornou-se inseparável da vida humana.

I. Cinema, gêneros fílmicos e significado da *mise-en-scène*

1. Cinema e *mise en scène*

Apesar da sua existência recente, de cerca de 100 anos, o Cinema assumiu já um papel muito importante na sociedade. Durante o seu trajeto, o filme tem progredido, passando de uma curiosidade técnica para uma forma de entretenimento primordial que envolve os espectadores de todas as esferas e em diversas fases da vida. Por todo o mundo, independentemente das contingências culturais ou sociais, esta arte, a sétima arte como propôs Ricciotto Canudo em 1912, foi adotada como elemento dominante na cultura visual.¹

Em 1876, Eadweard Muybridge, decidiu fazer uma experiência: decompor o movimento de corrida de um cavalo utilizando 24 câmaras para fotografar o mesmo em várias etapas do movimento. Após reunir as diversas fotografias do movimento experimentou voltar a compor o movimento através do uso de um zoopraxiscópio com grande sucesso. Estas experiências foram evoluindo na sua complexidade técnica e aperfeiçoando o movimento até que William Dickson, chefe engenheiro da Edison Laboratories, criou uma fita de celuloide com uma sequência de imagens, aquilo que se tornou a base da fotografia e da projeção de imagens em movimento. Mas foi Edison que em 1891 inventou o cinematógrafo e mais tarde o cinetoscópio.

No início o cinema não possuía narrativa, apenas documentava certos acontecimentos mais como uma experiência da inovação em si: a primeira grande comercialização de cinema, “L'arrivée d'un train en gare de La Ciotat” (1896), dos irmãos Lumière, apenas mostrava, durante 50 segundos, a chegada de um comboio. Mas este simples filme foi o suficiente para deslumbrar, e assustar, as audiências fascinadas com este novo meio. A mensagem de que se poderiam ver quadros vivos da vida quotidiana foi levada por toda a cidade -Paris- e rapidamente multidões procuravam ver esta inovação.

Passados poucos anos, em 1902, é estreado o filme, “Le voyage dans la Lune”, de Georges Méliès, que depois de se apaixonar pelas máquinas dos Lumière procurou seguir as suas pisadas. Mas ao contrário dos irmãos pioneiros, Méliès procurou mais do que o registo do quotidiano e entrou na exploração do imaginário: é um dos primeiros grandes

¹ Ricciotto Canudo propôs, no “Manifesto das Sete Artes e Estética da Sétima Arte”, a adição do cinema como a sétima arte. ABEL, Richard - French Film Theory and Criticism: A History/Anthology, 1907–1939, Princeton University Press, (1993)

filmes com narrativas, com técnicas inovadoras e efeitos especiais, sendo contudo numa fase muito primitiva do cinema, com edição e realização apenas funcional. Ainda assim, as suas histórias recusavam o realismo e, com a ajuda da magia e do ilusionismo ¹ tornavam-se numa viagem por um mundo de sonho e fantasia.

Para atingir os seus objetivos criou um primeiro estúdio, um espaço envidraçado com os equipamentos mais modernos a nível do palco teatral e com a possibilidade de deslocação de cenários articulados. Toda esta liberdade permitiu o desenvolvimento de várias técnicas importantes para o cinema, como por exemplo as sobreposições, e explorou a linguagem cinematográfica de modo a que a história se tornasse fluída, clara e sem necessidade de textos explicativos ou de legendas.

O início do século marcou-se pelos filmes mudos, de curta duração, com narrativas simples que eram acompanhadas na sala de cinema com música ao vivo, como por exemplo a presença de um pianista a tocar durante a projeção do filme. Foi nesta época que se deu o início do crescimento do cinema como indústria, que começou com a compra da patente dos Lumière em 1902 por Charles Pathé. O desenvolvimento posterior de filmes sonoros, tanto na Europa como nos Estados Unidos da América, entre 1910 e 1927, acompanhou o desenvolvimento na tecnologia (por exemplo o início do processo de Technicolor em 1915), mas também a nível da narrativa cinematográfica.

O primeiro filme sonoro, “The Jazz Singer”, filme americano de 1927, foi conseguido através da sincronização de cilindros ou discos fonográficos, que continham o som, e a fita do filme, que continha a imagem. Esta forma de introduzir som num filme foi mais tarde substituída pela gravação do som ao longo da própria fita, a par da imagem. Um método muito mais confiável do que a sincronização. O avanço tecnológico ao nível da imagem e do som, tanto na fase de captação como de edição e projeção trouxe também alterações na construção da narrativa cinematográfica.

Hoje em dia, com o desenvolvimento da tecnologia digital que ocorreu nos últimos 20 anos, o cinema alterou-se novamente: apesar de muitas produções ainda filmarem em fita, a verdade é que o digital é um meio mais rápido, mais fácil de manipular e mais barato, de certa forma democratizando o cinema e levando-o para outros meios, como é o caso da internet e outros meios digitais.

¹ Méliès aplicou aquilo que se dá o nome de truques de prestidigitação: conjunto de técnicas que permitem manipular objetos de forma invisível: por exemplo através do uso de pano preto no fundo e no vestuário dos autores fundindo os mesmo com o fundo e realçando outro objeto, ou outra parte do corpo, noutra cor dando um efeito de flutuação.

Estas alterações tecnológicas tiveram impacto não só na produção, mas também na construção narrativa, a abundância de conteúdo e de possibilidades de o produzir levou a uma maior competitividade.

Contudo, e apesar de, por vezes, os filmes atuais serem descritos como *standardizados*, isto é, grande parte da produção comercial encontrar-se dentro de uma lógica industrial (com uma produção idêntica e com as mesmas regras em variados filmes), a evolução nesta área tem sido contínua, estando os cineastas constantemente a alterar e a atualizar a forma de fazer cinema usando o método tentativa/erro para mapear algumas das "regras" necessárias para fazer a interface fílmica de forma eficaz com a mente humana. Várias dessas regras incluem medidas de harmonização: o olhar dos olhos ou, por exemplo, o *layout* espacial entre os planos (DeLong, Brunick & Cutting, 2012).

“This long-ranging and systematic re-imagination of films can afford us insight into elements of the human visual system. In other words, movies have the potential to give us insight into the structures and statistics required to process the oppressive deluge of optical information that is constantly flows into our brains from a relentlessly changing world. (...)”

(DeLong, Brunick & Cutting, 2012:1)

No entanto, para o cinema conseguir atingir o patamar em que se encontra, com todo o avanço tecnológico que o caracteriza e com a standardização dos filmes atuais, era fundamental conhecer-se o "lugar no palco", do original em francês, *mise-en-scène*.

Este conceito surgiu no século XIX, inicialmente usado na direção de peças de teatro, sendo que num sentido restrito, diz respeito a todos os elementos visuais presentes numa produção teatral dentro do espaço cénico. Assim, o conceito de *mise-en-scène* define, nesta aceção, entre outros elementos, o posicionamento das personagens e dos objetos em cena, a iluminação, a música, entre outros.

Numa perspetiva mais ampla, para alguns autores a *mise-en-scène* remete, contudo, para todo o processo de transcodificação intersemiótica que permite a conversão do texto dramático num espetáculo teatral, envolvendo, portanto, todos os elementos cénicos inerentes ao trabalho de encenação (Aumont, 2000). Desde a performance dos actores, os seus gestos, movimentos e diálogos, mas também os seus fatos e adereços até à própria encenação do “palco”. No caso do cinema, do plano, a nível dos objetos, adereços, a forma como estão organizados e dispostos, a iluminação de todos os elementos do palco e o som

que os acompanha. Esta encenação, a seleção, design e criação da performance da peça teatral, no teatro, e do argumento, no cinema, é a base da *mise-en-scène*, e a sua principal diferença reside não só no meio, mas na posição do espectador face à performance. No teatro o espectador senta-se na sala, num qualquer lugar, e assiste à peça a desenrolar à sua frente num só palco. Já no cinema o espectador vê aquilo que o realizador escolheu colocar dentro do plano, não só o espectador fica muito mais próximo das personagens, como se tratasse de alguém que observa a performance no próprio palco, mas também é possível uma maior manipulação daquilo que se coloca no plano, e na própria forma como o mesmo é filmado.

Esta posição do espectador influencia o trabalho de construção da *mise-en-scène*. No caso dos atores os mesmos adaptam-se aos diferentes meios: no palco do teatro procuram fazer-se ouvir para todos os espectadores, sempre conscientes do palco e da sua posição no mesmo, os seus movimentos e gestos visíveis também para toda a audiência e direcionados para os espectadores. Já no cinema, a proximidade da câmara, exige uma performance mais natural e com menor preocupação da posição do ator face ao espectador: é a câmara que se vai mover e dizer o que o espectador vê e o que ver.

Por extensão, este termo *mise-en-scène* reenvia para todo o tipo de performance que requer uma preparação prévia, de modo a reduzir margens de espontaneidade ou de improvisação. No cinema, a *mise-en-scène* tem o objetivo de dar maior valorização à figura do realizador perante a planificação e a forma como este coloca as emoções pretendidas no espaço cénico. Os cineastas apropriaram-se deste termo e alargaram o sentido para sugerir o controlo que o realizador tem sobre os elementos visuais dentro da imagem do filme. Também na construção fílmica, a *mise-en-scène* inclui os aspetos do filme que se assemelham com a arte do teatro: configuração de cenário, iluminação, guarda-roupa, maquilhagem, encenação e performance. Mas, também no filme, a criação artística nasce do equilíbrio entre os constrangimentos impostos pelo guião e pela conceção do realizador e do maior ou menor grau de criatividade ou de espontaneidade possíveis no quadro geral da planificação cinematográfica.

Esta margem de liberdade não coloca em causa, contudo, o controlo desses elementos, tendo em conta que é esse controlo que dá ao realizador a oportunidade de organizar as ações dentro de cada cena e de atingir o efeito pretendido, do ponto de vista da receção. Com a utilização destes elementos, o realizador encena todas as ações para a câmara, de forma a criar no espectador as memórias de cada cena.

A *mise-en-scène* é, pois, um elemento criativo essencial para a construção narrativa. Por um lado, os realizadores podem usar a *mise-en-scène* para alcançar o realismo

pretendido, dando, por exemplo, aos cenários uma aparência genuína ou deixando os atores atuarem o mais naturalmente possível. Por outro lado, podem optar por prever minuciosamente todos os elementos e ações que serão objeto de filmagem.

Em todo o caso, compreende-se que existe uma correlação entre a percepção sensorial do espectador e a disposição dos elementos que são objeto da *mise-en-scène* e que estes últimos terão uma importância capital para o tipo de emoções que são visadas pelo realizador, seja na perspectiva de criação ou de receção. Desta forma, a *mise-en-scène* é uma espécie de jogo ou de diálogo que vai da codificação desenhada pelo realizador à decodificação empreendida por cada espectador em particular (Aumont, 2015). E, neste diálogo, face à infinidade de respostas possíveis do espectador, sobretudo tendo em conta a variabilidade de contextos socioculturais e pessoais, há, contudo, alguns traços significativos essenciais incontornáveis para que a comunicação pretendida pelo realizador seja assegurada.

A nossa reflexão, ao longo deste estudo, como anunciamos anteriormente, tem como objetivo compreender o modo como as escolhas cinematográficas efetuadas na *mise-en-scène* do filme *A Parede* se correlacionam com as respostas emocionais dos espectadores. Por outras palavras, compreender se a decodificação dos traços significativos essenciais que subjazem ao filme, do ponto de vista dos temas desenvolvidos e da intriga que os ilustra, possui uma relação de interdependência com a sua *mise-en-scène*.

2. Teoria do género e géneros cinematográficos

A teoria de género é uma categoria enformada por determinadas características desde logo históricas, periodológicas, discursivas, e até mesmo regulada por determinadas convenções. Trata-se, pois, de “uma categoria classificativa que permite estabelecer relações de semelhança ou de identidade entre as diversas obras. Deste modo será possível, seguindo um raciocínio genérico, encontrar a génese comum de um conjunto de obras, procurando nelas os sinais de uma partilha morfológica e ontológica (...)”. (Nogueira, 2010:4). Não existem critérios uniformes para a classificação genérica, dado que a determinação dos géneros e dos subgéneros, no caso de narrativas fílmicas, depende, entre outros, de diversos fatores, tais como o público-alvo, a técnica utilizada, o cenário / tema ou o tom.

Em todo o caso, a identificação de género é fundamental para que se estabeleça um pacto de receção considerável, tendo em conta que o género se correlaciona com as competências narrativas geradoras, da parte do espectador, de expectativas psicológicas, culturais e formais face aos géneros, logo, por esse motivo, a classificação genérica decorre das necessidades pragmáticas da comunicação com o(s) público(s). Mais ainda, a definição do género é fulcral nas diversas etapas do ciclo de vida do produto audiovisual: produção, consumo, criação, crítica, análise e divulgação (Nogueira, 2010:7), e é com base nessa definição que é usualmente estabelecida a sua classificação comercial.

*“ (...) No que respeita ao cinema, temos então uma repartição quadripartida essencial, sendo que a estes quatro géneros fundamentais podemos fazer corresponder funções específicas: a **ficção**, que tem como objetivo essencial o entretenimento e que assenta formalmente na narrativa; o **documentário**, que tem como objetivo fundamental o testemunho e a reflexão sobre a realidade, partindo desta; o **experimental**, cujo objetivo é sobretudo expandir e explorar as formas, as técnicas e os métodos da criação cinematográfica; a **animação**, cuja propensão para o maravilhoso assegura à imaginação um papel absolutamente fulcral no seu processo criativo e na sua pluralidade estética.”*

(Nogueira, 2010:5)

No livro *Géneros Cinematográficos*, Luís Nogueira (2010), defende a existência de géneros cinematográficos mais presentes em ficção, definindo géneros distintos para animação e experimental, que existem de forma sistemática no contexto atual ou que de alguma forma estiveram presentes na história do cinema: ação, comédia, drama, fantástico, ficção científica, film noir, musical, terror, thriller e western. Existem outros géneros como é o caso de filmes de gângsteres, mas que já perderam a sua força ou filmes de propaganda que surgem num contexto específico sem grande importância circunstancial. Estes géneros surgiram de diferentes formas: da literatura ou do teatro; surgiram de um tipo de narrativa específica, por exemplo o caso do género ação onde a narrativa é mais focada em conflito exterior; surgiram de temas específicos que assumem convenções particulares típicas do mesmo, como é o exemplo dos westerns, com narrativas, locais, personagens, bandas sonoras, planos e a sua edição, que emanavam da própria temática.

Dentro destes géneros, Nogueira (2010) refere ainda a existência de sub-géneros com mais especificidades que se repetem e os isolam em diferentes categorias de filmes do mesmo género: o filme épico, os filmes de artes marciais, os filmes de adolescentes, entre outros. No fundo, categorizações que nos permitem comercializar o filme para uma audiência específica, daí este tipo de filmes de géneros ser mais vincado em Hollywood, com uma indústria que necessita de uma maior sistematização e standardização da produção cinematográfica. Isto não significa que não existam géneros noutros países, embora sejam fruto do seu contexto como filmes de artes marciais no Japão e na China e a comédia italiana; em alguns países existe até um foco grande num género específico como é o caso do melodrama musical em Bollywood (Nogueira, 2010).

Com base nos textos fundadores de Aristóteles, a classificação dos géneros narrativos partiu da simples oposição (comédia/tragédia) para adquirir, ao longo dos séculos, uma progressiva diversificação, tanto na literatura e no teatro, como, posteriormente, no cinema. Tendo em conta que qualquer que seja o meio que suporta a narrativa, o género possui uma natureza evolutiva. Embora o género, nos meios audiovisuais, tenha uma forma organizativa aparentemente estável, resultante de uma codificação conhecida e reconhecida pelos seus espectadores, quer pelas suas características, como o tipo de personagens, cenários, iluminação, ou ambientes utilizados, quer pelo tratamento das ações e situações, que de tal forma conflui numa forma específica de contar uma história (Noriega, 2002), a verdade é que a sua taxonomia apresenta uma variação decorrente dos contextos histórico-sociais e culturais.

Neste processo de mutação, cada género vai sofrendo revisões ao longo do seu ciclo de vida fundindo muitas vezes a sua estrutura com outros géneros. Em todo o caso, ao

tratar-se de uma convenção acessível aos espectadores, os cineastas encaram os géneros como um modelo usado para organizar os conteúdos. Assume-se assim, como uma definição reducionista, cujo fim é catalogar os temas e a ambientação que prevalecem num filme.

Mas a realidade é contraditória e afasta-se dessa simplificação, uma vez que pouco frequentemente o guião cinematográfico espelha uma só aspiração temática, o que leva a que nem todos os filmes se enquadrem assim num determinado género, havendo ainda outros de difícil categorização.

O recurso aos géneros é fundamental para a distribuição e promoção comercial dos filmes, dado que se trata de formas narrativas de eficácia comercial, no entanto a metodologia do mercado que organiza o negócio do cinema continua a insistir nos géneros para atrair o público. Quando um filme se apresenta como Drama, Aventura ou Comédia, os seus promotores sabem perfeitamente a que segmento de espectadores vai ser direcionado e que expectativas a nível de rendimento comercial o acompanham.

De acordo com este consenso, o espectador que vai ao cinema assume as características originais de cada género como motivo para escolher o que achar mais apelativo em conformidade com o seu gosto pessoal. Assim, quando um espectador seleciona um filme para assistir, ele está, de certo modo, a optar por um determinado tipo de experiência emocional. Por exemplo, pretende ter altas doses de adrenalina quando vê filmes de Aventura, medo quando elege filmes de Terror e riso quando escolhe filmes de Comédia. A relação entre emoções e géneros é bastante referida, até como forma de distinguir entre géneros, e tem sido explorada pelos teóricos cognitivistas, como é o caso de Noël Carroll no seu artigo "*Film, Emotion and Genre*", mas já Aristóteles referia a ligação entre determinadas respostas emocionais e diferentes géneros, por exemplo riso em Comédia.

Existem alguns géneros cinematográficos que são designados a partir da emoção que pretendem provocar nos espectadores, como o Terror e o Suspense, já atrás referidos, outros há que apesar de não serem designados pela emoção a que pretendem apelar, continuam a ser bastante direcionados para a obtenção de determinadas respostas emocionais por parte dos espectadores, como por exemplo o género do Drama ou mesmo Comédia.

2.1. Filme Noir e Neo-Noir

O Noir e o *Neo-noir* são estilos cinematográficos que tiveram o seu início em 1940 e prevalecem até aos dias de hoje. Noir é uma palavra francesa que significa "negro", e, apesar de "filme noir" significar literalmente "filme negro", este refere-se ao estado de espírito dos filmes feitos entre 1940 e 1959, filmes a preto-e-branco onde o protagonista é levado à sua destruição por uma *femme fatale* e acaba por ficar sem dinheiro e sem mulher (Silver, Ursini & Duncan, 2012).

Foi entre os anos 40 e 50 que o Noir encontrou o seu pico: muitos cineastas e técnicos europeus, à parte com outros artistas e intelectuais, fugiram da II Guerra Mundial para os Estados Unidos. Muita da inovação na narrativa cinematográfica, em especial do seu conteúdo narrativo e artístico, deu-se com a sua integração em Hollywood. O género Noir é uma consequência direta desse êxodo: os cineastas e técnicos alemães, fortemente marcados pelo expressionismo alemão levaram uma fotografia a preto e branco com elementos que realçavam o drama e conflito em cada cena e personagem. A própria temática negra, num universo social deturpado com um final negativo e personagens sombrias são reflexo da sua influência no surgimento do Noir e um reflexo da própria época, pessimista e incerta.

A partir daqui houve um declínio deste género cinematográfico, uma vez que o filme a preto e branco captava cada vez menos a atenção do espectador. Contudo, são várias as características do filme Noir que, desde então até à atualidade, podem ser encontradas em géneros tão diferentes como o melodrama ou o musical.

Por exemplo na Nouvelle Vague nos anos 60 e no próprio cinema americano nos anos 70, com a fotografia e a criação de um ambiente diretamente influenciado pelo género Noir, como é o caso dos filmes *Taxi Driver* (Martin Scorsese, 1976), *Raging Bull* (Martin Scorsese, 1980) e *The Long Goodbye* (Robert Altman, 1981).

O filme Noir mostra a nível da temática, da estilística e da narrativa, uma homogeneidade, consistência e familiaridade notórias nas obras que se caracterizam por este género. Algumas dessas características são recorrentemente encontradas e amplamente identificáveis. De seguida são abordados alguns destes aspetos nomeadamente: a fotografia a preto e branco rica em contrastes, os espaços urbanos, a metáfora social, o lado sombrio das personagens, os arquétipos, o *flashback* e os relatos em voz-off (Silver, Ursini & Duncan, 2012).

A longa-metragem *A Parede* contém vários elementos típicos do filme Noir, apesar de não ter sido rodada a preto e branco. Tome-se como exemplo o recurso ao *flashback* em momentos distintos, nomeadamente na perseguição dos rufias a Miguel na cena inicial, ou em momentos de tensão, como quando Sofia está na esquadra e vê o empregado do restaurante ser preso, ou mesmo quando Sofia sai da esquadra e entra no carro e volta a reviver alguns dos momentos passados ponderando o que quer fazer.



Figura 1: Cena Perseguição, Flashback, Noite



Figura 2: Cena Perseguição, Flashback, Noite



Figura 3: Cena Esquadra, Noite



Figura 4: Cena Esquadra, Noite



Figura 5: Cena Carro, Noite



Figura 6: Cena Flashback, Noite



Figura 7: Cena Carro, Noite

Neste gênero de filme a fotografia a preto e branco é altamente contrastada, evitando a gradação de cinzas com nítidas influências do expressionismo Alemão. Este tipo de fotografia cria fortes oposições de claro e escuro na iluminação dos espaços essencialmente urbanos, onde os acontecimentos decorrem, contribuindo desse modo para o sublinhado dramático das próprias ocorrências. Aliás, partindo do filme *Das Kabinett des Doktor Caligari* (Robert Wien,1920)¹, um filme referência do expressionismo alemão, podemos perceber como o expressionismo foi uma das influências do gênero Noir a nível da fotografia e técnicas de imagem: a cor preta e branca e a luz fortemente contrastada era usada para definir o negativo interior da personagem e criar uma atmosfera negra em todo o filme.

Essas zonas funcionam, de algum modo, como uma metáfora do universo social e moral que caracterizava estas histórias: a traição, o crime, o cinismo, o pessimismo, a fatalidade, o ciúme e a tragédia são alguns dos temas recorrentes nestas narrativas. Assim, o uso das sombras funciona como uma ligação entre as “trevas” e a realidade a que as personagens estão expostas.

Alguns arquétipos que neste gênero podemos encontrar são o herói, caracterizado pela sua gabardina, fato e chapéu, atormentado por uma culpa devoradora, procurando redimir-se, tendo, contudo, dificuldade em libertar-se da narrativa em que está envolvido pelo que só agudiza o seu cinismo, a sua solidão, o seu desencanto e, na maioria das vezes, a sua perdição, sendo o seu isolamento evidente em todo o filme e ampliado pela fotografia. Como responsável principal dessa trama, encontramos a *femme fatale*, sensual, impecavelmente

¹ *Das Kabinett des Doktor Caligari* (Robert Wien,1920) é um filme mudo expressionista alemão que metaforicamente aborda a guerra, o condicionamento do homem comum, dos soldados, para matar através de uma narrativa sobre um hipnotizador que usa um homem para cometer homicídios. O tom negro e sombrio do filme, muito fantasioso, acompanha a brutalidade e irracionalidade da história, fortemente influenciada pelas experiências na Primeira Guerra Mundial dos autores da narrativa, Hans Janowitz e Carl Mayer.

vestida, tão bela quanto perigosa, tão sedutora quanto letal, tão impulsiva quanto calculista, capaz de entretecer o destino do protagonista num vórtice de paixão, traição e manipulação constante que só a morte pode parar (Silver, Ursini & Duncan, 2012). Apesar da semelhança de Sofia com as características da *femme fatale*, ela acaba por ser a vítima e não o seu oposto.

Estas existências assombradas e penosas nestes cenários urbanos de violência irremediável são-nos dadas a conhecer, na maioria das vezes, através de um dispositivo narrativo que se tornou, igualmente, uma das marcas do género: o *flashback*. Através deste, o protagonista relata-nos, em voz-off, o decurso dos intrincados acontecimentos que o conduziram à penúria definitiva e na qual ele expõe a sua vulnerabilidade em tom de confissão, aceitando de forma resignada o seu destino tragicamente implacável ou rindo nervosamente das suas fraquezas.

Para se poder considerar um filme Noir "puro" é necessário que não haja um final feliz. Caso contrário, este transforma-se num *filme* melodramático feito em estilo *Noir*. Na *Parede* acontecem os dois cenários. Por um lado, um final feliz para Sofia, que se separa do marido e prossegue a sua vida. Por outro lado, um final trágico para Miguel, um adolescente que se suicida.



Figura 8: Cena Cemitério, Noite

O Neo-Noir, também conhecido como Noir Contemporâneo, surgiu nos anos 60, quando o Noir caiu em desuso, e, mais do que um subgénero seu, afirmou-se como um novo género cinematográfico, tal como afirmou Todd Erickson, no artigo "Kill Me Again". Este é o termo utilizado pela crítica de cinema para caracterizar qualquer filme que tenha sido produzido depois do fim do filme Noir (1941-1958) e que contenha temas daquele período (Conard, 2007). A atitude social e o humor, que eram, simultaneamente, a causa e o sucesso do filme Noir foram substituídos por novos códigos e novas expectativas da

indústria cinematográfica, o que fez com que este gênero começasse a perder popularidade. (Silver, 1996) O processo de adaptação do argumento para o *Noir Contemporâneo* sofreu as mesmas mudanças criativas que ocorreram na adaptação para o filme Noir e, à semelhança do que tinha acontecido anteriormente, estas mudanças permitiram trazer algo inovador para o público. Dos filmes que deram início a esta tendência podemos mencionar *Harper Point Blank* (John Boorman, 1967), *The Long Goodbye* (1973) e *Chinatown* (Roman Polanski, 1974).

Este novo estilo é caracterizado por utilizar vários elementos típicos do gênero Noir, tais como ângulos experimentais, iluminação *low-key*, formas poligonais nas sombras, e o mais importante, a apresentação de narração e personagens, incluindo o protagonista masculino, muitas vezes ambíguo moralmente, e a *femme fatale* (Conard,2007). Acrescenta-lhe, contudo, a utilização da cor. No caso de *A Parede*, destas características foram incorporadas a cor, o contraste, o uso constante de grandes planos e iluminação específica para identificar simbolicamente cada personagem, ou o seu estado de espírito. No que concerne à narração, esta existe no início do filme como forma de resumir o que se irá passar ao longo da história tendo como protagonista, ao contrário do habitual neste estilo, uma mulher, Sofia.



Figura 9: Cena inicial, Noite



Figura 10: Cena Restaurante, Noite

Regra geral estes filmes não usam a imagem a preto e branco nem o jogo de luz e sombra que os filmes clássicos tinham. Focam-se pelo contrário em retratar temas mais atuais recorrendo a técnicas mais avançadas da cinematografia que não existiam anteriormente. Apesar disso, mantêm nos seus argumentos as mesmas características narrativas como o pessimismo ou a ambivalência moral. Tal pode ser encontrado na longa-metragem *A Parede*, que tem como temas questões fraturantes da sociedade atual a violência doméstica e o bullying, e que é fortemente marcada pelo pessimismo e pela

ambivalência moral, estados de espírito acentuados no final ao existirem dois desfechos, um deles feliz (Sofia recomeça uma nova vida) e o outro trágico (Miguel suicida-se).

Estes aspetos centrais são muito importantes para o enredo e para o estilo visual em termos cinematográficos. A maioria destes filmes expressa uma evasão nostálgica da experiência contemporânea, parecendo, às vezes, que são uma fuga às questões atuais. Por outro lado, representam o espelho das características da cultura moderna e da sociedade.

2.2. Drama

O Drama, na origem da sua palavra, significa “ação” em grego. Origem que se relaciona diretamente com a arte teatral: a representação de conflitos e emoções humanas através de ação e diálogos sob a forma de uma encenação organizada que apresenta estas ações de forma a contar uma história, transmitir uma ideia ou, por exemplo, refletir sobre situações sociais e políticas.

Inicialmente a definição deste conceito surgiu no século V a.c., teorizado por Aristóteles na Grécia Antiga dentro de um contexto de análise entre a obra literária, como a conhecemos, o texto, e o próprio espetáculo teatral. Esta exploração está presente na “A Poética”, uma obra que procura estudar e esclarecer as características de construção das obras dramáticas, com especial foco na exploração da tragédia.

Não só drama e tragédia, mas muitos outros conceitos atuais ligados à literatura, teatro e cinema advém desta mesma obra, do pensamento de Aristóteles. Por exemplo a própria separação entre tipos de literatura é analisada por Aristóteles na Poética, dando início à distinção teórica de aquilo que hoje referimos como narrativa, drama e texto lírico.

Aristóteles focou-se no drama trágico e na forma como o mesmo se compunha, as características, os elementos e em especial a sua imitação: o próprio espetáculo teatral. Esta imitação, a que se deu o nome de mimesis, é a forma através da qual os atores imitam, mostram a ação das personagens que representam através de ação e diálogo (que inclui os pensamentos das personagens).

Aristóteles referiu: “(...) o elemento mais importante é a trama dos factos, pois a tragédia não é imitação de homens, mas de ação e de vida (...)” (Aristóteles, s.d.)

Referido ao longo dos tempos pelos estudiosos de literatura e drama, este pensador ofereceu a base não só para o estudo da literatura e da História da sua época, mas também para a prática da escrita dramática.

Muito antes de Aristóteles teorizar sobre drama o mesmo já era praticado: inicialmente apenas como imitação de acontecimentos, por exemplo uma caçada, passou mais tarde de um ritual religioso para peças dramáticas dedicadas aos deuses e depois para peças dramáticas com comentário político e social. Ao longo da História o drama era imitado, passado a espetáculo, através do teatro e foi variando na sua estrutura, forma, padrões e temas. A sua evolução de mera imitação para uma forma de arte levou a que, quando o cinema apareceu, se tornasse uma das suas mais importantes vertentes: a escrita do texto

e a sua imitação para o ecrã, com formas, padrões e temas específicos e adaptados ao meio cinematográfico.

Dentro do contexto do cinema, o Drama é um género cinematográfico que retrata o quotidiano do ser humano comum sublinhando a implicação afetiva/emocional de cada situação, com um tom pesado. Foi já no século XX que o Drama assumiu os seus contornos que possui hoje na literatura e no cinema, apostando na exacerbação do sofrimento, do sentimentalismo e de qualquer outra via que possa aumentar a comoção sentida pelos espectadores (Roubine, 2003).

Neste estilo, porém, não se pretende expor as fragilidades do ser humano nem sobrevalorizar as suas qualidades. A sua pretensão é apenas realçar a seriedade dos factos e demonstrar claramente as consequências emocionais de cada vivência experienciada. Assim, o Drama caracteriza-se pela sua semelhança com a realidade, despertando no espectador uma reflexão e conseqüente problematização sobre o tema que está a ser explorado.

Importa salientar que para o Drama ter o impacto supramencionado e provocar uma reflexão, a caracterização das personagens torna-se absolutamente fundamental. Só assim surge a tensão dramática, ou seja, a transmissão dos efeitos que as situações adversas têm no indivíduo. Variando de autor para autor, diferentes pontos na escrita do texto são ditos como essenciais, mas no geral permanece a ideia de que o conflito, a dita trama de eventos e as personagens, são importantes para a construção de um drama.

Por exemplo Lajos Egri defende que o conflito é o motor do drama: o conflito cria as causas que movem as ações, defende ainda a importância de uma boa premissa, ideia principal que une a história e a completa construção de personagens (Egri, 2007).

Outro autor que reflete sobre o drama em cinema, Robert McKee, segue a linha de Aristóteles, procurando compreender os elementos da mesma e a forma como pode ser desenhada. McKee defende que o drama, mesmo variando em subtipos, possui princípios e formas universais comuns, que partem da estrutura de três atos de Aristóteles (McKee, 1998).

Dentro daquilo que é considerado drama em Cinema, existem vários subtipos de Drama, o que faz com que, dificilmente, um filme não tenha nenhum conteúdo dramático. De seguida serão descritos os subtipos que se encontram nesta longa-metragem, tendo por base a obra *Manuais de Cinema II – Géneros Cinematográficos*, de Luís Nogueira (2010).

O Drama Social verifica-se nas situações nas quais as personagens são confrontadas com uma conceção do mundo diferente da sua, o que faz com que estas tenham dificuldade

em perceber quais as suas referências. Neste subtipo enquadram-se ainda as situações que colocam em causa direitos básicos do Homem ¹.

O Drama Social está presente no filme “A Parede” através das duas personagens principais e da sua relação, no caso do Miguel com os *bullies* e no da Sofia com o seu marido violento e abusivo. Estas relações expõem duas situações de cariz social, como a injustiça da agressão física e psicológica que os *bullies* praticam sobre Miguel e a forma como as pessoas que o rodeiam respondem a esta situação, e a agressão física, sexual e psicológica que Sofia sofre constantemente às mãos do marido.

É o que acontece, por exemplo, na cena em que Miguel é agredido na cantina da escola pelos *bullies* na qual é violado o seu direito à integridade física e moral, primeiro através de empurrões e estalos, depois através de linguagem ofensiva, chamando-o de “*florzinha*”, e expondo-o perante os colegas, ao ser tratado de forma infantilizada “*Queres que chame o tinóni para vir tratar do dói-dói do menino pequenino, queres?*”. Estes comportamentos colocam também em causa os princípios básicos da segurança e da liberdade.

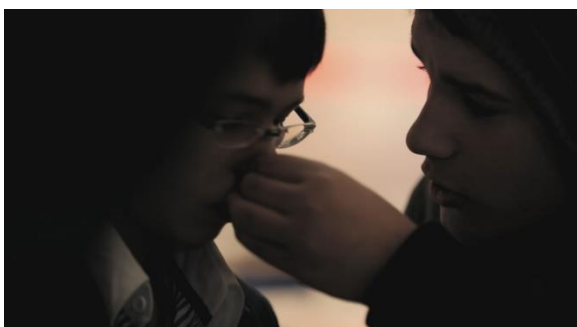


Figura 11: Cena Cantina, Tarde



Figura 12: Cena Cantina, Tarde

Também na cena em que Sofia é violada pelo seu marido João, são desrespeitados os princípios básicos da liberdade e da igualdade, colocando-se o marido numa posição de superioridade, exercendo a sua força, impondo o seu poder social e menosprezando a sua vontade.

¹ Um dos autores mais influentes que aborda o “Drama Social” é Victor Turner. Ele defende uma estrutura dividida em 4 momentos: rutura, crise, ação reparadora e desfecho. Estes momentos são definidos pelo autor como rituais de passagem. Cada um destes rituais é um momento de mudança dentro de determinado contexto ou grupo social com o resultado final de harmonia social, ou, pelo contrário, de cisão social.



Figura 13: Cena Violação, Tarde



Figura 14: Cena Violação, Tarde

As duas personagens são atormentadas por estas relações e vêem-se sem apoio e sem forma de saírem das mesmas sem que a sua vida seja colocada em risco. As personagens não vivem situações completamente originais ou diferentes daquilo que diariamente acontece a muitas crianças e mulheres: o drama social não só nos confronta com um contexto social específico, neste caso sob na forma de crise, um problema social, como reflete sobre a forma como as personagens procuram uma solução para o mesmo, seja esta positiva ou negativa. Solução esta que é a consequência da trama de acontecimentos que despoletaram a sua tentativa de reparar a situação, neste caso porque a própria situação escalou a nível físico e psicológico, aumentando o isolamento e sofrimento das personagens ao longo do filme.

Dito isto é importante referir agora o Drama Psicológico, outro subtipo de drama presente em “A Parede”, que se caracteriza pela confrontação da personagem com os seus próprios medos e incertezas. Esta situação está presente ao longo do filme na maioria das interações entre Sofia e o marido. Tome-se, como exemplo, a cena em que Sofia vai a uma esquadra para apresentar queixa por violência doméstica e, ao perceber que foi reconhecida pelo agente da autoridade, desiste do seu objetivo, deslocando-se para o seu carro, de forma a voltar para casa. Este percurso é feito com Sofia em pânico, confrontando-se a si mesma com a sua atitude, julgando-se e equacionando as consequências que daí possam advir. A desordem emocional experienciada por Sofia durante esta cena dá origem a um acidente de viação.



Figura 15: Cena Esquadra, Noite



Figura 16: Cena Esquadra, Noite



Figura 17: Cena Esquadra, Noite



Figura 18: Cena Carro, Noite

Outro momento em que é possível identificar este subtipo de Drama é quando Miguel sai da escola com medo de ser abordado novamente pelos *bullies*.



Figura 19: Cena agressão Bullies, Tarde



Figura 20: Cena agressão Bullies, Tarde

Estas ações das personagens são consequência direta do seu estado emocional, são a transposição do seu estado emocional para ações e são as causas do mesmo que fizeram mover a trama de eventos, o conflito, nos momentos acima referidos. O isolamento das personagens dentro do seu contexto social, apesar de partilharem a sua dor esporadicamente, leva a um crescimento do sofrimento e da sensação de tragédia iminente.

As emoções, o medo e as incertezas, o próprio Drama Psicológico presente em “A Parede”, ajuda a reforçar as consequências para as vítimas daquilo que é exposto, daquilo que aborda a parte mais social do filme: o *bullying* e a violência doméstica.

