



UNIVERSIDADE DA BEIRA INTERIOR
Artes e Letras

Artemisa

Bruno Ribeiro de Medeiros

Trabalho de Projecto para obtenção do Grau de Mestre em
Cinema
(2.º ciclo de estudos)

Orientador: Prof. Doutor Paulo Cunha

Covilhã, Outubro de 2016

Folha em branco

Índice

1 Introdução	1
2 Pré-Produção	2
2.1 Metodologia	2
2.2 Casting, Elenco	2
2.3 Equipa técnica	3
2.4 Material	4
2.5 Repérage	4
2.6 Produção	5
2.7 A questão da comunicação nas 3 personagens encontradas	5
3 Produção	6
3.1 Produção	6
3.2 Apoios	7
3.3 <i>Mise-en-scène</i> e Realização	8
4 Pós-Produção	9
4.1 Montagem, edição	9
4.2 Opções Estéticas	11
4.3 Observação	11
5 Conclusão	12
5.1 Sincronicidades	12
5.2 Aprendizagens	12
5.3 Interpretação da experiência e observações	13
5.4 Auto-crítica	14
6 Anexos	15

Introdução

Este projecto parte da necessidade de projectar na tela certos assuntos que me inquietam. De reflectir certos conflitos de liberdade e comunicação. Neste caso, conflitos de liberdade pelo isolamento, pelo conhecimento e pela ideologia. Como estudante, considero este projecto uma oportunidade, um pouco egoísta da minha parte, para espreitar essas inquietações através da produção e realização de um filme que me serve como ferramenta de contemplação, e, para encontrar uma metodologia de trabalho de produção com a qual me identifico.

Sirvo-me de uma ficção onde lanço um protagonista que se submete a experienciar uma viagem onírica. Liberta o seu subconsciente passivo como avatar nesse espaço para contactar, contemplar, uma representação dos tais assuntos. Uso uma personagem a quem o protagonista se alia para poder aceder a esse estado onírico. Três personagens, um eremita, um repórter académico e um anarquista, que representam as liberdades em conflito. E uma sexta personagem presente, 'Manequim', que considero uma desmultiplicação da consciência do protagonista e *nêmesis* na narrativa.

Nos capítulos seguintes relato os três estágios desta produção e conclusões.

2 Pré-produção

2.1 Metodologia

Este projecto foi também uma oportunidade para testar e arriscar uma metodologia de trabalho. Neste caso, senti que não era necessário sacralizar o conteúdo do argumento, havia flexibilidade para programar a produção tendo as ideias como principal orientação de decisões. Por exemplo, inicialmente tinha ideia de o 'Manequim' ser apresentado como motorista de um carro, mas por motivos de produção optei por simplificar este espaço de acção mantendo na mesma a proximidade ao protagonista e colocando-o atrás de uma secretária de professor numa sala de aula. Não sinto que isso tenha entrado em conflito com a essência da cena, só não permitiu experimentar outros elementos de carácter técnico.

2.2 Casting, Elenco

2.2.1 Considerações

Acredito que era indiferente a aparência física ou género do elenco, desde que fosse possível alcançar a construção das personagens com base na aparência pelo diálogo, acções e pelo tema que transportam. Isso deu algum espaço para tomar decisões de casting. Apesar disso, já tinha algumas figuras em mente para as personagens. Restava verificar disponibilidade para participação. Consegui a maioria do elenco que pretendia originalmente dentro das opções, de uma forma mais natural. Deste modo, trouxe o Mário Moutinho, e Diana Sá com quem já colaborei antes, para 'Repórter Académico' e 'Artemisa', respectivamente. Sérgio Fernandes de quem fui aluno na Escola Superior Artística do Porto. Tive como excepção a atribuição de duas personagens: uma, a personagem do Anarquista, que só consegui fechar nos dois a três dias antes da rodagem da cena por sugestão de outro elemento do elenco (houve problemas de disponibilidade ou de interesse no projecto por parte das opções que tinha imaginado). Porém, fiquei mesmo muito satisfeito com a associação do Daniel Viana à personagem. Não posso ignorar que se não tivesse conseguido um actor profissional para esta personagem teria um bom desafio de produção (teria de adiar a rodagem de cena, ou mutilar a narrativa, por exemplo); a outra, o protagonista, que também foi dos últimos elementos que seleccionei. Originalmente procurava alguém mais velho e com um ar evidentemente estrangeiro. Tive uma reunião com o Marcelo Graf, no Porto, com quem já tinha colaborado anteriormente em projectos académicos no curso de licenciatura. Na altura de rodagem ele estava a residir no estrangeiro, mas achei que fazia todo o sentido incluí-lo no filme havendo disponibilidade, por já existir uma relação de confiança e porque ao nível de expressão e aspecto físico sentia que transportava a personagem com alguma naturalidade e intensidade.

2.2.2 Elenco por ordem de presença

Viajante - Marcelo Graf

Artemisa - Diana Sá

Eremita - Sérgio Fernandes

Repórter Académico - Mário Moutinho

Anarquista - Daniel Viana

Manequim - João Moutinho / Marcelo Graf

2.3 Equipa técnica

A conclusão da selecção da equipa foi quase inversa à do elenco. E em termos estratégicos foi dos desafios mais interessantes como produtor deste projecto. Na apresentação do projecto aos docentes, em Dezembro de 2015, senti alguma reprovação por ainda não ter equipa formada. Aproveito para chamar a atenção sobre a fragilidade de garantir uma equipa. Tenho a sorte de ter alguns contactos para formar equipa, por colegas da minha licenciatura no Porto, festivais de cinema, com colegas que fui conhecendo na Universidade da Beira Interior, ou outras colaborações. Na prática é útil ter os contactos, (como seria para arranjar elenco). Garantir compromisso com tanta distância às datas de produção, (principalmente nesta área), é que não faz tanto sentido. Exemplo: supunhamos que em Dezembro de 2015 tinha apresentado um elemento de equipa para um cargo no departamento de som e necessitava da colaboração deste para cinco dias de rodagem, em Junho de 2016. A data aproxima-se, surge-lhe uma proposta de serviço remunerado que coincide com as datas de rodagem. Por muito respeito que haja ao combinado em Dezembro, não é justo o produtor de um projecto académico, (que em algumas vezes só alcança orçamento para garantir despesa de transporte, alimentação e estadia de equipa e elenco), ter de chamar atenção ao compromisso. Do mesmo modo que se pode contar, com mais ou menos facilidade, ter a colaboração de boa vontade de uma actriz para um dia, fica mais complicado quanto maior o tempo de rodagem. Não faz sentido que se aplique esta mesma lógica a um director de Som por exemplo? (Isto não é uma crítica aos docentes, que com certeza têm de lidar com o sistema. Apenas senti necessidade de referir ser necessário haver alguma sensibilidade com a própria área profissional que se está a formar no ensino superior).

