

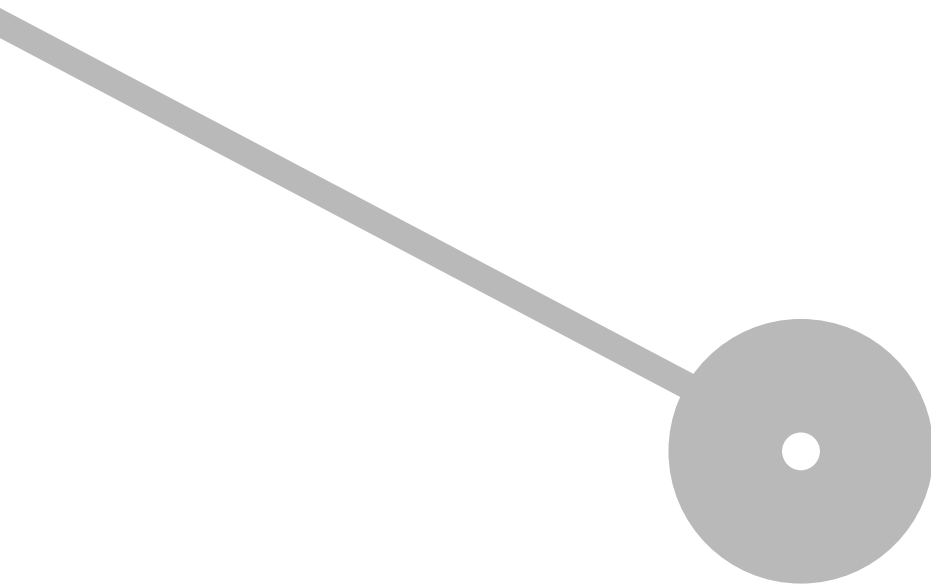
M

MESTRADO
CINEMA E FOTOGRAFIA
ESPECIALIZAÇÃO EM FICÇÃO

A Voz Narrativa na Realização da curta-metragem de ficção “Umbral”

Miguel Andrade do Vale

[12/2024]



Politécnico do Porto
Escola Superior de Media Artes e Design

Miguel Andrade do Vale

A Voz Narrativa na Realização da curta-metragem de ficção “Umbral”

Trabalho de Projeto

Mestrado em Cinema e Fotografia – Especialização em Cinema de Ficção

Orientação: Prof. Doutor José Alberto da Cunha Monteiro Pinheiro

Vila do Conde, dezembro de 2024

Miguel Andrade do Vale

A Voz Narrativa na Realização da curta-metragem de ficção “Umbral”

Trabalho de Projeto

Mestrado em Cinema e Fotografia – Especialização em Cinema de Ficção

Membros do Júri

Presidente

Prof. Doutor Sérgio Rolando Ferreira Rodrigues

Escola Superior de Media Artes e Design – Instituto Politécnico do Porto

Vogal - Orientador

Prof. Doutor José Alberto da Cunha Monteiro Pinheiro

Escola Superior de Media Artes e Design – Instituto Politécnico do Porto

Vogal - Arguente

Prof.^a Doutora Anabela Dinis Branco de Oliveira

Escola de Ciências Humanas e Sociais – Universidade de Trás-os-Montes e Alto Douro

Vila do Conde, dezembro de 2024

À minha Mãe,
que amo.

AGRADECIMENTOS

À equipa do Umbral, pela enorme entrega em fazer cumprir a ambiciosa missão e visão do projeto, bem como pela confiança depositada em mim para liderar o nosso filme.

Ao elenco de Umbral, pela extraordinária performance. Daniel, Diana, João e Sara, agradeço-vos não apenas por darem vida às personagens, mas também por as elevarem a uma dimensão muito maior e profunda, àquela que eu poderia ter criado sozinho.

Aos meus colegas Diogo Ferreira e Miguel Tedim Silva, por terem trabalhado incansavelmente para concretizar o Umbral ao nível que ambicionava, e por terem sido verdadeiros impulsionadores que elevaram o projeto a patamares muito superiores do que eu teria conseguido sem a sua ajuda.