O Drama Familiar aborda a disfuncionalidade, o conflito entre gerações e o preconceito no seio da família. Aqui o drama não se move por questões sociais ou pelo interior das personagens, mas sim pelas relações familiares e todas as suas nuances associadas.

Ao longo do filme é possível verificar que Miguel e a sua mãe possuem uma relação disfuncional. A sua mãe, Júlia, tem relacionamentos com vários homens, como forma de trabalho, e compensa a sua ausência enquanto mãe com bens materiais, realçando ainda a Miguel que apenas desta forma lhe é possível manter o estilo de vida a que este está habituado e de que gosta. Durante o filme não são visíveis comportamentos de afeto entre ambos, sendo a forma como Miguel trata a mãe, nomeadamente pelo nome próprio, uma maneira de demonstrar a falta de ligação emocional entre eles. Neste relacionamento não existe qualquer tipo de apoio psicológico; retrata um contrato familiar em que a mãe realiza o seu papel de acordo com aquilo que acha essencial, muito longe do papel que o filho espera da sua mãe. Esta dicotomia afasta as duas personagens ao longo da história e cria um maior isolamento e insegurança no Miguel.

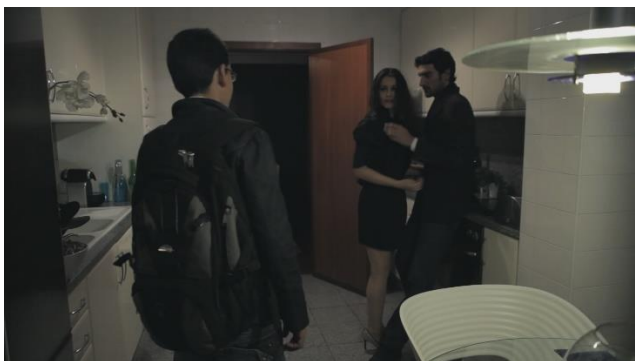


Figura 21: Cena Cozinha, Tarde



Figura 22: Cena Quarto Miguel, Noite

Já do ponto de vista do drama da Sofia é possível ver a disfuncionalidade de uma relação em que o homem assume o papel dominante, de completo e total controlo sob a

vida da mulher, sendo a mulher obrigada a assumir o papel submisso, perdendo o seu poder na relação e mais tarde o poder e autonomia sob o seu corpo.

Este tipo de relação familiar base é sem dúvida disfuncional e provocada por um papel de marido que é distorcido de acordo com os desejos do mesmo, onde a imagem da mulher é vista como um objeto que só a ele pertence e que deve estar ao seu dispor, escalando a violência contra a mesma ao longo do filme. Já Sofia procura um equilíbrio e acompanhar o seu marido, visto este a ter isolado de todas as pessoas que a rodeavam, cujos atos resultam do medo de perder a única relação que ainda mantém e do receio dessa relação passar a ser ainda mais violenta caso se oponha ao seu marido.

Este tipo de disfuncionalidade familiar demonstra também como os papéis sociais, neste caso do homem e da mulher, podem ser distorcidos e interpretados de maneira distinta pelas pessoas que pertencem ao mesmo círculo familiar.



Figura 23: Cena Violação, Tarde



Figura 24: Cena Agressão Quarto, Noite

3. Temas e concepção das personagens

Na concepção das personagens do filme *A Parede* pretendeu-se evidenciar alguns temas que se considerou de forte impacto social e, conseqüentemente, suscetíveis de provocar reações emocionais nos espectadores. Entre esses temas, pela sua recorrência na atualidade, foi prioritário tratar a violência.

A palavra violência deriva do latim “*violentia*”, que significa força violenta, ou utilização da força para subjugar alguém à sua vontade (Oliveira & Martins, 2007). Segundo a Organização Mundial de Saúde (WHO, 2016) a violência pode ser definida como o uso intencional de força física ou de poder, na forma tentada ou colocada em prática. Aqui inclui-se a agressão contra o próprio, outra pessoa, grupo ou comunidade, do qual pode resultar dano psicológico, perturbação no desenvolvimento ou sofrimento e morte.

Nas subcategorias de violência houve um enfoque em determinadas formas de violência. Entre elas, a violência doméstica. De acordo com a APAV (2016), a violência doméstica pode ser definida como uma ação ou omissão de índole criminal que inflija sofrimento, nomeadamente de ordem física, psicológica, sexual e / ou económica. Aqui incluem-se os comportamentos que são tidos sobretudo com vista a controlar o outro elemento da (ex) relação.

A violência doméstica ocorre em pessoas de qualquer idade, sexo, religião, cultura, formação e estado civil. Caracteriza-se pela existência ou ex-existência de uma relação com a vítima como, por exemplo, no caso dos namorados, maridos, ex-namorados e ex-maridos. Com base na literatura é possível afirmar que existem diferentes tipos de violência doméstica. Contudo, parece ser consensual também que diferentes tipos de violência doméstica coexistem, fazendo com que, em muitos casos, as vítimas experienciem simultaneamente mais do que um tipo. De forma geral verificamos que a maioria dos autores refere sempre as seguintes formas de violência: violência física, a violência sexual e a violência psicológica.

A violência física consiste em agredir fisicamente outra pessoa podendo causar desde leves ferimentos ou marcas, até a morte. A violência sexual consiste em obrigar a presenciar ou a participar numa relação sexual não desejada. A violência psicológica consiste em causar dano psicológico e diminuição da autoestima ou prejudicar o desenvolvimento adaptativo (Souza, 2014).

Os tipos de violência supramencionados são os mais consensuais na literatura, contudo, por vezes, surgem outras categorias. Por exemplo, a APAV (2016) refere ainda a

violência social, em que há a tentativa de controlar a vida social da vítima, a violência financeira, pela tentativa de exercer controlo sobre o dinheiro de forma não autorizada e a perseguição com o objetivo de intimidar a vítima.

Outro dos temas em destaque é o *bullying*. O termo *bullying* é utilizado para classificar comportamentos agressivos, intencionais e repetitivos que ocorram sem fundamento aparente e nos quais se verifique uma diferença de poder / força (Azeredo, 2015). Estes comportamentos são direcionados a um alvo específico e podem ser praticados apenas por uma pessoa ou por um grupo (Rodrigues, 2015). O *bullying* ocorre geralmente nas escolas e é, neste contexto, o tipo mais comum de violência, verificando-se também que é um fenómeno transversal a todas as escolas (Rodrigues, 2015). O *bullying* pode ser direto, recorrendo à violência física, a ameaças verbais e a comportamentos de gozo, ou indireto, traduzindo-se em exclusão social e difamação (Azeredo, 2015).

3.1. Personagens

O sucesso de uma narrativa depende, em grande medida, do trabalho de concepção das personagens. Um argumentista deve, por isso, criar personagens marcantes e que consigam incitar as emoções desejadas na sua audiência, sejam elas de atração, repulsa, amor, ódio, preocupação ou indiferença.

Para além disso, um dos aspetos mais importantes na criação das personagens é o conhecimento das suas necessidades dramáticas, ou seja, o que cada uma quer na história. Todas elas, independentemente de serem as principais ou não, têm que ter um objetivo específico, caso contrário, são personagens vazias. É ainda essencial que as suas motivações sejam claras e concludentes.

A descrição e apresentação das personagens é efetuada pelo argumentista, através não só de indicações físicas, como a cor de cabelo, mas também de outro tipo de indicações, englobando a maneira como se movem, vestem, falam, agem e relacionam (Maciel, 2003).

Segundo Maciel (2003) no que respeita ao argumento cinematográfico o processo de construção da personagem é muito semelhante ao literário, onde não deve haver, contudo, espaço para descrições subjetivas. Assim, é fundamental que este seja escrito de forma a que seja possível a sua desconstrução em imagem e som (Maciel, 2003). Ainda de acordo com o mesmo autor, estes processos diferem no momento em que se percebe qual é o fundamento da história: a personagem ou a trama.

Se a trama for o ponto de partida inicia-se primeiro o processo de desenvolvimento da história, de modo a que a construção da personagem se adapte a ela (Maciel, 2003). Pelo contrário, se a personagem for o fundamento da história, a sua construção deve ser complexa, de modo a que ela, no processo de criação, gira a trama.

A maior parte dos livros sobre construção de argumento tem em conta o carácter funcional das personagens. Vogler (1998), no seu livro *The Writer's Journey* pesquisa as figuras arquetípicas dos argumentos cinematográficos baseados nos estudos de Campbell e Stanley (1966) sobre mitologias e arquétipos. As personagens são classificadas pelas suas funções na narrativa.

Segundo Harmon (1983), a personagem é construída de forma progressiva na narrativa, para criar significado. As personagens presentes numa história fazem sempre parte de um grupo específico, e são subdivididas da seguinte forma:

- Protagonista: é a personagem principal, considerada o herói da história e é fundamental para a resolução do conflito;

- Antagonista: esta personagem é o oposto da anterior. Serve para criar conflitos e dificultar a sua resolução. O Antagonista não tem que ser um Vilão, mas uma personagem que se opõe ao protagonista;

- Personagens Secundárias: são personagens de menor importância, e servem de enquadramento ao Protagonista;

- Figurantes: são irrelevantes para a ação, mas são usados para ilustrar o ambiente que representam.

A conceção das personagens principais do filme *A Parede* teve como fundamento a expressão dos temas definidos como prioritários: Sofia ilustra as vítimas de violência doméstica e Miguel, as vítimas de bullying.

De acordo com os temas que definimos como principais para a construção do argumento, a violência doméstica e o bullying, procedemos a uma pesquisa sobre os traços que mais recorrentemente caracterizam as vítimas deste tipo de situação, para realizarmos, posteriormente ao desenho das personagens.

Apesar de não existir um perfil-tipo para se ser vítima de violência doméstica e da dificuldade na caracterização das vítimas (Alves, 2005), é possível referir que, na sua maioria, se trata de mulheres com mais de 25 anos, existindo, contudo também situações de homens vítimas de violência doméstica (APAV, 2016). Para a construção da personagem principal, Sofia, tivemos por base a literatura existente sobre vítimas e procedemos ao levantamento de vários depoimentos tanto de vítimas como de especialistas em medicina forense. Desse estudo resultou um retrato psicológico que apontava, na sua maioria, para vítimas femininas que tinham em comum o facto de serem pessoas envergonhadas, caladas, passivas, com pouca capacidade de reação, deprimidas e emocionalmente dependentes (Alves, 2005). Dentro deste universo de vítimas, focamos um tipo de vítima menos evidente: a vítima de violência doméstica que pertence à alta sociedade. O nosso objetivo era desmontar um cliché existente no senso comum, de acordo com o qual as mulheres de violência doméstica pertencem a uma classe social baixa e possuem pouca instrução.

O retrato físico de Sofia aproxima-a de um estereótipo de mulher de alta sociedade: é uma mulher atraente, tem cabelo loiro, comprido, pele morena e socialmente tem sempre uma postura educada e cordial. O guarda-roupa é constituído essencialmente por vestidos elegantes de marcas conceituadas, usa acessórios que revelam o cuidado que tem com a sua imagem. Em contexto social tem por hábito ostentar as joias que o marido lhe oferece.

Sofia é proveniente de uma família humilde, de classe média baixa que, apesar das dificuldades económicas, conseguiu garantir-lhe todas as condições para esta frequentar

um curso superior. Conseguiu formar-se em Arquitetura, o curso que pretendia tendo em conta a profissão que sonhava exercer. Ainda na faculdade, conheceu João de Almeida, estudante de Direito, que, passado pouco tempo, se tornaria seu marido.



Figura 25: Cena Jantar Restaurante, Noite

Apesar do seu aspeto físico, quase de mulher fatal, Sofia é uma mulher carinhosa, inocente, pouco confiante. Como acontece geralmente com as vítimas de violência doméstica, Sofia é submissa e procura cumprir todos os desejos do marido. Tende a culpar-se pelas atitudes do marido. Sente-se um fardo para ele, e responsável por tudo o que possa correr mal no seu casamento. Assim, por imposição de João, desistiu do seu sonho e tornou-se dona de casa, passando grande parte dos seus dias sozinha. Esta é outra das características que identificamos neste tipo social: o isolamento familiar e social. O único apoio que Sofia tem, e que lhe dá algum conforto, é uma voz que ouve por trás da parede-Miguel.

Na construção da história tivemos em conta aquelas que são as consequências psicológicas mais usuais nos casos de violência doméstica: problemas de sono, a perda de autoconfiança, ansiedade, tentativas de suicídio (Souza, 2014), problemas na saúde sexual e reprodutiva, isolamento social e morte (APAV, 2016). Do mesmo modo, possui as marcas físicas da violência, hematomas e contusões, que procura ocultar da sociedade.

No caso de Miguel, tivemos em conta a caracterização das vítimas de bullying. De acordo com a revisão da literatura, verificamos que, apesar de quer rapazes, quer raparigas serem alvo de bullying, este fenómeno afeta sobretudo os rapazes. As vítimas no geral caracterizam-se por terem baixa autoestima, poucas competências relacionais com os pares e dificuldade em serem assertivas. Prinstein, Cheah e Guyer (2005) acrescentam que

normalmente as vítimas têm ainda dificuldade na manifestação da raiva e apresentam mais ideias suicidas do que os pares.

O bullying tem consequências quer para a saúde física, quer para a sua saúde mental das vítimas (Fekkes et alii, 2005). Estes jovens demonstram maior propensão suicida do que os seus pares, maiores alterações do sono (Cleary, 2000 cit. in Velez, 2010), incontinência urinária durante o sono, pesadelos, ataques de pânico e alterações do comportamento, como, por exemplo, pensamentos negativos e medo da escola (Pereira, cit. in Velez, 2010).

Pereira (cit. in Velez, 2010) acrescenta como características a perda de autoconfiança, bem como de capacidade para confiar nos outros, um autoconceito depreciativo, falta de concentração e problemas relacionais em contexto íntimo com impacto não só na adolescência, mas que se estende na idade adulta.

Estas características foram corroboradas pelos depoimentos que recolhemos junto de jovens na faixa etária dos 12-16 anos. Foi com base na literatura e em casos reais que concebemos a outra personagem principal, Miguel.

Miguel é um adolescente franzino, de estatura baixa, que usa óculos e aparelho nos dentes. As suas roupas de marca revelam que pertence a um nível socioeconómico médio alto e que tem todos os luxos que qualquer adolescente da sua idade gostaria de ter. O único acessório que traz sempre consigo é um relógio. É um jovem sem afeto, que pertence a uma família monoparental. Vive com a mãe, Júlia, com quem mantém uma relação predominantemente material, uma vez que a falta de ternura é compensada por presentes. Por esse motivo, o sentimento que melhor o caracteriza é a solidão, mesmo quando se encontra acompanhado.



Figura 26: Cena Conversa entre Miguel e Sofia, Noite

É tímido, vive sem amigos e refugia-se no mundo da banda desenhada e das tecnologias para encontrar alguma companhia virtual e ficcional. O facto de Miguel se vestir de uma forma mais conservadora do que os restantes adolescentes, aliado a uma atitude mais recatada e introvertida, fizeram com que este se tornasse o alvo predileto dos rufias. Na escola, Miguel é constantemente alvo de violência física e psicológica, o que aumenta a sua frustração com a vida. O único apoio que Miguel tem, e que lhe dá algum conforto, é uma voz que ouve por trás da parede-Sofia.

Na conceção das personagens, identificamos como antagonistas os agressores. Em primeiro lugar, João d'Almeida, que exerce violência doméstica sobre Sofia. Existem algumas características tidas como potenciadoras da prática de comportamentos violentos, nomeadamente a dependência de álcool, o desemprego, uma baixa autoestima e a progressão dos comportamentos agressivos (Alves, 2005).

João d'Almeida tem 45 anos, é casado com Sofia. É um homem alto, magro, de classe alta, que gosta da posição que ocupa na sociedade e que se preocupa em transmitir a imagem de perfeição. Por este motivo, João tem sempre a barba feita e, independentemente da situação, anda sempre de fato, sendo raros os momentos em que tira a gravata.



Figura 27: Cena Jantar Restaurante, Noite

É um advogado conceituado e respeitado. Só defende casos que pertençam à sociedade alta. João é elitista, confiante, autoritário e impulsivo. É agressivo, manipulador, ciumento e exige ter sempre razão. Obriga Sofia a subjugar-se aos seus desejos e vontades, contudo, para compensar as suas atitudes, e a ausência de carinho, oferece-lhe presentes valiosos.

No que diz respeito aos agressores de Miguel, os bullies, pode dizer-se que, na sua maioria, se tratam de crianças/jovens do sexo masculino. Os agressores gostam de desafiar e mostrar superioridade (Martínez, 2006 cit. in Velez, 2010), têm relações familiares

conflituosas, assistiram eles próprios a situações de violência doméstica e têm sentimentos negativos face à escola, nem sempre conseguindo ter aproveitamento escolar (Velez, 2010). Geralmente são jovens mais populares do que as vítimas, são respeitados mesmo que por medo, e têm um pequeno grupo de amigos que incentiva e mantém as práticas de bullying (Olweus, 2000 cit. in Velez, 2010).

No caso de *A Parede*, os bullies são uma personagem coletiva, constituída por um grupo de jovens um pouco mais velhos do que Miguel. Têm o comportamento mais comum deste tipo de agressores: violência gratuita, extorsão, humilhação. Embora se trate de uma personagem coletiva, compreendemos que existe um líder que incentiva os restantes elementos do grupo, manipulando-os.



Figura 28: Cena Cantina, Tarde

No que diz respeito às personagens secundárias, dividem-se em dois tipos de personagens, tendo em consideração o modo como interagem com as personagens principais. De um modo geral, ou são cúmplices por omissão, na medida em que não se apercebem dos dramas vividos pelas personagens principais, ou são personagens mais perspicazes, que intervêm na tentativa de serem seus adjuvantes.

No primeiro caso, destaca-se Júlia, a mãe de Miguel. A história de vida de Júlia justifica o modo distante com que ela se relaciona com o filho. Júlia engravidou fruto de uma relação casual. O pai de Miguel abandonou-a quando ela ainda estava grávida e nunca a ajudou economicamente. Por isso, para conseguir suportar todas as despesas e dar a Miguel tudo o que ele quer, Júlia tornou-se acompanhante de luxo. Tem vários relacionamentos que lhe permitem viver de forma despreocupada economicamente. Com Miguel mantém uma relação negligente, não lhe dá afeto e tenta compensar a sua ausência com bens materiais, à semelhança daquilo que acontece com ela. Do ponto de vista do seu retrato físico e social, Júlia parece pertencer à classe média alta, e tem bastante cuidado com a sua imagem. Usa

roupas caras, provocadoras e acessórios. Usa joias oferecidas pelos homens com quem mantém relações momentâneas.

Já no segundo caso, destaca-se o contínuo da escola, que intervém para ajudar Miguel e que o encoraja para que denuncie a situação de que está a ser vítima e para que não tema os agressores. Do mesmo modo, a diretora, apesar de Miguel desmentir as agressões, tem fortes suspeitas sobre o que está a acontecer com Miguel e disponibiliza-se para o apoiar.

Ricardo, o irmão de Sofia, constitui uma personagem charneira neste esquema de personagens, porque, inicialmente, assume uma atitude indiferente e distante relativamente às duas vítimas. No entanto, é o elemento de ligação entre as duas histórias de violência e a peça chave para o desenlace.

3.2. Estrutura da Narrativa

Uma estrutura narrativa é um sistema de concepção que segue determinadas opções e que funciona como um arquétipo face ao modo como a história é narrada (Bordwell, 1985). Ao nível da estrutura, existem narrativas simples ou complexas e estas podem ser contadas numa estrutura simples e linear ou, podemos ter uma história simples e sem grande profundidade narrada numa estrutura fragmentada ou com saltos no tempo que faz com que a história passe a noção de complexa (Genette, 1972).

A base das estruturas narrativas desde há muito que é estudada: Aristóteles defendia que a estrutura narrativa existe com três atos, o início, uma situação inicial que é interrompida por um evento, o meio, a necessidade e trabalho para voltar à situação anterior e/ou remover o obstáculo que impede o voltar da situação inicial, e por último o final, quando se resolve o conflito, os obstáculos, e se encontra uma conclusão. Esta conclusão pode não ser necessariamente um retorno total à situação inicial, mas por norma dá-se uma espécie de encontro de uma nova situação, a situação ideal.

“Assentamos que a tragédia é a imitação duma ação acabada e inteira, de alguma extensão, pois pode uma coisa ser inteira sem ter extensão. Inteiro é o que tem começo, meio e fim.”

(Aristóteles, s.d., trad. Jaime Bruna)

As estruturas simples subdividem-se em narrativa linear, binária e circular. Por outro lado, as estruturas complexas subdividem-se em narrativa de inserção, fragmentada e polifónica.

A estrutura narrativa linear é a mais comum em cinema. É uma história que contém um fio condutor, desenvolvida sequencialmente, sem desvios e, em geral, com poucos ou nenhuns saltos temporais (Bordwell, 1985). Esta estrutura baseia-se na “Pirâmide de Freytag”, composta por 5 atos: Apresentação (Exposition), Desenvolvimento (Rising Action), Clímax (Climax), Enfraquecimento da Ação (Falling Action) e Desfecho (Denouement) (Freytag, 1990).

Na Apresentação são dadas a conhecer as personagens principais, as suas motivações, o mundo onde vivem, assim como o conflito central da história que estas irão enfrentar.

O primeiro ponto de mudança começa com o Desenvolvimento. As personagens participam numa série de circunstâncias na tentativa de atingirem o seu objetivo. Estes factos modelam a personagem, aumentando a complexidade da narrativa, assim como a tensão, resultando no Clímax, o segundo ponto de viragem. Durante o Clímax, acontece normalmente uma revelação que irá explicar e justificar os acontecimentos anteriores, assim como mostrar a solução para o conflito central da história. Segue-se o Enfraquecimento da Ação, durante o qual se sabe se o protagonista conseguiu vencer o seu conflito. E, por último, no Desfecho existe um declínio da ação. Aqui, independentemente de as personagens terem atingido o seu objetivo, o conflito é resolvido e a narrativa termina.

Esta estrutura narrativa é utilizada essencialmente em estruturas filmicas comerciais, tais como dramas que refletem os obstáculos de personagens que lutam pelo seu amor, ou ainda em filmes de heróis que lutam com vilões para salvar o Mundo.

Ao longo do tempo, os autores tentaram encontrar novas formas de construir as suas narrativas, com o objetivo de inová-las. Exemplo disso mesmo foi Cameron (2008), que procurou apresentar novas estruturas narrativas e novas formas de fazer histórias para que estas se tornassem mais originais. Os seus principais objetivos eram gerar mais suspense/tensão nos espectadores e controlar a transmissão da informação. Estas novas estruturas narrativas podem ser resumidas em: binária, circular, polifónica, fragmentada e cumulativa.

Existem também filmes, como é o caso da longa-metragem *A Parede*, que utilizam uma mistura de várias estruturas, criando narrativas ainda mais complexas. No seu livro *Modular Narratives in Contemporary Cinema*, Cameron designa estas narrativas como modulares, pelo facto de o tempo ser manipulado de forma a provocar uma experiência distinta (Cameron, 2008).

A estrutura binária consiste numa narrativa com duas histórias independentes e paralelas que em algum momento se podem cruzar. A sua resolução pode ser comum ou pode estar interligada. A semelhança das duas histórias contribui para o impacto dramático que é desenvolvido ao longo do tempo na narrativa. O filme *A Parede* é um exemplo deste tipo de estrutura que se foca em duas narrativas entrelaçadas cujas ligações são reveladas através de uma parede e de elementos/objetos deixados em cada cena.

A narrativa Circular, também presente nesta longa-metragem, caracteriza-se por terminar no ponto de início do filme, fazendo um círculo, ou seja, a ação termina onde se iniciou. Tal acontece na maioria das vezes através de um salto temporal para o passado após o início da narração, e a história vai-se desenvolvendo até chegar ao momento onde

começou a ser contada. Esta estrutura é frequentemente encontrada em filmes dramáticos e poéticos como metáfora de um conflito sem um final “feliz”. No caso de *A Parede*, após todos os acontecimentos e reflexões, Miguel suicida-se. Também o início deste filme se enquadra neste tipo de narrativa quando se ouve Sofia, no presente, a descrever um breve resumo do seu passado. Esse passado será, a partir desta introdução, apresentado aos espectadores que, no final do filme conseguirão entender que era a Miguel que Sofia se referia quando dizia: “Há pessoas que passam pela nossa vida e deixam marcas bem lapidadas fazendo parte de nós para todo o sempre.”

3.3. Simbologia do Espaço

Para o desenvolvimento dos temas em relevo neste filme, o tratamento do espaço constitui um fator constitutivo fundamental, dando, desde logo, título à longa-metragem.

Para Reis e Lopes (1994) o espaço pode ser dividido em três tipos: o Físico, o Social e o Psicológico. O Físico é o lugar onde a ação acontece, o Social refere-se à narração dos ambientes com o objetivo de fazer fornecer um enquadramento social, e o Psicológico é a conceção de atmosferas que ilustram o comportamento da personagem.

Contudo, de acordo com a maioria dos autores, o cinema trabalha com dois tipos de espaço: o Físico e o Psicológico (Menezes,1996). O primeiro refere-se aos espaços que vemos no filme e que obedecem às leis físicas, ou seja, este tipo de espaço é uma reprodução que facilmente se sugere como real por causa das suas características, não evocando qualquer tipo de atividade imaginativa ao espectador. Por outro lado, o segundo compreende os tipos de espaço que obedecem às leis psicológicas das personagens, são identificados com a realidade, a partir da introspeção do espectador, em relação à história e ao envolvimento emocional que tem com ela, com a perceção da plausibilidade daquele espaço, considerando a carga fictícia que o deformou.

Estes dois tipos de espaço têm imagens repletas de significados, que podem contribuir, de forma propositada ou não, para a difusão de um conjunto de crenças e valores muitas vezes ligados a estruturas de domínio cultural, político e económico.

A parede é a separação física entre o quarto de Sofia e o quarto de Miguel. Contudo, mais do que uma barreira física, a parede assume-se como uma forma de contacto entre duas realidades que, apesar de diferentes, têm a solidão e a violência como pontos em comum. A parede é responsável pelos únicos momentos em que Sofia e Miguel se sentem ouvidos, compreendidos e acarinhados. Tal como um confessionário, a ausência de contacto visual permite-lhes que tenham mais facilidade em expor o seu sofrimento. Assim, a parede é a ligação entre estas duas personagens, a única forma de se sentirem seguras.



Figura 29: Cena Despedida de Sofia e Miguel, Noite

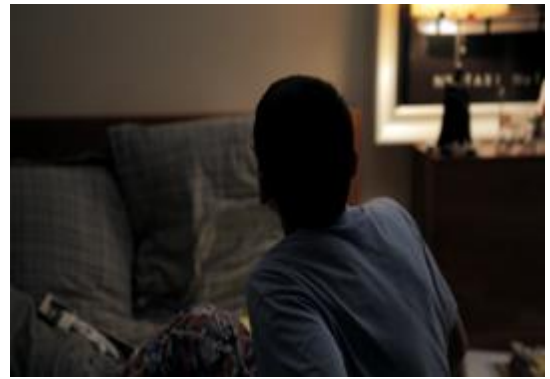


Figura 30: Cena Conversa entre Miguel e Sofia, Noite

4. Gênero e significado da *mise-en-scène*

De acordo com a literatura, no que ao cinema diz respeito, o conceito de *mise-en-scène* é um conceito polêmico, sendo mesmo definido por Brian Henderson como “*cinema’s grand undefined term*” (Henderson, 1976: 315).

Muitas foram as tentativas de definição deste termo, contudo, nenhuma delas conseguiu abrangê-lo de forma total. Esta indefinição em torno do seu significado, teórico e prático, deve-se às múltiplas concepções de realização e ao seu alcance sobre os vários elementos da *mise-en-scène*.

Em linguagem cinematográfica, a *mise-en-scène* é considerada como a forma de concretizar uma narrativa, sendo que a maneira como o faz deve refletir a especificidade do filme e do seu autor, do original *auteur*. Esta transforma-se assim no ato de escolher entre as inúmeras ferramentas e possibilidades de encenação e realização, ligadas a uma narrativa e a uma visão do mundo, especificamente para o filme em questão. É a técnica criada por cada realizador para expressar a ideia que tem para demonstrar a qualidade do seu trabalho e a ferramenta que tem à disposição para contar a sua narrativa fílmica (Gibbs, 2003).

Para alguns críticos de cinema, como é o caso de André Bazin, é a ferramenta mais importante, bem como a única que é inseparável do seu trabalho, pois é através dela que se pode preparar todos os seus elementos (Gibbs, 2003).

Assim, a *mise-en-scène* são todas as opções que o realizador tem sobre os elementos e ferramentas, entre os quais, o argumento, os atores, os cenários, a fotografia e os movimentos de câmara, segundo a sua visão autoral. Esta deve ser construída plano a plano, porque a *mise-en-scène* está presente em cada plano, garantindo, porém, uma lógica, coerência e continuidade durante cada cena, cada sequência e, no final, em todo o filme. Ou seja, deve haver relação entre planos, o que em grande parte é dado pela *mise-en-scène*.

Tendo em consideração estes aspetos e estando o realizador dependente das características e contingências de cada filme, de acordo com as suas necessidades narrativas, este deve tentar posicionar os atores num determinado cenário, iluminá-los e enquadrá-los. Depois disto, deve escolher o melhor movimento de câmara, definindo exatamente qual pretende usar, o seu ritmo e a sua duração, coordenando essas ações com a movimentação dos atores. Apesar de esta nem sempre ser considerada como um elemento da *mise-en-scène*, a montagem é determinante na conjugação do ritmo e do

movimento de um filme. Saliente-se que todas estas opções devem relacionar-se entre si, sendo o trabalho de seleção da exclusiva responsabilidade do realizador (Gibbs, 2003).

A *mise-en-scène* é um conjunto de seleções dos vários elementos (como é o caso de atores, iluminação, decoração, adereços, enquadramento da câmara, efeitos de luz, entre outros), devendo a união de todas as escolhas refletir-se no final como uma unidade orgânica. A sua coerência, além de criar uma unidade de tom, define a atmosfera do filme e as relações entre personagens, entre ambiente e personagens, e ainda entre espetadores e filme. É através da gestão dos movimentos de câmara, da ação dentro do plano, do movimento induzido pela montagem, e das relações entre os três que existe maior aproximação do cinema aos espetadores.

A vertente temporal é obtida pela planificação, pela organização, e pelas inúmeras possibilidades de montagem que surgem como consequência da *mise-en-scène*. A vertente espacial é trabalhada a partir das posições e movimentações da câmara e dos atores, da sua disposição e dos elementos no espaço, bem como dos matizes de composição que surgem através da relação entre todos estes elementos visuais.

A integração da *mise-en-scène* na crítica e teoria do cinema tem uma grande importância, mas, acima de tudo, é algo essencialmente prático e pragmático. Seguindo esta lógica, a *mise-en-scène* é uma ferramenta importantíssima para uma análise mais profunda de um filme. Neste contexto, a especial atenção ao uso da linguagem do cinema está intimamente ligada à análise da *mise-en-scène*.

Segundo Gibbs (2003), a definição perfeita de *mise-en-scène* para os estudiosos do cinema deveria focar-se nos conteúdos do enquadramento e na maneira como estão organizados. Estudar a *mise-en-scène* implica analisar a utilização do espaço, os tempos e durações das ações, os movimentos de cena e de câmara, a integração da direção artística, as relações dos atores entre si, do espetador com o filme e, numa perspetiva mais abrangente, o seu tom e atmosfera. Isto significa utilizar um conjunto de elementos da linguagem cinematográfica com uma compreensão de maior alcance, e não apenas analisar o filme com as suas escolhas estéticas. Assim, deve tentar-se compreender de forma mais profunda todas as opções.

Estas opções tornam o cinema numa experiência audiovisual e de sentidos, incorpora a linguagem não-verbal que, pelas suas características, é entendida pelo espectador de uma maneira mais emocional.

A *mise-en-scène* é uma das ferramentas imprescindíveis da realização que, na lógica do cinema narrativo de ficção, ajuda a contar a história. Mais do que um elemento de auxílio

narrativo, inclui um grande poder para expressar tudo aquilo que as palavras não conseguem, ou seja, manifestar o lado mais sensível e emocional de um filme.

Diversos elementos já foram relacionados com a *mise-en-scène*, mas podem variar conforme os autores. Segundo Gibbs (2003), os elementos principais da *mise-en-scène* são a direção artística na sua relação com o guarda-roupa, os adereços e os cenários, a cor, o espaço, a posição da câmara e o enquadramento.

Pode considerar-se que esta perspetiva é um pouco limitada uma vez que a *mise-en-scène* é muito mais do que aquilo que vemos dentro do plano. Ao longo deste estudo, considerar-se-ão como elementos da *mise-en-scène*: enquadramentos, direção de fotografia, direção de atores, direção de arte, cor, montagem, banda sonora e efeitos sonoros.

4.1. Enquadramento

Um dos maiores desafios do realizador na produção audiovisual é a articulação entre o argumento escrito e a linguagem cinematográfica, ou seja, conseguir transformar as ações do argumento em imagens que possam ser observadas. Antes de escrever o argumento, é necessário entender como se constrói esta linguagem (Lucena, 2012). Para construir esse olhar cinematográfico, é necessário “falar” através da objetiva da câmara. O trabalho do realizador consiste em transformar as ações escritas em movimentos da câmara, planos e enquadramento.

O enquadramento é o elemento principal da linguagem cinematográfica. Enquadrar é decidir o que faz parte do filme em cada momento. Além disso, também é determinar o modo como o espectador compreenderá o mundo que está a ser criado pelo filme. Segundo Deleuze (1983), o termo “*enquadramento*” é usado num sistema fechado que inclui todos os elementos presentes dentro da imagem, ou seja, cenários, personagens ou acessórios. Quando se faz um bom enquadramento, com sentido narrativo e estético, escolhendo de forma pensada o modo como os objetos e as pessoas serão filmadas em cada plano do filme, garantimos um dos princípios para se conseguir uma boa história.

É imprescindível dominar esta linguagem para se alcançarem boas imagens, tendo, contudo, alguns cuidados com a iluminação, os movimentos de câmara, o enquadramento dos objetos de filmagem, os planos e os recursos da lente. Este trabalho deve ser efetuado em conjunto com o diretor de fotografia, uma vez que o realizador deve estar mais atento à forma como a imagem pode contar a história, ou seja, ao modo como o movimento e o enquadramento conseguem passar uma mensagem. Essa união entre movimento e enquadramento “faz com que a imagem ganhe vida na tela, deixe de ser apenas o registo de uma situação e adquira características criativas e artísticas” (Lucena, 2012: 71).

De seguida, serão descritos três elementos importantes dos quais o enquadramento está dependente, nomeadamente o plano, a altura do ângulo e o lado do ângulo.

O plano é a “unidade básica da linguagem da imagem em movimento” (Lucena, 2012, p. 72). Quando se regista um movimento é necessário definir a relação entre espaço-tempo, ou seja, o que vai ser mostrado no plano e quanto tempo essa exposição vai durar. Segundo Bernardet (1980), o plano cinematográfico é um excerto de filme rodado continuamente, tal significa que é um conjunto distribuído de fotogramas ou imagens estáticas que são limitadas por um enquadramento e pela sua duração.

O plano cinematográfico tem como objetivo posicionar a ação em determinado contexto com planos abertos e acentuar a emoção da personagem em planos mais apertados. Segundo Costa (1989), está subdividido nas seguintes escalas:

- Plano Geral: tem como principal função ser informativo e é utilizado para descrever a ação ou fazer uma contextualização geral da situação, sendo que a personagem ocupa um espaço muito reduzido no ecrã. Normalmente é um plano usado para exteriores ou interiores com grandes dimensões;



Figura 31: Cena Exterior Esquadra, Noite



Figura 32: Cena Exterior Escola, Tarde

- Plano de Conjunto: foi criado para ser usado maioritariamente em televisão e para substituir o plano geral, isto porque permite maior clareza nos detalhes da ação, mostra a personagem inteira dentro do plano, vemos as suas características físicas e ao mesmo tempo o cenário em que está inserida. Este plano é fundamental para ser usado em pequenos espaços interiores;



Figura 33: Cena Conversa Quarto, Manhã

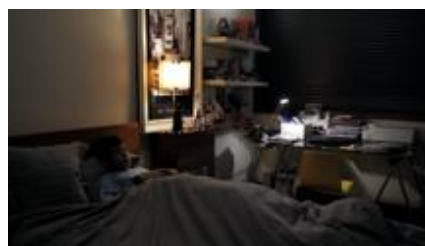


Figura 34: Cena Conversa Quarto, Noite

- Plano Americano: foi usado inicialmente em filmes do faroeste e sobretudo em cenas de duelo, nas quais as personagens estavam paradas e não era necessário mostrar mais do que do joelho para cima (nível a que se encontra o coldre das pistolas). Este plano permite ainda mostrar duas personagens a falar de perfil para a câmara;

- Plano Médio: é muito utilizado em cenas com diálogos, quando a câmara está a uma distância média do objeto e ocupa uma parte considerável do espaço. É um plano de

posicionamento e de movimentação. Nele, a personagem aparece no ecrã da cintura para cima, ganha maior importância dramática e torna-se o centro das atenções do espectador, retirando importância ao cenário;



Figura 35: Cena Conversa Quarto, Noite



Figura 36: Cena Jantar Restaurante, Noite

- Plano Próximo ou Plano Aproximado de Peito: enquadra as imagens frontais na linha do peito para cima. É muito utilizado para depoimentos e diálogos em plano e contra plano;

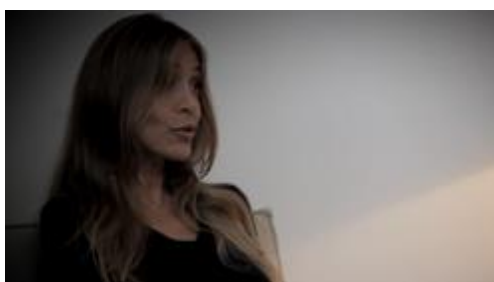


Figura 37: Cena Conversa Quarto, Manhã



Figura 38: Cena Agressão Bullies, Tarde

- Grande Plano: fecha o plano apenas na linha dos ombros e da cabeça da personagem; isto quer dizer que o cenário onde se desenrola a ação deixa praticamente de ser visível, valorizando-se essencialmente as expressões e o dramatismo do ator;

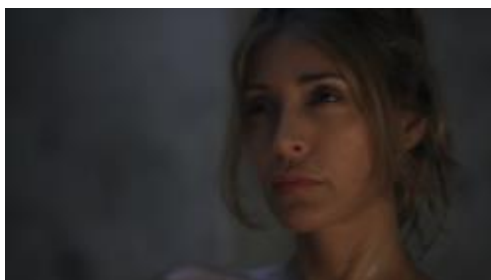


Figura 39: Cena Banho, Tarde

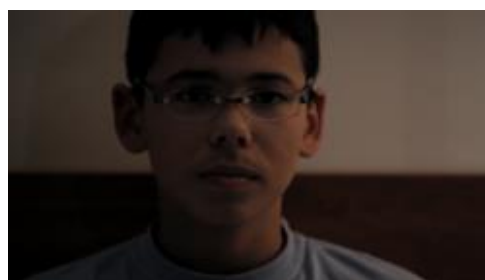


Figura 40: Cena Conversa entre Miguel e Sofia, Noite

- Muito Grande Plano: mostra apenas o rosto da personagem, conferindo maior emoção e força dramática ao ator;



Figura 41: Cena Sofia no Sofá, depois de agredida, Noite



Figura 42: Cena Agressão Bullies, Tarde

- Plano de Pormenor: valoriza apenas detalhes que serão destacados na cena, como, por exemplo, uma mão, os olhos do ator, uma arma, entre outros.