Os primeiros elementos com quem consegui criar compromisso foram, a Catarina Silva (anotação) e o Pedro Bessa (direcção de fotografia e direcção de arte). Como estes dois elementos, eu e grande parte do elenco tinha residência, na proximidade, ou no distrito do Porto, já se previa que seria mais fácil juntar a produção no norte do país. Seria complicado colaborar com colegas de turma para este projecto, nas datas de rodagem, por motivos de ocupação académica. Ex-colegas de licenciatura empregados, fora, ou na área estavam ocupados. Alguns dos que vão fazendo trabalho em regime *free lancer* não podiam garantir disponibilidade. Decidi relaxar um pouco essa procura e mais próximo da rodagem foi mais fácil garantir equipa. No departamento de som consegui colaboração do Tiago Siopa para direcção de som, e da Maria Moura como assistente. Para me assistir na produção, Armanda Oliveira e José Medeiros. Para me assistir na realização, João Moutinho. Infelizmente, não consegui assistentes para o Pedro Bessa. Uma pessoa que estaria disponível teve de cancelar e até ao próprio dia de seguir para Paredes de Coura ainda andava atrás deste elemento. Sem dúvida que a curta teria beneficiado de ter alguém a assistir na imagem e havia espaço. A selecção desta equipa também não foi 100% inocente, fui exigente em lutar por pessoas com energia e em quem confio. Apesar das dificuldades e digo-o com toda a sinceridade, tive a sorte de conseguir uma das equipas mais dedicadas e com sentido de missão com quem já tive oportunidade de trabalhar. É mesmo uma honra.

2.4 Material

Após visitar os locais de rodagem, ao fazer contas à produção, cheguei à conclusão que não faria sentido, usar um veículo para transporte de material para ir buscar material à UBI seguir para as rodagens regressar e possivelmente regressar ao norte. Optei por abdicar do material da universidade. O material usado foi o pessoal de equipa e de um apoio.

2.5 Repérage

Como consegui ter apoio da Câmara Municipal de Paredes de Coura, dar alojamento a uma parte da equipa/elenco na região e pela diversidade de *décors* e alternativas no local, fez sentido esta escolha para ter um controlo maior de orçamento e avançar com a visita aos *décors*. Filmaram-se as cenas todas nesta região, com excepção das cenas de praia e sala de espera que foram filmadas nas praias de Leça da Palmeira (dia 3 de Maio) e nas salas de aula de um edifício da Escola Superior Artística do Porto nos últimos dois últimos dias de rodagem (dia 12 e 13 de Maio)

2.6 Produção

Como existia uma cena exterior prevista para gravação numa praia, escolhi orientar a produção para o início do mês de Maio, contando com clima menos hostil para a rodagem e desocupação de espaço balnear. Isto desafiou-me a fazer alterações técnicas e criativas. Transformei a cena representada por Mário Moutinho para se passar dentro de um monitor televisivo. Colocar a personagem fechada num espaço mais limitado dentro dos enquadramentos finais e com distância à realidade espacial do protagonista, (até porque isso implicaria a disponibilidade por mais dias do Marcelo Graf). Fiz questão de a gravar num formato diferente, editar os conteúdos e transferir para VHS para ser usada fisicamente na gravação da cena em questão na semana seguinte. Afastei esta data para fora do resto das rodagens. Aumenta o custo de produção mover a equipa e elenco num dia à parte, (que nessa data estava reduzida a um total de cinco elementos), mas acredito que o resultado ganhou outro valor e justificou o investimento.

2.7 A questão da comunicação nas 3 personagens encontradas

Construí os diálogos com intenção de dificultar uma primeira leitura da informação que as três personagens parecem esforçar-se em transmitir. Crio um indivíduo que dedicou muito tempo em busca da liberdade pelo conhecimento e assim foi ignorando o prazer de viver e de se relacionar com os outros - 'Repórter Académico'. Um eremita que se isolou da sociedade para ter liberdade de acção e desocupar-se de responsabilidades com os seus semelhantes, porém não se livrando de estar acompanhado por si mesmo. (Pelo isolamento altera a capacidade de comunicar de forma natural). E o terceiro elemento seria uma pessoa que conseguiu alcançar uma liberdade ideológica mas que não é capaz de tomar acção, nem de comunicar com clareza pelo estado ébrio.

(Em versões mais primitivas da narrativa existem personagens que acabaram por se dissolver noutras, ou ser suprimidas na totalidade. Por exemplo, tinha intenção de acrescentar outro encontro com uma personagem que colocasse o problema da liberdade pela tecnologia e alienação que isso provoca. Ou de criar uma personagem própria para o conflito no final da narrativa que acabei por dissolver na figura do manequim, tornando-o híbrido das duas. Imaginava o manequim como uma figura mais vulgar de manequim de montra. E a personagem do confronto final como uma entidade mascarada com comportamentos mais selvagens. Por questões práticas de produção e simplificação optei por fazer estas subtrações, e acredito que no geral a narrativa beneficia.)