À ESMAD, por me ter acolhido tão bem, mesmo vindo de uma área académica e profissional tão diferentes, e por me terem dado carta branca para realizar o projeto, sem nunca questionarem a sua viabilidade ou a minha capacidade para o fazer. Estou feliz por pertencer a uma escola inclusiva que valoriza a diversidade de perfis de estudantes.

Ao meu orientador, Professor José Alberto da Cunha Monteiro Pinheiro, pela partilha do enorme e fascinante conhecimento que detém, responsável pela expansão dos meus horizontes sobre cinema e que me conduziu à descoberta da minha própria voz enquanto realizador. A confiança que depositou em mim, permitiu-me ambicionar e explorar livremente, algo que considero ter sido essencial para o meu crescimento artístico.

À RAW Filmes, em particular à Dulce Catarina Ribeiro, Nuno Costa e Ricardo M. Leite, por terem sido o verdadeiro coração e força motriz do projeto. Não apenas pelo material disponibilizado, mas também pela sua profunda dedicação, e, sobretudo, pela partilha inestimável de conhecimento e experiência tanto comigo, como com a equipa. Sinto hoje um imensurável orgulho em ver o Umbral carregar o estandarte da RAW Filmes.

Ao Ricardo M. Leite, uma das pessoas mais inspiradoras e altruístas que já conheci, e que, por razões que ainda hoje não compreendo inteiramente, viu em mim potencial que eu próprio não conseguia reconhecer. A sua convicção absoluta no meu sucesso e constante incentivo, foram o verdadeiro catalisador não só para a criação de Umbral, mas também para a incrível experiência pessoal e académica que vivi nos últimos dois anos, e é, sem dúvida, o principal responsável por ter concretizado o sonho de realizar um filme.

Aos meus amigos e família, pelo apoio constante e consistente em todas as ideias, projetos e aspirações que fui cultivando e desenvolvendo ao longo da vida, por mais divergentes que possam ser. A sua presença inabalável, sobretudo nos momentos mais difíceis, é para mim um importante porto seguro, no qual me sinto confiante para iniciar novas aventuras em territórios, mundos e constelações desconhecidas, sabendo que terei sempre um lar onde regressar.

À minha mulher Sara Braga, por me aceitar como sou e por apoiar sempre os meus sonhos, mesmo com os sacrifícios que sei que eles por vezes exigem. Devo a valiosa oportunidade de voltar a estudar e de realizar o Umbral à estabilidade emocional, dedicação constante e esforços estoicos da Sara, cuja presença a meu lado significou paz, equilíbrio mental e casa, pela qual estarei para sempre grato. A Sara é a base do homem que sou hoje e a promessa do futuro com que sonho.

À minha Mãe, Céu Andrade, por todo o amor incondicional e por ser o alicerce da vida que contruí. A confiança inabalável que tem em mim e o contínuo apoio desde o dia em que nasci, possibilitou-me crescer com ideais e valores dos quais me orgulho imensamente e que carrego comigo em todas as multitudes da vida, incluindo na criação artística. Tudo o que sou, devo à sua força, apoio e fé em mim.

RESUMO ANALÍTICO

O presente ensaio explora a Voz Narrativa como um elemento-chave na realização da curta-metragem de ficção *Umbral* (2024), utilizando as teorias de Gérard Genette sobre níveis narrativos, narrativa metadieética e metalepse, juntamente com o conceito de "filmes puzzle psicológicos", introduzido por Elliot Panek, que criam uma ambiguidade deliberada e envolvem a audiência numa interpretação ativa. O estudo detalha a construção das personagens de *Umbral* (2024), nomeadamente do protagonista Edgar, cuja "defesa moral", em interação com a dualidade representada pela personagem da Irmã, atua como um catalisador crucial para o desenrolar da narrativa, criando uma tensão interna que impulsiona o desenvolvimento da história. A análise desenvolvida revela ainda que *Umbral* (2024) não é apenas uma narrativa sobre crime e castigo, mas sim uma proposta de reflexão sobre o julgamento moral, alcançada através do esforço colaborativo na Realização, Fotografia, Som e Arte. Ao empregar técnicas como a narração alternada, a narrativa metadieética e a metalepse, para sustentar a ambiguidade, o filme encoraja a audiência a envolver-se profundamente com a história e a interpretar ativamente o seu significado, desafiando a narrativa convencional e criando, em última análise, uma experiência cinematográfica complexa e provocadora.