Figura 43: Cena Agressão Bullies, Tarde



Figura 44: Cena Violação, Tarde

Ao longo do filme foram utilizados essencialmente planos fechados como o “Plano Aproximado de Peito” o “Grande Plano” o “Muito Grande Plano” e o “Plano Pormenor” para que a atenção dos espetadores ficasse concentrada nos personagens e consequentemente na história que se pretendia contar. Os planos abertos como o “Plano Geral”, o “Plano Conjunto” e o “Plano Médio” também podem ser encontrados nesta longa-metragem, contudo a sua frequência foi significativamente mais reduzida para evitar que os espetadores se focalizassem em aspetos acessórios e não nas temáticas fraturantes aqui trabalhadas. Os planos abertos situam o filme no espaço fílmico representando também a forma como estes temas são tratados pela sociedade, ou seja, de forma geral e distanciada. Pelo contrário, os planos fechados aumentam a tensão dramática centrando-se nos personagens e nas suas emoções, criando uma abordagem mais próxima e intimista. Tal é essencial quando se pretende a atenção em cenas de agressão, de solidão e tristeza.

Além das escalas de planos, o enquadramento depende do Ângulo em que a câmara está em relação ao objeto a ser filmado, sendo que este depende do seu posicionamento e altura. A função do ângulo é explorar a sensação de perspectiva e criar a sensação de volume e profundidade.

Relativamente à altura do ângulo ou perspectiva, são três as posições fundamentais:

- Ângulo Normal: a câmara está na mesma altura do que o objeto filmado. Quando esse objeto é uma figura humana, a câmara deve estar à altura do olhar, para criar a sensação de normalidade em relação ao que estamos a ver. A nível psicológico expõe a igualdade hierárquica entre personagem e espectador;

- Ângulo Contrapicado ou contra-plongé: a câmara encontra-se a um nível mais baixo do que o objeto filmado. A nível psicológico, este plano mostra-nos a personagem num nível hierárquico superior, mais forte que o espectador, criando a sensação de diminuição ou rebaixamento;

- Ângulo Picado ou Plongé é o oposto do contrapicado: a câmara encontra-se posicionada acima do objeto filmado. A nível psicológico, este plano cria a noção da personagem hierarquicamente inferior, mais fraca do que o espectador.



Figura 45: Cena Esquadra Polícia, Noite

Em relação ao Lado do Ângulo, existem quatro colocações fundamentais:

- Ângulo Frontal: a câmara é posicionada em linha reta com o personagem que está a ser filmado, a camara acompanha a personagem à sua altura, ao nível dos seus olhos, cara a cara;

- Ângulo $\frac{3}{4}$: a câmara é colocada a 45 graus do ângulo frontal. Esta posição pode ser feita com várias variantes, a proximidade não é tão grande como no ângulo frontal;

- Ângulo de Perfil: a câmara forma um ângulo de aproximadamente 90 graus em relação ao plano frontal. O perfil pode ser filmado à esquerda ou à direita, dando ênfase ao perfil da personagem;



Figura 46: Cena Despedida de Sofia e Miguel, Noite

- Ângulo Traseiro: a câmara está posicionada atrás da pessoa filmada.



Figura 47: Cena Cantina, Miguel, Tarde

Além dos elementos anteriormente referidos importa ainda salientar os movimentos de câmara, fundamentais na linguagem do cinema. O Movimento de câmara transpõe as emoções, transmite as ideias e, em sincronia com a música, forma uma narrativa expressiva, que evoca emoções e reações.

Segundo Lucena (2012), existem quatro ligações possíveis entre os objetos e os movimentos de câmara:

- A câmara e o objeto estão parados;

- A câmara está estática e o objeto está em movimento;
- A câmara e o objeto movem-se;
- O objeto não se move, mas a câmara sim.

Existem ainda outras variações possíveis entre a câmara e o objeto:

- A câmara pode rodar em torno do seu próprio eixo, ou seja, panorâmica;
- Pode deslizar sobre um trilho (*Dolly/Charriot*);
- Pode mover-se para a frente e para trás, lateralmente, para cima e para baixo, ou seja, *travelling*;
- Pode ser montada numa Grua, o que possibilita diversos tipos de movimentos para acompanhar os objetos e os personagens.

De forma geral pode dizer-se que uma das principais preocupações na pré-produção do filme *A Parede* foi descodificar o que estava escrito no argumento para conseguir desencadear as emoções pretendidas no espectador. Não obstante, e por tudo o que foi exposto acima, na pré-produção é imprescindível ter atenção também outros aspetos: o que colocar dentro do enquadramento, quais as escalas de planos usadas, que tipo de ângulo ou movimento de câmara usar, ou simplesmente dar a noção de presença de algo mesmo que se encontre fora do plano.

4.2. Direção de Fotografia

A iluminação cinematográfica passou por uma série de fases ao longo da história. No início era apenas funcional, uma vez que a velocidade do filme e as objetivas, juntamente com a falta de fontes de luz controlável e com grande potência, faziam com que fosse necessário utilizar o máximo de iluminação possível para conseguir filmar. Por esse motivo, a maior parte das cenas eram filmadas ao ar livre e em plena luz do dia. (Brown, 2002). Todos os estúdios eram ao ar livre e os cenários eram construídos no exterior, de forma a conseguirem utilizar a luz do sol como fonte principal de iluminação.

O primeiro estúdio foi desenvolvido por K.L. Dickson, cofundador, juntamente com Thomas Edison, da tecnologia de produzir imagens em movimento. Esse estúdio tinha o nome de "*Black Maria*" e foi criado numa plataforma giratória, de forma a poder ir rodando e seguindo o movimento do sol (Dickson, 2000).

A indústria cinematográfica nasceu em Nova Iorque onde os estúdios eram construídos com tetos de vidro no piso superior dos edifícios. A única forma de suavizar e controlar a luz era através de tendas enormes de musselina que poderiam ser esticadas nos tetos dos prédios. (Brown, 2002).

Depois disso foram criadas adaptações de lâmpadas de arco que eram utilizadas para fornecer um grau de iluminação, mas com pouco controlo. Como eram usados tubos de descarga de gás, muito parecidos com as luzes fluorescentes usadas hoje em dia, eram também fontes brutas de luz.

Naquela altura, no teatro, a luz "*natural*" era considerada ampla e servia apenas para iluminar os cenários. Quem conseguiu mudar esta tendência foi o empresário de teatro David Belasco e o *designer* de iluminação Louis Harttman. O seu destaque estava em criar efeitos realistas, de forma a conseguir acentuar o dramatismo dos seus espetáculos (Brown, 2002).

Adophe Appia, um dos primeiros *designers de luz* a trabalhar o potencial da luz em palco, acreditava que as sombras eram tão importantes como a luz e que a sua manipulação era uma forma de conseguir expressar ideias. (Brockett e Mitchell 2010). Um jovem ator chamado Cecil B. De Mille, que trabalhou com Belasco, descodificou e implementou muitas destas ideias para o mundo do cinema. Este, juntamente com o operador de câmara Alvin Wycoff, começou a utilizar uma única fonte de luz, de forma a criar uma envolvência naturalista e visual no filme.

Quando a “*Technicolor*” foi introduzida houve uma grande alteração em relação à iluminação natural e expressiva, isto porque necessitava de grande quantidade de luz, ao contrário dos filmes a preto e branco que continuavam a usar a iluminação de forma criativa e eficaz. (Brown, 2002).

Um dos maiores destaques da iluminação como narrativa foi na era do filme noir, conhecido por ter um estilo de iluminação low-key: luz lateral, *chiaroscuro* e sombrio. Este estilo usava também novas formas de expressividade, como a composição, a iluminação, a montagem, a profundidade de campo e os movimentos de câmara.

As inovações técnicas como o tipo de filme a preto e branco (negativo), as objetivas mais pequenas e rápidas, os equipamentos mais facilmente transportáveis, como os “*charriots*”, e mais leves, como a a iluminação e as fontes de alimentação portáteis, foram muito importantes para influenciar o estilo Noir. Todas elas foram aperfeiçoadas durante a Segunda Guerra Mundial, resolvendo os problemas que existiam a nível de logística nas filmagens fora de estúdio. Isto permitiu que os cineastas pudessem sair dos estúdios e filmassem durante a noite, em ruas escuras da cidade, com becos sombrios ou com luzes artificiais néon, e criassem ambientes mais sombrios nos seus filmes (Brown, 2002).

Além da realidade que temos com estas novas localizações, os desafios e as dificuldades em fazer iluminação dentro e em torno das estruturas reais tendem a obrigar os diretores de fotografia a experimentar serem mais ousados com a iluminação, havendo assim menor tendência para simplesmente iluminar como se fazia anteriormente em estúdio.

Outro impacto que a guerra teve foi o fluxo de realizadores e cinematógrafos europeus que foram para os Estados Unidos da América, levando consigo a “herança do expressionismo alemão - movimentos de câmara, ângulos diferentes, um quadro de *chiaroscuro* inscrito com cunhas de labirintos leves ou sombrios, cortados por objetos em primeiro plano ou pontuados por faróis brilhantes que rebentavam em espelhos, superfícies molhadas ou o aço polido de um cano de arma ” (Silver & Ward, cit in. Brown, 2002:7).¹

Todos estes elementos são muito mais do que estilo visual, fazem mesmo parte da narrativa, já que “um close-up iluminado de lado pode revelar um rosto, metade na sombra, metade na luz, no momento preciso da indecisão.” (Silver & Ward, cit in. Brown, 2002:45)².

Tal como a iluminação, também a forma como utilizamos a imagem foi evoluindo com o decorrer do tempo. A imagem é uma das mais antigas formas de relação como mundo. Desde os primeiros desenhos nas cavernas que o homem já mostrava a sua necessidade de comunicação e atribuir sentidos através de estímulos visuais. Ao longo dos tempos,

¹ Tradução livre.

²Tradução livre.

foram surgindo novas formas de comunicar e de compreender a mensagem através da imagem, da fotografia, do cinema, entre muitos outros (Brown, 2002).

Esta depende diretamente de processos de reflexão, refração ou absorção de luz, assim podemos dizer que imagem é luz. A luz é o ponto alto do estímulo de percepção humana e da expressão da linguagem visual, quer a nível percetivo quer na construção de sentido, principalmente nas artes.

Para se ser diretor de fotografia é necessário “educar” os olhos para perceber o efeito da luz sobre os objetos, sendo este técnico o principal responsável por dar ao realizador o que este pretende e assim realizarem o estilo cinematográfico que decidiram para o filme.

Cada realizador tem um estilo próprio de trabalho: alguns são muito específicos sobre o conceito que têm e o enquadramento exato, enquanto outros querem apenas concentrar-se em trabalhar em estreita colaboração com os atores e na encenação das cenas, permitindo o diretor de fotografia decidir o melhor enquadramento, movimentos de câmara, estilo de iluminação, etc. Sendo o realizador quem decide, este pode trabalhar da forma que desejar. O diretor de fotografia deve ter a flexibilidade de trabalhar com o realizador e cumprir a sua missão. É essencial definir isso antes do início das filmagens e, em última instância, cabe a este entregar ao realizador o tipo e a textura visual pretendidos e garantir que o realizador e o editor tenham todas as imagens de que precisam e que todo o material seja editável.

O diretor de fotografia é um dos elementos mais importantes, pois controla a imagem que vai ser vista no ecrã. A sua primeira responsabilidade é a de saber o género do filme e o tipo de ambiente que o realizador pretende. No caso do filme *A Parede*, existiu um grande trabalho de pesquisa e discussão, entre mim (o realizador) e o diretor de fotografia, de modo a definir qual seria a melhor fotografia para cada cena.

Foram analisados vários filmes, selecionados pelo realizador, que facilitaram a decisão sobre o tipo de iluminação que iria ser feita e o tipo de objetivas que seriam necessárias utilizar para conseguir captar a essência do filme. O conhecimento de fotografia por parte do realizador agilizou e acelerou este processo.

Alguns realizadores deixam a decisão do aspeto cinematográfico dos filmes a cargo do diretor de fotografia, contudo, eu sabia exatamente o que queria, a linha condutora a seguir e os filmes que tinha como inspiração, a saber: o *Batman- The Dark Knight*, de Christopher Nolan, e o *Atonement*, de Joe Wright.

Apesar disso, o diretor de fotografia teve um papel fundamental neste processo, resultado também da sua vasta experiência, aconselhando-me sobre qual seria a melhor estética e as melhores opções para o enriquecimento do filme.

Segundo o (Brown, 2012), as responsabilidades do diretor de fotografia são inúmeras, entre as quais se podem salientar as seguintes:

- Definir o aspeto visual das cenas, em concordância com o realizador;
- Dirigir a iluminação do projeto;
- Definir as objetivas a usar em cada plano;
- Definir a iluminação a usar em cada cena do filme;
- Comunicar aos assistentes a forma como a cena deve ser iluminada, dirigir e supervisionar o processo de iluminação;
- Coordenar com o diretor de arte e o designer de produção o guarda-roupa e a maquilhagem, tendo em conta a aparência geral do filme;
- Estar constantemente consciente das questões de continuidade fílmica, de modo a assegurar que o realizador não se esqueceu de nenhum plano específico necessário para uma boa cobertura da cena;
- Estar atento a possíveis erros de direção de arte, como roupa, acessórios, cenário, e assim por diante;
- Supervisionar a sua equipa: operador de câmara, assistentes de câmara, eletricitas, chefe maquinista, entre outros;
- Especificar o tipo de câmara de vídeo a ser usada e qualquer processamento especial ou o fluxo de trabalho para imagens de vídeo;
- Assegurar que todos os requisitos técnicos estão em ordem.

Além disto, é responsável pela composição, iluminação e capacidade de avaliar se os planos funcionam ou não com o resto do filme. Esta responsabilidade pode variar desde tentar obter uma boa aparência nos planos, manter um ritmo adequado e uma energia visual dinâmica, para poder avaliar se os planos irão funcionar em conjunto.

Esta situação passou-se algumas vezes ao longo do filme em análise, como, por exemplo, na cena 19, a cena da violação, onde o diretor de fotografia teve que criar, a partir da representação dos atores, uma maior tensão dramática, mantendo a coerência com o resto dos planos. Nesta cena recorreu à iluminação mais carregada nos olhos do marido da vítima (o vilão), para dar maior destaque à agressividade do olhar do ator, recriando um misto entre “Al Pacino” e “Nosferatu”.



Figura 48: Cena Violação, Tarde

Pelo que foi dito anteriormente, pode entender-se o motivo pelo qual, dos vários elementos presentes dentro de um plano que lhe acrescentam caráter, o mais crítico é a iluminação. O realizador necessita de saber tanto a nível "macro" e "micro" tudo sobre o estado de espírito que ele pretende para o seu filme.

No nível macro, a decisão é essencialmente natural versus dramática. As ações do filme e as decisões de *design* de iluminação podem emanar dessa noção de direção sobre o filme. Com a abordagem dramática é importante decidir sobre um tom romântico na narrativa, quando as personagens se movem em direção a uma realização das suas expectativas, ou num tom mais expressionista quando os resultados em questão são mais sombrios.

Num nível micro, a iluminação pode caracterizar e prever a intenção. Esta pode ser usada para suavizar ou endurecer a resposta da audiência a uma personagem ou situação. A iluminação pode ser usada para centrar atenções nas vítimas muito antes de a narrativa reconhecer o destino desses personagens.

4.3. Direção de Arte

O cinema, a literatura e o teatro precisam do espaço e do lugar para contar uma história. Na literatura, esse lugar é criado através das palavras; no teatro, através do palco, e, no cinema, devido às suas características, esse espaço é real. Antes de se tornar imagem fílmica, esse espaço é físico, tridimensional, genuíno, constituído por todos os elementos existentes no mundo (Gomes,2002).

Esse espaço tem como principal função ser o suporte físico passível de ser captado pela câmara, permitindo que as ações do filme possam ocorrer e que os atores possam representar. É necessário diferenciá-lo do espaço fílmico, que é sempre um espaço ilusório, criado mentalmente a partir da junção de fragmentos desconexos que criam a sensação de continuidade espacial, como se víssemos um fragmento da realidade (Aumont, 1985).

Segundo Figueiredo (2009 cit. in Vargas, 2014), os espaços criados para cinema têm como objetivo criar a ilusão de um mundo ficcional em frente de uma câmara e do espectador, para com isso transmitir a ilusão de uma realidade conseguida através da criação de cenários, espaços e mundos ficcionais onde a ação irá decorrer. Esse espaço é fundamental para a concepção das personagens, quer a nível da sua construção, quer da sua evolução, pois tem como propósito contextualizar tanto a nível socioeconómico como psicológico o meio em que vivem, estabelecer contrastes com a personagem e antecipar a narrativa.

Todos os elementos integrantes da concepção desse espaço têm características visuais que irão ser entendidas, decodificadas e entendidas como significativas pelos espectadores. Além disso, a própria caracterização visual da personagem, seja ela o seu figurino ou maquilhagem, deve apontar de forma precisa as particularidades próprias, que podem ir desde a classe social em que se insere até às características psicológicas (Aumont,1985).

A Direção de Arte pode funcionar como um elemento de concepção de uma imagem realista, tentando assim obter o efeito de semelhança com a realidade. Ela será responsável pela criação de um ambiente convincente e coerente, de forma a estabelecer uma unidade visual para o espaço e para as personagens (Aumont, 1985).

Todos os elementos plásticos adicionam informações para a compreensão da imagem. Cada elemento, cenário ou objeto, deve fornecer dados ao espectador de forma a direcionar a compreensão da narrativa. Aqui inclui-se o guarda-roupa que os atores irão

usar, os objetos no plano à sua disposição e até o aspeto que um quarto deve ter dentro do contexto da narrativa.

Todos estes elementos contribuem não só para a veracidade do plano, como também para o estado de espírito evocado no plano. Desta forma, cabe à direção de arte garantir que todos os elementos constituintes do espaço fílmico se aproximam genuinamente da realidade (Aumont, 1985).

Além disso, a própria estrutura da linguagem cinematográfica organiza os espaços dados. O registo cinematográfico permite, através dos enquadramentos, das objetivas, dos movimentos de câmara, da montagem e do som, a composição de um espaço cénico de forma particular, que se transformará em imagem. Este espaço pode adquirir diferentes configurações e sentidos através da sua própria disposição. A cenografia em cinema é geralmente modular e o espaço pode ser edificado de diferentes maneiras, o que permite ajustar o cenário em função das necessidades cénicas ou da captação da imagem.

A Direção de Arte contribui para a criação desta imagem, tornando possível a sua captação e é responsável pela sua composição através das texturas, da disposição de elementos, da criação de linhas de fuga ou de olhar, e da criação de profundidade espacial ou não. Relativamente à imagem captada, esta tem uma enorme relevância na construção do espaço e na distribuição dos elementos cénicos, dentro do enquadramento, tendo em consideração o que foi pedido pelo realizador.

O cenário, a forma e a sua estrutura de montagem são definidos em função do registo e da distância da câmara em relação ao objeto a ser filmado. A Direção de Arte monta o mesmo cenário em diferentes escalas, de modo a permitir a criação de determinadas sequências. Esta compõe o seu trabalho em função dos movimentos de câmara definidos, sendo que estes influenciam a forma como o cenário é construído e distribuído. Devido às suas características técnicas, conceituais e estéticas, a Direção de Arte articula-se com todas as equipas de cinema, revelando-se um elemento de construção de uma unidade plástica para o filme, valorizada pela luz e pelo registo feito pela câmara.

O trabalho da Direção de Arte enquanto elemento de estruturação da imagem no cinema é relativamente recente. Durante muito tempo, o trabalho desta equipa foi ligado apenas a aspetos decorativos, deixando o trabalho de criação da imagem cinematográfica para outros departamentos tais como a fotografia ou a realização. Este tipo de perceção tende a destacar os aspetos decorativos do trabalho plástico e vai deixando à margem a importância conceptual e dramática do mesmo. Com a necessidade de criar uma representação plástica e realista do espaço, a equipa de direção de arte foi reforçando o seu papel na construção da imagem no cinema.

A Direção de Arte foi um dos departamentos do cinema que sofreu grandes alterações ao longo da sua história. A evolução das técnicas cinematográficas, em especial nas formas naturalistas de representação, originou uma maior sensibilidade no olhar do público sobre os aspetos da Direção de Arte. A valorização do seu trabalho é, assim, o resultado das mudanças feitas nas produções cinematográficas, cujo objetivo é o desenvolvimento técnico capaz de garantir um produto de enorme qualidade.

Esta equipa compreende os campos de trabalho que no cinema avaliam, realizam e apresentam soluções plásticas capazes de atender às questões estéticas do filme, sendo elas, o figurino, a cenografia e a caracterização. A necessidade de concentrar estas áreas sob uma gestão comum reflete as exigências de unidade e coerência visual do filme. Atualmente, esta é uma das áreas mais importantes na construção de um filme, pois é ela que apoia a ideia do realizador em cada cena.

A partir de 1897, devido à preocupação em criar cenários mais elaborados nas suas histórias, George Méliès começou a incluir um diretor de arte nas suas produções. Os primeiros diretores de arte que surgiram eram arquitetos ou pintores que trabalhavam em teatro e, inspirados na sua formação especializada, faziam apenas grandes telas para criar os fundos ou os cenários.

Esta arte foi-se desenvolvendo de forma gradual e, ao longo do tempo começaram a aparecer profissionais específicos em cinema, tendo sido necessário fazer uma adaptação visual para criar cenários realistas credíveis para os espectadores. Esta evolução traduziu-se também na função de diretor de arte que foi tendo vários nomes ao longo da história. Primeiro foram designados de cenógrafos, depois de diretores de interiores, sem especificar a sua função, uma vez que se trata de um cargo que é responsável por todo o aspeto visual do filme e engloba várias outras funções.

Chris Rodrigues (2002), no livro *O Cinema e a Produção*, explica que o departamento de arte é composto por várias áreas específicas tais como: figurinistas, maquilhadores, cabeleireiros, *designer* de produção, “*scout* de locações”, investigador, entre outros.

O diretor de arte necessita de coordenar a equipa cuidadosamente, interligando todas as áreas para que haja harmonia visual. Ele é o responsável principal pela equipa e por tudo aquilo que pode ser visto na produção. Antes de uma produção começar, recebe o argumento, o perfil psicológico dos personagens e deve ter atenção a determinadas características da obra, desde a sua localização espacial e temporal, até aos prazos que tem de pré-produção e produção. Depois de fazer uma leitura pormenorizada do argumento, irá fazer uma planificação para a direção de arte, também conhecida como análise técnica da arte. Nesta fase, deverá procurar todas as informações necessárias para

a criação visual do filme, catalogar todos os cenários e locações para as filmagens, bem como todos os objetos, elementos de produção de arte e indicativos para a criação dos figurinos.

Após a realização deste processo reúne-se com o realizador e com o diretor de fotografia as vezes que forem necessárias até decidirem, em conjunto, como transformar visualmente tudo o que está escrito no argumento, tendo em consideração o que o realizador pretende transmitir ao espectador, como a finalidade do filme, a atmosfera, em que época da história o filme se passa, entre outros. Posto isto, poderá delegar em cada profissional deste departamento as suas tarefas, realizadas sempre sob a sua supervisão em todas as etapas da produção do filme.

A Direção de Arte é composta por três grupos de trabalho, nomeadamente: Cenografia, Figurino e Caracterização.

A cenografia é a área responsável pela construção dos cenários do filme, a partir da informação que foi transmitida ao cenógrafo pelo diretor de arte. Aqui, os cenários são construídos à medida de cada cena, havendo uma lista onde são descritas todas as movimentações dos atores em cada sequência. Assim, os cenários não devem representar um foco de preocupação para os atores durante a ação, mas sim, funcionar como um ponto facilitador. A sua construção pretende garantir ainda que existem luzes, entradas para as câmaras e paredes amovíveis. Todos os objetos em cena devem ter na sua disposição a estética do filme, respeitando a época em que se passa a narrativa fílmica, bem como as decisões tomadas pelo realizador e pelo diretor de arte (Frasquet, 2003).

Contudo, quando se trata de filmes de baixo orçamento, como é o caso de *A Parede*, a construção de cenários de acordo com a estética do filme, com as necessidades de cada cena e de cada personagem, revela-se um enorme obstáculo para que o filme consiga atingir o objetivo pretendido: ser o mais autêntico e realista possível. Assim, é obrigatória a existência de uma grande sobriedade financeira para que, mesmo com as dificuldades e limitações inerentes, seja possível alcançar um resultado satisfatório. Nesta longa-metragem os cenários que tiveram que ser planificados foram os seguintes:

- Casa de Sofia;
- Casa de Miguel;
- Hospital;
- Escola;
- Restaurante;
- Polícia;

- Cemitério.

A casa de Sofia foi um dos locais mais complicados de conseguir e de decorar, tendo em consideração as especificidades da classe social que a personagem integrava. Assim, toda a decoração e adereços deste espaço teriam de remeter para uma classe social média alta, por exemplo, utilizando mobílias com linhas modernas e objetos requintados quer pela sua elegância, quer pela sua singularidade, tal como, os autorretratos de Sofia que estavam no quarto e na sala.

Também o Hospital foi um cenário difícil de conseguir replicar devido à maquinaria e ambientes próprios e sem elevados recursos financeiros e logísticos. Acrescia aqui o facto de, dentro do hospital, serem precisos vários espaços com diferentes características, fosse para a cena em que Miguel é reanimado ou para a que Sofia repousa após se ter tentado suicidar. Por outro lado, os hospitais são normalmente locais com movimento constante por parte dos utentes e dos seus funcionários, o que impossibilita que este seja encerrado para se realizarem as filmagens. Assim, o Hospital Militar afigurou-se como uma mais-valia, uma vez que durante o fim-de-semana tem alguns serviços encerrados e dispõe do ambiente e da maquinaria desejada. Apenas deste modo foi possível filmar vários *takes* enriquecidos pelo conjunto de pormenores de cena fornecidos pelo Hospital.

Os dois locais salientados mostraram-se os mais difíceis de encontrar. Contudo, na Cenografia, para além do anteriormente descrito, temos ainda o *scout* de locações, o técnico responsável por descobrir os espaços que se enquadram no que foi pedido. Neste caso, foi possível encontrar uma casa que correspondesse à idealizada para Sofia e um hospital com o perfil necessário, revelando-se fundamental para a obtenção destes cenários.

Para isto, o *scout* de locações, antes de iniciar a procura de locais para as filmagens deve ler e registar todas as informações a nível estético do filme. Este deve ter em consideração as necessidades da realização, direção de arte, direção de fotografia e direção de produção.

O mesmo conhecimento do argumento deve tê-lo o Figurinista, ou seja, por todo o guarda-roupa do filme. Este precisa estar consciente da época e do espaço em que se passa o filme, da paleta de cores que será utilizada, das características de cada personagem e da forma como isso irá ter expressão nos seus figurinos.

A paleta cromática é o conjunto de cores escolhidas para o filme, podendo variar nos diferentes núcleos ou ser a mesma para o conjunto da obra. Podemos ainda definir uma

paleta específica para cada personagem, tanto em termos dos cenários como do seu figurino. A paleta cromática tem uma enorme importância, na medida em que a cor pode servir como um operador de verosimilhança das imagens, além de fornecer dados espaciais e psicológicos. Além disso, a cor é um elemento extremamente expressivo, tendo um grande valor dramático. O uso pode ser subliminar, metafórico ou explícito. Ela pode ser usada como um meio de fortalecer a informação visual pelo seu caráter eminentemente emocional.

Ainda dentro das subcategorias da Direção de Arte, encontra-se a Caracterização, composta por Cabeleireiro e Maquilhagem. O primeiro trata do cabelo de todas as personagens, o segundo de toda a maquilhagem necessária. O desenvolvimento da maquilhagem exige o conhecimento do figurino e das tonalidades que serão usadas no filme. Existe ainda a caracterização de efeitos especiais, que cria feridas, cicatrizes, rugas, envelhece ou rejuvenesce a personagem.

Todo o processo de Caracterização (Cabeleireiro e Maquilhagem), ainda que efetuado por pessoas distintas e com diferentes focos de atenção deve ser realizado de forma combinada, tendo em vista o resultado global pretendido para a personagem. Este processo deverá decorrer tendo em consideração a história, a época e o local.

4.4. Direção de Atores

O ator é um elemento fundamental. No cinema, é ele que vai expressar a ideia que o realizador pretende para o filme (Rabiger, 2008). Para isto, é essencial que exista um consenso entre a visão dos atores e do diretor de atores em relação ao idealizado pelo realizador na construção da narrativa fílmica.

O papel do ator é não só dar rosto e forma ao personagem, mas também compô-la em gestos, forma de falar e de agir que necessariamente modificarão quem a personagem é e como o espectador a receberá. Neste sentido, em cada ator conseguimos criar um determinado rumo para a sua personagem, produzindo assim uma narrativa própria.

No filme *A Parede*, para encontrar os atores com as características específicas para cada papel foi realizado um casting. A escolha de um bom leque de atores é imprescindível para ajudar o realizador na construção do filme. Nesta fase, o realizador procura materializar tudo o que desenvolveu na construção das personagens e das suas características, de modo a corresponder ao ideário de cada personagem. Foram tidas em consideração todas as características adaptadas /adaptáveis de acordo com o argumento, elaborado na pré-produção.

Durante a fase de seleção, o realizador tem que ter consciência de algumas características e qualidades que são fundamentais para avaliar um ator em função do que se pretende da personagem. Entre elas, foram consideradas como fundamentais no casting de *A Parede*, as seguintes:

1. Profissionalismo;
2. Nível de interpretação que consegue transmitir às cenas;
3. Presença no set;
4. Carisma;
5. Imagem;
6. Naturalidade do ator.

Alguns atores europeus utilizam como forma básica de representação as artes do palco da teatrologia (colocação de voz, movimento de corpo, comportamento em cena). Na atualidade existe uma grande oferta de formação em representação para Cinema, pois até há alguns anos a única formação existente em Portugal era vocacionada para Teatro. Assim, e na sequência do sexto ponto supramencionado, foi pedido ao diretor de atores

que os atores apostassem numa representação mais natural, tendo por referência o método de Konstantin Stanislavski. Este modelo é muito utilizado nos Estados Unidos e atualmente, também, na Europa. O seu método de interpretação e construção de personagens tem por base a psicologia cognitivista, na qual se estuda e se tenta compreender o comportamento humano. Da sua obra destacam-se três livros dedicados a este tema: *Preparation of the Actor*, *Building Character* e *Creating a Role*.

O método de Stanislavski tenta aproximar a atuação da ação natural, utilizando a memória sensorial e a memória emotiva, o que faz com que o ator compreenda a personagem e as suas motivações a tal ponto que as suas reações se tornam naturais: “O personagem é ação e reação. Ele sofre os estímulos sensoriais e emocionais continuamente e deve responder a eles. (...) A consideração desses elementos é fundamental para a composição de personagens convincentes”. Além disto, considera que a ação do ator é psicofísica: toda a ação de um ator tem origem no pensamento. Para que o ator chegue a este nível de compreensão da personagem, ele tem que ter conhecimento de toda a construção da narrativa (Stanislavski, 1983).

É muito comum realizadores e argumentistas criarem biografias dos seus atores principais, desde o nascimento até ao momento em que se inicia o filme, contudo optou-se por elaborar uma breve descrição, com o objetivo de dar uma maior liberdade na criação aos atores.

Quando se faz um filme o realizador é o responsável por todos os detalhes, incluindo as performances dos atores, o que pode trazer alguns inconvenientes para o ator uma vez que terá que saber qual é o plano do realizador muito antes do início das filmagens. Cabe ao realizador construir o perfil geral físico e psicológico de cada personagem, tendo o ator alguma margem de interpretação quanto perfil detalhado.

No caso do filme *A Parede*, grande parte da preocupação com a representação dos atores ficou a cargo do diretor de atores que, a par do realizador, deve induzir e criar as condições necessárias para a manutenção do estado de espírito desejado no ator. O ator pode ser conduzido ao estado mental pretendido por várias formas, dependendo das circunstâncias dentro do set e da personalidade do ator com quem trabalhamos. É necessário que o ator se encontre num estado psicológico específico para que desempenhe o seu papel de forma o mais realista e credível possível, sem parecer que se encontra apenas a representar. Frente à câmara, o ator tem que existir de forma autêntica e imediata, no estado definido pelas circunstâncias dramáticas. Posteriormente, com as sequências, os segmentos e as repetições que aconteceram em frente da câmara, o realizador, num

trabalho conjunto com o editor, pode trabalhar este material de acordo com os seus próprios objetivos artísticos, construindo a lógica interna da ação.

Ao contrário do ator de cinema, o ator de teatro tem que construir o seu próprio papel, do início até ao fim, sob a orientação do encenador. Ele tem que elaborar uma espécie de gráfico com os seus sentimentos, de acordo com a conceção geral da peça. No cinema, essa acumulação introspetiva de carácter nunca é permitida. Não cabe ao ator tomar decisões sobre a tensão e o tom da sua interpretação, pois ele não conhece todos os elementos que irão compor o filme. O ator de cinema apenas tem que expressar, em momentos específicos um estado psicológico próprio, de forma natural, fiel à sua própria composição emocional e intelectual.

Na perspetiva de alguns realizadores, o ator é apenas um objeto que faz parte da narrativa e que é necessário à composição, cabendo ao realizador e ao editor juntar todos os planos filmados e transformá-los numa sequência lógica e com significado. No cinema, os mais pequenos detalhes ganham força, por isso, cada movimento, cada gesto, por menor que seja, ganha um sentido. O ator deve apoderar-se das características específicas do cinema para construir a personagem e dar-lhe vida, expressão, corpo e voz (Oliveira, 1987).

Para alguns realizadores é fundamental o trabalho do ator durante a fase da pré-produção em cinema, preparando os seus papéis. Dependendo dos realizadores, das conceções e métodos de preparação dos filmes, os atores podem receber ou não o argumento completo. Na maioria dos casos, esse argumento segue um padrão de apresentação. De um lado da folha estão escritos os diálogos dos atores e, do outro lado, consta a localização dos planos que vão ser utilizados em cada sequência, bem como indicações sobre o acompanhamento musical, podendo isto dar ao ator uma ideia formalizada das imagens nas quais ele irá aparecer (Oliveira, 1987).

Um dos focos de atenção do realizador e do diretor de atores na pré-produção do filme *A Parede* foi ensaiar com os atores nos locais de rodagem, ensaiar com a equipa técnica movimentos de câmara e a interação de atores com a câmara, para todos se familiarizarem com a forma como se ia filmar. Todo este processo foi muito importante para nos ajudar a rentabilizar o tempo durante as rodagens. Apesar de a preocupação principal recair na câmara, é necessário garantir que os atores não sentem que estão em segundo plano. Ensiar a sua representação e trabalho de câmara é uma forma de trabalhar a relação de ambos: atores e técnicos.

A maior dificuldade do realizador e do diretor de atores durante os ensaios foi consciencializar os atores de que as cenas não são filmadas seguindo a sequência

narrativa do filme. Para alguns atores, este aspeto revelou-se difícil, mas, com vários ensaios e, clarificando a sequência que iria ser feita, assim como a cena anterior, foi possível uma maior preparação psicológica para cada ação. Houve ainda o cuidado de ensaiar cenas inteiras, com o objetivo de os atores “sentirem” a cena que estavam a representar, para se ambientarem com os locais e os objetos com que tinham que interagir.