3 Produção

3.1 Produção

Rodagens:

3 de Maio, gravação da cena com Mário Moutinho de manhã - Rodagem calma, sem problemas externos de clima ou ocupação do *décor* público. Houve um plano que se repetiu várias vezes e que apesar de ser mais custoso em termos de cansaço do actor e tempo de rodagem acabou por ser suprimido na montagem da cena à qual pertence;

Final do dia 8 de Maio, partida da equipa e elenco. Instalação da equipa em Paredes de Coura - Parte da equipa reúne-se no Porto outra em Matosinhos. Reunião rápida para combinar o percurso de viagem e primeiro contacto entre alguns elementos da equipa. Chegada a Paredes de Coura, parte da equipa fica em minha casa, outra parte e elenco ficam alojados no Repouso do Peregrino que foi uma solução económica para suportar parte das estadias;

9 de Maio, gravação de chegada do protagonista ao acampamento de manhã e filmagem da cena com Diana Sá no final do dia - Pessoalmente não tinha intenção de começar rodagens de manhã, mas o meu assistente de realização achou que seria sensato avançar e só posso concordar que foi a melhor opção. Por experiências anteriores de rodagem, cheguei à conclusão que uma parte das produções tinham problemas por causa das rodagens no primeiro dia, normalmente por não terem tanta margem de manobra de tempo inicial (em caso de algum atraso, imprevisto) e porque a primeira filmagem por vezes é planeada sem contar com a tomada de ritmo de trabalho da equipa. Como havia alguma margem de manobra, filmou-se e aproveitamos para planear e simplificar a rodagem em geral. Por consequência, no final do dia acabou por se filmar menos do que se tinha planeado para a personagem da Diana Sá e captamos o essencial. Neste dia, captaram-se também algumas experiências improvisadas, (que acabaram por não chegar à edição final, mas enriqueciam outra liberdade na montagem);

Tarde de dia 10 Maio, filmagem da cena do Eremita - Como as condições atmosféricas não eram as melhores, acabamos por ser mais prudentes e não avançamos com a filmagem na paisagem protegida do Corno do Bico. Optámos por um *décor* mais próximo de casa e adaptamos um pouco a *mise-en-scène* ao novo espaço. Gravou-se a cena, e Sérgio Fernandes seguiu viagem. De repente o sol aparece... Foi a única cena que me causou alguns arrependimentos. Com os conhecimentos actuais, apostaria em arriscar filmar no local planeado em *repérage* porque não houve assim tanta precipitação e o *décor* original era riquíssimo;

Na madrugada, de dia 10 para dia 11, filmou-se a cena de conflito final - Para iluminar esta cena foi necessário o uso de um gerador, que tornava praticamente obsoleto o trabalho do departamento de som. Provavelmente foi o momento da semana mais exigente para a resistência física e que causou mais fadiga na equipa e elenco. Quando terminamos houve uma reunião de equipa para relaxar um pouco e tomar decisões para os dias seguintes. Faltava decidir o *décor* para a cena que acabou por ser nas salas de aula da ESAP, e para a cena do 'Anarquista';

No final do dia 11 filmou-se a cena do Anarquista. No tempo do actor chegar a Paredes de Coura, de eu lhe apresentar o projecto e discutir a personagem que lhe dizia respeito a equipa estava a transformar uma cozinha normal, para ganhar a aparência de uma taberna. Quando cheguei ao *set* fiquei mesmo muito satisfeito com o resultado, foi uma grande surpresa. Não contava que aquele espaço tivesse tanto potencial de se aproximar da estética que eu tinha imaginado, a equipa esteve de parabéns. O actor seguiu para o Porto e a equipa descansou;

No dia seguinte a produção regressa ao Porto a fim de encontrar o *décor* da 'sala de espera', correndo o risco de falhar e nesse caso a produção provavelmente seria terminada. Tive de fazer alguns telefonemas ainda durante a viagem, para encontrar solução. Conseguimos autorização e apoio para filmar a cena durante a tarde. A captação de som neste espaço era praticamente inutilizável pelo ruído da cidade e aulas nas salas ao lado, e esse departamento saiu para a cidade do Porto para captar alguns sons de ambiente. Por motivos de encerramento do edifício tivemos de adiar a filmagem de um último plano que tinha ficado por gravar para o dia seguinte. Na sexta-feira, dia 13 de Maio, sem ser necessária a presença da equipa toda, filmamos o tal plano e concluiu-se a produção.

3.2 Apoios

Câmara Municipal de Paredes de Coura

ESAP - Escola Superior Artística do Porto

ICA - Instituto do Cinema e Audiovisual

UBI - Universidade da Beira Interior

Videocontacto Tecnologias de Informação, Lda

3.3 *Mise-en-Scène* e Realização

Admito que o acumular de tarefas durante a produção me complicou um pouco mais a concentração, mas nada que considere de muito grave.

Ter tomado uma postura de atenção ao que as cenas pediam. - Questionar se determinado uso de alguma coisa contribuía realmente para o que queria ver projectado. - Ou se certa prestação do elenco estava a criar algum desconforto e se podíamos ir por outro lado. Foram das melhores armas para tomar de decisões.