Palavras-chave: Voz Narrativa; Narração; Metadieese; Filme puzzle; Defesa Moral.

ABSTRACT

This essay explores the Narrative Voice as a key element in directing the short fiction film *Umbral* (2024), using Gérard Genette's theories on narrative levels, metadiegetic narrative, and metalepses, along with the concept of "psychological puzzle films", introduced by Elliot Panek, that create deliberate ambiguity and engage the audience in active interpretation. The study details the process of characters construction, mainly the protagonist Edgar, whose "moral defense", in interaction with the duality represented by the character Sister, became a crucial catalyst for the unfolding of the narrative, creating an internal tension that drives the development of the story. The analysis reveals that *Umbral* (2024) is not just a narrative about crime and punishment but rather a reflection on moral judgment, achieved through the collaborative efforts by the Directing, Photography, Sound, and Art departments. By employing techniques such as alternating narration, metadiegetic narrative, and metalepses to sustain ambiguity, the film encourages the audience to engage deeply with the story, and to actively interpret its meaning, challenging conventional storytelling, and ultimately creating a complex and thought-provoking cinematic experience.

Keywords: Narrative Voice; Narration; Metadiegesis; Puzzle Film; Moral Defense.

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO.....	1
1 NARRATIVA E NARRAÇÃO	4
1.1 Os problemas da Narrativa.....	4
1.2 Perspetiva Narrativa e Focalizações	6
1.3 Narrativa.....	9
1.3.1 Níveis Narrativos.....	9
1.3.2 Narrativa Metadieética.....	11
1.3.3 Metalepse.....	12
Metalepse Ontológica e Retórica.....	14
Pseudo-dieética.....	15
1.4 Narração.....	18
1.4.1 Funções do Narrador e Tempo de Narração.....	19
Funções do Narrador.....	19
Tempo de Narração.....	20
1.4.2 Conceito de “Pessoa”.....	22
1.4.3 Perceção e cognição narrativa	27
1.4.4 “Filme Puzzle Psicológico”.....	29
Caso de estudo: Fight Club (1999)	31
Caso de estudo: Mulholland Drive (2001).....	32
2 PROCESSO DE REALIZAÇÃO EM UMBRAL (2024).....	36
2.1 Missão e Visão.....	36
2.2 Estrutura Narrativa e Conflito.....	38
2.3 Construção das Personagens.....	44
2.3.1 O protagonista Edgar.....	46
Teoria da Relação de Objetos e “defesa moral” de Fairbairn.....	47
Caso de estudo: Shutter Island (2010), Inception (2010) e Memento (2000).....	50
Shutter Island (2010)	51
Inception (2010).....	52
Memento (2000).....	53
Diferenças face à “defesa moral” de Fairbairn.....	54
A “defesa moral” de Edgar.....	56
Internalização do Pai como objeto “mau”	57
O Narcisismo de Edgar	58
Projeção da culpa na Irmã.....	59