Cenas com mais tensão psicológica foram muito difíceis de fazer, tanto nos ensaios como na rodagem, porque requerem uma mudança emocional do comportamento para ser filmado. Ao nível das emoções, cada take exige uma representação o mais semelhante possível, de forma a haver uma uniformidade na performance. Não é possível fazer um close-up e esperar que o ator atinja logo a emoção pretendida, é necessário haver uma grande preparação psicológica. Esta dificuldade foi sentida sobretudo em alguns momentos: na cena da violação (cena 19), na cena em que Sofia vai à polícia (cena 23), e na sequência de cenas, no final do filme, que antecipam e que depois mostram as tentativas de suicídio de Sofia e de Miguel.

Por maior que seja a preparação efetuada, os dias de rodagem são sempre imprevisíveis e diferentes, devido ao nervosismo dos atores. Como tal, torna-se imperativo que o realizador e o diretor de atores, em conjunto, sejam capazes de encontrar soluções, no imediato, para os imprevistos que possam surgir.

4.5. Montagem

A montagem cinematográfica não é apenas um processo técnico onde se combinam os planos e que tem como único objetivo descodificar o que está no argumento ou o que foi idealizado pelo realizador. Este processo é fundamental para a realização de um filme, uma vez que é nesta fase que se organizam os materiais e se define a estrutura da narrativa através da junção de imagens e de sons (Bordwell, 1993). Esta é vista como um momento de criação que se impõe e passa a ter um papel central e significativo. Eisenstein, realizador russo e teórico de cinema, pensava a montagem como um dos elementos essenciais do filme, que nos dá as pistas para entender o pensamento. Considerado como um modelo paradigmático para a reflexão sobre montagem, na medida em que soube reunir o ato reflexivo e o ato criativo, este autor procurou desenvolver uma teoria da montagem cinematográfica, porque para ele o cinema é uma "arte genuinamente sintética, uma arte da síntese orgânica em sua própria essência" (Zahar, 1990: 164). Ainda para Eisenstein, o cinema é entendido como uma arte impura, visto ser construído a partir das ligações com as outras formas de arte, constituindo-se numa síntese qualitativa delas. Neste sentido, Eisenstein considera a montagem como uma necessidade estética e ideológica, de modo a organizar esses códigos heterogêneos e transformá-los numa nova forma de expressão artística (Zahar, 1990). Tal significa que este autor retira o cinema do campo da ação e do entretenimento simples, como acontecia no início, e coloca-o na esfera das ideias. É por isso que a montagem é considerada de forma mais ampla, para além do simples "corta e cola", e pode ser a base para pensar e fazer cinema (Aumont, 1996).

A articulação entre os planos é um processo fundamental sobre o qual a teoria da montagem se apoia desde o seu início. A montagem, para Griffith (Jesionowski, 1987), é inicialmente uma operação sintagmática, realizada através de um processo de fragmentação e seleção de espaços, configurando assim uma dimensão temporal sobre a fragmentação e seleção do tempo, através de uma dimensão espacial. A montagem reproduz as condições de seleção da percepção e da memória que são descontínuas e privilegia certos espaços-tempo em detrimento de outros menos significativos.

O processo de criação de uma longa-metragem é muito desgastante quer a nível físico, quer a nível psicológico. Normalmente na fase inicial de edição, o realizador deixa todo este processo a cargo do editor, de forma a concentrar-se preferencialmente no processo de produção. Na longa-metragem *A Parede*, o papel de realizador e de editor principal foram assumidos pela mesma pessoa, tendo sido convidado para colaborar um

editor conselheiro para fazer pequenos ajustes e cortes, embora com uma menor ligação emocional ao filme.

A fase inicial da edição é das mais complexas, pois consiste em verificar, através da folha de anotações quais os melhores planos, alinhá-los, sincronizar o som original com o gravado e detetar as falhas. A tarefa de escolher o melhor *take* com a melhor performance do ator, ou sem falhas técnicas, é usualmente assumida pelo realizador. Nesta fase, o realizador optou por estar sempre presente, e procedeu ao alinhamento de todo o material por cenas, de forma a poder fazer uma montagem seguindo a ordem cronológica do guião.

Após visionar todo o material gravado, foi elaborada uma lista com os melhores *takes* e as melhores performances, de acordo com a visão pretendida. A partir daqui, iniciou-se a montagem de planos, de forma a criar uma estrutura básica, adequando os melhores à construção da narrativa, tendo como objetivo limar e melhorar a edição do filme. Apesar de demorada, esta fase é absolutamente necessária. Se não existisse o processo anteriormente indicado, e a edição começasse a ser feita sem visualização prévia de todo o material, as escolhas poderiam ser precipitadas, e os planos que surgissem poderiam não ser os pretendidos para a construção da narrativa.

Primeiro Corte

Após seleccionar os melhores *takes*, iniciou-se o processo de “colar” os planos, de forma a criar uma estrutura congruente com a visão do realizador. Esta foi uma das fases mais emocionantes do filme: poder ver o nascimento do projeto, o desenvolvimento da narrativa, ao longo da edição. Em simultâneo, existiram momentos de desânimo, quando eram identificados alguns dos erros cometidos, tentando-se minimizá-los e/ou anulá-los com a edição. Alguns dos erros prenderam-se com a prestação de atores, o sincronismo de movimentos e planos em falta.

A fase do primeiro corte é quase como uma nova realização, mudamos muitas vezes a nossa visão e o ritmo do filme. O ritmo é o elemento principal da imagem fílmica, expondo o percurso do tempo dentro do plano. A passagem do tempo fica clara através do comportamento dos personagens, do tratamento visual e do som, mas todas estas características servem de acompanhamento porque, na teoria, não iriam afetar a existência do filme (Blair,1987). Não podemos criar um filme sem a noção da passagem do tempo no plano, mas podemos imaginar um filme sem decoração, música, atores e edição.

A edição não é mais do que a variante ideal da montagem dos *takes*, necessariamente contida no material que foi filmado. Editar uma imagem corretamente significa permitir que as cenas e os planos separados se unam espontaneamente, pois, em certo sentido, eles próprios editam, eles unem-se de acordo com o seu próprio padrão intrínseco. É simplesmente uma questão de reconhecer e seguir esse padrão ao unir e cortar. Nem sempre é fácil sentir o padrão das relações, as articulações entre os *takes*. Além disso, se a cena foi filmada de forma errada, não será possível apenas juntar os planos de forma natural, sendo preciso procurar soluções para articulá-los. Embora a sua montagem seja responsável pela estrutura do filme, ela não cria o seu ritmo.

O tempo distinto que percorre os planos faz o ritmo da imagem. Este é determinado não pelo comprimento das peças editadas, mas pela pressão do tempo que passa por elas. A edição não pode determinar o ritmo, ela só pode ser uma característica do estilo. O tempo percorre a imagem apesar da edição e não por causa disso. É no curso do tempo, gravado no quadro, que o realizador tem que pegar para ordenar as peças dispostas na mesa de edição. O tempo, impresso no quadro dita o princípio de edição particular, e as peças que "não editaram" - que não podem ser adequadamente juntas - são aquelas que registam um tipo de tempo radicalmente diferente.

Algumas das concepções que se fizeram neste filme foram mudando durante a edição. Felizmente, conseguiu-se ultrapassar os obstáculos e manter a essência principal. Foi na fase final da primeira edição que a parceria com o editor conselheiro se tornou mais útil devido ao facto de o parecer técnico/estético apresentado resultar numa melhoria das sequências trabalhadas, obrigando por vezes a alterações na edição final.

Edição Final

A edição final é a etapa em que serão limadas as últimas arestas do filme. Depois de termos editado a primeira versão, chegou a altura de encurtar alguns planos, inicialmente demasiados longos, que se revelaram desnecessários. Depois de visualizar o filme várias vezes, de discutir com o editor conselheiro e com o produtor, concluiu-se que algumas cenas do filme podiam ser retiradas por serem redundantes. Durante esta fase foram analisados todos os detalhes, como por exemplo, a performance dos atores, no sentido de verificar se ela era credível em todos os momentos. Algumas vezes foi necessário encontrar outro plano, com uma prestação melhor, para substituir o que ia ser inicialmente trabalhado.

A visualização repetida do filme possibilitou a identificação de alguns erros, permitindo a sua correção, de modo a tornar o filme mais apelativo para o público.

4.6. Cor

Quando o cinema apareceu, não havia a intenção de criar ou recriar atmosferas nas suas imagens, contudo, a noção de clima fílmico surgiu desde cedo, fazendo com que essa atmosfera estivesse sempre presente em cinema (Ramos, 2007).

Desde o aparecimento da imagem em movimento que houve uma ligação entre a imagem e o espectador. O movimento acelerado das formas no enquadramento levou a que o espectador se envolvesse e se identificasse com o filme. Anteriormente, a audiência estava exposta a um enquadramento único e fixo, com imagem a preto e branco, silenciosa, e cujo único ponto de vista era o seu.

Com o aparecimento das cores, a linguagem fílmica transformou-se e isso fez com que houvesse uma evolução estética aproximando a imagem da realidade. O cinema tornou-se mais complexo, os enquadramentos tornaram-se mais diversificados, o ponto de vista e os movimentos da câmara libertaram-se da forma minimalista inicial.

Os primeiros progressos da atmosfera fílmica ligada à cor surgiram ainda no século XIX, com a primeira técnica de coloração de fotogramas à mão. Esta consistia em colorar cada imagem de uma só cor, de forma a criar um efeito atmosférico nas imagens projetadas. A cor dinâmica e luminosa contraposta com as imagens a preto e branco atraía o olhar, fazendo com que o espectador desse maior atenção aos elementos coloridos.

Bordwell e Thompson situaram a cor como uma subclasse ‘setting’ dentro dos elementos da *mise-en-scène*. Além da cor estar presente nos objetos captados pela câmara, ela é também responsável pela alteração e invenção a nível cinematográfico. Segundo Béla Balázs, a cor no cinema revela “o seu poder de transformação linear”; apesar de ter a capacidade de representar a integralidade das cores, o “movimento das imagens projetadas não pode ser ocultado do ‘movimento das cores” (Balázs, s/d: 227-228, cit. in Ramos, 2007).

Os atributos da atmosfera estão ligados às escolhas formais, por consequência, a cor tem uma capacidade de transformação e um carácter simbólico da maior relevância. A leitura das imagens acontece desde a identificação do todo até ao reconhecimento de um elemento mais ou menos decisivo na composição. Nelas, a cor é um dos elementos com maior significado e pode ser trabalhada tendo como objetivo identificar as sensações e impressões que se pretende provocar no público (Dondis, 1997).

Nas produções cinematográficas em que existe a presença de mais do que uma cor, produzem-se conceitos e significados de acordo com as relações criadas entre elas e os

elementos cénicos. Quando estas são aplicadas em determinadas personagens ou situações, consegue-se enaltecer a importância da desigualdade dos aspetos ativos na cena. Segundo Tiski-Franckowiak (2000: 151), “A expressividade de uma cor dependerá das funções que desempenhe. Quando entra em combinações com outras cores, cada uma recebe dessa combinação determinadas funções espaciais, favorecendo a lógica das formas. O valor exato de uma cor é relativo e depende do contexto colorístico.” Assim, a abordagem a adotar relativamente às significações da cor deve acontecer por intermédio da exploração de conceitos já estabelecidos ou que possam ser produzidos para transmitir as emoções desejadas nos espectadores, tendo em consideração que as cores influenciam o ser humano fisiológica e psicologicamente. Ainda de acordo com esta premissa, Farina, Perez e Bastos (2006) defendem que as cores têm um grande impacto na vida das pessoas, podendo mesmo provocar sensações antagónicas, como por exemplo, alegria, tristeza ou exaltação, calor ou frio, equilíbrio ou desequilíbrio, entre outras.

No cinema as cores unem-se ao uso da luz e têm como função expressiva e metafórica transmitir maior realismo à cena, criar atmosferas e passar mensagens críticas e estados psicológicos. Normalmente o espectador não dá muita importância às cores enquanto vê um filme, contudo, estas exercem um papel crucial na forma como explicam factos que não são clarificados pelos atores nas suas ações e diálogos. Por vezes, mesmo com a capacidade de construir significados, as cores não são eficientes na construção de algumas atmosferas.

Existem realizadores que procuram uma arte nostálgica com o uso do preto e branco e outros que utilizam o sépia para atingir a mesma função. No filme *A Parede* recorreu-se a esta técnica na cena 28, quando Sofia entra no carro e tem *flashbacks* nos quais recorda acontecimentos positivos e negativos que passaram com o marido, ponderando assim na atitude que deve tomar.

As cores podem ter funções distintas, tendo em conta o meio em que estão inseridas, desempenhando, contudo, um papel fundamental na criação de significados nos vários campos da comunicação audiovisual. Estas assumem-se como um dos principais trunfos do cinema moderno, no que diz respeito à construção de atmosferas fílmicas, devido à exposição de símbolos sem necessitar de atuar no campo das ações e das falas do ator. A sua eficácia resulta da capacidade de transformar um objeto em algo mais do que um simples instrumento da cena. A construção artística de um filme mostra-nos não só a sua importância estética como também semântica e simbólica.

Todos os elementos dentro do plano têm a função de estabelecer uma relação de harmonia com a representação total do filme. A necessidade de levar a direção de arte para

além de algumas premissas estéticas clássicas aumentou quando se reconheceu que a percepção das cores transmite e estimula sentimentos ou significados. Com o desenvolvimento do estudo das cores e das reações que estas provocam, as cenas passaram a produzir mais impacto a nível de emoção e de sentido.

Essa evolução é perceptível na direção artística do conteúdo, através do cenário, da iluminação e do figurino escolhido para cada personagem. Estas opções correspondem a simbologias, e, quando são bem escolhidas, as cores contribuem para a montagem externa e interna dos elementos narrativos, tornando-se assim um elemento imprescindível para a comunicação.

Quando ligado à construção da personagem, o uso das cores parte principalmente do figurino que irá caracterizá-lo, baseado no vestuário real. Ao encontro das simbologias da cor, esse elemento trabalha como um construtor de identidades.

A cor passou a ser vista como um componente da linguagem do filme, um elemento interpretativo, e não um acessório. Não apenas a sua presença, mas até mesmo a ausência da cor, em determinados momentos, mostra-se como uma ferramenta poderosa na construção da narrativa. São inúmeras as possibilidades estéticas que estas possibilitam ao realizador, sendo capazes de criar diferentes significados quando combinadas entre si ou com outros recursos cinematográficos.

O papel exercido pela cor é muitas vezes 'silencioso', todavia crucial para criar atmosferas, estimular sensações e impressões nos espectadores, evidenciar ou minimizar elementos, demonstrar aspetos psicológicos dos personagens e atribuir um determinado sentido à história. A cor pode promover estímulos impercetíveis e influenciar o posicionamento do observador na narrativa, estabelecendo parâmetros de identificação e envolvimento com as personagens.

No filme *A Parede* os valores cromáticos utilizados são um elemento chave na criação de associações, devido aos tons empregues. Para a conceção do cromatismo nesta longa-metragem, seguimos como paradigma a obra de referência *A Psicologia das cores. Como atuam as cores sobre os sentimentos e a razão*, de Eva Heller (2009). Assim, o azul é considerado uma cor fria, emocional e fisicamente. Por este motivo, utilizamos o tom azulado na cena 49, a última cena, que se passa no hospital, como resultado de duas tentativas de suicídio, e que se caracteriza por uma enorme carga emocional, com muita tensão e sofrimento, terminando com o suicídio de Miguel e com Sofia a conseguir sobreviver à sua tentativa de suicídio.

O vermelho é uma cor mais quente, sugerindo emoções opostas do azul, havendo uma maior intimidade e aproximação, tal como na cena 23 do filme, a cena do restaurante,

na qual o casal confirma a sua reconciliação, notando-se um maior afeto. Com esta cena, tentou-se criar uma aproximação quer entre as personagens, quer entre o espectador e a situação desenvolvida.

O verde é considerado um tom de terra, que sugere segurança, e podemos encontrar este elemento, por exemplo, na cena 27, na qual Sofia vai à polícia apresentar queixa do marido por violência doméstica porque se sente humilhada e desrespeitada, e, ainda na cena 32, quando está no hospital a ser consultada pela médica e pela assistente social, após ter sofrido um acidente de viação. Estes dois locais simbolizam a segurança, pelo que a utilização desta cor funcionou como um veículo para a indução deste sentimento no espectador.

Nesta longa-metragem, as composições foram dispostas de forma a direcionar a atenção do espectador para partes específicas da estrutura fílmica. Tome-se como exemplo a cena 1, filmada toda em tom sépia, com um único elemento de cor, o vestido vermelho de Sofia, usado para criar maior impacto visual e focalizar a atenção do espectador. Neste caso, a cor vermelha cria praticamente um efeito hipnótico, focando o nosso olhar apenas num ponto, abstraindo-nos de tudo o resto e fazendo com que aquela seja a nossa realidade.

Por outro lado, também as roupas escuras podem ser utilizadas para captar a atenção, tal como acontece na cena 49, na qual Sofia está hospitalizada após uma tentativa de suicídio, e o seu irmão está sentado a seu lado, todo vestido de negro contrastando com o restante cenário em tons claros. Assim, a atenção da audiência é desviada para este novo elemento que se destaca imediatamente pela cor.

Importa ainda realçar que as imagens têm significados ilimitados, não é só o que está no plano que cria significado, mas também a forma como o assunto está enquadrado, organizado e iluminado.

4.7. Banda sonora, som-imagem e efeitos sonoros

Ao contrário da literatura, o cinema tem a capacidade de introduzir elementos como a imagem e o som, que não ilustram apenas a narrativa, mas constituem elementos da mesma. A análise de um filme não se resume apenas à sua mensagem, a ligação entre imagem e som é muito importante: «O som detém um enorme potencial a nível de transformar emoções; é capaz de delimitar, modelar, as dinâmicas de uma cena ou, pelo contrário, abri-la inaugurando novos espaços, abrindo o seu interior a novas interpretações» (Campan, 1999 cit in. Ramos, 2007: 104). A evolução da percepção e potencial do som num filme e a sua influência na narrativa da imagem levaram Deleuze a intitular o som como a “quarta dimensão da imagem visual”, um novo componente que pode “modificar a imagem visual” (Deleuze, 1985: 276).

A música começou a ocupar o seu papel no cinema ainda na era do cinema mudo, no qual o pianista ilustrava o que se estava a passar no ecrã através de um acompanhamento musical adequado ao ritmo e ao tom emocional da imagem visual. Esta era uma forma muito mecânica e arbitrária de marcar a música no plano (Máximo, 2003).

O aparecimento do cinema sonoro fez com que o som ganhasse relevância na constituição da atmosfera fílmica; apesar de a imagem ser a componente principal, o som enfatizava a sua expressão dramática. Assim, qualquer elemento fílmico, quando ocorre dentro da ação narrativa ficcional do próprio filme, deve ter uma explicação e o espectador deverá ser fiel ao que vê e entende. Por vezes, a atmosfera sonora tem mais impacto do que a própria atmosfera visual, assumindo-se, nessas alturas, como o elemento principal na criação da atmosfera fílmica. Importa salientar, contudo, que em determinadas situações, o som cria maior impacto quando não existe uma imagem ilustrativa do que está a acontecer, sobressaindo assim a sua dimensão dramática (Morais, 2009). No género suspense é frequente a utilização desta técnica, como quando se ouvem passos, em crescendo, a aproximarem-se da personagem, sem que seja possível ver quem se aproxima. No filme *A Parede* esta técnica também surge algumas vezes, como, por exemplo, depois da cena da violação, na qual vemos a personagem Sofia sentada no sofá a escrever no seu diário, enquanto se ouve o som de uma porta a abrir, do pousar das chaves e de passos. Este breve compasso de espera despoleta ansiedade no espectador, até porque ocorre após uma cena de alta tensão dramática. Ao contrário do que seria de

esperar, João coloca-se atrás de Sofia, e abre uma caixa com um colar que lhe coloca ao pescoço, como forma de lhe pedir desculpa.

Ao longo do tempo, a história do cinema tem demonstrado que músicas compostas especificamente para um filme oferecem maior controlo do resultado pretendido pelo realizador, ou seja, será um resultado mais objetivo sob o ponto de vista da sua intenção. É claro que essa intenção pode ser expressa pela utilização de música já existente, mas, nesse caso, é exigida uma pesquisa intensiva na procura da música que pode proporcionar o resultado pretendido, não podendo a sua escolha ser feita de forma aleatória (Jakobson, 1970). Jakobson indica outra característica da música para cinema, a percepção que temos da sua ausência e o facto de que não prestamos atenção à sua presença, o que faz com que essa música esteja destinada a não ser ouvida.

No final dos anos 40, a indústria das bandas sonoras cinematográficas foi influenciada pela perspectiva de Freud e de outros autores, no que se refere ao comportamento subjacente à motivação psicológica (Laura, 1944 *cit. in* Fischhoff, 2005). No seu artigo "Movie Music as Moving Music: Emotion, Cognition, and the Film Score", o investigador, Jeff Smith (1999) observa que, embora a banda sonora desempenhe uma série de funções narrativas e estruturais, a sua função mais relevante é a de ser um significante de emoção, uma vez que serve frequentemente para representar os estados emocionais das personagens, sugere o clima predominante de uma cena, e cria uma resposta emocional adequada nos espectadores (Smith, 1999).

A banda sonora tem um papel que vai muito além de um simples "pano de fundo". Esta não pode ser considerada como um elemento que fornece sustentação para outra atividade artística. Tal como acontece no cinema, a música tem uma função dramática que atua no campo da narrativa. London (1936) foi um dos pioneiros a questionar a função da música em cinema. Segundo este autor, a música de um filme tem uma variedade de funções, que envolve a ligação de secções de diálogos sem adjacências, com o sentido de "estabelecer associações entre ideias e sustentar desenvolvimento de pensamentos e tem de intensificar a incidência de clímax e preparar futuras ações dramáticas. (London, 1936 *cit in* Predergast, 1992:27)

Com o desenvolvimento do cinema, surgiu a necessidade de criar maior sincronismo entre a imagem e a música, e, uma maior procura por música composta especificamente para um filme. O aumento da sua intensidade no clímax e a preparação de futuras ações dramáticas passaram a ser cada vez mais claras e controladas, uma vez que, ao ser composta para um determinado filme, ela é moldada aos tempos das imagens filmadas (Adorno e Eisler, 1981). Os mesmos autores corroboram a premissa de que a sincronização é

um elemento fundamental, considerando que a relação da imagem e da música deve ser pensada até ao mais pequeno detalhe. Para estes autores, a música não deveria ser usada apenas para preencher o espaço em cada sequência, mas sim, para destacar certos momentos nessas mesmas sequências.

Para Alwyn (1997), a música é responsável pela criação de uma “atmosfera”, ou seja, de um determinado estado de espírito que adiciona à cena um plano emocional num nível mais profundo, além do plano que a imagem pode expressar. Gorbman (1987) acrescenta ainda que é através da utilização de códigos musicais puros, e também de códigos culturais e cinematográficos que a música adquire esta competência. Para o autor, ela é capaz de expressar sentimentos e aumentar o que denomina de “representação externa”, sendo este equivalente ao conceito de “atmosfera” de Alwyn. O mesmo autor realça ainda que o uso de música de forma aleatória num filme poderá diminuir o seu impacto, sendo que, em alternativa, o silêncio pode também assumir-se como uma ferramenta de grande importância, delimitando e separando as músicas e as suas respetivas “atmosferas”.

A música tem a capacidade de demonstrar antecipadamente ao público características psicológicas das personagens que a imagem só virá a revelar durante o desenrolar da narrativa. Alguns autores atribuem um valor fundamental a essa função musical no filme. Para Copland (1949, apud Predergast, 1992: 216), a “Música pode ser usada para sublinhar ou criar refinamentos psicológicos – pensamentos não ditos por um personagem ou implicações não visualizadas em uma situação.” Quando é utilizada desta forma, passa a ter o seu lugar na estrutura dramática do filme, ajudando também na construção do carácter das personagens. Em regra geral, ela fornece ao espectador elementos essenciais que não poderiam ser manifestados por ações das personagens, uma vez que precisam de estar interiorizados para que a narrativa possa ser prolongada, criando consequentemente um aprofundamento do drama.

Alwyn também cita esta função, atribuindo à música a capacidade de retratar algo que está a acontecer na mente do ator e que não pode ser traduzido apenas pelo seu comportamento. Ao explorar o universo psicológico e procurar exteriorizar os pensamentos dos atores em determinada cena, a música pode criar associações de ordem psicológica, utilizando temas. Assim, esta função não trabalha na esfera psicológica das personagens, mas no âmbito psicológico do público; não no tempo cronológico, mas no tempo denominado psicológico. Carrasco (1993), ainda sobre esta função, considera que a música é extremamente útil no que diz respeito à manipulação do aspeto psicológico da perceção temporal. Para ele, andamentos (tempos) musicais lentos e pouca atividade rítmica tendem a criar uma sensação de que o tempo estagnou, como se um relógio tivesse parado no

tempo. Por outro lado, andamentos acelerados e uma elevada atividade rítmica interferem na percepção temporal, criando um sentido de urgência, agitação e stress, o que normalmente cria a ilusão de que o tempo passa mais rapidamente.

Para Gorbman (1987), a música atua num campo diferente: o técnico. Esta é utilizada para minimizar a percepção de questões/falhas técnicas, tais como a edição (cortes abruptos), silêncios indesejados e outras articulações que, idealmente, devem ficar escondidos para que se mantenha o potencial de veracidade a que o cinema almeja. Ainda para o mesmo autor, a “Música para cinema diminui a percepção do enquadramento, da descontinuidade; ela encaminha o espectador para a ilusão diegética.” (Gorbman, 1987: 58).

No que respeita ao filme, e além das acima descritas, a música possui ainda outras duas funções, desta vez diretamente ligadas à narrativa. Quando existem interrupções da narrativa, muitas vezes, cabe à música transferir o sentido dramático de uma cena para outra. Esta tem a capacidade de unir e separar tempos, cenários e personagens podendo ajudar na fluidez da narrativa.

A outra função foi apontada por Manvell e Huntley (1975) e consiste na capacidade de a música introduzir ou antecipar tensão, mesmo quando a imagem ainda revela calma. Gorbman afirma ainda que a música tem o poder de fornecer informações que complementam o potencial ambíguo das imagens e dos sons do filme. À semelhança de Manvell e Huntley, Gorbman considera que esta capacidade pode funcionar também de forma antecipatória. No filme *A Parede* esta situação está presente na cena em que Sofia está a olhar para o espelho depois de tomar banho. A música que acompanha esta cena é melancólica, refletindo o estado de espírito da personagem. De repente, o barulho de uma porta a bater interrompe a música e, por sua vez, há uma antecipação, por parte da personagem, sobre o que virá a acontecer: enfrentar novamente o marido. Assim, a música expõe a pressão psicológica a que a personagem está sujeita. Entre todas as suas possibilidades funcionais está o poder de interpretar, através dos chamados códigos musicais, a narrativa diegética do filme. Desta forma, a ela facultada a sustentação, dá apoio e clarifica os significados desejados. Carrasco (1993)

No filme *A Parede* foram usadas duas faixas sonoras para a banda sonora, para se poder trabalhar com os *fades* entre músicas, salientando os momentos sonoros ou juntando dois momentos necessários à narrativa. Com isto, pretende-se provocar e intensificar as emoções sentidas pelos espectadores. Este foi um processo progressivo, no qual se foram alinhando os sons e analisando todos os detalhes até à sua otimização, de forma a criar uma harmonia entre eles, ou seja, concretizar o *design* de som.

Devido à elevada carga dramática deste filme, motivada pela sua temática e pelo género cinematográfico, foi necessário ter um grande cuidado na escolha da banda sonora, uma vez que esta deveria corresponder e intensificar as atmosferas pretendidas. Assim, e apesar de o realizador também ser compositor musical, optou-se por deixar este trabalho a um compositor convidado, que se prontificou a dar relevo a algumas das ideias apresentadas pela realização e necessárias à boa execução da narrativa. Assim, a banda sonora presente nesta longa-metragem foi especialmente concebida para este filme, criada em conformidade com a imagem, com vista à criação de dinâmicas, e ênfase tanto dos momentos mais tensos, como dos momentos mais calmos. Por este motivo, e ao contrário do habitual, não existiu uma banda sonora definida, sendo que esta foi sofrendo um plano de construção contínuo ao longo da elaboração do filme experimentando-se, durante a edição, vários trechos musicais que, associados à imagem, auxiliavam a construção da banda sonora.

Efeitos Sonoros

O som produz um grande impacto na narrativa e no ritmo de um filme, motivo pelo qual lhe foram dedicadas todas as linhas acima através da Banda Sonora. Sem ela, as cenas parecem muitas vezes muito mais longas do que com uma música de fundo, assumindo esta o papel de narração de histórias e suporte das mesmas (Balazs, 1985).

Essas histórias, com o auxílio dos efeitos sonoros, servem para inserir a tensão no filme e sugerir ao público a forma como se deve sentir. Assim, as próximas linhas serão, de igual forma, dedicadas ao Som, desta vez aos Efeitos Sonoros. Mesmo de forma invisível, quando assistimos a um filme é o som que contribui em larga medida para a atribuição de significado do que vemos e sentimos.

Assim, importa conhecer as fontes sonoras utilizadas em cinema, sendo que estas podem ser obtidas através de captura feita durante as gravações no *set* de rodagem, em bibliotecas de efeitos sonoros e gravações personalizadas (Holman, 2002).

Os efeitos sonoros são todos os sons/ruídos acrescentados ao filme que nem sempre são gravados em simultâneo com a imagem. Estes são sons que não são diálogo e podem referir-se a acontecimentos que ocorrem dentro ou fora do ecrã. A função dos efeitos sonoros é envolver-nos na ação de tal forma que nos faça acreditar que fazemos parte dela. A utilização destes efeitos pode introduzir características de drama ou comédia, ou apenas reforçar o que já está presente na cena (Holman, 2002).

Os efeitos sonoros podem subdividir-se em:

- Ambiente (fundos);
- Efeitos de som Foley;
- Hard effects.

Sons ambiente

O objetivo dos sons ambiente é posicionar o espectador geograficamente e criar independência sonora. Segundo Holman (2002:183), “O som ambiente é uma presença artificial no sentido de que fornece um “espaço” que não estava lá durante as filmagens”. Segundo Manzano (2005), os sons ambiente são uma combinação de sons que não vemos, mas que nos ajudam a perceber onde as personagens estão. Além disso, servem também para refletir os estados de espírito, as emoções que as personagens estão a sentir em determinados momentos.

O som ambiente tem um papel significativo na continuidade da cena. Se o som ambiente se mantém constante durante o corte de uma cena, isso quer dizer que, embora tenha havido uma alteração no ponto de vista, a ação ainda está a acontecer no mesmo lugar. Por outro lado, se há uma mudança de som ambiente para outra cena, significa que a ação irá passar-se num local diferente. Os sons ambientes retratam um local, por exemplo, se uma cena se passa numa cidade, o ambiente será preenchido com sons de carros, buzinas; em contrapartida, se a cena for numa floresta, o som do ambiente será constituído por pássaros, som de vento nos ramos das árvores, entre outros.

Os editores de som usam várias pistas para criarem um ambiente satisfatório, ou seja, um arquivo constituído por vários sons unidos. Tal irá limitar a criação dos ambientes e o uso de processadores de áudio na mistura final, sendo permitido editar várias camadas de ambientes, e assim compor um novo ambiente sonoro.

O ideal é que cada ambiente seja o mais uniforme possível, sem eventos sonoros que sejam demasiado marcados. Por exemplo, se criarmos um ambiente de rua, teremos o som contínuo do deslocamento do ar; noutra canal teremos sons de carros ao longe, noutra canal, algumas buzinas e ainda noutra o som de pessoas a caminharem.

No filme *A Parede* a responsabilidade da seleção do melhor som ambiente ficou a cargo do realizador, o qual tentou que as suas escolhas fossem as mais adequadas para ajudar a criar as atmosferas pretendidas às sequências do filme, bem como, para criar ou

ênfatizar tensões dramáticas. Nesta fase houve a necessidade de preparar todos os elementos para uma boa mistura das faixas sonoras. O engenheiro de som teve a tarefa de as selecionar, eliminando as que não eram necessárias, de modo tornar mais fluído o processo criativo.

Após finalização da banda sonora, a principal preocupação foi ouvir / ver o filme para se verificar se existia harmonia entre todos os elementos sonoros - música, diálogos, voz *off*, e efeitos sonoros -, por forma a assegurar o equilíbrio sonoro do filme.

Esta é uma fase marcada pela complexidade porque é necessário ter em atenção as disparidades sonoras. É essencial que todos os elementos estejam em perfeito equilíbrio para não distorcer a mensagem do filme.

Efeitos de som Foley

Jack Foley era um editor de som da *Universal Studios* e um dos pioneiros a regravar os sons das cenas, com o objetivo de aumentar a sua qualidade, isto porque normalmente tinham baixa qualidade sonora (Berchmans, 2006).

O Foley é uma das técnicas mais simples e fundamentais utilizadas no cinema moderno. Esta consiste em regravar em estúdio todo o som criado pela atividade física das personagens, através da reprodução dos movimentos, sejam eles passos, ruídos de roupas, manuseamento de objetos, quedas e outras ações. Estes efeitos são reproduzidos pelos artistas de Foley enquanto assistem à cena e gravam os sons (Berchmans, 2006).

De acordo com Ament (2009), antigamente, quando se pensava em incluir Foley numa produção cinematográfica, o objetivo era o de substituir os sons de forma a melhorar a sua qualidade. Atualmente, esta técnica não é utilizada apenas com esse propósito, mas também com o objetivo de enriquecer as cenas e, em combinação com os efeitos sonoros, atribuir-lhes maior realismo. As principais funções do Foley são apoiar a realidade, reforçar a mesma e substituí-la de forma a poder criar uma nova realidade.

No filme *A Parede* foram usados efeitos distintos de som Foley, uns para preencherem o ambiente atmosférico do filme, como o bater de portas, passos e o barulho que a roupa faz quando as personagens caminham, outros para preencherem o ambiente da cena que estamos a ver, como o som de pássaros, de crianças a brincar e o som da rua, criando um ambiente mais geral.

Nesta fase, o objetivo foi criar o ambiente sonoro, não significando que esses sons tenham existido no local de rodagem. Esta é a beleza dos ambientes sonoros: permite criar um novo mundo ou parcialmente novo. Adicionalmente, o uso de sons (foleys) e ambientes sonoros serviu também para corrigir lacunas presentes no som do filme.

Hard Effects

Os *hard effects* são todos os efeitos que não são criados diretamente pelo Homem, como por exemplo, as máquinas, os automóveis, as armas de fogo, ou ruídos difíceis de serem feitos em sincronismo pela equipa de *Foley*. À semelhança dos efeitos *Foley* e sons ambiente, os *hard effects* também contribuem para a narrativa e sugerem determinados acontecimentos (Holman, 2002).

Os *hard effects* são sincronizados através de editores digitais de áudio, razão pela qual, ao contrário do processo de gravação dos *Foley*, estes podem ser captados antes de a edição de imagem estar finalizada. Para a sua captação, devemos ter em consideração todas as possibilidades ao nível do registo sonoro. Analisando, por exemplo, a cena inicial do filme *A Parede*, a qual mostra Sofia a caminhar até ao carro, a sentar-se no veículo, a ligá-lo e a conduzir, importa salientar que foi necessário captar todos os sons presentes nesta cena e respetivas intensidades, tais como, o som da porta do carro a abrir e a fechar, o barulho do carro a ligar, a arrancar, e a reagir à introdução de diferentes velocidades, bem como, o som dos pneus a percorrerem o asfalto e a rua com o chão molhado.

Segundo Opolski (2009), a intensidade do som é muito importante, devendo esta ser gravada com três níveis diferentes de interpretação, fazendo com que os sons possam ser usados de forma ampla. Tal remete-nos para uma questão de sensibilidade: um som gravado por uma fonte sonora diferente da original pode não combinar com a imagem original se o nível de intensidade não for coincidente. Na longa-metragem *A Parede* mostrou-se essencial a gravação do mesmo som várias vezes para que a sua intensidade correspondesse à imagem. Este cuidado foi fundamental, por exemplo, na cena em que João, após se encontrar com Sofia, regressada do hospital e ainda a recuperar do acidente de viação que tivera instantes antes, bate violentamente com a porta do quarto contra a parede. Numa cena como a anteriormente descrita, seria prejudicial para o seu sucesso que apesar de os atores se encontrarem num clima de tensão, o bater da porta fosse suave e praticamente sem revelar força. A gravação repetida do mesmo som com vários níveis de intensidade permitiu ainda a sua utilização em cenas distintas do filme.

5. Emoções

5.1. Definição de Emoções

De acordo com a literatura, não existe consenso quanto à definição de emoção, devido à sua natureza multifacetada (Arriaga & Almeida, 2010). Para Silva (2011 cit in. Arruda, 2014), fatores como a variabilidade das emoções por razões tão diversas quanto as crenças, os valores e o estado de saúde de cada indivíduo pode justificar a dificuldade de unanimidade na sua definição.

Com origem na palavra latina *emovere*, emoção significa o ato de movimentar ou deslocar, conduzindo assim um organismo para a ação (Martins & Melo, 2008 cit in Arruda, 2015). Para Monteiro e Ferreira (2006), as emoções são um processo que, apesar da sua curta duração, se caracteriza por uma grande intensidade, acarretando respostas fisiológicas, comportamentais e também faciais. Segundo Neto (apud. Arruda, 2015: 11), “As expressões faciais contêm uma “fonte rica e condensada de informações”, fornecendo, por seu turno, “pistas importantes sobre o estado emocional e as intenções dos indivíduos”. Apesar da falta de consenso relativamente à definição deste conceito, o facto de as emoções se traduzirem através de expressões faciais que nos dão indicadores sob o estado emocional do sujeito surge amplamente referido por diversos estudiosos deste tema. Assim, o facto de se considerar que as expressões faciais podem ser um veículo que nos conduz à forma como o sujeito vivencia uma determinada experiência, justifica a origem deste estudo.