4 Pós-produção

4.1 Montagem, edição

Foi-me aconselhado várias vezes passar o material de rodagem para outra pessoa. Principalmente porque não teria tanta capacidade de perder amor a certos planos e a minha relação com o material impedir-me-ia de ter um olhar fresco sobre o material. Permanecendo na condição de estudante, sinto que era oportuno correr o risco e avançar com o processo da montagem e colocar essas crenças em causa. Não me assusta muito o processo de ‘auto-destruição’, mutação dos significados na montagem. É preciso ter paciência, espírito crítico, sinceridade e saber quando é que se está a precisar de uma pausa com distanciamento à matéria. Ao longo deste processo fui encontrando um método que para mim é eficaz, pode é ser mais moroso. Aconteceu uma pausa entre a rodagem e a montagem. Mas pelo meio, comecei por largar os brutos todos numa sequência de montagem, organizados pela ordem de captura. Observei o material todo para ter um primeiro conhecimento do que existe. Fiz uma primeira sincronização dos ficheiros de som com a imagem para também ter noção dessa parte do material (ver abaixo Ilustração 1). Uma parte má deste processo foi que criei uma aversão a duas cenas. Numa porque meti na cabeça que estava desiludido com o material disponível e estava a ter a ilusão que a curta em geral era uma desgraça e como conjunto estava condicionada por essa cena. E noutra porque estava intimidado por uma quantidade de material consideravelmente maior que as outras cenas e onde percebi que teria de fazer uma selecção atenta e demorada para daí derivar e alcançar uma matéria final. Foi preciso paciência principlamente para resolver estas sensações e algum espírito crítico. Criei outra sequência de montagem como plataforma de selecção (ver abaixo Ilustração 2). Fiz a minha própria anotação dos brutos e comparava com as tabelas de anotação da equipa. Adicionei os brutos que considereei relevantes à sequência que usei como plataforma de selecção, organizei-os por ordem narrativa. Depois fui criando plataformas para editar e fazer testes com cada cena. Dupliquei a plataforma de selecção e a uma renomeei como ‘plataforma de subtracção’ de onde subtraía tudo o que estava em excesso. Depois fiquei com uma matéria com um aspecto mais próximo do final, que me dava uma ideia aproximada da duração das cenas e da curta, (no caso de encontrar alguma limitação, ou insatisfação com determinado *take* quando o corte não estava a funcionar com outro plano, regressava à plataforma de selecção para conhecer outras possibilidades). À medida que sentia que uma cena estava muito próxima do seu aspecto final adicionava-a a uma nova plataforma que chamei ‘Composição Final’, (ver abaixo Ilustração 3). Pelas pausas, consegui aceder a certas ideias. E introduzia novas experiências para testar. Senti que a cena do ‘Eremita’ estava a precisar de outro aspecto para dar assumir melhor a entrada na realidade onírica. Pelos efeitos de sobreposição de imagem e som de dois *takes* parece-me que fica a sensação de estar a acontecer uma tempestade temporal, as acções multiplicavam-se e voltavam a encontrar-se

na mesma posição temporal. E acho que isso também entra no espírito das questões de conflito de liberdade. A liberdade de acção que se determinaria em mais que um rumo possível. Adopto o mesmo estilo de efeitos na cena do ‘Anarquista’. Mas com outra intenção simbólica a de parecer que se está a criar um caos de memória aliada por vezes aos movimentos de câmara para transmitir uma percepção ébria da realidade. Faço uso de velocidades diferentes na cena do ‘Repórter Académico’, aumento a velocidade da acção deste personagem para entregar uma expressão de comicidade à acção. Mais tarde na curta aumento da velocidade na introdução ao ‘Anarquista’ é usada para realçar o olhar da personagem para sugerir um olhar analítico, julgador que avalia o protagonista. Concluí que tinha de alterar a linguagem de cada cena para ter um carácter próprio e gerar uma nova cumplicidade entre cada cena, para determinados efeitos não parecerem demasiado descontextualizados.

Nas ilustrações seguintes apresento a organização da montagem em estágios diferentes