O triunfo do Umbral como destruição da “defesa moral” de Edgar.....	61
2.3.2 A dualidade Irmã/Umbral	63
2.3.3 O diálogo do Pai e da Mãe.....	69
A Autobiografia como Crime.....	74
3 A VOZ NARRATIVA EM UMBRAL (2024).....	79
3.1 Premissa, enquadramento e significado da narrativa	79
3.2 Narrativa e Narração em Umbral (2024).....	84
3.2.1 Níveis Narrativos, metadiegeese e metalepse em Umbral (2024).....	85
Narrativa metadieética.....	85
Narrativa intradieética	86
Narrativa extradieética.....	88
3.2.2 A Narração alternada em Umbral (2024)	90
Entrada pelo vitral.....	91
As encenações do jantar	91
Crime e Trauma I.....	92
Contra-ataque de Edgar no Teatro.....	94
O quarto de infância e o Trauma II.....	95
O Tribunal e o resultado.....	96
O espaço espiritual do “Umbral” e saída pelo vitral.....	97
CONCLUSÃO.....	99
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	103
REFERÊNCIAS WEBGRÁFICAS.....	104
REFERÊNCIAS FILMOGRÁFICAS.....	106
ANEXOS.....	108
Anexo A – Missão e Visão.....	109
Anexo B – Argumento.....	111
Anexo C – Estrutura Narrativa.....	131
Anexo D – Story Map	133
Anexo E – Storyboard.....	136
Anexo F – Mapa de Rodagens.....	150
Anexo G – Shotlist.....	152
Anexo H – Esquemas de blocking.....	159
Anexo I – Direção de atores: materiais de apoio a sessão com “Pais”	177
Anexo J – Ficha Técnica.....	185

Lista de Figuras

Figura 1 – <i>Stills</i> de Mulholland Drive (2001) que ilustram a existência de diferentes níveis narrativos.....	10
Figura 2 – <i>Stills</i> de Inception (2010) que ilustram o uso da metalepse e os múltiplos níveis de sonhos.....	13
Figura 3 – <i>Stills</i> de Birdman (2014) que ilustram a técnica da metadieética reduzida.....	16
Figura 4 – <i>Stills</i> de The Purple Rose of Cairo (1985) que ilustram o facto “perturbador” da metalepse.....	17
Figura 5 – <i>Stills</i> de Barry Lyndon (1975) no qual o narrador é heterodieético.....	23
Figura 6 – <i>Stills</i> de The Grand Budapest Hotel (2014) com narrador homodieético e não autodieético	24
Figura 7 – <i>Stills</i> de Fight Club (1999) que ilustram a perspetiva narrativa do narrador autodieético.....	25
Figura 8 – <i>Stills</i> de Apocalypse Now (1979) cujo narrador pode ser considerado heterodieético ainda que esteja presente no universo da história.....	26
Figura 9 – Primeira encenação de jantar que corresponde à versão irreal da psique de Edgar.....	40
Figura 10 – Edgar dactilografa a encenação de jantar, enquanto a Irmã se esconde atrás de si.....	40
Figura 11 – A máquina do Umbral reconstitui o quarto de infância de Edgar.....	41
Figura 12 – A luz vermelha, que simboliza a aproximação do Pai, é visível sobre o umbral da porta.....	42
Figura 13 – Edgar escuta o som do Pai a aproximar-se enquanto uma luz vermelha pulsa.....	42
Figura 14 – Estrutura narrativa de Umbral (2024) de acordo com o modelo de estrutura em 5 atos.....	44
Figura 15 – A cara desfigurada da Irmã enquanto sintoma da projeção de culpa de Edgar.....	60
Figura 16 – A Irmã esfaqueia a figura do Pai, confrontando Edgar com o crime que cometeu.....	60
Figura 17 – Edgar tenta internalizar Irmã como "objeto bom" como mecanismo da "defesa de culpa".....	61
Figura 18 – A Irmã cerra a mão e transforma de imediato o espaço de simulação no quarto de infância...61	
Figura 19 – Irmã durante a primeira encenação do jantar.....	65
Figura 20 – Irmã durante a segunda encenação do jantar.....	65
Figura 21 – Escondida nas sombras, a Irmã insemna em Edgar a ideia de acrescentar adereços.....	65
Figura 22 – O rádio, o aro de uma porta e o carrinho da garrafeira surgem na encenação.....	65
Figura 23 – As várias versões da mesa posta para o jantar, surgindo, entre cortes, mais adereços.....	66
Figura 24 – Dualidade da Irmã ilustrada pela sucessiva construção e desconstrução de humanidade.....	67
Figura 25 – “Fearful Quarrels, and Brutal Violence, Are the Natural Consequences of the Frequent Use of the Bottle” de George Cruikshank, 1847.....	67
Figura 26 – Recriação em Umbral (2024) da gravura “Fearful Quarrels, and Brutal Violence, Are the Natural Consequences of the Frequent Use of the Bottle” de George Cruikshank, 1847.....	69
Figura 27 – Primeira encenação, na qual Edgar controla o semblante das personagens.....	70
Figura 28 – Segunda encenação, na qual Edgar não controla o semblante das personagens.....	71
Figura 29 – O Pai abre a garrafa imaginária durante a primeira encenação do jantar.....	72
Figura 30 – O Pai abre a garrafa real durante a segunda encenação do jantar.....	72
Figura 31 – Edgar paralisa o seu "elenco" e confronta-o com o aparecimento da arma do crime.....	73
Figura 32 – Livro <i>Photomaton & Vox</i> (1979) de Herberto Hélder.....	74
Figura 33 – Livro Sobre a Posição Especial do Parricídio: Um Estudo Histórico-Legal e Psicossociológico (1911) de Storfer.....	80