Por último, e de acordo com Damásio (2003: 43), importa referir que “as emoções são ações ou movimentos, muitos deles públicos, que ocorrem no rosto, na voz ou em comportamentos específicos”. Para este autor, as emoções são vivenciadas quer por animais, quer por humanos, sendo que, no caso dos humanos, dependendo de várias características como o sexo, a cultura e o estrato social, a sua vivência é feita de forma diferenciada (Damásio, 1999). De forma geral, Damásio (1999) defende que a vida humana é regida pelo princípio básico de evitar emoções negativas (desagradáveis) e potenciar emoções positivas (agradáveis).

Emoções básicas

As emoções básicas, positivas ou negativas, são inatas, com características genéticas e indispensáveis para garantir a sobrevivência do indivíduo. De acordo com Freitas-Magalhães (2007 cit in Arruda, 2014), no que concerne a estas emoções, o sujeito apercebe-se do seu processamento não conseguindo, contudo, exercer qualquer tipo de controlo quanto à vontade em as experienciar. Damásio (1999) corrobora com a premissa de que estas emoções são inatas, acrescentando que elas permitem uma resposta adaptativa do ser humano frente às condições em que se encontra.

Por outro lado, Santos (2003) acrescenta-lhes uma dimensão social, referindo que estas emoções têm o cunho da sociedade, uma vez que, ao denominarmos uma emoção, esta tem sempre por base os padrões da cultura na qual nos inserimos.

De acordo com Ekman (2002), um dos autores mais conceituados no estudo deste tema, as emoções básicas, ou primárias, são reconhecidas de forma universal independentemente da cultura / contexto que em que o sujeito se insere. Saliente-se que a obra deste autor se refere ao reconhecimento da emoção quando apresentada em imagem estática e não na análise de emoções provocadas por imagem em movimento, tal como acontece no presente estudo de investigação.

Este estudo tem por base o modelo de Ekman, de acordo com o qual existem sete emoções básicas: alegria, surpresa, desprezo, medo, nojo, tristeza e raiva. De seguida será efetuada uma breve caracterização de cada emoção, de acordo com a perspetiva de Ekman:

- Alegria: considerada uma emoção positiva que potencia o bem-estar. Ao nível das expressões faciais revela-se com os cantos dos lábios para cima e para trás. As bochechas e as pálpebras inferiores estão levantadas;

- Surpresa: considerada, pelo autor em referência, como podendo ser positiva ou negativa, não existindo, neste ponto consenso entre os diversos autores. É a emoção com uma duração mais curta e manifesta-se frente ao inesperado. Ao nível das expressões faciais caracteriza-se por sobrancelhas para cima, boca e olhos bem abertos;

- Desprezo: considerada, pelo autor em referência, sobretudo como positiva, devido ao sentimento de crítica despoletado no indivíduo que a experiencia. Pode vivenciar-se apenas em relação a pessoas e, ao nível das expressões faciais, revela-se pelo comprimir dos cantos dos lábios e pelo levantar de unicamente um dos lados do rosto;

- Medo: considerada uma emoção negativa pelas sensações que fazem acompanhar (por exemplo ansiedade). Ao nível das expressões faciais identifica-se através do levantamento das sobrancelhas e pálpebras superiores, estando os lábios esticados na horizontal;

- Nojo: considerada uma emoção negativa surge perante a confrontação com situações aversivas. Ao nível das expressões faciais é visível o nariz enrugado, o lábio superior levantado, bem como as bochechas para cima e contraídas.

- Tristeza: considerada uma emoção negativa. Ao nível das expressões faciais, os cantos da boca ficam para baixo, a testa fica junta no meio e os cantos interiores das sobrancelhas ficam levantados.

- Raiva: considerada uma emoção negativa, que movimenta para a defesa. Ao nível das expressões faciais verifica-se os olhos muito abertos a pressionar as sobrancelhas que estão juntas e descidas, bem como pressão nos lábios.

Assim, e de acordo com a explanação feita anteriormente, podemos verificar que todas as emoções primárias têm expressões faciais características, sendo a face um interveniente essencial na interação com os outros (Freitas-Magalhães, 2011). A expressão facial está presente desde a infância e pode ser dividida em macro e micro expressões. As macro expressões são perfeitamente visíveis e identificáveis no dia-a-dia, enquanto que as micro-expressões, pela sua duração inferior a 1 segundo, podem ser mais difíceis de notar. Ainda em relação às micro-expressões, importa referir que estas surgem quando o sujeito tenta esconder o que sente (Freitas-Magalhães, 2011). Por este motivo, e tendo em consideração que as temáticas abordadas no filme podem, pelas suas características, despertar emoções que as pessoas preferam reprimir, será utilizado um *software* que permite a leitura deste género de emoções.

5.2. Cinema e Emoções

O papel do cinema na expressão e indução de emoções não é recente, como nos mostra Münsterberg (1916). Na sua obra *The photoplay: A psychological study*, publicada em 1916, o autor dedica especial atenção às narrativas cinematográficas da sua época, nas quais analisa o impacto psicológico que o cinema produz no espectador e centra-se em processos como a memória, a atenção e as emoções.

O autor destaca a prioridade que deverá ser dada à comunicação de emoções através da obra cinematográfica. Apesar de o cinema ser considerado a “arte da ilusão”, é nas emoções que está o papel central na construção cinematográfica (Plantinga & Smith, 1999; Smith, 2003; Tan, 1996).

Uma grande dificuldade apresentada no domínio das emoções tem sido a multiplicidade de definições apresentadas pelos investigadores (Arriaga & Almeida, 2010). Contudo, Kleinginna e Kleinginna (1981) efetuaram uma revisão sobre as diferentes propostas de definição deste conceito e concluíram que a emoção seria:

“um conjunto complexo de interações entre fatores subjetivos e objetivos, mediado pelos sistemas neurológico/hormonal, que podem originar experiências afetivas como os estados de ativação (arousal), prazer/desprazer; gerar processos cognitivos, tais como efeitos perceptivos relevantes, avaliações, designação de processos; ativar vastas adaptações fisiológicas às condições de excitação; e conduzir a comportamento que geralmente é, embora nem sempre o seja, expressivo, dirigido a um foco, e adaptativo”

(Kleinginna e Kleinginna, 1981: 355).

Desta definição pressupõe-se que as emoções podem manifestar-se em sistemas distintos de resposta e que a sua avaliação poderá basear-se em vários indicadores. As emoções poderão assim refletir-se em termos de comportamento expressivo – expressões faciais, vocalizações, linguagem corporal -, indicadores fisiológicos – respiração, frequência cardíaca, atividade electrodérmica, tensão muscular - e neurológicos - como potenciais evocados. É igualmente comum a avaliação subjetiva das emoções, mediante a aplicação de escalas, questionários, descrições livres ou listas de adjetivos (Kleinginna & Kleinginna, 1981).

Como Gross e Levenson (1995) mostram no seu estudo *Emotion Elicitation Using Films*, os filmes são uma das formas mais eficazes para induzir emoções, podendo as mesmas serem positivas ou negativas. Deste modo, os realizadores são capazes de fazer o público rir, chorar, pular, suspirar, gritar e sorrir, através do cinema, este instrumento que tem a capacidade de provocar emoções específicas num período relativamente curto de tempo. Assim, o cinema apresenta-se como uma oportunidade para os investigadores estudarem a emoção humana (Gross & Levenson, 1995).

Muitos autores mostraram que o uso de filmes era o mais eficaz na indução de estados afetivos e concluíram que era mais fácil induzir estados de emoção negativa do que positiva; que os efeitos eram mais pronunciados quando avaliados subjetivamente mediante escalas de autorrelato (por comparação com medidas do comportamento expressivo) e na presença de instruções. Recomendaram ainda o uso de filmes sem instruções quando se pretender induzir, no mesmo estudo, emoções positivas e negativas (Westermann, Spies, Stahl, & Hesse, 1996).

Apesar de ainda existirem desafios nos processos de reconhecimento no que diz respeito à eficácia dos mecanismos utilizados para suscitar emoções, sabe-se que a sua indução pode ser utilizada em estudos de ressonância magnética funcional. E que estes focam a sua atenção nos efeitos da emoção sobre os estudos do cérebro, ou da frequência cardíaca e que investigam os efeitos fisiológicos das emoções sobre o corpo (Gross & Levenson, 1995).

À semelhança de outros conjuntos de estímulos, as cenas dos filmes permitem um alto grau de padronização entre laboratório e experiências. Estas cenas integram quer a informação visual, quer a auditiva, permitindo ao espectador receber simultaneamente pistas emocionais a partir de mais do que uma modalidade sensorial. Além de fornecerem pistas emocionais complementares, o envolvimento de mais de uma modalidade permite que as cenas dos filmes alcancem um maior grau de validade ecológica porque a experiência imita mais de perto a experiência emocional da vida do dia-a-dia. As cenas de filmes também contêm informações muito mais contextualizadas sobre o assunto (Gross & Levenson, 1995).

Por este motivo, estudos como este são importantes para ajudar a colmatar a dificuldade sentida pelos realizadores em assegurarem que as suas opções de realização para cada cena, seja em termos de planos ou de efeitos sonoros, são as mais adequadas para terem no público a resposta emocional pretendida.

5.3. Emoções no filme *A Parede*

No que concerne esta longa-metragem, apesar de exibida na totalidade, a sua análise recairá sobre quatro cenas previamente selecionadas e, com as principais emoções associadas a cada uma delas identificadas.

A cena 1 é o momento de apresentação entre as personagens principais. Sofia discute com o marido e, do outro lado da parede, Miguel ouve a discussão enquanto lê uma revista. Após perceber que a discussão terminou, Miguel, que ouviu não só gritos mas também o barulho de alguém a ser empurrado contra a parede, demonstra-se preocupado e receoso, questionando, contudo, se a pessoa que se encontra do outro lado está bem. Sofia responde agradecendo a sua preocupação e tranquiliza-o. Neste momento as duas personagens apresentam-se dizendo o seu nome. Apesar de não entrar no quarto, a mãe de Miguel interrompe este diálogo ao indicar-lhe que deve ir dormir, motivo pelo qual se despedem.

Com a primeira parte desta cena, pretendeu-se que o espectador sentisse **tristeza** por estar a ouvir uma discussão violenta entre um casal, sendo notória uma posição de desigualdade entre as partes, e **desprezo**, devido à linguagem utilizada pelo homem em relação à mulher, tratando-a como um ser inferior. Nesta cena, a discussão é sobretudo apenas ouvida para equiparar a posição dos espectadores à do Miguel, podendo também este facto potenciar a sensação de impotência e, conseqüentemente, a emoção **tristeza**. Por oposição, com a segunda parte desta cena, pretendi que o espectador vivenciasse **alegria** ao perceber que, após a discussão que enfrentara, Sofia recebeu apoio e conforto por parte de Miguel diminuindo a **tristeza** desta personagem e, em paralelo, a do espectador.

A cena 2 é o primeiro momento no qual vemos Miguel a ser vítima de agressão verbal, física e psicológica, em conformidade com o que havia já descrito a Sofia em cenas anteriores. Nesta cena, Miguel, sentado sozinho na mesa da cantina da escola, é agredido por 3 bullies, enquanto os restantes colegas veem e incentivam a agressão. Esta apenas termina quando um auxiliar de ação educativa a interrompe, repreendendo o comportamento dos bullies e encorajando Miguel a denunciar a situação junto da diretora da escola.

Inicialmente pretendeu-se que o espectador sentisse tristeza por Miguel estar sentado sozinho, uma vez que a cantina estava repleta de alunos. Com o decorrer da cena e da agressão anteriormente referida, pretendi despoletar também a raiva e o medo, emoções experienciadas praticamente em simultâneo ao longo de toda a cena e motivadas

pela sensação de impotência ao verem Miguel em inferioridade numérica a ser agredido pelos bullies, sem ser capaz de se defender ou ajudado pelos colegas, não sabendo o espectador qual seria o desfecho desta cena.

A cena 3 é a primeira vez em que o espectador vê o marido de Sofia, João de Almeida, uma vez que até ao momento apenas ouviu a sua voz. Nesta cena, o espectador pode não só ouvir mas também ver como este trata Sofia. Após algumas questões sobre a forma como ela passa o dia e insinuações quanto ao seu comportamento moral, viola-a, finalizando a cena com um comentário jocoso. Na parte inicial da cena, pretendi transmitir medo ao espectador, pela forma pausada e silenciosa como esta se inicia. Após o começo da conversa entre João e Sofia, pretendi despoletar as emoções de raiva, medo, tristeza e aversão. Ao longo desta cena, estas emoções coexistem conjuntamente havendo, contudo, partes em que quero que algumas delas se agudizem. No clímax desta cena, o meu objetivo era que o espectador sentisse, de forma mais intensa, raiva e aversão, ao ver Sofia ser violada pelo marido. Na conclusão da cena, apesar de as outras emoções estarem presentes, a tristeza deverá ser a emoção predominante uma vez que Sofia fica a chorar.

A cena 5 é o despoletar do clímax do filme, porque acontece depois das múltiplas agressões sofridas por Sofia e Miguel. Sofia reflete sobre a violência que tem sofrido e o seu futuro. Miguel destrói o seu quarto ao sentir-se sozinho e sem o afeto da mãe, cansado das agressões contínuas que tem vivido e decide, também ele, o rumo que quer dar ao seu futuro. Assistimos à última conversa entre as personagens principais, na qual Miguel se demonstra decidido a terminar com a situação de violência que tem vivido e se despede de Sofia, cena esta na qual pretendi que o espectador sentisse tristeza e medo. Neste momento, o filme atingiu um ponto de viragem. Sofia foi mais uma vez agredida pelo marido e sente-se destroçada. Miguel sente-se revoltado com aquilo que tem sido a sua vida. Face a isto, pretendi que o espectador sentisse tristeza e medo. Relativamente a esta última emoção, a mesma aumenta quando Miguel se despede de Sofia, ao dizer “Obrigado por tudo, Sofia. Espero que consigas resolver o problema que tens na tua vida, pois eu vou mudar!”

5.4. Emoções e o Espectador

A imagem de um espectador é de alguém que está sentado passivamente, a ver um filme. Esta imagem, na verdade, está longe da realidade: os espectadores têm na verdade um papel ativo no filme, aliás vários autores abordaram e teorizaram sobre as atividades cognitivas e emocionais dos espectadores durante o momento a que assistem a um filme (Bordwell, 1985; Tan, 1995). Um exemplo desta noção de que o espectador tem um papel ativo vem do realizador Hitchcock: ele referiu que, por exemplo, se os espectadores tiverem noção que uma bomba está debaixo de uma mesa enquanto duas personagens, que não tem noção do que está a acontecer, conversam, os espectadores vão desejar conseguir avisar as personagens do que se possa, quase falando para o ecrã (Truffaut, 1984). Com esta ideia de que a audiência é participativa, Hitchcock tentava conseguir a participação ativa dos espectadores com estas manipulações narrativas.

A participação da audiência ocorre principalmente aos níveis cognitivo e emocional, sendo que as emoções e os processos cognitivos que o espectador experiencia durante o filme influenciam não só a forma como o filme é processado e visto, tanto no seu decorrer como no final, como também o tipo de respostas que os espectadores têm do filme (Bezdek, Foy e Gerrig, 2013). Este tipo de participação vai para além da compreensão da narrativa a nível emocional e cognitivo. Não é suficiente, por exemplo, perceber apenas que a Sofia está a sofrer com a situação e a ponderar uma forma de escapar mas o espectador, na maioria das vezes, ultrapassa esta compreensão e experiencia o filme como se os eventos das narrativas se estivessem a desenrolar à sua frente (Gerrig e Jacovina, 2009), tornando-se a empatia e o envolvimento emocional mais profundo e individualizado.

Muita desta participação não está sob o controlo do espectador. Muitos dos inputs sensoriais não estão sob o controlo consciente do espectador, a mise-en-scène oferece dados aos quais respondemos a nível emocional e perceptivo sem sequer darmos conta. Um realizador pode fazer com que os espectadores chorem, riem, fiquem apavorados ou com pena, pode conseguir todo um conjunto de emoções diferentes num curto espaço de tempo, como até já foi referido anteriormente. Este conjunto de emoções é ampliado pelo ponto de vista que o realizador escolhe, que determina como vemos o acontecimento e/ou a ação da personagem e a forma como avaliamos a situação. Na vida real temos mais tempo e mais dados para tentar fazer uma avaliação mais realista e menos emocional, o mesmo não acontece no Cinema (Carroll, 1999).

O teor altamente emocional do filme, com imagens que evocam diferentes emoções, até mesmo dentro do próprio filme numa curta duração de tempo, exige um trabalho do nosso cérebro que não é usual¹, o que faz com que conteúdos mais fortes a nível emocional provoquem respostas emocionais diretas antes mesmo de existir um processo cognitivo consciente sobre o conteúdo. (Grodal, 2009) (Bezdek, Foy e Gerrig, 2013).

Aliás, o envolvimento emocional provoca mesmo o decifrar das respostas mentais que estamos a ter relativamente ao filme como se o que estivéssemos a ver se tratasse da vida real: estas repostas mentais são chamadas de respostas participativas. A nossa capacidade de compreender que o filme não é real, de avaliar a situação como ficção, é demorada. Esta ideia de que as respostas percetivas e emocionais diretas, sem consciência de que se trata de ficção e não da realidade, é muitas vezes esquecida por parte de alguns teóricos de cinema que acreditam que os espectadores estão constantemente conscientes de que um filme é ficção (Bezdek, Foy e Gerrig, 2013). Um exemplo de resposta participativa é desviar os olhos numa cena que o espectador não quer ver: pode ser por medo de apanhar um susto num filme de terror, pode ser porque desejava determinado acontecimento na vida de uma personagem e isso não ocorreu, pode ser até, por exemplo, no caso da Parede, numa situação mais emocionalmente carregada negativamente como violação ou bullying. Uma simples expressão como “Saí daí”, a tentativa de contacto com uma personagem, com uma intenção mais ou menos clara para o espectador, revela essa participação ativa no próprio filme, como se um evento na vida real se tratasse.

A compreensão do filme é afetada por este processo, o processo de resposta ao próprio visionamento do filme, e mais tarde pela própria consciência da ficção na qual participou e nas suas próprias respostas à mesma.

Outro fator importante a ter em conta são as expectativas dos espectadores. Embora não possamos controlar o estado emocional antes de começar a ver o filme, a história pessoal de cada espectador, a faixa etária, o género de quem vê o nosso filme, ou fatores como o contexto cultural e político, são todos elementos importantes para a forma como o filme é percecionado. Uma cena de violência doméstica do A Parede pode ter interpretações diferentes dependendo da época, já que não há muitos anos atrás este tipo de situações era fechado dentro da família e sem a desaprovação que encontram hoje em dia (Austin, 2007).

¹ Bartolini refere o filme tem um enorme potencial para ser usado como estímulo emocional, o meio possui muitos elementos usados em técnicas de eliciação de emoção já utilizadas em investigações científicas: imagens, som, música, palavras, texto, entre outros. O facto principal é a possibilidade de usar estes elementos de (Bartolini, 2011)

Outra questão a ter em conta, essencial a qualquer espetáculo, é aquilo que se dá o nome de contrato implícito, isto é, uma forma de entretenimento é sugerida ao espectador, este aceita comprar esse entretenimento e em troca oferece o seu tempo e atenção. A quebra deste contrato pode levar à insatisfação dos espectadores e ao seu consequente afastamento da narrativa do filme, das emoções que este pode trazer.

Pensando no meio artístico que é o Cinema é necessário entender o que estamos a propor ao espectador, que relação ele espera com o criador, quais os temas e a melhor forma de os abordar, quais os géneros e as suas convenções, entre outros. Todos estes fatores são altamente subjetivos, mas ajudam a lembrar que a nossa capacidade de emocionar está dependente da nossa capacidade de gerir as expectativas do espectador tendo em conta a narrativa e o meio, e por fim, idealmente, ir de encontro ou até superar essas expectativas.

6. O filme *A Parede*

6.1. O filme *A Parede*¹- Apresentação

O filme *A Parede* é uma longa-metragem realizada em 2013. A sua estrutura é composta por duas intrigas com um ponto em comum: a violência. Baseado em factos reais, o filme *A Parede* apresenta, por um lado, a história de um rapaz estudante, vítima de bullying pelos seus colegas de escola. Por outro lado, apresenta a história de uma mulher adulta, casada e vítima de violência doméstica. *A Parede* liga estas duas realidades distintas que habitam lado a lado e que, aqui, encontram o seu subterfúgio.

De forma a criar uma estrutura fílmica que permitisse ao espectador descodificar a intriga do filme e perceber a mensagem inerente, optei por construí-lo com características do Drama, do Noir e do subgénero Neo-noir.

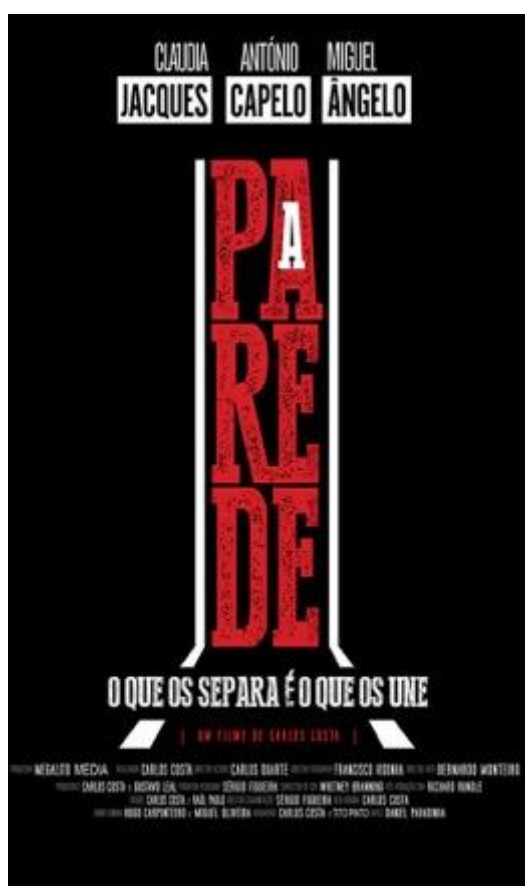


Figura 49: Poster oficial do filme "A Parede"

¹ O filme encontra-se disponível para visualização no DVD 2.

Do seu elenco fizeram parte António Capelo (João De Almeida), Cláudia Jacques (Sofia De Almeida) e Miguel Ângelo (Miguel) nos principais papéis. No que respeita aos atores secundários, o filme contou com a presença de Mónica Morado (Júlia), Rafael Pereira (rufia Gonçalo), Diogo Gonçalves (rufia Tiago), Paulo Gonçalves (rufia Luís), Carlos Duarte (Ricardo), Mário Moutinho (contínuo), Catarina Jacob (assistente social), Isabel Pinho (diretora da escola), Adriano Santos Silva (polícia), Mariana Morais (médica) e Diogo Pereira (empregado de restaurante)¹. Relativamente à Equipa Técnica, o filme teve os seguintes técnicos: Francisco Vidinha (Diretor de Fotografia), Bernardo Monteiro (Diretor de Arte), Carlos Duarte (Diretor de Atores), Carlos Silva (Diretor de Som), Sérgio Figueira (Diretor de Comunicação), Gustavo Leal (Produtor), Carlos Costa (Produtor, Realizador, Argumentista e Editor), Catarina Santos (Maquilhadora), Whitney Branning (Colorista), Rodolfo Guedes (Pós-Produção de Vídeo e Grafismo), Richard Rundle (Pós-Produção de Som), Hugo Carpinteiro (Banda Sonora) e Miguel Oliveira (Banda Sonora)².

Do ponto de vista do género foi classificada pelo IGAC como filme para maiores de 16 e pelos distribuidores como «Drama», estando esta classificação de acordo com o que eu próprio tinha concebido e com a sinopse construída:

Sinopse de *A Parede*

“Sofia e Miguel vivem as suas vidas. Uma vida é uma história. Será que todos vivemos a história dos nossos sonhos? *A Parede* mostra-nos como duas vidas tão diferentes se interligam nas dificuldades. Dois mundos juntos através da amizade. Como é possível ser-se amigo de alguém sem nunca lhe ver o rosto?

Sofia e Miguel, confidentes um do outro, vítimas de agressões variadíssimas, respetivamente por parte do marido e da sociedade, mostram-nos uma realidade que o mundo onde vivemos parece esquecer. Uma realidade exposta por uma “Parede”, a única “Parede” que dá ouvidos ao mundo.”

¹ Para consultar a ficha artística completa, Cf. Anexo 1.

² Para consultar a ficha técnica completa, Cf. Anexo 2.

Desde o ano de 2013 que o filme tem vindo a ser colocado no circuito de festivais, tendo conquistado o Prémio Augusta Joaquim de Almeida - Melhor Actor - António Capelo, em 2013, e o Prémio Augusta - Melhor Atriz - Cláudia Jacques, em 2015, ambos no Festival Internacional de Cinema Independente de Braga.

O filme foi ainda nomeado na categoria de melhor longa-metragem nos seguintes festivais:

- Festival Internacional de Cinéma Mémoire Commune, Marrocos (2014) ;
- Montecatini International Film Festival, Itália (2014);
- WIND International Film Festival, Hollywood (2016);
- Figueira Film Art, Figueira da Foz (2016);
- AFC Global Fest, Índia (2017);
- All Lights Film Festival, Hyderabad (2017).



Figura 50: Os diversos prémios e presenças do filme “A Parede” em festivais nacionais e internacionais. De cima para baixo, da esquerda para a direita: Seleção oficial do Wind Internacional Film Festival 2016; Seleção Oficial do AFC Global Fest 2017; Seleção Oficial All Lights India Internacional Film Festival: Hyberabad 2017; Seleção Oficial do Festival Internacional de Cinéma et Mémoire

Em 2015 entrou no circuito comercial, tendo sido exibido em 53 salas nacionais, ao longo de todo o país, com uma média de 100 espectadores por exibição.

A sua estreia aconteceu em maio de 2015, no Rivoli Teatro Municipal do Porto, no pequeno auditório com capacidade para 174 lugares tendo tido lotação esgotada quer na sessão inaugural, quer nas duas exibições dos dois dias seguintes.

Em novembro do mesmo ano teve uma exibição, no Cinema São Jorge, em Lisboa, na sala 3 com capacidade para 199 lugares + 4 de mobilidade reduzida tendo esgotado a bilheteira em apenas duas horas.

Além destas exibições foram várias as que tiveram lugar por diferentes espaços do país, destacando-se a exibição/discussão efetuada na Assembleia da República em dezembro de 2014, sendo a mesma representativa da importância do debate destes temas- violência doméstica e bullying- nas diferentes esferas da sociedade e pelos mais diversos agentes de mudança. Ainda tendo esta premissa por base, existiu também o objetivo de apresentar este filme nas escolas a nível nacional como veículo de discussão e sensibilização. Contudo, a exibição de um filme em contexto escolar requer que sejam ultrapassados vários obstáculos, tendo até ao momento sido possível a sua exibição em 10 escolas do país.

No que concerne às escolas as visualizações foram efetuadas por alunos que frequentam o ensino secundário, professores, diretores, psicólogos do agrupamento e pela polícia segura. As exibições ocorreram nos auditórios respetivos, com capacidade aproximada de 80 lugares, normalmente com lotação esgotada, tendo sido reservado tempo no final, entre 30 a 45 minutos, para discussão das problemáticas em questão.

6.2. O filme *A Parede*¹- Reflexão

O filme “A Parede” conta a história de duas pessoas, a Sofia, que sofre de violência doméstica, e o Miguel, que sofre de bullying. Baseado em factos reais, liga estas duas realidades explorando o impacto da violência na vida das personagens e na forma como a sua relação do apoio mútuo se forma face ao sofrimento causado por constante violência.

As opções tomadas desde a conceção do filme até à sua distribuição foram pensadas tendo em conta o objetivo primordial de retratar esta dura realidade de violência, muitas vezes escondida à nossa frente, e o sofrimento das vítimas, sem poder para se protegerem e sem ninguém que as apoiem.

A escolha do drama para retratar esta história foi tida em conta, pois a temática pesada e a sua subsequente reflexão através das ações das personagens e do retrato da sua luta, deveriam ser tratadas segundo alguns conceitos que podemos observar em diversos filmes que podemos denominar por drama. Conceitos este como o tom sério, focado na emoção das personagens e nas ações que tomam a partir daí, assim como nas consequências emocionais das ações tomadas.

Dentro deste género é de realçar que foi abordado o Drama Social, um tipo de drama que se foca em situações nas quais as personagens enfrentam conceções do mundo diferentes da sua, muitas vezes colocando em causa os seus direitos fundamentais. O outro tipo de Drama seria o Drama Psicológico, onde as personagens são colocadas em situações não só violência física, mas também de violência psicológica. O confronto com a sua realidade de sofrimento e tragédia traz uma grande carga traumatizante às duas personagens, uma confrontação psicológica devidamente abordada no filme não só no sentido de mostrar o que sente e experiencia o interior mental da vítima, mas acima de tudo de modo a alertar para as consequências psicológicas, muito mais profundas que as físicas, deste tipo de problema social e familiar.

Partindo de um drama de tom sério, com grande cariz social e psicológico, foi então escolhido o Neo-Noir como género cinematográfico a utilizar como referência para a “Parede”, estando presente tanto através do retrato de temas atuais com ambiguidade moral e algum pessimismo, como através do uso de formas poligonais nas sombras, iluminação low-key, ângulos experimentais, entre outros, que permitiram acentuar o estado

¹ O filme encontra-se disponível para visualização no DVD 2.

de espírito das personagens e a sua posição na narrativa. Uma lupa sobre a violência doméstica e o bullying, sobre as vítimas e o trauma que sofrem.

As decisões a nível da narrativa foram de encontro aquilo que era desejado demonstrar com o filme: a estrutura binária e circular permitiu contar a história das duas personagens começando num ponto mais à frente, voltando atrás para explicar o que aconteceu até chegar a ele. As personagens foram construídas cada uma a pensar no seu tema social: o Miguel, um adolescente sem suporte emocional ou familiar profundamente afetado pelo bullying e a Sofia, uma mulher sem amigos ou familiares, presa numa relação abusiva, mas que mantém sempre as aparências, escondendo o sofrimento psicológico e físico que sofre. É neste vazio emocional e afetivo das duas personagens que ambas, Sofia uma mulher calma e forte e Miguel um adolescente independente e introvertido, se encontram para se ajudarem e tentarem reavivar estas mesmas características positivas que foram esmagadas pelo trauma psicológico da violência que sofrem. Os seus antagonistas foram escolhidos como exemplos de pessoas que dentro do tema são os estatisticamente mais comuns e, muitas vezes, os menos suspeitos da sociedade. Os miúdos mais populares da escola e o marido dedicado com sucesso profissionais, são os que exercem poder violento e forçado nas vítimas apenas para prazer e proveito próprio sem qualquer respeito pela integridade física e psicológica das suas vítimas.

É na parede do quarto que as duas vítimas se encontram, as duas personagens escolhidas para levar a história e retratar estes temas tão atuais. É neste espaço de divisão dos quartos, locais pessoais e íntimos, que encontram conforto emocional e alguma tentativa de fazer sentido à sua tristeza e impotência face ao sofrimento. Esta escolha não foi por acaso e acompanha todas as decisões tomadas até agora. Seja a fotografia, a banda sonora, a direção de arte ou qualquer outra decisão na “A Parede”, estas escolhas serviram para realçar diversos elementos essenciais para esta narrativa: a cor para enfatizar o estado de espírito de uma personagem, a música para comentar um acontecimento ou os efeitos sonoros para criar tensão e ampliar o conflito. Todo o filme trabalhou para contar a história com um tom sério, mas forte e emocional, dando realce ao estado psicológico das vítimas. A Parede debruçou-se muito para além da mera análise das temáticas sociais em causa de modo a, além de ir ao encontro, superar as expectativas dos espectadores através de uma visão sensível sobre o impacto da violência nas vítimas, apelando ao mesmo tempo a um envolvimento empático com o tema da violência doméstica e do bullying.

II. Estudo Empírico

Neste capítulo, numa primeira fase, serão apresentadas as questões de investigação, os objetivos principais e secundários, bem como as hipóteses. Posteriormente, será descrito o Design Metodológico e o Método (Participantes, Instrumentos e Material, Procedimento, Resultados e Discussão dos Resultados).

Questões de Investigação:

- Será que as opções de realização tomadas conseguiram desencadear as emoções pretendidas em cada cena tendo por base a análise das expressões faciais dos espectadores?

- Será que o sucesso das opções de realização tomadas, nomeadamente, para conseguirem desencadear as emoções pretendidas em cada cena tendo por base a análise das expressões faciais dos espectadores, está dependente de características sociodemográficas?

Assim, os **objetivos principais** deste estudo são:

- Perceber se as opções de realização tomadas desencadearam as emoções pretendidas.

- Criar um Arquivo Videográfico das expressões faciais dos participantes ao visualizarem as quatro cenas selecionadas para análise da longa-metragem *A Parede*.

- Sensibilizar para a importância e impacto da estrutura cinematográfica nas emoções transmitidas à audiência em futuras longas-metragens.

Os seus **objetivos secundários** são:

- Verificar se existem diferenças nas emoções reveladas através das expressões faciais, na cotação efetuada entre os juízes.

- Verificar se existem diferenças nas emoções reveladas pelos participantes aquando do preenchimento do questionário no final da visualização do filme e entre a cotação efetuada pelos juízes.

- Verificar se existem diferenças nas emoções reveladas através das expressões faciais, durante a visualização das cenas do filme *A Parede*, mediante o sexo ou a idade.

Hipóteses de investigação:

Hipótese 1:

As opções de realização tomadas demonstraram-se as adequadas uma vez que os resultados obtidos através da análise das expressões faciais estão em congruência com o pretendido.

Hipótese 2:

Os participantes do sexo feminino e do sexo masculino apresentam diferenças na experimentação de emoções básicas durante a visualização do filme *A Parede*.

Hipótese 3:

Os participantes apresentam diferenças na experimentação de emoções básicas durante a visualização do filme *A Parede* em função da faixa etária em que se inserem.

7. Metodologia

Com base nas hipóteses de investigação delineadas desenhou-se um estudo de metodologia quantitativa com um design de investigação do tipo descritivo e comparativo.

O carácter descritivo aqui presente é referente à descrição de variáveis e à sua distribuição no que concerne à caracterização da amostra. Já o carácter comparativo manifesta-se neste estudo devido às comparações existentes entre grupos, por forma a ser possível verificar quer diferenças, quer similaridades entre eles.

A presente investigação enquadra-se numa metodologia quantitativa uma vez que a análise dos dados recolhidos foi efetuada através de um programa estatístico (SPSS). Importa, no entanto, salientar que a análise destes dados dará origem a um conteúdo qualitativo, uma vez que *“Toda a investigação tem em última análise uma base qualitativa”* (Campbel, s/d).

7.1 Participantes

A presente investigação contou com a colaboração de 29 participantes que, voluntariamente, na sequência de um anúncio publicado online e na Faculdade de Belas Artes da Universidade do Porto se disponibilizaram para participar neste estudo. Todos eles cumpriam os critérios de inclusão definidos, e que abaixo serão descritos.

Importa ressaltar que responderam aos anúncios referidos mais do que 29 voluntários, contudo os mesmos não foram selecionados para participarem uma vez que apresentavam um ou mais critérios de exclusão, abaixo mencionados.

Apesar do número de participantes ser muitas vezes privilegiado por forma a ser possível uma maior e mais fácil generalização dos resultados optei por dar maior destaque à qualidade da amostra e não à sua quantidade.

Assim, todos os participantes obedeciam aos seguintes critérios de inclusão:

- Sujeitos do sexo masculino ou feminino de idade igual ou superior a 18 anos;
- Cidadãos de nacionalidade Portuguesa;
- Indivíduos alfabetizados;
- Os participantes não devem ser portadores de deficiência auditiva nem visual;

Não tendo sido incluídos os voluntários com pelo menos um dos seguintes critérios de exclusão:

- Sujeitos menores de idade;
- Sujeitos que se encontrem em Portugal de nacionalidade estrangeira;
- Sujeitos analfabetos;
- Sujeitos portadores de deficiência auditiva e/ou visual;

Posto isto, a amostra recolhida é composta por sujeitos com idades compreendidas entre os 19 e os 77 anos, com uma média de 46 anos de idade, sendo que 7 (24,1%) dos participantes tinham 65 ou mais anos. Os participantes que se enquadram nesta faixa etária serão doravante designados como “Séniore”.

É ainda possível acrescentar que dos elementos que compõem este estudo 19 são do sexo feminino (65,5%) e 17 (58,6%) são casados ou encontram-se em união de facto.

7.2 Instrumentos e Material

Tendo em conta a estrutura desta investigação, tornou-se pertinente adaptar o título do presente tópico, por forma, a ser incluída uma descrição da longa-metragem que desencadeou este estudo.

- Longa-Metragem *A Parede*

O filme *A Parede* é uma longa-metragem, com a duração de 89 minutos, realizada por mim em 2013, baseada em factos verídicos sobre duas esferas da violência: a violência doméstica e o bullying. Conta com a presença de atores profissionais e conhecidos da cinematografia portuguesa, assim como, atores amadores.

Os participantes deste estudo visualizaram o filme completo, contudo nesta análise foram contempladas apenas 4 cenas previamente seleccionadas.