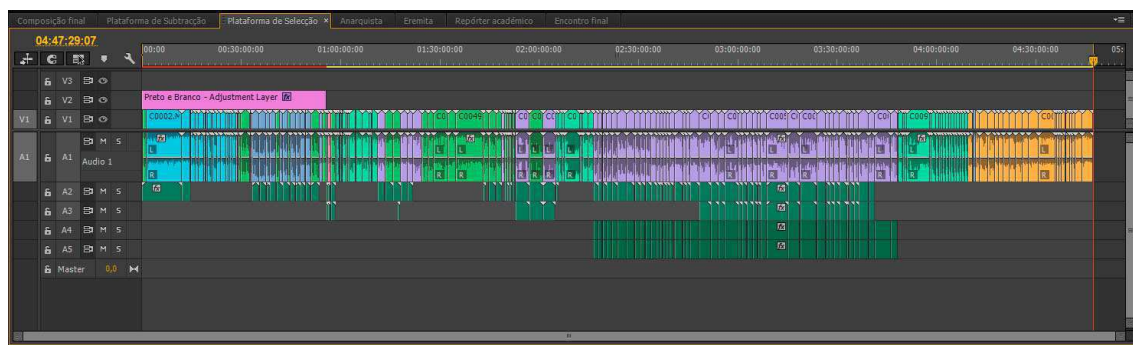


Ilustração 1

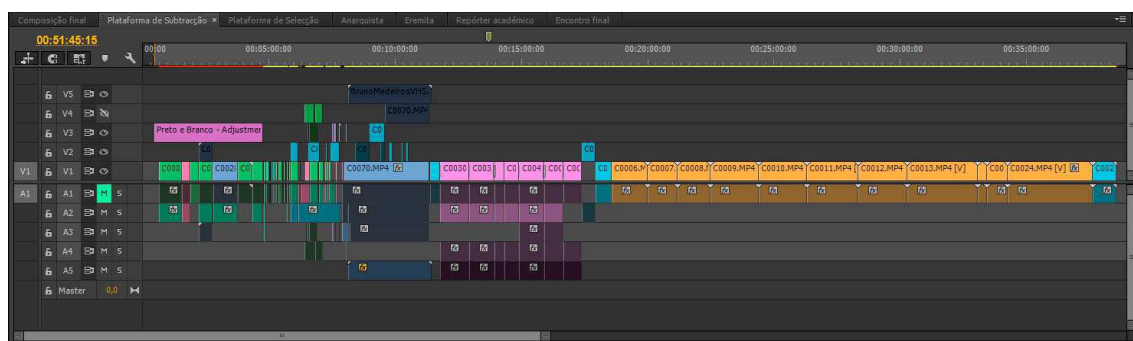


Ilustração 2

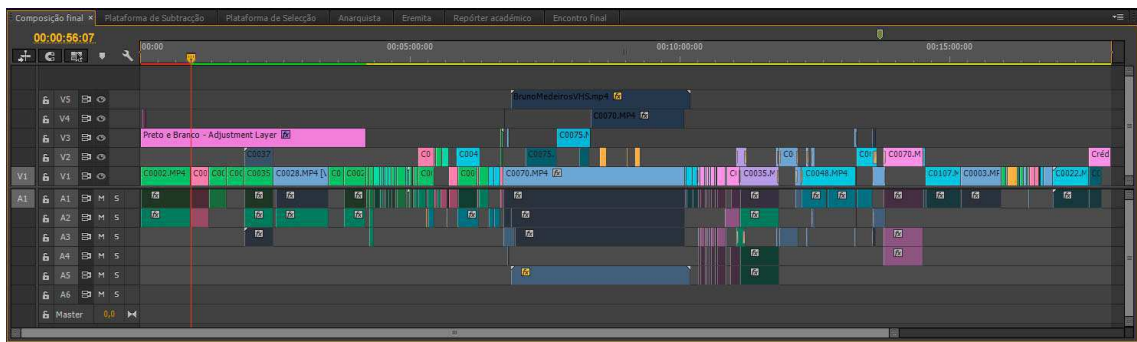


Ilustração 3

4.2 Opções Estéticas

Optei por ter o início da curta a preto e branco até à passagem para o espaço onírico, para distinguir os espaços da realidade e por razões simbólicas, transição do real filtrado pelo dualismo para realçar a experiência do novo espaço.

Quanto aos pontos de vista, posição da câmara, seleccionei posições que fizessem com que o espectador partilhe o espaço com os encontros do protagonista. Inicialmente monta-se uma espécie de palco para o Eremita apresentar a nova realidade. Apesar de uma linguagem codificada pode parecer que sabe alguma coisa que nós não conhecemos sobre o que se está a passar ou vai acontecer e a partir daí partilhamos a experiência com o protagonista, estamos sentados com as personagens. Opto por deixar a câmara no ponto de vista dos objectos, ou nos lugares que ficam desocupados.

Como espectador reparei que durante outros filmes, por vezes, certos planos provocam um efeito hipnótico que ajuda a desorientar a minha consciência para outros lugares, dou por mim a ver um plano de água, ou vapores e a pensar em coisas que não têm nada que ver com a projecção. Abre-se um estado pré-meditativo, ou de alguma transcendência. Resolvi experimentar incluir alguns destes planos no início da curta, através da exibição dos elementos, movimentação da água no fundo, chamas e fumos, sem conhecer quais possam ser os resultados mas com intenção de provocar este efeito e enriquecer o projecto.

Por sugestão resolvi inserir alguns *frames* subliminares na cena do Eremita, quando diz as palavras ‘Morte’ e ‘Perturbação’

4.3 Observação

Como houve algum atraso na montagem e alguma indisponibilidade de calendário com a equipa para completar a pós-produção, não foi possível aprimorar o filme como gostaria ao nível do som e da correcção de cor.

5 Conclusão

5.1 Sincronicidades

Este filme é possivelmente sobre um naufrágio voluntário tanto na narrativa como no acto de produção e realização. Uso de *storyboards*, ou levar o argumento demasiado a sério podia ter comprometido esta experiência. Ter dado espaço para certas coisas acontecerem por si de-me prazer, foi como ver uma autonomia peculiar dos eventos. Foi um bocado como um cientista louco que atira certos elementos para dentro de um tubo de ensaio sem saber que reacções possam acontecer, mas com esperança que alguma coisa dramática ou surpreendente aconteça com a combinação. No final, conhecendo um pouco melhor o elenco, gosto de perceber que há algumas características partilhadas entre o elenco e personagens. Por esse motivo decidi alterar o nome que inicialmente tinha para o filme, ‘Perturbação’, para ‘Artemisa’. Acho que inicialmente seria, ‘Perturbação’, por tratar de assuntos que me inquietam e estar incluído numa fala do personagem Eremita. Porém alterei a escolha por sentir que havia uma relação entre a personagem representada pela Diana Sá com a deusa Ártemis. Curiosamente algumas plantas da espécie *Artemisia* têm propriedades oneirogénicas.

5.2 Aprendizagens

Com esta metodologia sinto que consegui ter uma produção mais relaxada perante o imprevisto. Na eventualidade de perder um adereço, décor, ou de perder alguém do elenco teria mais flexibilidade para arranjar uma solução. A principal guia de filmagem deve ser a minha curiosidade como espectador em ver os assuntos representados. Cedi também algum espaço na altura de rodagem para o contexto gerado pela cena contribuir naturalmente para a *mise-en-scène*. Não ceder ao impulso de censurar, interromper a acção quando se afasta do planeado. Deixar que os materiais reagissem e beneficiar desses resultados para adicionar novos conteúdos à narrativa de uma forma muito genuína. Como a construção do castelo de areia que naturalmente se desfez. Acredito que a narrativa beneficiou simbolicamente com a aceitação da personagem da sua impotência ou incapacidade em construir algo, na sua tentativa de recuperar a infância perdida. Ou, quando se fez um primeiro ensaio da cena de confronto final, o ‘Manequim’ derrotou o ‘Viajante’, isso não fazia parte da ideia original, mas na altura senti que faria todo sentido explorar aquela vitória e ver onde isso levava. Talvez a parte do argumento que não consegui abandonar totalmente tenha sido a das falas dos personagens.

Sinto que ter usado o filme como meu objecto de estudo na tela e na plataforma de montagem foi uma experiência muito satisfatória.

Honestamente, durante a rodagem dava por mim a pensar “Porque é que me estou a sentir estúpido?”, ou “Isto não está certo mas não sei porquê. Vamos fazer as coisas de outra maneira”. E encontrava soluções e resultados surpreendentemente mais acertados. Sinto que abrir espaço para a intuição e manter sensibilidade para essas sensações oferece uma protecção que outros tipos de planeamento mais racionais não conseguem atingir. Não quero com isto tirar importância aos outros métodos de trabalho, imagino que poderá haver uma combinação moderada de métodos e adaptados especificamente à produção, ou a uma cena que assim o exija, seja o mais sensato, depende do contexto.

Na minha opinião enquanto espectador, a Nemesis nesta narrativa é a ‘perda da memória’ e a ‘tomada de consciência’, representada pela personagem do Manequim. E fico com a sensação que o conflito da liberdade pela contemplação seriam esses dois elementos.