Figura 34 – Livro Escritos sobre a Psicanálise Aplicada: Delírios e Sonhos (1970), originalmente publicado em 1911.....	80
Figura 35 – Máquina do Umbral enquanto computa o resultado da regressão de Edgar.....	82
Figura 36 – Polígrafo de Keeler, desenvolvido por Leonarde Keeler em 1938.....	82
Figura 37 – Letras iniciais que contextualizam a narrativa de Umbral (2024) no seu universo	84
Figura 38 – Edgar dactilografa assumindo o papel de narrador.....	86
Figura 39 – A Irmã manipula a posição dos pais, assumindo o papel de narrador.....	86
Figura 40 – Edgar é induzido pela Irmã a ligar o rádio	87
Figura 41 – O rádio atua como um mecanismo de metalepse, permitindo a transgressão entre níveis narrativos.....	87
Figura 42 – Edgar aguarda julgamento moral da audiência na representação espiritual do Umbral	89
Figura 43 – O vitral atua como um mecanismo de metalepse, situando-se no nível extradiegético.....	89
Figura 44 – O argumento de Umbral (2024) é visível na máquina de escrever.....	93
Figura 45 – Edgar irrompe da escuridão enquanto segue a Irmã	93
Figura 46 – Um holofote liga-se na sala de jantar, possibilitando a transição para o teatro.....	94
Figura 47 – Edgar insurge-se contra a plateia, ordenando que se cale	94
Figura 48 – A Irmã assume o papel de Edgar enquanto este assiste como um espectador.....	95
Figura 49 – A Irmã corre em direção a Edgar, ajudando-o a manter a porta fechada	95
Figura 50 – A Mãe retira a coroa de neuroeletrodos da cabeça de Edgar	96
Figura 51 – O Pai retira o resultado do processo de regressão da máquina do Umbral.....	96
Figura 52 – Edgar é revelado no tribunal ligado à máquina do Umbral.....	97

Lista de Tabelas

Tabela 1 – Categorias definidas para Ponto de Vista propostas por Brooks e Warren (1943).....	6
Tabela 2 - Matriz que cruza nível narrativo e relação do narrador à história.....	27

INTRODUÇÃO

O cinema, enquanto meio de expressão artística, detém um poder singular na construção de narrativas complexas e na exploração de temáticas profundas que refletem as nuances da condição humana. Entre os diversos elementos que compõem uma obra cinematográfica, a narrativa assume um papel central, não apenas como estrutura que organiza a sucessão de eventos, mas também como veículo de transmissão de significado e de emoções à audiência. A figura do narrador e a forma como este se posiciona em relação à história são de igual forma cruciais para a construção de uma experiência cinematográfica imersiva e impactante.