- Questionário Visualização Filme *A Parede*

Com base nas questões de investigação e nos seus objetivos foi elaborado um Questionário dividido em duas partes. A parte I contém dados sociodemográficos dos participantes (Sexo, Idade e Estado Civil), garantindo sempre o seu anonimato. A parte II inicia-se com as instruções de preenchimento, explicando que cada participante deve assinalar a ou as emoções experienciadas em cada cena apresentada.

O Questionário é composto por 5 cenas tendo os participantes identificado as emoções sentidas em todas elas. Contudo, com o decorrer da investigação devido a constrangimentos de tempo, e também por sugestão da equipa do FEElab, a análise prosseguiu apenas com 4 cenas devido à semelhança entre duas delas. Assim, a cena 5 constante no Questionário não foi incluída nas análises efetuadas.

Importa ainda acrescentar que todos os participantes tinham conhecimento de que, após a visualização completa do filme, lhes seria entregue um Questionário para preenchimento, no qual teriam de identificar as emoções sentidas nas cenas especificadas.

- O Facial Action Coding System (FACS)

O Facial Action Coding System (FACS) é um manual criado em 1978 por Paul Ekman e Wallace V. Friesen com o objetivo de treinar os investigadores para medir, analisar e reconhecer as emoções reveladas nas expressões faciais através deste método estandardizado tendo por base parâmetros previamente definidos (Freitas-Magalhães, 2013).

O FACS analisa Action Units (AUs), em português designadas como Unidades de Ação, ou seja, conjuntos de músculos (Ekman, Friesen & Hager, 2002) avaliados tendo por base a frequência, a simetria e a duração, sendo este último aspeto critério de distinção entre as micro e as macro expressões. As primeiras duram menos de meio segundo, sendo por isso de difícil deteção. As segundas duram entre meio a quatro segundos facilitando assim a sua descodificação (Freitas-Magalhães, 2013).

Este foi o primeiro instrumento padronizado para medir expressões faciais, sendo o mais reconhecido e utilizado até aos dias de hoje pela comunidade científica. De acordo com os autores que desenvolveram este manual, para uma correta utilização deste código, a formação deve ser no mínimo de 100 horas (Freitas-Magalhães, 2013).

Na sequência da ampla utilização pela comunidade científica, desde a sua versão original, têm sido dados alguns contributos de forma a potenciar a evolução deste método, por exemplo, através da criação de recursos de vídeo que permitem um maior entendimento quanto aos músculos envolvidos (Freitas-Magalhães, 2013).

Nesta investigação, a análise manual tendo por base este código foi efetuada por dois investigadores do FEElab que tiveram como principais dificuldades o facto de as filmagens terem sido efetuadas em conjunto e não de forma individual. Como também a posição adotada por alguns participantes durante a visualização do filme, como por exemplo, a colocação da mão ou do cabelo à frente do rosto.

- FaceReader

O FaceReader é um programa de computador capaz de identificar automaticamente movimentos faciais em tempo real. Este foi criado em parceria entre a empresa *Noldus Information Technology* e o *Laboratório de Expressão Facial da Emoção (FEElab)*.

Encontra-se em desenvolvimento permanente estando neste momento na versão 7.0.

Este software usa o Facial Action Coding System (FACS), sendo assim capaz de codificar Unidades de Ação tendo por base as 7 emoções básicas, anteriormente referidas.

No caso da presente investigação, por constrangimentos de tempo por parte do FEElab, o FaceReader apenas analisou as 4 cenas do filme *A Parede* utilizadas para este estudo e um vídeo de cada cena de cada uma das 7 sessões realizadas. Importa ainda referir que o facto de os vídeos terem pouca luminosidade dificultou a análise efetuada por este programa.

Como tal, os dados obtidos pela utilização deste software funcionam como um complemento dos resultados dos restantes instrumentos, bem como um ponto de partida para uma futura investigação.

7.3 Procedimento

De forma a ser possível proceder à filmagem das expressões faciais dos participantes enquanto visualizavam a longa-metragem *A Parede* foi solicitada autorização¹, por escrito, à União de Freguesias de São Mamede de Infesta e Senhora da Hora para que as filmagens decorressem nas suas instalações, uma vez que continham as condições pretendidas e se trata de um local central no Porto, logo facilmente acessível.

Após confirmação desta autorização foi colocado um anúncio no interior da Faculdade de Belas Artes do Porto e outro, online através das redes sociais, designadamente o Facebook, a dar conhecimento do estudo para angariar participantes identificando já datas e respetivos horários de forma a que cada sujeito pudesse aderir ao mesmo mediante a sua disponibilidade.

Praticamente um mês após a publicação deste anúncio, tendo por base os critérios de inclusão, foi possível recolher 29 voluntários. Apesar de consciente das limitações de amostragens mais reduzidas, por limitações de tempo devido às restantes etapas e preferindo garantir a qualidade da amostra, decidi prosseguir para a próxima fase não tendo aguardado pela adesão de mais sujeitos com as características que se impunham. Como tal, as datas propostas quer à União de Freguesias de São Mamede de Infesta e Senhora da Hora, quer aos participantes, foram ajustadas uma vez que a amostra recolhida foi inferior ao esperado. Deste modo, ao invés dos 8 dias inicialmente elencados foram precisos apenas 4.

Confirmadas as datas com cada participante, bem como com a União de Freguesias de São Mamede de Infesta e Senhora da Hora, procedemos à realização de 7 sessões, cada uma com a duração aproximada de duas horas e repartidas por 4 dias. Todas as sessões realizaram-se segundo a mesma estrutura. No início de cada uma delas foram explicadas as regras de funcionamento aos participantes, nomeadamente não poder haver contacto entre eles, não poder utilizar telemóveis nem deslocar-se na sala. Reiterou-se ainda o carácter anónimo, gratuito e voluntário da participação relembrando que no final da sessão deveriam assinar o Consentimento Informado². A isto, seguiu-se a visualização do filme com 89 minutos de duração e, a assinatura do referido Consentimento Informado, bem como o preenchimento individual de um questionário³ relativo às emoções sentidas

¹ Para consultar Autorização da Junta Freguesia, Cf. Anexo 3.

² Para consultar Modelo Consentimento Informado, Cf. Anexo 4

³ Para consultar Questionário Visualização Filme *A Parede*, Cf. Anexo 5.

durante a visualização do filme em cenas previamente selecionadas e devidamente explicadas. Neste questionário constavam as instruções de preenchimento, contudo, as mesmas também foram indicadas oralmente.

Anterior a este procedimento foi encetado contacto com o Laboratório de Expressão Facial da Emoção (FEElab - Facial Emotion Expression Laboratory), na figura do Professor Doutor Freitas Magalhães, de forma a solicitar a colaboração desta entidade na análise das expressões faciais dos participantes durante a visualização do filme *A Parede*, recorrendo ao Facial Action Coding System (FACS) e ao instrumento de reconhecimento da expressão facial da emoção, o FaceReader 7.0.

Os vários contactos com este laboratório prenderam-se com os seguintes aspetos:

- Apresentação e contextualização do presente projeto de investigação;
- Indicação quanto às condições precisas (local fechado com boa iluminação) para que os vídeos tivessem a qualidade requerida para a análise;
- Debate quanto aos resultados possíveis de alcançar e os pretendidos;
- Definição da forma e tempo necessário para a análise das filmagens;
- Entrega, por parte do doutorando, das filmagens realizadas na União de Freguesias de São Mamede de Infesta e Senhora da Hora;
- Conclusão da análise elaborada pelo FEElab acompanhada de “Carta ao Investigador¹”, de ficheiro Excel com a análise realizada tendo por base o FACS² e de vídeos quer de algumas cenas, quer de alguns participantes, analisados pelo FaceReader.³

Os dados recolhidos foram inseridos e analisados em base criada para o efeito, através do programa estatístico IBM Statistical Package for the Social Science (SPSS), versão 23.0.

A análise estatística compreendeu estudos descritivos e analíticos. Relativamente à caracterização das variáveis sociodemográficas, das micro expressões identificadas pelos juízes e as emoções identificadas pelos participantes nos questionários, recorreu-se a estatísticas de frequência e de descrição (médias, medianas, desvio-padrão) para caracterização dos resultados. Para comparar as médias das micro expressões entre grupos criados com base nas características sexo e faixa etária, utilizou-se o teste de Mann-Whitney, que visa comparar variáveis ordinais ou não paramétricas entre dois grupos independentes. Para a comparação das emoções identificadas pelos participantes nos

¹ Para consultar Carta ao Investigador, Cf. Anexo 6

² Para consultar Análise Manual do Filme, Cf. Pen Drive, Pasta Estudo_tese, Análise Manual do Filme.

³ Para consultar o Estudo_tese, Cf. Pen Drive, Estudo_tese.

questionários pelos grupos anteriormente referidos, utilizou-se o teste de qui-quadrado, uma vez que a variável em questão é nominal.

8. Resultados

Desta investigação surgiram dois tipos de resultados. Um deles sob a forma de Arquivo Videográfico, e o outro enquanto Análise Estatística doravante designado Análise das Expressões Faciais.

Arquivo Videográfico¹

Na sequência das 7 sessões realizadas para exibição do filme *A Parede* aos 29 participantes voluntários desta investigação resultaram 28 vídeos, uma vez que as suas filmagens foram efetuadas em grupo e que em cada sessão eram feitos 4 registos videográficos - referentes a cada uma das 4 cenas selecionadas para análise.

Numa fase posterior, os 28 vídeos resultados em bruto das filmagens efetuadas, foram divididos para cada um dos participantes o que, tratando-se de 4 cenas, resultou num total de 116 vídeos.

Por forma a garantir a qualidade destes vídeos, o som de cada filmagem foi substituído pelo som original do filme. Deste modo, ao reproduzirmos estes registos conseguimos ouvir o som da mesma forma que cada participante o ouviu, sem os ruídos externos ao filme, permitindo não só visualizar as expressões faciais de cada espectador, mas também facilitar o acompanhamento / entendimento das mesmas.

Este Arquivo Videográfico poderá ser utilizado em futuras investigações efetuadas por mim ou por outros investigadores não só tendo por referência o presente estudo, como também para novos estudos com diferentes questões de investigação.

Poderá, num ponto de vista mais artístico e conceptual, ser utilizado para a criação de uma instalação na qual seria possível ver as expressões faciais dos espectadores e ouvir o som original do filme, sem ser possível, porém visualizá-lo.

¹ Para consultar o Arquivo, Cf. Pen Drive, Pasta Arquivo, Expressões Faciais.

Análise das Expressões Faciais

Tabela 1. Estatísticas descritivas e de frequência sobre as micro expressões e emoções identificadas (Juízes e Questionário)

		ESTATÍSTICAS DESCRITIVAS E DE FREQUÊNCIA							
		Juiz 1			Juiz 2			Questionário	
		Micro Expressões	Participantes que identificam emoções		Micro Expressões	Participantes que identificam emoções		Participantes que identificam emoções	
Cenas	Emoções	Média	N	%	Média	N	%	N	%
Cena 1	Alegria	.9	14	48,3	.41	6	20,7	9	31,0
	Tristeza	.93	9	31,0	.41	5	17,2	27	93,1
	Raiva	2.21	19	65,5	.79	12	41,4	2	6,9
	Medo	.55	12	41,4	.28	8	27,6	2	6,9
	Surpresa	.34	7	24,1	.52	9	31,0	0	0
	Aversão	.03	1	3,4	.07	1	3,4	0	0
	Desprezo	5.83	28	96,6	2.93	25	86,2	0	0
Cena 2	Alegria	.86	12	41,4	.48	10	34,5	0	0
	Tristeza	.28	3	10,3	.24	6	20,7	12	41,4
	Raiva	2.34	22	75,9	1.83	17	58,6	12	41,4
	Medo	.21	5	17,2	.07	2	6,9	3	10,3
	Surpresa	.86	13	44,8	0.00	0	0	0	0
	Aversão	.10	2	6,9	.10	1	3,4	1	3,4
	Desprezo	5.83	26	89,7	4.90	28	89,7	12	41,4
Cena 3	Alegria	.10	2	6,9	.28	6	20,6	0	0
	Tristeza	.76	13	44,8	.21	4	13,8	11	37,9
	Raiva	2.10	20	69,0	2.10	17	58,6	16	55,2
	Medo	.34	6	20,7	.07	2	6,9	4	13,8
	Surpresa	.79	10	34,5	.52	7	24,1	0	0
	Aversão	.34	7	24,1	.21	3	10,3	0	0
	Desprezo	3.21	26	89,7	4.48	28	96,6	8	27,6
Cena 5	Alegria	.00	0	0,0	.10	3	10,3	0	0
	Tristeza	.45	7	24,1	.24	6	20,6	26	89,7
	Raiva	.86	15	51,7	1.24	14	48,3	1	3,4
	Medo	.14	4	13,8	0.00	0	0	3	10,3
	Surpresa	.52	10	34,5	.31	8	27,6	0	0
	Aversão	.03	1	3,4	.07	2	6,9	2	6,9
	Desprezo	2.38	22	75,9	2.03	17	58,6	0	0

Estudando descritivamente as micro expressões e emoções identificadas (tabela 1), verificamos na cena 1 que a micro expressão mais identificada nos participantes foi a de desprezo, tanto para o juiz 1 (96,6%), como para o juiz 2 (86,2%), sendo que o juiz 1 observou em média 5.83 micro expressões de desprezo por participante e o juiz 2 verificou em média 2.93 micro expressões por participante. Estes resultados não foram concordantes com as emoções referidas pelos próprios participantes que identificaram como mais prevalente nesta cena a tristeza (93,1%).

Na cena 2, a micro expressão de desprezo também foi mais identificada nos participantes, tanto para o juiz 1 (89,7%), como para o juiz 2 (89,7%), sendo que o juiz 1 observou em média 5.83 micro expressões de desprezo por participante e o juiz 2 verificou em média 4.90 micro expressões por participante. Relativamente à perspectiva dos

participantes, nos questionários verificou-se que além do desprezo (41,4%) também a tristeza (41,4%) e a raiva (41,4%) foram igualmente prevalentes.

Relativamente à cena 3, verificou-se que a micro expressão mais identificada nos participantes foi também de desprezo, quer para o juiz 1 (89,7%), quer para o juiz 2 (96,6%), sendo que o juiz 1 observou em média 3.21 micro expressões de desprezo por participante e o juiz 2 verificou em média 4.48 micro expressões por participante. Estes resultados não foram concordantes com as emoções referidas pelos próprios participantes que identificaram como mais prevalente nesta cena a raiva (55,2%).

Quanto à cena 5, também nesta observou-se que a micro expressão mais identificada nos participantes foi de desprezo para o juiz 1 (75,9%), assim como para o juiz 2 (58,6%), sendo que o juiz 1 observou em média 2.38 micro expressões de desprezo por participante e o juiz 2 verificou em média 2.03 micro expressões por participante. Estes resultados não foram concordantes com as emoções referidas pelos próprios participantes que identificaram como mais prevalente nesta cena a tristeza (89,7%).

Tabela 2. Comparação das ME das emoções em estudo mediante o sexo por cena (Juízes)

Cena	Avaliador	Variável	ESTATÍSTICAS DESCRITIVAS		TESTE DE MANN-WHITNEY <i>U</i>
			Feminino (N=19) OM	Masculino (N=10) OM	
Cena 1	Juiz 1	Alegria	13.37	18.10	56,500*
		Tristeza	15.08	14.85	93,500
		Raiva	14.39	16.15	83,500
		Medo	15.82	13.45	79,500
		Surpresa	14.71	15.55	89,500
		Aversão	14.50	15.95	85,500
		Desprezo	15.42	14.20	87,000
	Juiz 2	Alegria	14.21	16.50	80,000
		Tristeza	15.50	14.05	85,500
		Raiva	15.39	14.25	87,500
		Medo	16.34	12.45	69,500
		Surpresa	16.00	13.10	76,000
		Aversão	14.50	15.95	85,500
		Desprezo	17.05	11.10	56,000*
Cena 2	Juiz 1	Alegria	14.89	15.30	92,000
		Tristeza	14.32	16.30	82,000
		Raiva	18.26	8.80	33,000**
		Medo	14.84	15.30	92,000
		Surpresa	16.26	12.60	71,000
		Aversão	15.53	14.00	85,000
		Desprezo	17.16	10.90	54,000*
	Juiz 2	Alegria	15.11	14.80	93,000
		Tristeza	14.33	16.20	83,000
		Raiva	16.16	12.80	73,000
		Medo	15.53	14.00	85,000
		Surpresa	15.00	15.00	95,000
		Aversão	15.26	14.50	90,000
		Desprezo	16.79	11.60	61,000
Cena 3	Juiz 1	Alegria	14.00	16.90	76,000*
		Tristeza	15.68	13.70	82,000

		Raiva	17.66	9.95	44,500*
		Medo	16.58	12.00	65,000*
		Surpresa	17.05	11.10	56,000*
		Aversão	16.13	12.85	73,500
		Desprezo	16.92	11.35	58,500*
	Juiz 2	Alegria	14.37	16.20	83,000
		Tristeza	15.24	14.55	90,500
		Raiva	14.50	15.95	85,500
		Medo	15.53	14.00	85,000
		Surpresa	15.42	14.20	87,000
		Aversão	15.05	14.90	94,000
		Desprezo	18.45	8.45	29,500**
Cena 5	Juiz 1	Alegria	15.00	15.00	95,000
		Tristeza	15.32	14.40	89,000
		Raiva	15.50	14.05	85,500
		Medo	15.29	14.45	89,500
		Surpresa	15.21	14.60	91,000
		Aversão	14.50	15.95	85,500
		Desprezo	15.82	13.45	79,500
	Juiz 2	Alegria	15.79	13.50	80,000
		Tristeza	15.11	14.80	93,000
		Raiva	13.42	18.00	57,000*
		Medo	15.00	15.00	95,000
		Surpresa	15.63	13.80	83,000
		Aversão	14.00	16.90	76,000*
		Desprezo	15.18	14.65	91,500

* $p < .05$; ** $p < .01$

Estudando a existência de diferenças entre o sexo feminino e masculino, nas micro expressões emocionais apresentadas mediante as cenas (Tabela 2), observamos que na cena 1 o Juiz 1 observou nos participantes do sexo masculino mais micro expressões de alegria ($U = 56.500$; $p < .05$) e o Juiz 2 observou nas participantes do sexo feminino mais micro expressões de desprezo ($U = 56.000$; $p < .05$). Relativamente à cena 2, o Juiz 1 observou que os participantes do sexo feminino apresentaram mais micro expressões de raiva ($U = 33.000$; $p < .01$) e de desprezo ($U = 54.000$; $p < .05$). Na cena 3 verificou-se que o Juiz 1 identificou que os participantes do sexo masculino apresentam mais micro expressões de alegria ($U = 76.000$; $p < .05$) enquanto o sexo feminino revela mais micro expressões de raiva ($U = 44.500$; $p < .05$), medo ($U = 65.000$; $p < .05$), surpresa ($U = 56.000$; $p < .05$) e desprezo ($U = 58.500$; $p < .05$). Esta última diferença também foi verificada pelo Juiz 2 ($U = 29.500$; $p < .01$). Na cena 5, apenas o Juiz 2 identificou diferenças verificando que o sexo masculino revela mais micro expressões de raiva ($U = 57.000$; $p < .05$) e de aversão ($U = 76.000$; $p < .05$).

Tabela 3. Comparação das emoções identificadas mediante o sexo por cena (Questionário)

Cena	Resposta	ESTATÍSTICAS DESCRITIVAS		TESTE DE QUI-QUADRADO	
		Feminino (N=19)	Masculino (N=10)		
Cena 1	Alegria	Não	13	7	.008
		Sim	6	3	
	Tristeza	Não	1	1	.229
		Sim	6	3	
	Raiva	Não	18	9	.229
		Sim	1	1	
	Medo	Não	18	9	.229
		Sim	1	1	
	Surpresa	Não	19	10	n.a.
		Sim	-	-	
	Aversão	Não	19	10	n.a.
		Sim	-	-	
	Desprezo	Não	19	10	n.a.
		Sim	-	-	
Cena 2	Alegria	Não	19	10	n.a.
		Sim	-	-	
	Tristeza	Não	10	7	.895
		Sim	9	3	
	Raiva	Não	11	6	.012
		Sim	8	4	
	Medo	Não	17	9	.002
		Sim	2	1	
	Surpresa	Não	19	10	n.a.
		Sim	-	-	
	Aversão	Não	18	10	.545
		Sim	1	-	
	Desprezo	Não	12	5	.468
		Sim	7	5	
Cena 3	Alegria	Não	19	10	n.a.
		Sim	-	-	
	Tristeza	Não	12	6	.028
		Sim	7	4	
	Raiva	Não	10	3	1.357
		Sim	9	7	
	Medo	Não	16	9	.185
		Sim	3	1	
	Surpresa	Não	19	10	n.a.
		Sim	-	-	
	Aversão	Não	19	10	n.a.
		Sim	-	-	
	Desprezo	Não	13	8	.440
		Sim	6	2	
Cena 5	Alegria	Não	19	10	n.a.
		Sim	-	-	
	Tristeza	Não	1	2	1.534
		Sim	18	8	
	Raiva	Não	18	10	.545
		Sim	1	0	
	Medo	Não	17	9	.002
		Sim	2	1	
	Surpresa	Não	19	10	n.a.
		Sim	-	-	
	Aversão	Não	18	9	.229
		Sim	1	1	
	Desprezo	Não	19	10	n.a.
		Sim	-	-	

* $p < .05$; ** $p < .01$; n.a. Não se aplica

Analisando diferenças entre masculino e feminino ao nível das emoções identificadas no questionário (Tabela 3), não se verificou qualquer associação estatisticamente significativa.

Tabela 4. Comparação das ME das emoções em estudo mediante a faixa etária por cena (Juízes)

Cena	Avaliador	Variável	ESTATÍSTICAS DESCRITIVAS		TESTE DE MANN-WHITNEY <i>U</i>
			<65 anos (N=22) OM	≥65 anos (N=7) OM	
Cena 1	Juiz 1	Alegria	15.36	15.86	69,000
		Tristeza	14.05	18	56,000
		Raiva	13.64	19.29	47,000*
		Medo	13.70	19.07	48,500*
		Surpresa	14.14	17.71	58,000
		Aversão	14.50	16.57	66,000*
		Desprezo	15.73	12.71	61,000
	Juiz 2	Alegria	15.95	12.00	56,000
		Tristeza	14.52	16.50	66,500
		Raiva	14.95	15.14	76,000
		Medo	14.30	17.21	61,500
		Surpresa	15.05	14.86	76,000
		Aversão	14.50	16.57	66,000*
		Desprezo	14.82	15.57	73,000
Cena 2	Juiz 1	Alegria	15.27	14.14	71,000
		Tristeza	14.82	15.57	73,000
		Raiva	14.43	16.79	64,500
		Medo	13.89	18.50	52,500*
		Surpresa	14.50	16.57	66,000
		Aversão	14.00	18.14	55,000*
		Desprezo	16.18	11.29	51,000
	Juiz 2	Alegria	14.02	18.07	47,000*
		Tristeza	14.68	16.00	70,000
		Raiva	15.50	14.43	66,000
		Medo	14.66	16.07	69,500
		Surpresa	15.00	15.00	77,000
		Aversão	14.50	16.57	66,000*
		Desprezo	16.02	11.79	54,500
Cena 3	Juiz 1	Alegria	15.32	14.00	70,000
		Tristeza	14.43	16.79	67,500
		Raiva	13.95	18.29	62,500
		Medo	14.66	16.07	71,000
		Surpresa	14.93	15.21	75,500
		Aversão	13.34	20.21	40,500*
		Desprezo	16.59	10.00	42,000*
	Juiz 2	Alegria	15.18	14.43	73,000
		Tristeza	14.93	15.21	75,500
		Raiva	15.30	14.07	70,500
		Medo	15.32	14.00	70,000
		Surpresa	15.32	14.00	70,000
		Aversão	14.14	17.71	58,000*
		Desprezo	15.48	13.50	66,500
Cena 5	Juiz 1	Alegria	15.00	15.00	77,000
		Tristeza	13.61	19.36	46,500*
		Raiva	13.16	20.79	36,500*
		Medo	14.32	17.14	62,000
		Surpresa	14.18	17.57	48,000*
		Aversão	15.16	14.50	73,500
		Desprezo	16.20	11.21	28,500*
	Juiz 2	Alegria	14.82	15.57	72,000
		Tristeza	14.55	16.43	67,000

Raiva	14.91	15.29	75,000
Medo	15.00	15.00	77,000
Surpresa	14.36	17.00	63,000
Aversão	14.66	16.07	69,500
Desprezo	15.36	13.86	69,000

* $p < .05$;

Estudando a existência de diferenças entre adultos e seniores, nas micro expressões emocionais apresentadas mediante as cenas (Tabela 4), observamos que na cena 1, o Juiz 1 observou nos participantes seniores mais micro expressões de raiva ($U = 47.000$; $p < .05$), medo ($U = 48.500$; $p < .05$) e aversão ($U = 66.000$; $p < .05$), enquanto o Juiz 2 observou nas participantes seniores mais micro expressões de aversão ($U = 66.000$; $p < .05$). Relativamente à cena 2, o Juiz 1 observou nos participantes seniores mais micro expressões de medo ($U = 52.500$; $p < .05$) e aversão ($U = 55.000$; $p < .05$), enquanto o Juiz 2 observou nos participantes seniores mais micro expressões de alegria ($U = 47.000$; $p < .05$) e de aversão ($U = 66.000$; $p < .05$). No que concerne à cena 3, o Juiz 1 observou nos participantes seniores mais micro expressões de aversão ($U = 40.500$; $p < .05$), e desprezo ($U = 42.000$; $p < .05$), enquanto o Juiz 2 observou nas participantes seniores mais micro expressões de aversão ($U = 58.000$; $p < .05$). Quanto à cena 5, apenas o Juiz 1 observou diferenças, nomeadamente, os participantes seniores revelaram mais micro expressões de tristeza ($U = 46.500$; $p < .05$), raiva ($U = 36.500$; $p < .05$), surpresa ($U = 48.000$; $p < .05$) e desprezo ($U = 28.500$; $p < .05$).

Tabela 5. Comparação das emoções identificadas mediante a faixa etária por cena (Questionário)

Cena	Resposta	ESTATÍSTICAS DESCRITIVAS		TESTE DE QUI-QUADRADO	
		<65 anos (N=22)	≥65 anos (N=7)		
		N	N	X^2	
Cena 1	Alegria	Não	16	4	.603
		Sim	6	3	
	Tristeza	Não	1	1	.785
		Sim	21	6	
	Raiva	Não	21	6	.785
		Sim	1	1	
	Medo	Não	21	6	.785
		Sim	1	1	
	Surpresa	Não	22	7	n.a.
		Sim	-	-	
	Aversão	Não	22	7	n.a.
		Sim	-	-	
	Desprezo	Não	22	7	n.a.
		Sim	-	-	
Cena 2	Alegria	Não	22	7	n.a.
		Sim	-	-	
	Tristeza	Não	12	5	.624
		Sim	10	2	
	Raiva	Não	13	4	.008
		Sim	9	3	
	Medo	Não	20	6	.155
		Sim	-	-	

		Sim	2	1	
	Surpresa	Não	22	7	n.a.
		Sim	-	-	
	Aversão	Não	22	6	3.255
		Sim	-	1	
	Desprezo	Não	13	4	.008
		Sim	9	3	
<hr/>					
Cena 3	Alegria	Não	22	7	n.a.
		Sim	-	-	
	Tristeza	Não	15	3	1.447
		Sim	7	4	
	Raiva	Não	8	5	2.640
		Sim	14	2	
	Medo	Não	20	5	1.695
		Sim	2	2	
	Surpresa	Não	22	7	n.a.
		Sim	-	-	
	Aversão	Não	22	7	n.a.
		Sim	-	-	
	Desprezo	Não	15	6	.817
		Sim	7	1	
<hr/>					
Cena 5	Alegria	Não	22	7	n.a.
		Sim	-	-	
	Tristeza	Não	2	1	.155
		Sim	20	6	
	Raiva	Não	21	7	.330
		Sim	1	-	
	Medo	Não	19	7	1.065
		Sim	3	-	
	Surpresa	Não	22	7	n.a.
		Sim	-	-	
	Aversão	Não	21	6	.785
		Sim	1	1	
	Desprezo	Não	22	7	n.a.
		Sim	-	-	

* $p < .05$; ** $p < .01$; n.a. Não se aplica

Analisando diferenças entre adultos e seniores ao nível das emoções identificadas no questionário (Tabela 5), não se verificou qualquer associação estatisticamente significativa.

9. Discussão dos Resultados

Hipótese 1:

As opções de realização tomadas demonstraram-se as adequadas uma vez que os resultados obtidos através da análise das expressões faciais estão em congruência com o pretendido.

Na cena 1 a micro expressão mais identificada nos participantes quer pelo juiz 1 (96,6%), quer pelo juiz 2 (86,2%) foi o Desprezo. Estes resultados não foram concordantes com as emoções referidas pelos próprios participantes sendo que estes identificaram a Tristeza (93,1%) como a emoção mais prevalente nesta cena, e de seguida a Alegria (31%).

Com base nas opções de realização tomadas esperava-se que as emoções predominantes fossem a Tristeza, o Desprezo e a Alegria. Assim verifica-se que apesar de nenhum dos grupos (Juízes e Participantes) ter identificado de forma total e exata as emoções esperadas, ambos os grupos referem emoções que se enquadram naquilo que era pretendido, ou seja, Desprezo (Juízes) e Tristeza (Participantes).

Salienta-se ainda que o realizador não se limita a dizer qual a emoção que mais se destaca em cada cena, enumerando as emoções que diferentes partes da cena podem despoletar, o que pode dificultar a concordância entre o identificado e o pretendido.

Na cena 2, a micro expressão de Desprezo também foi a mais identificada nos participantes, tanto para o juiz 1 (89,7%), como para o juiz 2 (89,7%), seguindo-se a Raiva para ambos os juízes, juiz 1 (75,9%) e juiz 2 (58,6%).

Os participantes referem Desprezo (41,4%), Raiva (41,4%) e Tristeza (41,4%) com a mesma prevalência.

Na conceção do realizador as emoções expectáveis seriam a Tristeza, o Medo e a Raiva considerando que se pretendia que a audiência sentisse o mesmo que uma vítima de bullying previsivelmente sente quando os seus agressores se aproximam. Porém, pelos dados recolhidos nem os Juízes nem os Participantes referiram o Medo como uma das emoções mais prevalentes nesta cena.

É de notar que a emoção Raiva é transversal ao realizador, aos participantes e aos juízes, significando que o objetivo em relação à transmissão desta emoção foi cumprido em pleno.

Saliente-se contudo que as emoções identificadas pelos próprios participantes representam praticamente uma junção das emoções pretendidas pelo realizador e das codificadas pelos juízes. Tal pode dever-se às características da própria cena que podem potenciar maior impacto junto da audiência, como o facto da mesma se passar numa escola real, com crianças a surgirem durante um período de refeição, com a iluminação sem ser demasiado contrastada de forma a criar um clima de maior envolvimento em associação com a crescente visibilidade deste fenómeno. Segundo Costa, Farenzena, Simões e Pereira (2013) em cerca de 30 anos o bullying tem assumido uma maior dimensão, sendo que atualmente, e tal como publicado em Janeiro do presente ano pelo Diário de Notícias (Coelho, 2017), o bullying tem vindo a aumentar o que faz com que o conhecimento sobre esta realidade e as suas consequências gerem cada vez mais interesse público.

Na cena 3 verificou-se que a micro expressão mais identificada nos participantes foi também de Desprezo, quer para o juiz 1 (89,7%), quer para o juiz 2 (96,6%), seguindo-se a Raiva, juiz 1 (69%) e juiz 2 (58,6%). Estes resultados não foram totalmente concordantes com as emoções referidas pelos próprios participantes que identificaram como mais prevalente nesta cena a Raiva (55,2%), seguindo-se a Tristeza (37,9%) e o Desprezo (27,6%).

Com base nas opções de realização tomadas esperava-se que as emoções predominantes fossem a Raiva, a Tristeza e a Aversão. Conclui-se assim que a emoção Raiva apresenta um papel de destaque na avaliação dos participantes, dos juízes e no pretendido pelo realizador. A emoção Tristeza esperada de acordo com as opções de realização tomadas, apesar de não ser a mais predominante, é a segunda mais referida pelos participantes, sendo também destacada pelo juiz 1 (44,8%).

Por outro lado, a emoção Aversão não foi mencionada nem pelos juízes, nem pelos participantes, ao contrário do desejado. Mas, para alguns autores, como já foi anteriormente descrito, nomeadamente Izard a aversão / nojo pode encontrar-se relacionada com o desprezo. Pelo que, apesar de não considerarmos que se trate da mesma emoção têm características similares o que por vezes dificulta a sua codificação (Izard, 1991, cit. in Reis & Horta, 2015).

Importa referir que apesar das opções de realização tomadas terem como objetivo o despoletar das emoções anteriormente aludidas, tal só é possível devido à mudança de conceção que tem vindo a ocorrer ao longo da história relativamente à mulher e à forma como é vista socialmente. A investigação sobre violação na conjugalidade ainda é recente no que se refere a Portugal, e mesmo a nível internacional, uma vez que a mulher era entendida enquanto mercadoria e propriedade do seu marido. Assim, a violação no

casamento assemelhava-se a um contrassenso (Cardoso, 2016). Por este motivo, as emoções aqui reveladas podem assumir-se como um sinal de mudança comprovado por via da sétima arte: o cinema.

Também na cena 5 se observou que a micro expressão mais identificada nos participantes foi de Desprezo para o juiz 1 (75,9%), assim como para o juiz 2 (58,6%). Os resultados não foram concordantes com as emoções referidas pelos próprios participantes que identificaram como mais prevalente nesta cena a Tristeza (89,7%).

Com base nas opções de realização tomadas esperava-se que as emoções predominantes fossem a Tristeza e o Medo. Mais uma vez, constata-se maior semelhança entre o pretendido pelo realizador e o narrado enquanto experienciado pelos participantes, do que pela codificação efetuada pelos juízes. Tal, pode significar que, mesmo sem haver concordância entre a análise efetuada pelos juízes, a estruturada delineada nesta cena se revelou adequada. Uma vez que, e de acordo com o que Smith (2003 cit. in Zagalo, Barker, Branco, s/d) defendia, os filmes são composições de estímulos de emoção. Por exemplo, a música, a iluminação, a mise-en-scène, a montagem, entre outros, podem ser estruturados para transmitir a emoção pretendida, levando a que o público faça uma associação de ideias, ou seja, existem “microscripts” que conduzem o espectador para um determinado estado emocional. Neste caso, por exemplo, a despedida remete para a ideia de morte e conseqüentemente a mesma encontra-se por norma associada à tristeza.

De forma global verifica-se uma discrepância entre as emoções referidas pelos Juízes e pelos Participantes. Constatou-se que, em todas as cenas, ambos os grupos selecionaram emoções que eram pretendidas, apesar de nenhum deles conseguir identifica-las na sua totalidade.

Mais se conclui que questões de linguística, mais especificamente de semântica, podem interferir na identificação das emoções efetuadas por ambos os Grupos.

A emoção Desprezo foi recorrentemente a predominante na codificação realizada pelos Juízes, apesar desta não ter sido elencada de forma tão frequente nem pelos Participantes nem pelo realizador, aquando da identificação das emoções pretendidas em cada cena.

De acordo com o anteriormente explicado, a análise efetuada pelos Juízes tem por base um manual de codificação de emoções elaborado por Paul Ekman, sendo que este autor possui em relação ao Desprezo uma perspetiva nem sempre consensual entre os próprios investigadores e até discrepante em relação à definição deste conceito no senso comum. Relembre-se que para este teórico, o Desprezo é sobretudo uma emoção positiva,

sendo que, mesmo ele, efetua uma ressalva quanto à dificuldade de categorização desta emoção enquanto positiva ou negativa.

Por outro lado, alguns investigadores, como por exemplo, Izard (1991, cit. in Reis & Horta, 2015) referem-se à emoção Desprezo como uma emoção negativa, acrescentando mesmo que esta pode estar relacionada com a aversão / nojo quando se trata de situações de rejeição, podendo este ser um dos motivos pelos quais se torna difícil encontrar literatura específica sobre esta emoção.

Tendo por base o Dicionário online Priberam pode ler-se que desprezo, enquanto substantivo masculino, é o “acto ou efeito de desprezar; a falta de apreço ou de consideração por algo ou alguém; sentimento de superioridade em relação a algo ou alguém.” Enquanto que o verbo que lhe está subjacente apresenta dois enfoques: “Dar ao desprezo; Rejeitar“, que consideramos mais similar à perspetiva de Ekman e, conseqüentemente, dos Juizes. “Rebaixar-se, aviltar-se; envergonhar-se. Ter por indigno de si.” vai mais ao encontro do senso comum. Assim, se a perspetiva dos autores se focaliza na emoção vivida por quem despreza / rejeita, a perspetiva do senso comum (participantes e realizador) parece focalizar-se sobretudo na emoção experienciada por quem é desprezado / rejeitado.

Hipótese 2:

Os participantes do sexo feminino e do sexo masculino apresentam diferenças na experimentação de emoções básicas durante a visualização do filme *A Parede*.

Estudando a existência de diferenças entre o sexo feminino e masculino nas micro expressões emocionais apresentadas mediante as cenas (Tabela 2), verificamos que na cena 1 o Juiz 1 observou nos participantes do sexo masculino mais micro expressões de Alegria ($U = 56.500$; $p < .05$) e o Juiz 2 observou nos participantes do sexo feminino mais micro expressões de Desprezo ($U = 56.000$; $p < .05$).