5.3 Interpretação da experiência e observações

Porque é que o manequim não está presente na cena do eremita? Porque é que a figura do manequim está presente em várias cenas mas não se fala disso? Como espectador partilho que na minha visão actual o manequim é como uma parte da consciência do protagonista que vigia a acção, só quando é activada de certa maneira é que se manifesta. Não aparecer na cena do Eremita pode revelar que a psique do protagonista se distraiu com essa parte da consciência e perde a capacidade de vigilância. Ter mantido o ‘beijo’, que não estava planeado, na montagem final trouxe uma diversidade de interpretações interessante, faz lembrar narrativas de contos como ‘Pinóquio’, ‘Branca de Neve’, ou ‘Bela Adormecida’. O inanimado ganha vida. O último olhar para a câmara, no final, pode fazer ponte da tomada de consciência do protagonista com a quebra da 4ª parede, cumplicidade com a consciência do espectador. Talvez não se trate de uma despersonalização mas um regresso das partes ao seu estado natural.

Não sinto necessidade de impor estas visões a possíveis espectadores do filme, nem me preocupa se fui eficaz em transmitir essas ideias, a minha intenção era fazer este filme para satisfazer as minhas curiosidades.

Gostava de partilhar que durante o semestre de pré-produção, assim que consegui o manequim como adereço, achei que seria interessante fazer uma experiência. Coloquei o manequim no canto do meu quarto sentado numa cadeira e virado para a cabeceira da minha cama. (Na altura a única diferença de aspecto era que não tinha o cabelo sintético que usa no filme). À medida que o semestre ia passando, de vez em quando movia-o para um pouco mais perto da minha cama, até o ter à cabeceira nos últimos tempos. Foi uma experiência interessante! Não sei ao certo no que isso resultou, mas senti que fui ficando habituado à presença e estava a sentir outras intensidades que espero ter levado para o filme.

5.4 Auto-crítica

Sinto que tive oportunidade de errar e aprendi que um dos piores obstáculos para liderar uma equipa era mostrar incerteza. Responder com um “acho que devíamos isto” em vez de um “vamos fazer isto” tem efeitos diferentes e muito directos na prestação da equipa. Actualmente, creio que se deve manter incerteza mas não a exhibir verbalmente.

Uma coisa que me fez sentir alguma imaturidade como realizador foi repetir vários *takes*, ou fazer tomadas de plano com justificação de ter mais cobertura, ou por segurança, sem tentar perceber se havia mesmo necessidade desse comportamento. Acho que pode revelar alguma falta de concentração da minha parte.

Provavelmente, construir as personagens desde raiz com o elenco, se for possível garantir o compromisso até à rodagem parece-me um desafio que tenho de experimentar na próxima oportunidade. Se neste filme as falas fossem mesmo dos actores como personagens, acredito que haveria mais espaço ainda para a tal autonomia da narrativa do filme.

6 Anexos

Perturbação

Novembro de 2015 - Versão apresentada aos Docentes em Dezembro, de 2015

Perturbação

Maio de 2016, - Última versão antes de rodagem

Perturbação
De
Bruno Medeiros

Novembro, de 2015

INT. NOITE, 'CAVERNA'

Sombras projectadas pelo fogo na parede. Ouve-se ritmo em percussão. Uma mulher, (BRUXA), movimenta-se num estado de transe. Um homem, (TURISTA), está sentado junto às chamas, com olhar perdido no horizonte, tem o rosto pintado. A Bruxa pega num pires e transmite-o ao Turista. Ele agarra-o. A Bruxa tapa-lhe os olhos e coloca-o em posição deitado. A Bruxa senta-se em cima dele e coloca-lhe as mãos no pescoço como se o fosse asfixiar. A percussão pára. Ele liberta uma expiração.

EXT. AMANHECER, PRAIA

Ouvimos o som do mar, o Turista está deitado junto à água. Acorda, olha em volta. Vê alguém parado ao longe. Levanta-se e dirige-se para lá. Quando se aproxima percebe que a figura está voltada para ele e segura uma placa, onde se lê 'Bem-vindo'. É um MANEQUIM de exposição, ao seu lado encontra-se um saco desportivo. O Turista abre o saco e veste-se. Olha para o rosto do Manequim, parece olhar de volta.

INT. CARRO, ESTRADA

O Manequim está no lugar do condutor e o Turista no lugar do passageiro de trás. Olha para o Manequim, tem a boca fechada. Aproxima-se entre o banco do condutor e do passageiro da frente, abre o porta luvas, encontra uma cassete de VHS, um cachimbo, saco com tabaco, um garfo, uma flauta e uma caixa. Olha para o Manequim que parece concentrado na condução. Pega na caixa e leva-a para o banco de trás. Abre-a e surpreende-se, olha desconfiado para o Manequim, tira um bombom de chocolate, come-o, fecha a caixa e guarda-a.

EXT. MONTANHAS, DIA

O Manequim está parado ao lado do carro. O Turista dirige-se para um homem, (EREMITA), que está sentado numa pedra.

TURISTA

Bonjour!

Sem devolver o olhar o Eremita responde.

EREMITA

Ó viajante! Afastas-te da urbe.--
Pobre gente adormecida. Estavas à
tua espera!?

(CONTINUED)

(acena negativamente)
 Aqui não. -- Armazenas tempo.--
 Toma!
 (oferece uma chave ferrugenta
 presa a um cordão)
 Esta nada abre!

O Turista aceita. Coloca-a ao pescoço. O eremita olha para ele com um sorriso. O Turista procura no bolso e tira a caixa de bombons, entrega-a ao Eremita e devolve sorriso. O eremita recebe-a. Abre.

EREMITA
 Não comas estas merdas!

Atira a caixa para o abismo. O Turista fica atrapalhado.

EREMITA
 A estabilidade é a morte!--
 E a morte não existe! Pois é! A
 morte, não existe!

Levanta-se da pedra, aproxima-se do turista.

EREMITA
 Perturbação!-- Perturbação...

Faz um gesto ao Turista para este voltar para o Carro. O Turista hesita. O Eremita confirma a direcção. O Turista segue para o carro e o Eremita volta para o assento de pedra.