O presente ensaio tem como objetivo explorar a Voz Narrativa como o principal catalisador das escolhas de realização na curta-metragem de ficção *Umbral* (2024), com particular enfoque na forma como diferentes estratégias narrativas foram utilizadas para aprofundar a complexidade moral da história. Baseando-se nas teorias narrativas de Genette (1980) – em particular nos termos e nas técnicas pertencentes ao seu conceito de Voz – o Capítulo 1 apresenta os principais termos teóricos associados com este conceito, de uma forma direta e sucinta, mas sempre com recurso a exemplos de obras cinematográficas consagradas e consideradas relevantes para a posterior aplicação no caso de estudo de *Umbral* (2024).

Para além destes elementos, o ensaio explora ainda aspetos e abordagens mais atuais da aplicação destas técnicas ao cinema, que contribuem para a aumentar a complexidade e profundidade narrativa do filme. Dessa forma, é analisado o conceito de "filme puzzle psicológico" introduzido por Panek (2006) para descrever um subconjunto de filmes americanos contemporâneos caracterizados por narrativas que deliberadamente obscurecem a relação entre os eventos do enredo e a realidade diegética, criando assim uma sensação de dúvida e ambiguidade na audiência.

Ao adotar características desta tipologia de filmes, *Umbral* (2024) procura convidar a audiência a participar na própria narrativa, através de uma constante reavaliação das suposições iniciais. Com essa finalidade, na realização do filme foram integradas técnicas como a metadiegeese e a metalepse por forma a aumentar a complexidade da estrutura narrativa, desafiando a audiência não só a questionar a

própria natureza da narrativa e fiabilidade do narrador, mas também a sua própria interpretação e compreensão da história.

No capítulo 2, o processo de realização de *Umbral* (2024) é abordado em detalhe, sendo destacada a construção da estrutura narrativa e do conflito central da história, que foram cuidadosamente desenvolvidos com o intuito de instigar o debate sobre o dilema moral sem resposta certa “*Poderá o trauma justificar o crime?*” (Missão do filme), de uma forma visceral, experimental, humana e emocionante (Visão do filme).

Para além da construção da narrativa, este capítulo explora ainda a criação das personagens, com especial enfoque no protagonista, Edgar, cujo conflito interno está profundamente ligado ao conflito apresentado na narrativa, e que é materializado na dualidade da personagem Irmã/Umbral.

Pela relevância narrativa que detém, é ilustrada a forma como o conflito interno de Edgar – e, por conseguinte, o desenrolar dos eventos a que a audiência assiste – é desenvolvido de acordo com a “defesa moral” que edificou para o proteger das memórias da sua infância traumática. Um breve enquadramento sobre a Teoria da Relação dos Objetos de Fairbairn – um ramo da psicanálise que se foca nos mecanismos de internalização e influência psicológica das relações interpessoais, nomeadamente nas estabelecidas durante a infância – é assim exposto por forma a evidenciar como a construção cuidadosa da “defesa moral” de Edgar e posterior destruição pela máquina do Umbral, conduz a audiência a questionar as motivações do protagonista e a considerar a complexidade das suas escolhas morais.

Enquanto elemento fulcral da narrativa, o argumento de *Umbral* (2024) é também alvo de uma cuidada análise, nomeadamente no caso do diálogo entre os pais. Dado o paralelismo entre os aspetos apresentados em *Photomaton & Vox* (1979) do poeta Herberto Helder, que desafiam a autobiografia tradicional ao questionar a autenticidade e veracidade da autorrepresentação, e a comparação entre a prática do crime e a escrita autobiográfica, a obra foi escolhida como fonte de inspiração para o crucial diálogo entre os pais durante as encenações do jantar de família. Esta escolha visa não apenas prestar homenagem ao autor e à sua obra, como também enriquecer significativamente a qualidade literária dos diálogos, contribuindo para a profundidade narrativa do filme e aproximando-o ainda mais da tipologia de “filme puzzle psicológico”.

Para além do diálogo entre os pais, é ainda evidenciada a forma como a fiel tradução do argumento só foi possível através de uma verdadeira simbiose entre os departamentos de Realização, Fotografia, Som e Arte, que contribuiu significativamente para reforçar a narrativa e o conflito central, servindo o seu trabalho muitas vezes como catalisadores para a progressão da narrativa e intensificando o envolvimento da audiência na experiência emocional do protagonista.