Relativamente à cena 2, o Juiz 1 observou que os participantes do sexo feminino apresentaram mais micro expressões de raiva ($U = 33.000$; $p < .01$) e de desprezo ($U = 54.000$; $p < .05$).

Na cena 3 verificou-se que o Juiz 1 identificou que os participantes do sexo masculino apresentam mais micro expressões de alegria ($U = 76.000$; $p < .05$), enquanto o sexo feminino revela mais micro expressões de raiva ($U = 44.500$; $p < .05$), medo ($U =$

65.000; $p < .05$), surpresa ($U = 56.000$; $p < .05$) e desprezo ($U = 58.500$; $p < .05$). Esta última diferença também foi verificada pelo Juiz 2 ($U = 29.500$; $p < .01$).

Na cena 5, apenas o Juiz 2 identificou diferenças verificando que o sexo masculino revela mais micro expressões de raiva ($U = 57.000$; $p < .05$) e de aversão ($U = 76.000$; $p < .05$).

Analisando diferenças entre masculino e feminino ao nível das emoções identificadas no questionário (Tabela 3), não se verificou qualquer associação estatisticamente significativa em nenhuma das cenas.

Na sequência dos dados anteriormente apresentados verifica-se que existe uma discrepância na análise efetuada entre e pelos juízes, bem como na avaliação realizada pelos próprios participantes. De acordo com a literatura os resultados divergentes encontrados pelos juízes podem dever-se à forma desigual como são entendidos o género masculino e feminino social e culturalmente (Nogueira, 2001 cit. in Dias & Machado, 2008).

Em termos comportamentais e até de discurso são diferentes as expectativas criadas culturalmente em relação ao género, sendo que, ao masculino se associam formas de conduta diferentes e mais positivas. Ao género masculino associa-se o trabalho, o controlo e o poder. Ao género feminino são atribuídas normalmente características de cuidador e de emotividade sobretudo afetas à dimensão doméstica (Dias & Machado, 2008).

Como tal, podemos verificar que ao longo das 4 cenas em análise o sexo masculino revela em duas delas uma emoção positiva (alegria), numa das cenas não existem resultados significativos estatisticamente, e na última cena revela raiva. Por outro lado, de forma geral as mulheres não só apresentaram sobretudo emoções negativas (por exemplo, raiva) como também se verificou uma maior diversidade das emoções apresentadas.

Em suma, estas diferenças podem dever-se a características sociais, aos padrões culturais existentes, bem como ao papel que cada um assume de nós mesmos. Ou seja, o género masculino assume uma posição dominante (alegria) e o género feminino assume uma posição dominada (desprezo) (Dias e Machado, 2008).

Hipótese 3:

Os participantes apresentam diferenças na experimentação de emoções básicas durante a visualização do filme *A Parede* em função da faixa etária em que se inserem.

Estudando a existência de diferenças entre adultos e seniores, nas micro expressões emocionais apresentadas mediante as cenas (Tabela 4), observamos que na cena 1, o Juiz 1 observou nos participantes seniores mais micro expressões de raiva ($U = 47.000$; $p <$

.05), Medo ($U = 48.500$; $p < .05$) e Aversão ($U = 66.000$; $p < .05$), enquanto o Juiz 2 observou nos participantes seniores mais micro expressões de aversão ($U = 66.000$; $p < .05$).

Relativamente à cena 2, o Juiz 1 observou nos participantes seniores mais micro expressões de medo ($U = 52.500$; $p < .05$) e aversão ($U = 55.000$; $p < .05$), enquanto o Juiz 2 observou nos participantes seniores mais micro expressões de alegria ($U = 47.000$; $p < .05$) e de aversão ($U = 66.000$; $p < .05$).

No que concerne à cena 3, o Juiz 1 observou nos participantes seniores mais micro expressões de Aversão ($U = 40.500$; $p < .05$), e Desprezo ($U = 42.000$; $p < .05$), enquanto o Juiz 2 observou nos participantes seniores mais micro expressões de Aversão ($U = 58.000$; $p < .05$).

Quanto à cena 5, apenas o Juiz 1 observou diferenças, nomeadamente, os participantes seniores revelaram mais micro expressões de Tristeza ($U = 46.500$; $p < .05$), Raiva ($U = 36.500$; $p < .05$), Surpresa ($U = 48.000$; $p < .05$) e Desprezo ($U = 28.500$; $p < .05$).

Analisando diferenças entre adultos e seniores ao nível das emoções identificadas no questionário (Tabela 5), não se verificou qualquer associação estatisticamente significativa.

Em suma, verifica-se que não existe concordância na análise efetuada entre e pelos juízes, bem como na avaliação realizada pelos próprios participantes. De acordo com a literatura o facto de os juízes identificarem resultados significativos estatisticamente apenas nos seniores, e em nenhum momento tal se verificar nos adultos, pode dever-se a uma exposição contínua da violência nos filmes, podendo a mesma suscitar a sua banalização (Belloni, 2004). Tal como anteriormente descrito, o cinema é relativamente recente, motivo pelo qual, as camadas mais jovens têm contacto com esta realidade mais cedo do que o que acontecia anteriormente.

Segundo a American Psychological Association a exposição a filmes violentos por parte de crianças e jovens não só provoca uma diminuição na capacidade de perceber a dor e o sofrimento dos outros, mas também dificulta o discernimento quanto à classificação de um comportamento violento como negativo (Gomide, 2000). Acresce aqui o facto de muitas vezes as figuras centrais dos filmes assumirem elas próprias, comportamentos violentos como forma de fazerem justiça ou de defenderem valores sociais (como por exemplo, a família e o governo), sendo esse comportamento reforçado (Gomide, 2000).

Assim, uma exposição contínua a filmes com comportamentos agressivos cuja figura central assume o papel de “herói” poderá fazer com que o público tome estes mesmos comportamentos como a via normal para a resolução de problemas quotidianos, uma vez

que, segundo a Teoria da Aprendizagem Social de Bandura a aprendizagem ocorre por observação (Bandura & Iñesta, 1973/1975, cit. in Gomide, 2000).

III. Conclusões e Reflexões Finais

A presente investigação tem como um dos principais objetivos perceber se as opções de realização tomadas desencadearam as emoções pretendidas. De acordo com a análise efetuada concluiu-se que esta avaliação é extremamente complexa. Foram encontrados resultados divergentes nas codificações efetuadas pelos juízes. Em algumas cenas, apesar de seguirem o mesmo manual de codificação, os juízes identificaram emoções diferentes, sendo que, noutras cenas, apenas para um deles as expressões faciais apresentadas revelaram resultados significativos.

Relativamente aos resultados obtidos nos questionários preenchidos pelos próprios participantes verificou-se que, por vezes, não existia concordância entre os mesmos e a avaliação dos juízes. Em ambos os casos (juízes e participantes) também não se verificou total concordância entre os resultados obtidos e os pretendidos pelo realizador no que concerne às emoções despoletadas nos participantes.

Estas divergências podem dever-se a vários motivos. Desde logo a diferentes interpretações semânticas entre a comunidade científica e o senso comum no que diz respeito à definição de cada emoção. Outro motivo poderá ser o facto de na mesma cena tanto os juízes como os participantes poderem dar maior enfoque a momentos e a aspetos distintos, mesmo que o realizador tenha explanado quais as emoções desejadas em momentos específicos dentro de cada cena. Por fim é de admitir a possibilidade dos participantes poderem estar a responder tendo por base aquilo que pensam ser o socialmente correto.

Constatou-se também que os seniores demonstraram maior diversidade e frequência de emoções tendo por base a avaliação efetuada pelos juízes, verificando-se o mesmo em relação ao sexo feminino.

De acordo com os resultados obtidos na Hipótese 1 no correspondente à cena 3 (violação) importa destacar a proximidade entre os resultados obtidos tanto pelos juízes, como pelos participantes e os pretendidos pelo realizador. Esta cena despoletou várias emoções com elevada carga emocional, como a tristeza, a raiva e o desprezo, apesar da violação ter ocorrido no seio conjugal, o que poderá ser revelador de uma mudança de entendimento quanto ao papel da mulher e aos comportamentos expectáveis para cada género.

O cinema desenvolve um papel fundamental na consciencialização para temas com grande impacto na sociedade, tendo um carácter não só lúdico como também educativo, facilitando a progressão da sociedade e a consolidação de novos valores.

Contudo, este veículo de transmissão de informação também poderá ter o efeito inverso. A exposição constante a cenas de violência nos filmes, legitimando-a enquanto maneira de resolver conflitos / problemas, dessensibiliza os espectadores da dor dos outros.

Assim, ao serem abordados temas num filme é importante que exista uma reflexão quanto à forma como os seus conteúdos vão ser trabalhados e ao impacto que os mesmos poderão ter nos seus espectadores. É fundamental que os realizadores detenham uma perspetiva holística do panorama cinematográfico de modo a conseguirem colmatar “falhas” ou “ausências” que existam na cinematografia atual e que possam assim contribuir para a afirmação do cinema enquanto meio positivo de informação.

Importa ainda mencionar que a estrutura fílmica descrita na primeira parte da tese para a realização do filme *A Parede* é apenas mais uma forma para a construção de filmes do género Drama, uma vez que existe uma multiplicidade de opções estéticas e éticas igualmente válidas.

Outro dos objetivos desta tese era a criação de um Arquivo Videográfico que apesar de já estar criado ainda não foi possível expor. O acesso dos realizadores às expressões faciais que podem ser desencadeadas pela visualização de uma longa-metragem é uma possibilidade incomum, e que provavelmente contribuirá para a sensibilização quanto ao papel do Cinema. Não se pretende no entanto que este arquivo esteja acessível apenas para realizadores, mas também para estudantes, investigadores e qualquer pessoa que demonstre curiosidade na sua consulta. Como tal, o mesmo poderia ser disponibilizado quer em faculdades, quer em galerias de arte de forma a facilitar o seu acesso por diferentes quadrantes da sociedade.

No futuro pretende-se criar uma instalação artística cujo som será na íntegra de cenas do filme “A Parede”, e cuja imagem será uma montagem entre cenas do filme “A Parede” e imagens das expressões faciais recolhidas durante a realização deste estudo. O resultado desta instalação poderá resultar num exercício de reflexão quer para profissionais da área do cinema, quer para o público em geral.

Em jeito de conclusão torna-se difícil generalizar os resultados obtidos tendo por base as divergências encontradas, mas mais do que isso objetivava-se que este estudo pudesse contribuir para uma maior consciencialização das etapas envolvidas no processo de criação

de um filme, bem como na importância da mise-en-scène no despoletar de emoções na audiência. Deste modo, os resultados aqui encontrados e as questões de investigação que lhe estão associadas poderão ser um novo ponto de partida para futuras investigações.

Assim, e apesar das limitações que lhe estão inerentes, a divulgação destes estudos torna-se fundamental para um maior conhecimento e desenvolvimento da comunidade artística, estando em aberto a hipótese deste projeto ser apresentado numa Universidade de Cinema em Los Angeles, nos Estados Unidos da América, uma vez que o seu carácter inovador focando-se nas expressões faciais dos espectadores despoletou a atenção desta comunidade científica.

IV. Bibliografia

Aristóteles. (s.d.). Poética.

Adorno, T. W & Eisler, H. (1981) *El Cine y La Musica*. 2ª Edição. Madrid: Editorial Fundamentos.

Alves, C. (2005). *Violência Conjugal*. Universidade de Coimbra, Coimbra. Disponível em: <http://www4.fe.uc.pt/fontes/trabalhos/2004010.pdf>

Alwyn, W. (1997). *On the Aesthetics of Scoring Pictures*. In: THOMAS, T. *Music for the Movies*. CA: Tony Thomas.

Ament, V. T. (2009) *The Foley Grail, The Art of Performing Sound for Film , Games and Animation*. Focal Press.

APAV- Associação Portuguesa Apoio à Vítima (2016). *Violência Doméstica*. Disponível em: <http://www.apav.pt/vd/index.php/features2>

Arriaga, P. & Almeida, G. (2010). *Fábrica de emoções: A eficácia da exposição a excertos de filmes na indução de emoções*. *Laboratório de Psicologia*, 8 (1): 63-80. Instituto Superior de Psicologia Aplicada

Aumont J. (1985). *O ponto de vista*. In: GEADA, Eduardo (org.). *Estéticas do cinema*. Lisboa: Dom Quixote.

Aumont J. (1996). *Eisenstein chez les autres*. In: Aumont, Jacques, (Direction de). *Pour un Cinéma Comparé- Influences et Répétitions*. Paris: Cinémathèque Française.

Aumont J. (2000) *La mise en scène : de la correspondance des arts à la recherche d'une spécificité*. Bruxelles : De Boeck Supérieur.

Aumont J. (2015) *Le cinéma et la mise en scène*. Paris : Armand Colin.

Azeredo, C. M.(2015). *Características individuais e contextuais associadas ao bullying entre escolares no Brasil*. Disponível em: <http://www.teses.usp.br/teses/disponiveis/5/5137/tde-23092015-142247/pt-br.php>

Allbritton, D. W., & Gerrig, R. J. (1991). Participatory responses in textunderstanding. *Journal of Memory and Language*, 30, 603– 626.

Belloni, M. L. (2004). *Infância, Máquinas e Violência*. *Educação Social*, 25 (87): 575-598. Campinas. Disponível em:<http://www.scielo.br/pdf/es/v25n87/21469.pdf>

Berchmans, T. (2006) *A Música do Filme, tudo o que você gostaria de saber sobre a música de cinema*. São Paulo: Edição Escrituras.

Bernardet, J. (1980). *O que é Cinema*. São Paulo: Editora Brasiliense.

Bordwell, D. (1993) *The Cinema of Eisenstein*. Londres: Harvard University Press.

Bordwell, D. (1985) *Narration in the Fiction Film*. Madison: University of Wisconsin Press.

Brockett, O. G., Mitchell, M. A. (2010). *Making the Scene: A History of Stage Design and Technology in Europe and the United States*. Tobin Theatre Arts Fund.

Bronfenbrenner, U. (2002) *A ecologia do desenvolvimento humano: experimentos naturais e planejados*. Porto Alegre: Artmed Editora.

Brown, B. (2002). *Cinematography, theory and practice: Image making for Cinematographers, Directors & Videographers*. 2ª Edição. Focal Press

Brown, B. (2012). *Cinematography, theory and practice*. 2ª Edição. Focal Press

- Cameron, A. (2008) *Narratives in Contemporary Cinema*. Nova Iorque: Palgrave Macmillan.
- Campbell, D. T., & Stanley, J. (1966). *Experimental and quasi-experimental designs for research*. Chicago: Rand McNally.
- Cardoso, S. I. (2016). *Violação em contexto conjugal. Vozes e perspectivas de vítimas*. Tese de Mestrado em Crime, Diferença e Desigualdade, Universidade do Minho, Braga.
- Carrasco, C., R. (1993), *Trilha musical: música e articulação fílmica*. Tese de Mestrado, Universidade de São Paulo, São Paulo
- Carroll, N. (1999). Film, emotion, and genre. In C. Plantinga & G. M. Smith (Eds.), *Passionate views: Film, cognition, and emotion* (pp. 21–47). Baltimore, MD: Johns Hopkins University Press.
- Coelho, R. (2017). Bullying: *Há 616 crimes por mês nas escolas portuguesas*. *Diário de Notícias*. Lisboa. Disponível em: <http://www.dn.pt/sociedade/interior/ha-616-crimes-por-mes-nas-escolas-portuguesas-5588721.html>
- Conard, M.T. (2007). *The Philosophy of Neo-Noir*. The University Press of Kentucky.
- Costa, A. (1989). *Compreender o Cinema*. São Paulo: Globo.
- Costa, P., Farenzena, R., Simões, H. & Pereira, B. (2013). *Adolescentes Portugueses e o Bullying Escolar: Estereótipos e Diferenças de Género*. *Interações*, 25: 180-201. Universidade do Minho. Disponível em: <http://repositorium.sdum.uminho.pt/bitstream/1822/25647/1/Adolescentes%20portugueses%20e%20o%20bullying%20escolar.pdf>
- Damásio, A. (2003). *Ao Encontro de Espinosa: As Emoções Sociais e a Neurologia do Sentir*. Mem-Martins: Publicações Europa-América.
- Damásio, A. (1999). *Sentimento de Si: O Corpo, a Emoção e a Neurobiologia da Consciência*. Mem-Martins: Publicações Europa-América.

- Deleuze, G. (1983). *A imagem – Movimento. Cinema 1*. Lisboa: Assírio & Alvim.
- Deleuze, G. (1985). *A imagem – Tempo. Cinema 2*. Lisboa: Assírio & Alvim
- DeLong, J. E., Brunick, K. L., & Cutting, J. E. (2012). *Film through the Human Visual System: Finding Patterns and Limits*. Cornell University.
- Dias, A. R. & Machado, C. (2008). *Género e violência conjugal – Uma relação cultural. Análise Psicológica*, 4 (XXVI): 571-586. Universidade do Minho. Disponível em: <http://www.scielo.mec.pt/pdf/aps/v26n4/v26n4a04.pdf>
- Dias, I. S. (S/d.). *A Violência Doméstica em Portugal: contributos para a sua visibilidade*. Actas do IV Congresso Português de Sociologia. Disponível em: <https://repositorio-aberto.up.pt/bitstream/10216/19973/2/isabeldiasviolencia000083615.pdf>
- Dickson, W.K. & Dickson, A. (2000). *History of the kinetograph, kinoscope and kinetophonograph*. Nova Iorque: Museum of Modern Art.
- Dondis, D. A. (1997). *Sintaxe da linguagem visual*. São Paulo: Martins Fontes.
- Ekman, P., Friesen, J. & Hager, J. (2002) *Facial Action Coding System. The manual*. Salt Lake City: Nexus Research.
- Farina, M., Perez, C. & Bastos, D. (2006). *Psicodinâmica das cores em comunicação*. 5.^a Edição. São Paulo: Edgard Blücher.
- Fekkes, M., Pijpers, F., & Verloove-Vanhorick, S. (2005). *Bullying: who does what, when and where? Involvement of children, teachers and parents in bullying behaviour. Health Education Research*, 20 (1), 81-91. Disponível em: https://repositorio.ul.pt/bitstream/10451/2565/1/ulfp035799_tm.pdf
- Fischhoff, S. (2005). *The Evolution of Music in Film and its Psychological Impact on Audiences*. Disponível em: https://sscdigitalstorytelling.pbworks.com/f/music_film.pdf

Frasquet, L. S. (2003). *Tim Burton y la Construcción del Universo Fantástico*. Valência: Servei Publicacions.

Freitas-Magalhães, A. (2013) *O código de Ekman: O cérebro, a face e a emoção*. Porto: FEElab Science Books.

Freytag, G. (1990). *Technique of the Drama: an Exposition of Dramatic Composition and Art*. Nova Iorque: Griggs Company.

Gerrig, Richard (2013). *A Participatory Perspective on the Experience of Narrative Worlds*. New Haven: Yale UP, 1993. 1-25.

Gerrig, R. J., & Jacobina, M. E. (2009). Reader participation in the experience of narrative. In B. H. Ross (Ed.), *The psychology of learning and motivation* (Vol. 51, pp. 223–254). Burlington, MA: Academic Press

Gibbs, J. (2003). *Mise-en-scène: film style and interpretation*. Londres: Wallflower.

Gomes, P. E. (2002). *A personagem cinematográfica*. In: Candido, Antonio et al. *A personagem de ficção*. São Paulo: Perspectiva.

Gomide, P. I. (2000). *A influência de filmes violentos em comportamento agressivo de crianças e adolescentes*. *Psicologia Reflexão & Crítica*. 13 (1). Porto Alegre. Disponível em: http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0102-79722000000100014

Gorbman, C. (1987). *Unheard melodies: narrative film music*. Bloomington: Indiana University Press.

Grodal, T. (2009). *Embodied visions: Evolution, emotion, culture, and film*. Oxford, UK: Oxford University Press.

Gross, J. J. & Levenson, R. W. (1995). *Emotion elicitation using films*. *Cognition & Emotion*, 9: 87-108.

Holman, T. (2002) *Sound for film and television*. Reino Unido: Focal Press Publications.

Jakobson, R. (1970). *Linguística. Poética. Cinema*. São Paulo: Editora Perspectiva.

Kleinginna, P. & Kleinginna, A. (1981). *Acategorized list of emotion definitions, with suggestions for a consensual definition*. *Motivation and Emotion*, 5, 345-379.

London (1975). *The technique of film music*. Focal Press.

Lucena, L. C. (2012). *Como fazer documentários: conceito, linguagem e prática de produção*. São Paulo: Summus editorial.

M. A. Bezdek, J. E. Foy, and R. J. Gerrig. (2013) “Run for it!”. *Viewers’ participatory responses to film narratives*. *Psychology of Aesthetics, Creativity and the Arts*, 7, 409-416.

Maciel, L. C. (2003). *O poder do clímax: fundamentos do roteiro de cinema e TV*. São Paulo: Editora Record

Mannoni, Laurant.(2003) *A Grande Arte da Luz e da Sombra: Arqueologia do Cinema*. São Paulo: Editora SENAC; São Paulo: UNESP.

Manvell R. & Huntley. J. (1975). *The Technique of film music (the Library of communication techniques)*. Hastings House.

Manzano, L. A. (2005). *O Som no Cinema: da Edição ao Sound Design – Evolução Tecnológica e Produção Brasileira*. Tese de Doutorado, Universidade de São Paulo, São Paulo.

Máximo, J. (2003). *A música do cinema: os 100 primeiros anos*. Rio de Janeiro: Rocco.

Morais, A.L (2009). *Vertigo Nightmare Sequence: Um estudo visual de elementos fílmicos*. Escola Superior de Artes e Design de Matosinhos.

Münsterberg, H. (1970 [1916]). *The photoplay: A psychological study*. New York: Arno.
(Publicado originalmente em 1916).

Nogueira, L. (2010). *Gêneros Cinematográficos*. Covilhã: Livros LabCom.

Noriega, S. & Luis, J. (2002). *Historia del cine: teoría y géneros cinematográficos, fotografía y televisión*. Madrid: Alianza.

Oliveira, E. C. & Martins, S.T. (2007). *Violência, Sociedade e Escola: da recusa do diálogo à falência da palavra*. *Psicologia e Sociedade*, 19 (1), 90-98. Disponível em: <http://www.scielo.br/pdf/psoc/v19n1/a13v19n1.pdf>

Opolski, D. R. (2009). *Análise do design sonoro no longa-metragem Ensaio sobre a Cegueira*. Tese de Mestrado, Universidade Federal do Paraná, Curitiba.

Plantinga, C. & Smith, G. H. (1999). *Passionate views: Film, cognition, and emotion*. Baltimore, MD: Johns Hopkins University Press.

Predergast, R. M. (1992) *Film Music: a neglected art*. 2ª Edição. Nova Iorque & Londres: Roy Predergast.

Prinstein, M. J, Cheah, S.L. & Guyer, A.E. (2005). *Peer Victimization, Cue Interpretation, and Internalizing Symptoms: Preliminary Concurrent and Longitudinal Findings for Children and Adolescents*. Disponível em: <http://mitch.web.unc.edu/files/2013/10/Prinstein-Cheah-and-Guyer-2005.pdf>

Rabiger, M. (2008) *Directing Film Techniques and Aesthetics*. 4ª Edição. Focal Press.

Ramos, M. (2007). *É perigoso debruçar-se para dentro. Ensaios sobre cinema e literatura*. Publicações Pena Perfeita.

Reis, C. & Lopes, A. C. (1994) - *Dicionário de Narratologia*. 4ª Edição. Coimbra: Livraria Almedina.

Reis, C. (1995) *O Conhecimento da Literatura - Introdução aos Estudos Literários*. Coimbra: Almedina.

Reis, M. A. & Horta, M. P. (2015). *O papel das emoções na relação confiança-exatidão do testemunho*. *Laboratório de Psicologia Clínica*. 26 (2): 231-239. Universidade de Lisboa. Disponível em: <http://www.scielo.br/pdf/pusp/v26n2/0103-6564-pusp-26-02-00231.pdf>

Rodrigues, C. (2002) *O cinema e a Produção*. Brasil: Lamparina Editora.

Rodrigues, A. P. (2015). *Comportamentos Antisociais e Bullying: A análise da escola sob a perspectiva dos profissionais de ensino*. Disponível em: <file:///C:/Users/User/Desktop/bullying%20def%20e%20consequen.pdf>

Roubine, J. (2003) "Aristóteles revisitado" in *Introdução às grandes teorias do teatro*. Rio de Janeiro: Zahar.

Silver, A., Ursini, J. & Duncan, P. (2012). *Film Noir*, Koln: Taschen

Souza, Y. S (2014). *Mulheres vítimas de violência: sentimentos e agravos a saúde*. Disponível em: <http://dspace.bc.uepb.edu.br/jspui/bitstream/123456789/8539/1/PDF%20-%20Yasmin%20Sim%C3%B5es%20de%20Souza.pdf>

Smith, G. M. (2003). *Film structure and the emotion system*. Estados Unidos: University of Cambridge.

Smith, J. (1999). *Movie Music as Moving Music: Emotion, Cognition, and the Film Score*. Londres: Johns Hopkins University Press.

Stanislavski, C. (1983). *A construção da Personagem*. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira.

Tan, E. S. (1996). *Emotion and the structure of narrative film: Film as an emotion machine*.

Mahwah, NJ: Lawrence Erlbaum.

Tiski-Franckowiak, I. T. (2000). *Homem, Comunicação e Cor*. São Paulo: Ícone.

Turner, V. (1982). *From ritual to theater: The human seriousness of play*. New York: PAJ Publications.

Turner, V. (1974). *Dramas, fields and metaphors: Symbolic action in human society*. Ithaca, NY: Cornell University Press.

Truffaut, F. (1984). *Hitchcock*. New York, nY: Simon & Schuster

Vargas, G. P. (2014). *Direção de arte: a imagem cinematográfica e o personagem*. Encontro Nacional de Pesquisa em Comunicação e Imagem – ENCOI. Disponível em: <http://www.uel.br/eventos/encoi/anais/TRABALHOS/GT3/DIRECAO%20DE%20ARTE%20A%20IMAGEM%20CINEMATOGRAFICA.pdf>

Velez, M.F. (2010). *Indisciplina e Violência na Escola. Factores de risco- Um estudo com alunos do 8º e 10º anos de escolaridade*. Disponível em: https://repositorio.ul.pt/bitstream/10451/2565/1/ulfp035799_tm.pdf

Vogler, C. (1998). *The Writer's Journey: Mythic Structure For Writers*. Studio City, CA: Michael Wiese Productions.

Westermann, R., Spies, K., Stahl, G., & Hesse, F. W. (1996). *Relative effectiveness and validity of mood induction procedures: A meta-analysis*. *European Journal of Social Psychology*, 26, 557-580.

WHO- World Health Organization (2016). *Health topics- Violence*. Disponível em: <http://www.who.int/topics/violence/en/>

Zahar, J. (1990). *O sentido do filme*. Rio de Janeiro. Jorge Zahar Editor Ltda.

Zagalo, N., Barker, A & Branco, V. (S/d). *Princípios de uma Poética da Tristeza do Cinema*. Universidade de Aveiro. Disponível em: <http://www.bocc.ubi.pt/pag/zagalo-barker-branco-principios-poetica-tristeza-cinema.pdf>

V. Anexos

Anexo 1 Ficha artística completa

Equipa Artística

Sofia de Almeida - Cláudia Jacques

João de Almeida - António Capelo

Miguel - Miguel Ângelo

Júlia - Mónica Morado

Irmão de Sofia - Carlos Duarte

Rufia Luís - Paulo Gonçalves

Rufia Gonçalo - Rafael Pereira

Rufia Tiago - Diogo Gonçalves

Continuo - Mário Moutinho

Diretora da Escola - Isabel Pinho

Condutor Automóvel - Carlos Costa

Policia - Adriano Santos Silva

Médica - Mariana Morais

Empregado Restaurante - Diogo Pereira

Paramédico 1 - Miguel Meira

Anexo 2 Ficha técnica completa

Equipa Técnica

Realizador – Carlos Coelho Costa

Assistente Realização – Sofia de Pina

Direção de Fotografia – Francisco Vidinha

1º Assistente de Imagem – Adriano Alves da Rocha

Direção de Arte – Bernardo Monteiro

Assistente de Arte – Pedro Castro

Direção de Som – Carlos Silva

Perche – António Osório

Direção de Comunicação – Sérgio Figueira

Direção de Atores – Carlos Duarte

Maquilhagem – Catarina Santos

Fotografia de Cena – Sandra Ferreira

Produção – Carlos Coelho Costa e Gustavo Leal

Assistente de Produção - Maribelle Freitas

Produção Associado – Sérgio Figueira

Ideia Original – Carlos Coelho Costa

Argumento – Carlos Coelho Costa e Tito Pinto

Edição – Carlos Coelho Costa e Raul Paulo

Correção de Cor – Whitney Branning

Anexo 3 Autorização da Junta Freguesia

Pedido de Autorização

Eu, Carlos Miguel da Silva Coelho da Costa, doutorando em Arte e Design, na Faculdade de Belas Artes da Universidade do Porto, sob orientação do Professor Doutor Adriano Nazareth venho pelo presente meio pedir autorização para utilizar uma sala das instalações da União de Freguesias de São Mamede de Infesta e Senhora da Hora no âmbito do meu projeto de doutoramento.

Na sequência do mesmo torna-se necessária a filmagem de sujeitos enquanto visualizam uma longa-metragem para que posteriormente, seja possível analisar as expressões faciais dos mesmos com o intuito de perceber se as opções de realização tomadas durante a realização do filme foram as mais adequadas para suscitar as emoções pretendidas.

Caso seja possível a Vossa Excelência aceder ao presente pedido de colaboração proponho as seguintes datas: 7-10-2016, 8-10-2016, 10-10-2016, 11-10-2016, 12-10-2016, 13-10-2016, 14-10-2016 e 15-10-2016.

Aguardo deferimento ao presente pedido.


Com os melhores cumprimentos,

Carlos Miguel da Silva Coelho da Costa

Carlos Miguel da Silva Coelho da Costa

Secretaria da União Freguesias de
São Mamede de Infesta e Senhora da Hora
2017/05/21 Foi concedido

[Handwritten signature]



Senhora da Hora, 1 de setembro de 2016

Anexo 4 Modelo Consentimento Informado

DECLARAÇÃO DE CONSENTIMENTO

TEMA DO ESTUDO: "Emoções e Cinema: Contributo da Mise-en-scène para a Sensibilização Cinematográfica"

CONSENTIMENTO INFORMADO

Eu, _____ aceito de minha livre vontade, participar neste estudo intitulado "Emoções e Cinema: Contributo da Mise-en-scène para a Sensibilização Cinematográfica" realizado pelo aluno Carlos Miguel Silva Coelho Costa sob a orientação do Prof. Doutor Adriano Nazareth, no âmbito da tese de Doutoramento em Arte e Design da Faculdade de Belas artes da Universidade do Porto.

Compreendi a explicação que me foi fornecida acerca do estudo em que estou a participar, tendo-me sido dada a oportunidade de fazer as perguntas que julguei necessárias. Por isso, consinto a participação no estudo, respondendo a todas as questões propostas e a ser filmado/a.

Toda a informação obtida nesta investigação será estritamente confidencial e a identidade do Participante não será revelada em qualquer relatório ou publicação ou a qualquer pessoa não relacionada com esta investigação sem autorização prévia por escrito do participante.

Assinaturas,

Participante: _____

Investigador: _____
(Nome completo do investigador)

Porto, ____ de ____ de 2016

Agradecido pela sua colaboração.

Anexo 5 Questionário Visualização Filme A Parede

Questionário Visualização Filme "A Parede"

I. Dados Sociodemográficos

Sexo: M F

Idade: 70

Estado Civil: Solteiro(a) Casado(a)/União de facto Divorciado(a)

II. Cenas do Filme "A Parede"

Selecione com uma cruz (x) a emoção, ou as emoções, que sentiu durante a visualização das seguintes cenas do filme "A Parede".

Cena 1

Primeiro encontro entre Sofia e Miguel (ambas as personagens estavam nos seus quartos)

- Alegria
- Tristeza
- Raiva
- Medo
- Surpresa
- Aversão
- Desprezo

Cena 2

Miguel é vítima de bullying na cantina da escola.

- Alegria
- Tristeza
- Raiva
- Medo
- Surpresa
- Aversão
- Desprezo

Cena 3

Após sair do banho, Sofia encontra-se com o marido na sala, onde discutem e é violada.

- Alegria
- Tristeza
- Raiva
- Medo
- Surpresa
- Aversão
- Desprezo

Cena 4

Sofia está no quarto com uma garrafa de whisky. Bebe-a e tem a última conversa com Miguel. Miguel destrói o seu quarto.

- Alegria
- Tristeza
- Raiva
- Medo
- Surpresa
- Aversão
- Desprezo

Cena 5

Sofia pondera o que fazer. Bebe whisky e tenta suicidar-se ingerindo comprimidos.

- Alegria
- Tristeza
- Raiva
- Medo
- Surpresa
- Aversão
- Desprezo

Questionário Visualização Filme "A Parede"

I. Dados Sociodemográficos

Sexo: M F

Idade: 38

Estado Civil: Solteiro(a) Casado(a)/União de facto Divorciado(a)

II. Cenas do Filme "A Parede"

Selecione com uma cruz (x) a emoção, ou as emoções, que sentiu durante a visualização das seguintes cenas do filme "A Parede".

Cena 1

Primeiro encontro entre Sofia e Miguel (ambas as personagens estavam nos seus quartos)

- Alegria
- Tristeza
- Raiva
- Medo
- Surpresa
- Aversão
- Desprezo

Cena 2

Miguel é vítima de bullying na cantina da escola.

- Alegria
- Tristeza
- Raiva
- Medo
- Surpresa
- Aversão
- Desprezo

Cena 3

Após sair do banho, Sofia encontra-se com o marido na sala, onde discutem e é violada.

- Alegria
- Tristeza
- Raiva
- Medo
- Surpresa
- Aversão
- Desprezo

Cena 4

Sofia está no quarto com uma garrafa de whisky. Bebe-a e tem a última conversa com Miguel. Miguel destrói o seu quarto.

- Alegria
- Tristeza
- Raiva
- Medo
- Surpresa
- Aversão
- Desprezo

Cena 5

Sofia pondera o que fazer. Bebe whisky e tenta suicidar-se ingerindo comprimidos.

- Alegria
- Tristeza
- Raiva
- Medo
- Surpresa
- Aversão
- Desprezo

Questionário Visualização Filme "A Parede"

I. Dados Sociodemográficos

Sexo: M F

Idade: 39

Estado Civil: Solteiro(a) Casado(a)/União de facto Divorciado(a)

II. Cenas do Filme "A Parede"

Selecione com uma cruz (x) a emoção, ou as emoções, que sentiu durante a visualização das seguintes cenas do filme "A Parede".

Cena 1

Primeiro encontro entre Sofia e Miguel (ambas as personagens estavam nos seus quartos)

- Alegria
- Tristeza
- Raiva
- Medo
- Surpresa
- Aversão
- Desprezo

Cena 2

Miguel é vítima de bullying na cantina da escola.

- Alegria
- Tristeza
- Raiva
- Medo
- Surpresa
- Aversão
- Desprezo

Cena 3

Após sair do banho, Sofia encontra-se com o marido na sala, onde discutem e é violada.

- Alegria
- Tristeza
- Raiva
- Medo
- Surpresa
- Aversão
- Desprezo

Cena 4

Sofia está no quarto com uma garrafa de whisky. Bebe-a e tem a última conversa com Miguel. Miguel destrói o seu quarto.

- Alegria
- Tristeza
- Raiva
- Medo
- Surpresa
- Aversão
- Desprezo

Cena 5

Sofia pondera o que fazer. Bebe whisky e tenta suicidar-se ingerindo comprimidos.

- Alegria
- Tristeza
- Raiva
- Medo
- Surpresa
- Aversão
- Desprezo

Questionário Visualização Filme "A Parede"

I. Dados Sociodemográficos

Sexo: M F

Idade: 37

Estado Civil: Solteiro(a) Casado(a)/União de facto Divorciado(a)

II. Cenas do Filme "A Parede"

Selecione com uma cruz (x) a emoção, ou as emoções, que sentiu durante a visualização das seguintes cenas do filme "A Parede".

Cena 1

Primeiro encontro entre Sofia e Miguel (ambas as personagens estavam nos seus quartos)

- Alegria
- Tristeza
- Raiva
- Medo
- Surpresa
- Aversão
- Desprezo

Cena 2

Miguel é vítima de bullying na cantina da escola.

- Alegria
- Tristeza
- Raiva
- Medo
- Surpresa
- Aversão
- Desprezo

Cena 3

Após sair do banho, Sofia encontra-se com o marido na sala, onde discutem e é violada.

- Alegria
- Tristeza
- Raiva
- Medo
- Surpresa
- Aversão
- Desprezo

Cena 4

Sofia está no quarto com uma garrafa de whisky. Bebe-a e tem a última conversa com Miguel. Miguel destrói o seu quarto.

- Alegria
- Tristeza
- Raiva
- Medo
- Surpresa
- Aversão
- Desprezo

Cena 5

Sofia pondera o que fazer. Bebe whisky e tenta suicidar-se ingerindo comprimidos.

- Alegria
- Tristeza
- Raiva
- Medo
- Surpresa
- Aversão
- Desprezo

Questionário Visualização Filme "A Parede"

I. Dados Sociodemográficos

Sexo: M F

Idade: 42

Estado Civil: Solteiro(a) Casado(a)/União de facto Divorciado(a)

II. Cenas do Filme "A Parede"

Selecione com uma cruz (x) a emoção, ou as emoções, que sentiu durante a visualização das seguintes cenas do filme "A Parede".