INT. CARRO, ESTRADA

O Turista tenta tocar a flauta sem sucesso. Deixa de insistir e pega no garfo. Procura um sítio onde o inserir ou um objecto para picar. Olha para o Manequim e aproxima-lhe o garfo ao ombro. Hesita. Dá-lhe uma picadela. Nada acontece. Guarda o garfo no bolso junto ao peito.

EXT. PRAIA, COSTA ROCHOSA

Um homem, (EXPLORADOR), pesquisa o solo e segura uma bateia onde colecciona conchas, pequenas pedras e ossos de aves marinhas. O Turista aproxima-se.

EXPLORADOR
 So, Nat'rlists observe , a Flea
 Hath smaller Fleas that on him
 prey,
 And these have smaller Fleas to
 (MORE)

(CONTINUED)

EXPLORADOR (cont'd)

bite 'em,
And so proceed ad infinitum. --

O Turista inspeciona o conteúdo da bateia.

EXPLORADOR (CONT'D)

Num minúsculo canto do universo encontramos fenómenos que nos permitem compreender informação de outros cantos. Ver semelhança entre a estrutura da História e uma floresta.-- Entropia, emergência, transformação, mutação. Ouvir mitose nos processos industriais e meiose nos processos do artista. Digestões cósmicas. Combustão química da vida.

O Manequim usa um detector de metais na praia. Encontra lixo.

EXPLORADOR

Infinito que se projecta no infinito. E tudo acontece.-- Que importa?-- Inevitavelmente, fazer parte do que aí vem. Sendo o que outrora foi.

O Manequim encontra uma moeda de 100 escudos.

CUT TO:

O Manequim segura um gelado de cone. Tem a boca suja.
O Turista tira-lhe o gelado e começa a comer. O Explorador dirige-se ao Manequim.

EXPLORADOR

Para que serve aproximar verdades de uma composição maior se a ilusão aleija menos?

O Manequim não responde.

CUT TO:

O Explorador usa um balde e uma pá de plástico para construir um castelo de areia. Ao longe junto ao Manequim, o Turista acena e o Explorador acena de volta com um sorriso.

INT. NOITE, TABERNA

O Turista pede um fino. Num canto escuro, um homem (ANARQUISTA) que resmunga sozinho convida-os à sua mesa.

Instalam-se. O manequim segura uma garrafa de absinto. O anarquista serve tinto.

ANARQUISTA

Basta olhar as aves que descansam nos seus ombros. Como se entregar a responsabilidade de defender a colheita a um mal-empalhadinho qualquer fosse resolver alguma coisa-- Solução!? Quando a aldeia não sabia agir, ou ter a responsabilidade de agir, anunciava um prêmio à cabeça do lobo. Apareciam caçadores para livrar o mal. Custoso mas eficaz.

Erguem-se os copos e brinda-se.

ANARQUISTA

Reprovar as diferenças é fácil mas não é a gerar ilusões de igualdade quando ela não existe que se faz alguma coisa.--

Brinda-se. O Turista está distraído não entende bem o que se está a passar mas está a apreciar o convívio.

ANARQUISTA

Prefiro não me conformar mas também não me agrada agir.-- Cada um por si mas, com um acordo, um documento moderador, um compromisso mínimo. Pedacinhos de tinta.--

Brinda-se.

ANARQUISTA

Se já existe anarquia global, dividida em culturas, que reage aos movimentos de um verdadeiro monstro sobre-humano, cujo sangue é o capital, em conjunto a outras criaturas como os mercados, por que não assumir a insanidade em pertencer a um território e insistir em expor as culturas ao caos? Vai ficar pior?

(CONTINUED)

Brinda-se. O Anarquista detecta um aroma estranho. O Turista também nota. Olha para o Manequim, não se mexe. O Turista levanta-se repugnado com o cheiro. O Anarquista olha triste para o copo vazio e serve-se. O Turista sai.

ANARQUISTA
Que cheiro a merda!

INT. CARRO, ESTRADA

O carro move-se numa paisagem estranha, fazem-se curvas. O Turista desfez a cassete, a fita está espalhada. Fuma cachimbo.

EXT. NOITE, FLORESTA

O carro está parado, houve um acidente. A cabeça do Manequim está sobre o volante, um braço solto em cima do painel de instrumentos, o tronco desmembrado, uma perna e um braço juntos a uma roda. O Turista caminha na floresta. Ouve barulhos, algo se aproxima. Arma-se com o garfo. Aparece uma criatura, (BESTA), pelo arvoredor, também com um garfo. Tem uma máscara a ocultar o crânio. Observam-se, hesitam. A Besta faz pequenos movimentos agressivos, por fim investe na direcção do Turista. Ele defende-se e derrota-a. Tira-lhe a máscara, é ele mesmo. Vê que também está ferido. Começa a cair.

INT. NOITE, 'CAVERNA'

O Turista acorda. A Bruxa não está lá. Sai da caverna

FIM

Perturbação
De
Bruno Medeiros

Maio, de 2016

EXT, ENTARDECER, PARQUE DE CAMPISMO

Um homem(TURISTA), aguarda junto a um rio. Atravessa um caminho sob árvores e encontra um acampamento. Aproxima-se de uma tenda um pouco afastada das outras.

INT. NOITE, TENDA

Sombras projectadas pelo fogo na tela da tenda. Ouve-se ritmo em percussão. Uma mulher, (BRUXA), movimenta-se num estado de transe. O Turista, está sentado junto às chamas, com olhar perdido no horizonte. A Bruxa pega num pires e entrega-o ao Turista. Ele agarra-o. A Bruxa massaja-lhe as têmporas e tapa-lhe os olhos. A percussão pára. O pires cai.

INT. SALA DE ESPERA

O Turista está sentado numa sala de espera. Um relógio na parede. Ouve-se o som do mar. O Turista acorda, olha em volta. Uma mesa com revistas em branco. Vê alguém num balcão de atendimento. Levanta-se e dirige-se para lá. Quando se aproxima percebe que a figura é um MANEQUIM de exposição. Olha para o rosto do Manequim, parece olhar de volta. Perde o interesse e volta-se para a mesa. Encontra um garfo e uma caixa. Olha para o Manequim que parece concentrado no horizonte. Pega na caixa e leva-a para um banco. Abre-a e surpreende-se, olha desconfiado para o Manequim, tira um bombom de chocolate, come-o, fecha a caixa. O garfo cai da mesa e emite um brilho estranho. Olha para o chão, estende o braço para apanhar o garfo.