Cena 1

Primeiro encontro entre Sofia e Miguel (ambas as personagens estavam nos seus quartos)

- Alegria
- Tristeza
- Raiva
- Medo
- Surpresa
- Aversão
- Desprezo

Cena 2

Miguel é vítima de bullying na cantina da escola.

- Alegria
- Tristeza
- Raiva
- Medo
- Surpresa
- Aversão
- Desprezo

Cena 3

Após sair do banho, Sofia encontra-se com o marido na sala, onde discutem e é violada.

- Alegria
- Tristeza
- Raiva
- Medo
- Surpresa
- Aversão
- Desprezo

Cena 4

Sofia está no quarto com uma garrafa de whisky. Bebe-a e tem a última conversa com Miguel. Miguel destrói o seu quarto.

- Alegria
- Tristeza
- Raiva
- Medo
- Surpresa
- Aversão
- Desprezo

Cena 5

Sofia pondera o que fazer. Bebe whisky e tenta suicidar-se ingerindo comprimidos.

- Alegria
- Tristeza
- Raiva
- Medo
- Surpresa
- Aversão
- Desprezo

Questionário Visualização Filme "A Parede"

I. Dados Sociodemográficos

Sexo: M F

Idade: 42

Estado Civil: Solteiro(a) Casado(a)/União de facto Divorciado(a)

II. Cenas do Filme "A Parede"

Selecione com uma cruz (x) a emoção, ou as emoções, que sentiu durante a visualização das seguintes cenas do filme "A Parede".

Cena 1

Primeiro encontro entre Sofia e Miguel (ambas as personagens estavam nos seus quartos)

- Alegria
- Tristeza
- Raiva
- Medo
- Surpresa
- Aversão
- Desprezo

Cena 2

Miguel é vítima de bullying na cantina da escola.

- Alegria
- Tristeza
- Raiva
- Medo
- Surpresa
- Aversão
- Desprezo

Cena 3

Após sair do banho, Sofia encontra-se com o marido na sala, onde discutem e é violada.

- Alegria
- Tristeza
- Raiva
- Medo
- Surpresa
- Aversão
- Desprezo

Cena 4

Sofia está no quarto com uma garrafa de whisky. Bebe-a e tem a última conversa com Miguel. Miguel destrói o seu quarto.

- Alegria
- Tristeza
- Raiva
- Medo
- Surpresa
- Aversão
- Desprezo

Cena 5

Sofia pondera o que fazer. Bebe whisky e tenta suicidar-se ingerindo comprimidos.

- Alegria
- Tristeza
- Raiva
- Medo
- Surpresa
- Aversão
- Desprezo

Questionário Visualização Filme "A Parede"

I. Dados Sociodemográficos

Sexo: M F

Idade: 62

Estado Civil: Solteiro(a) Casado(a)/União de facto Divorciado(a)

II. Cenas do Filme "A Parede"

Selecione com uma cruz (x) a emoção, ou as emoções, que sentiu durante a visualização das seguintes cenas do filme "A Parede".

Cena 1

Primeiro encontro entre Sofia e Miguel (ambas as personagens estavam nos seus quartos)

- Alegria
- Tristeza
- Raiva
- Medo
- Surpresa
- Aversão
- Desprezo

Cena 2

Miguel é vítima de bullying na cantina da escola.

- Alegria
- Tristeza
- Raiva
- Medo
- Surpresa
- Aversão
- Desprezo

Cena 3

Após sair do banho, Sofia encontra-se com o marido na sala, onde discutem e é violada.

- Alegria
- Tristeza
- Raiva
- Medo
- Surpresa
- Aversão
- Desprezo

Cena 4

Sofia está no quarto com uma garrafa de whisky. Bebe-a e tem a última conversa com Miguel. Miguel destrói o seu quarto.

- Alegria
- Tristeza
- Raiva
- Medo
- Surpresa
- Aversão
- Desprezo

Cena 5

Sofia pondera o que fazer. Bebe whisky e tenta suicidar-se ingerindo comprimidos.

- Alegria
- Tristeza
- Raiva
- Medo
- Surpresa
- Aversão
- Desprezo

Questionário Visualização Filme "A Parede"

I. Dados Sociodemográficos

Sexo: M F

Idade: 30

Estado Civil: Solteiro(a) Casado(a)/União de facto Divorciado(a)

II. Cenas do Filme "A Parede"

Selecione com uma cruz (x) a emoção, ou as emoções, que sentiu durante a visualização das seguintes cenas do filme "A Parede".

Cena 1

Primeiro encontro entre Sofia e Miguel (ambas as personagens estavam nos seus quartos)

- Alegria
- Tristeza
- Raiva
- Medo
- Surpresa
- Aversão
- Desprezo

Cena 2

Miguel é vítima de bullying na cantina da escola.

- Alegria
- Tristeza
- Raiva
- Medo
- Surpresa
- Aversão
- Desprezo

Cena 3

Após sair do banho, Sofia encontra-se com o marido na sala, onde discutem e é violada.

- Alegria
- Tristeza
- Raiva
- Medo
- Surpresa
- Aversão
- Desprezo

Cena 4

Sofia está no quarto com uma garrafa de whisky. Bebe-a e tem a última conversa com Miguel. Miguel destrói o seu quarto.

- Alegria
- Tristeza
- Raiva
- Medo
- Surpresa
- Aversão
- Desprezo

Cena 5

Sofia pondera o que fazer. Bebe whisky e tenta suicidar-se ingerindo comprimidos.

- Alegria
- Tristeza
- Raiva
- Medo
- Surpresa
- Aversão
- Desprezo

Questionário Visualização Filme "A Parede"

I. Dados Sociodemográficos

Sexo: M F

Idade: 29

Estado Civil: Solteiro(a) Casado(a)/União de facto Divorciado(a)

II. Cenas do Filme "A Parede"

Selecione com uma cruz (x) a emoção, ou as emoções, que sentiu durante a visualização das seguintes cenas do filme "A Parede".

Cena 1

Primeiro encontro entre Sofia e Miguel (ambas as personagens estavam nos seus quartos)

- Alegria
- Tristeza
- Raiva
- Medo
- Surpresa
- Aversão
- Desprezo

Cena 2

Miguel é vítima de bullying na cantina da escola.

- Alegria
- Tristeza
- Raiva
- Medo
- Surpresa
- Aversão
- Desprezo

Cena 3

Após sair do banho, Sofia encontra-se com o marido na sala, onde discutem e é violada.

- Alegria
- Tristeza
- Raiva
- Medo
- Surpresa
- Aversão
- Desprezo

Cena 4

Sofia está no quarto com uma garrafa de whisky. Bebe-a e tem a última conversa com Miguel. Miguel destrói o seu quarto.

- Alegria
- Tristeza
- Raiva
- Medo
- Surpresa
- Aversão
- Desprezo

Cena 5

Sofia pondera o que fazer. Bebe whisky e tenta suicidar-se ingerindo comprimidos.

- Alegria
- Tristeza
- Raiva
- Medo
- Surpresa
- Aversão
- Desprezo

Questionário Visualização Filme "A Parede"

I. Dados Sociodemográficos

Sexo: M F

Idade: 34

Estado Civil: Solteiro(a) Casado(a)/União de facto Divorciado(a)

II. Cenas do Filme "A Parede"

Selecione com uma cruz (x) a emoção, ou as emoções, que sentiu durante a visualização das seguintes cenas do filme "A Parede".

Cena 1

Primeiro encontro entre Sofia e Miguel (ambas as personagens estavam nos seus quartos)

- Alegria
- Tristeza
- Raiva
- Medo
- Surpresa
- Aversão
- Desprezo

Cena 2

Miguel é vítima de bullying na cantina da escola.

- Alegria
- Tristeza
- Raiva
- Medo
- Surpresa
- Aversão
- Desprezo

Cena 3

Após sair do banho, Sofia encontra-se com o marido na sala, onde discutem e é violada.

- Alegria
- Tristeza
- Raiva
- Medo
- Surpresa
- Aversão
- Desprezo

Cena 4

Sofia está no quarto com uma garrafa de whisky. Bebe-a e tem a última conversa com Miguel. Miguel destrói o seu quarto.

- Alegria
- Tristeza
- Raiva
- Medo
- Surpresa
- Aversão
- Desprezo

Cena 5

Sofia pondera o que fazer. Bebe whisky e tenta suicidar-se ingerindo comprimidos.

- Alegria
- Tristeza
- Raiva
- Medo
- Surpresa
- Aversão
- Desprezo

Questionário Visualização Filme "A Parede"

I. Dados Sociodemográficos

Sexo: M F

Idade: 27

Estado Civil: Solteiro(a) Casado(a)/União de facto Divorciado(a)

II. Cenas do Filme "A Parede"

Selecione com uma cruz (x) a emoção, ou as emoções, que sentiu durante a visualização das seguintes cenas do filme "A Parede".

Cena 1

Primeiro encontro entre Sofia e Miguel (ambas as personagens estavam nos seus quartos)

- Alegria
- Tristeza
- Raiva
- Medo
- Surpresa
- Aversão
- Desprezo

Cena 2

Miguel é vítima de bullying na cantina da escola.

- Alegria
- Tristeza
- Raiva
- Medo
- Surpresa
- Aversão
- Desprezo

Cena 3

Após sair do banho, Sofia encontra-se com o marido na sala, onde discutem e é violada.

- Alegria
- Tristeza
- Raiva
- Medo
- Surpresa
- Aversão
- Desprezo

Cena 4

Sofia está no quarto com uma garrafa de whisky. Bebe-a e tem a última conversa com Miguel. Miguel destrói o seu quarto.

- Alegria
- Tristeza
- Raiva
- Medo
- Surpresa
- Aversão
- Desprezo

Cena 5

Sofia pondera o que fazer. Bebe whisky e tenta suicidar-se ingerindo comprimidos.

- Alegria
- Tristeza
- Raiva
- Medo
- Surpresa
- Aversão
- Desprezo

Questionário Visualização Filme "A Parede"

I. Dados Sociodemográficos

Sexo: M F

Idade: 67

Estado Civil: Solteiro(a) Casado(a)/União de facto Divorciado(a)

II. Cenas do Filme "A Parede"

Selecione com uma cruz (x) a emoção, ou as emoções, que sentiu durante a visualização das seguintes cenas do filme "A Parede".

Cena 1

Primeiro encontro entre Sofia e Miguel (ambas as personagens estavam nos seus quartos)

- Alegria
- Tristeza
- Raiva
- Medo
- Surpresa
- Aversão
- Desprezo

Cena 2

Miguel é vítima de bullying na cantina da escola.

- Alegria
- Tristeza
- Raiva
- Medo
- Surpresa
- Aversão
- Desprezo

Cena 3

Após sair do banho, Sofia encontra-se com o marido na sala, onde discutem e é violada.

- Alegria
- Tristeza
- Raiva
- Medo
- Surpresa
- Aversão
- Desprezo

Cena 4

Sofia está no quarto com uma garrafa de whisky. Bebe-a e tem a última conversa com Miguel. Miguel destrói o seu quarto.

- Alegria
- Tristeza
- Raiva
- Medo
- Surpresa
- Aversão
- Desprezo

Cena 5

Sofia pondera o que fazer. Bebe whisky e tenta suicidar-se ingerindo comprimidos.

- Alegria
- Tristeza
- Raiva
- Medo
- Surpresa
- Aversão
- Desprezo

Questionário Visualização Filme "A Parede"

I. Dados Sociodemográficos

Sexo: M F

Idade: 75

Estado Civil: Solteiro(a) Casado(a)/União de facto Divorciado(a)

II. Cenas do Filme "A Parede"

Selecione com uma cruz (x) a emoção, ou as emoções, que sentiu durante a visualização das seguintes cenas do filme "A Parede".

Cena 1

Primeiro encontro entre Sofia e Miguel (ambas as personagens estavam nos seus quartos)

- Alegria
- Tristeza
- Raiva
- Medo
- Surpresa
- Aversão
- Desprezo

Cena 2

Miguel é vítima de bullying na cantina da escola.

- Alegria
- Tristeza
- Raiva
- Medo
- Surpresa
- Aversão
- Desprezo

Cena 3

Após sair do banho, Sofia encontra-se com o marido na sala, onde discutem e é violada.

- Alegria
- Tristeza
- Raiva
- Medo
- Surpresa
- Aversão
- Desprezo

Cena 4

Sofia está no quarto com uma garrafa de whisky. Bebe-a e tem a última conversa com Miguel. Miguel destrói o seu quarto.

- Alegria
- Tristeza
- Raiva
- Medo
- Surpresa
- Aversão
- Desprezo

Cena 5

Sofia pondera o que fazer. Bebe whisky e tenta suicidar-se ingerindo comprimidos.

- Alegria
- Tristeza
- Raiva
- Medo
- Surpresa
- Aversão
- Desprezo

Questionário Visualização Filme "A Parede"

I. Dados Sociodemográficos

Sexo: M F

Idade: 27

Estado Civil: Solteiro(a) Casado(a)/União de facto Divorciado(a)

II. Cenas do Filme "A Parede"

Selecione com uma cruz (x) a emoção, ou as emoções, que sentiu durante a visualização das seguintes cenas do filme "A Parede".

Cena 1

Primeiro encontro entre Sofia e Miguel (ambas as personagens estavam nos seus quartos)

- Alegria
- Tristeza
- Raiva
- Medo
- Surpresa
- Aversão
- Desprezo

Cena 2

Miguel é vítima de bullying na cantina da escola.

- Alegria
- Tristeza
- Raiva
- Medo
- Surpresa
- Aversão
- Desprezo

Cena 3

Após sair do banho, Sofia encontra-se com o marido na sala, onde discutem e é violada.

- Alegria
- Tristeza
- Raiva
- Medo
- Surpresa
- Aversão
- Desprezo

Cena 4

Sofia está no quarto com uma garrafa de whisky. Bebe-a e tem a última conversa com Miguel. Miguel destrói o seu quarto.

- Alegria
- Tristeza
- Raiva
- Medo
- Surpresa
- Aversão
- Desprezo

Cena 5

Sofia pondera o que fazer. Bebe whisky e tenta suicidar-se ingerindo comprimidos.

- Alegria
- Tristeza
- Raiva
- Medo
- Surpresa
- Aversão
- Desprezo

Questionário Visualização Filme "A Parede"

I. Dados Sociodemográficos

Sexo: M F

Idade: 69

Estado Civil: Solteiro(a) Casado(a)/União de facto Divorciado(a)

II. Cenas do Filme "A Parede"

Selecione com uma cruz (x) a emoção, ou as emoções, que sentiu durante a visualização das seguintes cenas do filme "A Parede".

Cena 1

Primeiro encontro entre Sofia e Miguel (ambas as personagens estavam nos seus quartos)

- Alegria
- Tristeza
- Raiva
- Medo
- Surpresa
- Aversão
- Desprezo

Cena 2

Miguel é vítima de bullying na cantina da escola.

- Alegria
- Tristeza
- Raiva
- Medo
- Surpresa
- Aversão
- Desprezo

Cena 3

Após sair do banho, Sofia encontra-se com o marido na sala, onde discutem e é violada.

- Alegria
- Tristeza
- Raiva
- Medo
- Surpresa
- Aversão
- Desprezo

Cena 4

Sofia está no quarto com uma garrafa de whisky. Bebe-a e tem a última conversa com Miguel. Miguel destrói o seu quarto.

- Alegria
- Tristeza
- Raiva
- Medo
- Surpresa
- Aversão
- Desprezo

Cena 5

Sofia pondera o que fazer. Bebe whisky e tenta suicidar-se ingerindo comprimidos.

- Alegria
- Tristeza
- Raiva
- Medo
- Surpresa
- Aversão
- Desprezo

Questionário Visualização Filme "A Parede"

I. Dados Sociodemográficos

Sexo: M F

Idade: 71

Estado Civil: Solteiro(a) Casado(a)/União de facto Divorciado(a)

II. Cenas do Filme "A Parede"

Selecione com uma cruz (x) a emoção, ou as emoções, que sentiu durante a visualização das seguintes cenas do filme "A Parede".

Cena 1

Primeiro encontro entre Sofia e Miguel (ambas as personagens estavam nos seus quartos)

- Alegria
- Tristeza
- Raiva
- Medo
- Surpresa
- Aversão
- Desprezo

Cena 2

Miguel é vítima de bullying na cantina da escola.

- Alegria
- Tristeza
- Raiva
- Medo
- Surpresa
- Aversão
- Desprezo

Cena 3

Após sair do banho, Sofia encontra-se com o marido na sala, onde discutem e é violada.

- Alegria
- Tristeza
- Raiva
- Medo
- Surpresa
- Aversão
- Desprezo

Cena 4

Sofia está no quarto com uma garrafa de whisky. Bebe-a e tem a última conversa com Miguel. Miguel destrói o seu quarto.

- Alegria
- Tristeza
- Raiva
- Medo
- Surpresa
- Aversão
- Desprezo

Cena 5

Sofia pondera o que fazer. Bebe whisky e tenta suicidar-se ingerindo comprimidos.

- Alegria
- Tristeza
- Raiva
- Medo
- Surpresa
- Aversão
- Desprezo

Questionário Visualização Filme "A Parede"

I. Dados Sociodemográficos

Sexo: M F

Idade: 16

Estado Civil: Solteiro(a) Casado(a)/União de facto Divorciado(a)

II. Cenas do Filme "A Parede"

Selecione com uma cruz (x) a emoção, ou as emoções, que sentiu durante a visualização das seguintes cenas do filme "A Parede".

Cena 1

Primeiro encontro entre Sofia e Miguel (ambas as personagens estavam nos seus quartos)

- Alegria
- Tristeza
- Raiva
- Medo
- Surpresa
- Aversão
- Desprezo

Cena 2

Miguel é vítima de bullying na cantina da escola.

- Alegria
- Tristeza
- Raiva
- Medo
- Surpresa
- Aversão
- Desprezo

Cena 3

Após sair do banho, Sofia encontra-se com o marido na sala, onde discutem e é violada.

- Alegria
- Tristeza
- Raiva
- Medo
- Surpresa
- Aversão
- Desprezo

Cena 4

Sofia está no quarto com uma garrafa de whisky. Bebe-a e tem a última conversa com Miguel. Miguel destrói o seu quarto.

- Alegria
- Tristeza
- Raiva
- Medo
- Surpresa
- Aversão
- Desprezo

Cena 5

Sofia pondera o que fazer. Bebe whisky e tenta suicidar-se ingerindo comprimidos.

- Alegria
- Tristeza
- Raiva
- Medo
- Surpresa
- Aversão
- Desprezo

Questionário Visualização Filme "A Parede"

I. Dados Sociodemográficos

Sexo: M F

Idade: 19

Estado Civil: Solteiro(a) Casado(a)/União de facto Divorciado(a)

II. Cenas do Filme "A Parede"

Selecione com uma cruz (x) a emoção, ou as emoções, que sentiu durante a visualização das seguintes cenas do filme "A Parede".

Cena 1

Primeiro encontro entre Sofia e Miguel (ambas as personagens estavam nos seus quartos)

- Alegria
- Tristeza
- Raiva
- Medo
- Surpresa
- Aversão
- Desprezo

Cena 2

Miguel é vítima de bullying na cantina da escola.

- Alegria
- Tristeza
- Raiva
- Medo
- Surpresa
- Aversão
- Desprezo

Cena 3

Após sair do banho, Sofia encontra-se com o marido na sala, onde discutem e é violada.

- Alegria
- Tristeza
- Raiva
- Medo
- Surpresa
- Aversão
- Desprezo

Cena 4

Sofia está no quarto com uma garrafa de whisky. Bebe-a e tem a última conversa com Miguel. Miguel destrói o seu quarto.

- Alegria
- Tristeza
- Raiva
- Medo
- Surpresa
- Aversão
- Desprezo

Cena 5

Sofia pondera o que fazer. Bebe whisky e tenta suicidar-se ingerindo comprimidos.

- Alegria
- Tristeza
- Raiva
- Medo
- Surpresa
- Aversão
- Desprezo

Questionário Visualização Filme "A Parede"

I. Dados Sociodemográficos

Sexo: M F

Idade: 47

Estado Civil: Solteiro(a) Casado(a)/União de facto Divorciado(a)

II. Cenas do Filme "A Parede"

Selecione com uma cruz (x) a emoção, ou as emoções, que sentiu durante a visualização das seguintes cenas do filme "A Parede".

Cena 1

Primeiro encontro entre Sofia e Miguel (ambas as personagens estavam nos seus quartos)

- Alegria
- Tristeza
- Raiva
- Medo
- Surpresa
- Aversão
- Desprezo

Cena 2

Miguel é vítima de bullying na cantina da escola.

- Alegria
- Tristeza
- Raiva
- Medo
- Surpresa
- Aversão
- Desprezo

Cena 3

Após sair do banho, Sofia encontra-se com o marido na sala, onde discutem e é violada.

- Alegria
- Tristeza
- Raiva
- Medo
- Surpresa
- Aversão
- Desprezo

Cena 4

Sofia está no quarto com uma garrafa de whisky. Bebe-a e tem a última conversa com Miguel. Miguel destrói o seu quarto.

- Alegria
- Tristeza
- Raiva
- Medo
- Surpresa
- Aversão
- Desprezo

Cena 5

Sofia pondera o que fazer. Bebe whisky e tenta suicidar-se ingerindo comprimidos.

- Alegria
- Tristeza
- Raiva
- Medo
- Surpresa
- Aversão
- Desprezo

Questionário Visualização Filme "A Parede"

I. Dados Sociodemográficos

Sexo: M F

Idade: 41

Estado Civil: Solteiro(a) Casado(a)/União de facto Divorciado(a)

II. Cenas do Filme "A Parede"

Selecione com uma cruz (x) a emoção, ou as emoções, que sentiu durante a visualização das seguintes cenas do filme "A Parede".

Cena 1

Primeiro encontro entre Sofia e Miguel (ambas as personagens estavam nos seus quartos)

- Alegria
- Tristeza
- Raiva
- Medo
- Surpresa
- Aversão
- Desprezo

Cena 2

Miguel é vítima de bullying na cantina da escola.

- Alegria
- Tristeza
- Raiva
- Medo
- Surpresa
- Aversão
- Desprezo

Cena 3

Após sair do banho, Sofia encontra-se com o marido na sala, onde discutem e é violada.

- Alegria
- Tristeza
- Raiva
- Medo
- Surpresa
- Aversão
- Desprezo

Cena 4

Sofia está no quarto com uma garrafa de whisky. Bebe-a e tem a última conversa com Miguel. Miguel destrói o seu quarto.

- Alegria
- Tristeza
- Raiva
- Medo
- Surpresa
- Aversão
- Desprezo

Cena 5

Sofia pondera o que fazer. Bebe whisky e tenta suicidar-se ingerindo comprimidos.

- Alegria
- Tristeza
- Raiva
- Medo
- Surpresa
- Aversão
- Desprezo

Questionário Visualização Filme "A Parede"

I. Dados Sociodemográficos

Sexo: M F

Idade: 40

Estado Civil: Solteiro(a) Casado(a)/União de facto Divorciado(a)

II. Cenas do Filme "A Parede"

Selecione com uma cruz (x) a emoção, ou as emoções, que sentiu durante a visualização das seguintes cenas do filme "A Parede".

Cena 1

Primeiro encontro entre Sofia e Miguel (ambas as personagens estavam nos seus quartos)

- Alegria
- Tristeza
- Raiva
- Medo
- Surpresa
- Aversão
- Desprezo

Cena 2

Miguel é vítima de bullying na cantina da escola.

- Alegria
- Tristeza
- Raiva
- Medo
- Surpresa
- Aversão
- Desprezo

Cena 3

Após sair do banho, Sofia encontra-se com o marido na sala, onde discutem e é violada.

- Alegria
- Tristeza
- Raiva
- Medo
- Surpresa
- Aversão
- Desprezo

Cena 4

Sofia está no quarto com uma garrafa de whisky. Bebe-a e tem a última conversa com Miguel. Miguel destrói o seu quarto.

- Alegria
- Tristeza
- Raiva
- Medo
- Surpresa
- Aversão
- Desprezo

Cena 5

Sofia pondera o que fazer. Bebe whisky e tenta suicidar-se ingerindo comprimidos.

- Alegria
- Tristeza
- Raiva
- Medo
- Surpresa
- Aversão
- Desprezo

Questionário Visualização Filme "A Parede"

I. Dados Sociodemográficos

Sexo: M F

Idade: 24

Estado Civil: Solteiro(a) Casado(a)/União de facto Divorciado(a)

II. Cenas do Filme "A Parede"

Selecione com uma cruz (x) a emoção, ou as emoções, que sentiu durante a visualização das seguintes cenas do filme "A Parede".

Cena 1

Primeiro encontro entre Sofia e Miguel (ambas as personagens estavam nos seus quartos)

- Alegria
- Tristeza
- Raiva
- Medo
- Surpresa
- Aversão
- Desprezo

Cena 2

Miguel é vítima de bullying na cantina da escola.

- Alegria
- Tristeza
- Raiva
- Medo
- Surpresa
- Aversão
- Desprezo

Cena 3

Após sair do banho, Sofia encontra-se com o marido na sala, onde discutem e é violada.

- Alegria
- Tristeza
- Raiva
- Medo
- Surpresa
- Aversão
- Desprezo

Cena 4

Sofia está no quarto com uma garrafa de whisky. Bebe-a e tem a última conversa com Miguel. Miguel destrói o seu quarto.

- Alegria
- Tristeza
- Raiva
- Medo
- Surpresa
- Aversão
- Desprezo

Cena 5

Sofia pondera o que fazer. Bebe whisky e tenta suicidar-se ingerindo comprimidos.

- Alegria
- Tristeza
- Raiva
- Medo
- Surpresa
- Aversão
- Desprezo

Questionário Visualização Filme "A Parede"

I. Dados Sociodemográficos

Sexo: M F

Idade: 61

Estado Civil: Solteiro(a) Casado(a)/União de facto Divorciado(a)

II. Cenas do Filme "A Parede"

Selecione com uma cruz (x) a emoção, ou as emoções, que sentiu durante a visualização das seguintes cenas do filme "A Parede".

Cena 1

Primeiro encontro entre Sofia e Miguel (ambas as personagens estavam nos seus quartos)

- Alegria
- Tristeza
- Raiva
- Medo
- Surpresa
- Aversão
- Desprezo

Cena 2

Miguel é vítima de bullying na cantina da escola.

- Alegria
- Tristeza
- Raiva
- Medo
- Surpresa
- Aversão
- Desprezo

Cena 3

Após sair do banho, Sofia encontra-se com o marido na sala, onde discutem e é violada.

- Alegria
- Tristeza
- Raiva
- Medo
- Surpresa
- Aversão
- Desprezo

Cena 4

Sofia está no quarto com uma garrafa de whisky. Bebe-a e tem a última conversa com Miguel. Miguel destrói o seu quarto.

- Alegria
- Tristeza
- Raiva
- Medo
- Surpresa
- Aversão
- Desprezo

Cena 5

Sofia pondera o que fazer. Bebe whisky e tenta suicidar-se ingerindo comprimidos.

- Alegria
- Tristeza
- Raiva
- Medo
- Surpresa
- Aversão
- Desprezo

Questionário Visualização Filme "A Parede"

I. Dados Sociodemográficos

Sexo: M F

Idade: 44

Estado Civil: Solteiro(a) Casado(a)/União de facto Divorciado(a)

II. Cenas do Filme "A Parede"

Selecione com uma cruz (x) a emoção, ou as emoções, que sentiu durante a visualização das seguintes cenas do filme "A Parede".

Cena 1

Primeiro encontro entre Sofia e Miguel (ambas as personagens estavam nos seus quartos)

- Alegria
- Tristeza
- Raiva
- Medo
- Surpresa
- Aversão
- Desprezo

Cena 2

Miguel é vítima de bullying na cantina da escola.

- Alegria
- Tristeza
- Raiva
- Medo
- Surpresa
- Aversão
- Desprezo

Cena 3

Após sair do banho, Sofia encontra-se com o marido na sala, onde discutem e é violada.

- Alegria
- Tristeza
- Raiva
- Medo
- Surpresa
- Aversão
- Desprezo

Cena 4

Sofia está no quarto com uma garrafa de whisky. Bebe-a e tem a última conversa com Miguel. Miguel destrói o seu quarto.

- Alegria
- Tristeza
- Raiva
- Medo
- Surpresa
- Aversão
- Desprezo

Cena 5

Sofia pondera o que fazer. Bebe whisky e tenta suicidar-se ingerindo comprimidos.

- Alegria
- Tristeza
- Raiva
- Medo
- Surpresa
- Aversão
- Desprezo

Questionário Visualização Filme "A Parede"

I. Dados Sociodemográficos

Sexo: M F

Idade: 46

Estado Civil: Solteiro(a) Casado(a)/União de facto Divorciado(a)

II. Cenas do Filme "A Parede"

Selecione com uma cruz (x) a emoção, ou as emoções, que sentiu durante a visualização das seguintes cenas do filme "A Parede".

Cena 1

Primeiro encontro entre Sofia e Miguel (ambas as personagens estavam nos seus quartos)

- Alegria
- Tristeza
- Raiva
- Medo
- Surpresa
- Aversão
- Desprezo

Cena 2

Miguel é Vitima de bullying na cantina da escola.

- Alegria
- Tristeza
- Raiva
- Medo
- Surpresa
- Aversão
- Desprezo

Cena 3

Após sair do banho, Sofia encontra-se com o marido na sala, onde discutem e é violada.

- Alegria
- Tristeza
- Raiva
- Medo
- Surpresa
- Aversão
- Desprezo

Cena 4

Sofia está no quarto com uma garrafa de whisky. Bebe-a e tem a última conversa com Miguel. Miguel destrói o seu quarto.

- Alegria
- Tristeza
- Raiva
- Medo
- Surpresa
- Aversão
- Desprezo

Cena 5

Sofia pondera o que fazer. Bebe whisky e tenta suicidar-se ingerindo comprimidos.

- Alegria
- Tristeza
- Raiva
- Medo
- Surpresa
- Aversão
- Desprezo

Questionário Visualização Filme "A Parede"

I. Dados Sociodemográficos

Sexo: M F

Idade: 37

Estado Civil: Solteiro(a) Casado(a)/União de facto Divorciado(a)

II. Cenas do Filme "A Parede"

Selecione com uma cruz (x) a emoção, ou as emoções, que sentiu durante a visualização das seguintes cenas do filme "A Parede".

Cena 1

Primeiro encontro entre Sofia e Miguel (ambas as personagens estavam nos seus quartos)

- Alegria
- Tristeza
- Raiva
- Medo
- Surpresa
- Aversão
- Desprezo

Cena 2

Miguel é vítima de bullying na cantina da escola.

- Alegria
- Tristeza
- Raiva
- Medo
- Surpresa
- Aversão
- Desprezo

Cena 3

Após sair do banho, Sofia encontra-se com o marido na sala, onde discutem e é violada.

- Alegria
- Tristeza
- Raiva
- Medo
- Surpresa
- Aversão
- Desprezo

Cena 4

Sofia está no quarto com uma garrafa de whisky. Bebe-a e tem a última conversa com Miguel. Miguel destrói o seu quarto.

- Alegria
- Tristeza
- Raiva
- Medo
- Surpresa
- Aversão
- Desprezo

Cena 5

Sofia pondera o que fazer. Bebe whisky e tenta suicidar-se ingerindo comprimidos.

- Alegria
- Tristeza
- Raiva
- Medo
- Surpresa
- Aversão
- Desprezo

Questionário Visualização Filme "A Parede"

I. Dados Sociodemográficos

Sexo: M F

Idade: 35

Estado Civil: Solteiro(a) Casado(a)/União de facto Divorciado(a)

II. Cenas do Filme "A Parede"

Selecione com uma cruz (x) a emoção, ou as emoções, que sentiu durante a visualização das seguintes cenas do filme "A Parede".

Cena 1

Primeiro encontro entre Sofia e Miguel (ambas as personagens estavam nos seus quartos)

- Alegria
- Tristeza
- Raiva
- Medo
- Surpresa
- Aversão
- Desprezo

Cena 2

Miguel é vítima de bullying na cantina da escola.

- Alegria
- Tristeza
- Raiva
- Medo
- Surpresa
- Aversão
- Desprezo

Cena 3

Após sair do banho, Sofia encontra-se com o marido na sala, onde discutem e é violada.

- Alegria
- Tristeza
- Raiva
- Medo
- Surpresa
- Aversão
- Desprezo

Cena 4

Sofia está no quarto com uma garrafa de whisky. Bebe-a e tem a última conversa com Miguel. Miguel destrói o seu quarto.

- Alegria
- Tristeza
- Raiva
- Medo
- Surpresa
- Aversão
- Desprezo

Cena 5

Sofia pondera o que fazer. Bebe whisky e tenta suicidar-se ingerindo comprimidos.

- Alegria
- Tristeza
- Raiva
- Medo
- Surpresa
- Aversão
- Desprezo

Questionário Visualização Filme "A Parede"

I. Dados Sociodemográficos

Sexo: M F

Idade: 36

Estado Civil: Solteiro(a) Casado(a)/União de facto Divorciado(a)

II. Cenas do Filme "A Parede"

Selecione com uma cruz (x) a emoção, ou as emoções, que sentiu durante a visualização das seguintes cenas do filme "A Parede".

Cena 1

Primeiro encontro entre Sofia e Miguel (ambas as personagens estavam nos seus quartos)

- Alegria
- Tristeza
- Raiva
- Medo
- Surpresa
- Aversão
- Desprezo

Cena 2

Miguel é vítima de bullying na cantina da escola.

- Alegria
- Tristeza
- Raiva
- Medo
- Surpresa
- Aversão
- Desprezo

Cena 3

Após sair do banho, Sofia encontra-se com o marido na sala, onde discutem e é violada.

- Alegria
- Tristeza
- Raiva
- Medo
- Surpresa
- Aversão
- Desprezo

Cena 4

Sofia está no quarto com uma garrafa de whisky. Bebe-a e tem a última conversa com Miguel. Miguel destrói o seu quarto.

- Alegria
- Tristeza
- Raiva
- Medo
- Surpresa
- Aversão
- Desprezo

Cena 5

Sofia pondera o que fazer. Bebe whisky e tenta suicidar-se ingerindo comprimidos.

- Alegria
- Tristeza
- Raiva
- Medo
- Surpresa
- Aversão
- Desprezo

Questionário Visualização Filme "A Parede"

I. Dados Sociodemográficos

Sexo: M F

Idade: 73

Estado Civil: Solteiro(a) Casado(a)/União de facto Divorciado(a)

II. Cenas do Filme "A Parede"

Selecione com uma cruz (x) a emoção, ou as emoções, que sentiu durante a visualização das seguintes cenas do filme "A Parede".

Cena 1

Primeiro encontro entre Sofia e Miguel (ambas as personagens estavam nos seus quartos)

- Alegria
- Tristeza
- Raiva
- Medo
- Surpresa
- Aversão
- Desprezo

Cena 2

Miguel é vítima de bullying na cantina da escola.

- Alegria
- Tristeza
- Raiva
- Medo
- Surpresa
- Aversão
- Desprezo

Cena 3

Após sair do banho, Sofia encontra-se com o marido na sala, onde discutem e é violada.

- Alegria
- Tristeza
- Raiva
- Medo
- Surpresa
- Aversão
- Desprezo

Cena 4

Sofia está no quarto com uma garrafa de whisky. Bebe-a e tem a última conversa com Miguel. Miguel destrói o seu quarto.

- Alegria
- Tristeza
- Raiva
- Medo
- Surpresa
- Aversão
- Desprezo

Cena 5

Sofia pondera o que fazer. Bebe whisky e tenta suicidar-se ingerindo comprimidos.

- Alegria
- Tristeza
- Raiva
- Medo
- Surpresa
- Aversão
- Desprezo

Anexo 6 Carta ao Investigador

FEELab - Laboratório de Expressão Facial da Emoção

Facial Emotion Expression Laboratory

14 Years of Pioneering and Innovation

Always emotional since 2003

Universidade Fernando Pessoa



Caro excelentíssimo investigador,

Em nome do FEELab a tarefa da sua investigação de doutoramento, que nos propôs para analisarmos, foi realizada com sucesso. Em anexo, irá encontrar toda a informação relativa à análise e interpretação das emoções básicas e micro-expressões dos participantes ao assistirem às cenas do filme “A Parede”, bem como os vídeos das cenas do próprio filme.

Mais se informa que a análise foi feita por duas vertentes: em primeiro lugar foi feito um reconhecimento de forma manual, usando a referência teórica do FACS (Facial Action Coding System, 1978), posteriormente foi feito outro, de forma automática, recorrendo ao instrumento de reconhecimento da expressão facial da emoção, o FaceReader 7.0.

A análise manual foi realizada por dois investigadores do laboratório, no qual um fez a observação da expressão facial da emoção, bem como a linguagem corporal dos participantes a partir de uma distância padrão, dando destaque à observação das macro-expressões, enquanto que outro investigador fez a análise exclusivamente da expressão facial da emoção, tendo feito aproximações de imagem (x4) para uma observação mais exata e precisa das emoções básicas e micro-expressões.

A informação obtida pela análise dos investigadores do FEELab foi publicada numa tabela em formato Excel, contendo todas as cenas (1, 2, 3 e 5), de todas as sessões (1, 2, 3, 4, 5, 6 e 7), focando individualmente em cada participante (n=29). Os participantes foram classificados por letras, começando pela letra A, da esquerda para a direita. Cada cena foi dividida em segmentos, dos quais foi feito a descrição das falas dos atores do filme e as emoções por eles evidenciada. As cenas do filme foram divididas em grelhas separadas no mesmo documento.