EXT. MONTANHAS, DIA

O Turista toca no garfo que está em cima de uma pedra com musgo. Descobre-se noutro espaço. Começa a explorar. Alguém está sentado de costas num penedo, (EREMITA). Sem devolver o olhar o Eremita responde.

EREMITA

Ó viajante! Afastas-te da urbe.--
Pobre gente adormecida. Estavas à
tua espera!?

(acena negativamente)

Aqui não. -- Armazenas tempo.--
Toma!

(oferece uma chave ferrugenta
presa a um cordão)

Esta nada abre!

(CONTINUED)

O Turista aceita. Coloca-a ao pescoço. O Eremita olha para ele com um sorriso. O Turista procura a caixa de bombons, entrega-a ao Eremita e devolve sorriso. O Eremita recebe-a. Abre.

EREMITA

Não comas estas merdas!

Atira a caixa para o abismo. O Turista fica atrapalhado. Ouve-se um corvo e cai um pão do céu.

EREMITA

A estabilidade é a morte!--
E a morte não existe! Pois é! A
morte, não existe!

Levanta-se do penedo, aproxima-se do turista.

EREMITA

Perturbação!-- Perturbação...

Faz um gesto ao Turista para regressar à posição inicial. O Turista hesita. O Eremita confirma a direcção e volta para o assento de pedra. O Turista volta para a posição original e encontra uma cassete (VHS) por cima da pedra, onde estava o garfo.

INT. SALA DE ESPERA

Pega na cassete e encontra-se na sala de espera. Outro relógio substitui o lugar do anterior na parede.

Em cima da mesa da sala está um televisor com um leitor VHS. Insere a cassete no leitor. Liga a televisão.

[EXT. PRAIA - DIA (REPORTAGEM NA TV)]

Um homem, (ACADÉMICO REPÓRTER), pivô numa reportagem junto à costa.

ACADÉMICO REPÓRTER

Num minúsculo canto do universo encontramos fenómenos que nos permitem compreender informação de outros cantos. Ver semelhança entre a estrutura da História e uma floresta.-- Entropia, emergência, transformação, mutação. Ouvir mitose nos processos industriais e meiose nos processos do artista. Digestões cósmicas. Combustão química da vida.

(CONTINUED)

Encontra uma moeda de 100 escudos. Sorri.

ACADÉMICO REPÓRTER

Infinito que se projecta no infinito. E tudo acontece.-- Que importa?-- Inevitavelmente, fazer parte do que aí vem. Sendo o que outrora foi.

Surge uma legenda 'Aproxime o seu gelado ao canto superior direito do ecrã'.

O Professor segura um gelado de cone. Tem a boca suja. O Turista também tem um gelado de cone, começa a comer. O Professor parece que repara no Turista. Começam-se a imitar.

ACADÉMICO REPÓRTER

Para que serve aproximar verdades de uma composição maior se a ilusão aleija menos?

O Explorador usa um balde e uma pá de plástico para construir um castelo de areia. Tem um camião de plástico por perto. O Turista acena e o Professor acena de volta com um sorriso. O turista desliga a televisão.

INT. NOITE, TABERNA

Num canto escuro, está uma mulher (ANARQUISTA) que resmunga sozinha convida-o à sua mesa.

Instalam-se. O manequim segura uma garrafa verde. A Anarquista serve tinto ao Turista.

ANARQUISTA

Basta olhar as aves que descansam nos seus ombros. Como se entregar a responsabilidade de defender a colheita a um mal-empalhadinho qualquer fosse resolver alguma coisa-- Solução!? Quando a aldeia não sabia agir, ou ter a responsabilidade de agir, anunciava um prémio à cabeça do lobo. Apareciam caçadores para livrar o mal. Custoso mas eficaz.

Erguem-se os copos e brinda-se.

ANARQUISTA

Reprovar as diferenças é fácil mas não é a gerar ilusões de igualdade
(MORE)

(CONTINUED)

ANARQUISTA (cont'd)
quando ela não existe que se faz
alguma coisa.--

Brindam. O Turista está distraído não entende bem o que se está a passar mas está a apreciar o convívio.

ANARQUISTA
Prefiro não me conformar mas também
não me agrada agir.-- Cada um por
si mas, com moderação. Um
compromisso mínimo. Pedacinhos de
tinta.--

Brindam.

ANARQUISTA
Se já existe anarquia global,
dividida em culturas, que reage aos
movimentos de um verdadeiro
monstro, cujo sangue é o capital,
por que não assumir a insanidade de
pertencer a um território e
insistir em expor as culturas ao
caos? Vai ficar pior?

Brindam. A Anarquista detecta um aroma estranho. O Turista também nota. Olha para o Manequim, não se mexe. O Turista levanta-se repugnado com o cheiro. A Anarquista olha triste para o copo vazio e serve-se. O Turista sai.

ANARQUISTA
Que cheiro a merda!

A garrafa fica vazia. O anarquista empurra-a para fora da mesa.

INT. SALA DE ESPERA

O Manequim não está no seu posto. Uma porta está aberta. O turista atravessa-a.

EXT. NOITE, FLORESTA

O Turista encontra o tronco do manequim despido, sem pernas nem cabeça, no chão.

O Turista caminha na floresta. Ouve barulhos, algo se aproxima. Arma-se com o garfo. Aparece alguém vestido como o manequim, (BESTA), pelo arvoredo, armado com objecto composto por colheres. Tem uma máscara a ocultar o crânio.

(CONTINUED)

CONTINUED:

5.

Observam-se, hesitam. A Besta faz pequenos movimentos agressivos. Simulam ataques. Por fim a Besta investe na direcção do Turista. Ele defende-se e derrota-a. A Besta tomba. O Turista tira-lhe a máscara, é ele mesmo. Sente que também está ferido. Começa a cair e fica inconsciente.

FIM