No capítulo 3, estabelece-se a uma ponte de ligação entre a teoria apresentada no capítulo 1 e a sua aplicação na construção narrativa de *Umbral* (2024), sendo assim oferecida uma análise aprofundada da complexa estrutura narrativa do filme, alicerçada nos conceitos teóricos apresentados e discutidos. A narrativa de *Umbral* (2024) é assim desagregada em todos os momentos que evidenciam a utilização e transposição dos diferentes níveis narrativos – através de técnicas de metalepse – e que correspondem a alterações da relação que o narrador assume com a história, sendo que é esta narração alternada que permite que a narrativa mantenha uma ambiguidade deliberada, forçando a audiência a questionar a veracidade dos eventos apresentados e, mais importante, a refletir sobre a relação entre o trauma e o crime.

O desenvolvimento do presente ensaio pretende demonstrar que *Umbral* (2024) não é apenas uma narrativa sobre crime e punição, mas antes uma reflexão profunda sobre a própria natureza do julgamento moral, onde a audiência é convocada a assumir um papel ativo na interpretação e na conclusão da história.

1 NARRATIVA E NARRAÇÃO

1.1 Os problemas da Narrativa

A estrutura narrativa constitui um dos elementos fundamentais na criação de uma obra cinematográfica, nomeadamente na construção de significado, na transmissão eficaz da mensagem, na invocação e condução de reações emotivas na audiência, e até na inovação artística.

Tendo estabelecido três interpretações do termo “Narrativa”¹, Genette (1980) estudou de forma extensiva a relação entre Narrativa e História, Narrativa e Narração, e entre História e Narração, baseando-se na primeira interpretação de Narrativa enquanto Discurso Narrativo. Iniciou assim o seu estudo tendo como ponto de partida a divisão apresentada por Todorov (1966), que listou os problemas da narrativa em três categorias:

- **Tempo**, que se refere à relação entre a sequência cronológica dos eventos na história e a ordem em que são apresentados na narrativa, estando incluídas nesta categoria as técnicas de analepses (*flashbacks*) e prolepses (*flashforwards*), a manipulação da duração narrativa através de sumários, cenas, elipses e pausas, e a frequência com que os eventos são narrados, como singularidade, repetição e iteratividade.
- **Aspeto**, que se refere à maneira pela qual a história é entendida pelo narrador, revelando-se na forma como a duração e a sequência dos eventos são manipuladas e apresentadas na narrativa. Abrange assim o aspeto externo, que lida com a proporção entre o tempo narrado e a extensão do texto, e o aspeto interno, que envolve a focalização, ou a perspetiva temporal interna através da qual os eventos são visualizados.
- **Modo**, que se refere à distância e à perspetiva, incluindo a distância entre o narrador e a história, que pode variar de uma narração direta e detalhada a

¹ Genette (1980) distingue três conceitos de narrativa: (1) narrativa designa o enunciado narrativo, o discurso oral ou escrito que assume a relação de um acontecimento ou de uma série de acontecimentos; (2) narrativa como sucessão de eventos, reais ou fictícios, que são temas desse discurso, e as várias relações de encadeamento, oposição, repetição, etc. (3) narrativa refere-se a um acontecimento, não àquele que é narrado, mas ao que consiste em alguém que narra algo: o ato de narrar em si mesmo.

uma narração sumária e condensada, e a focalização, que determina a quantidade de informação disponível para o narrador.

No entanto, Genette (1980) procedeu posteriormente a um reajuste na categorização, mantendo as categorias Tempo e Modo, mas acrescentando uma importante nova categoria, focada na forma como a própria narração está implicada na narrativa, e que será particularmente importante de abordar no decorrer deste ensaio.

- **Voz**, que envolve o ato de narração em si, incluindo o tempo da narração (*ulterior*, anterior, simultânea ou intercalada), o nível narrativo (extradiegético, intradiegético ou metadiegético), o conceito de “pessoa”, ou seja, a relação entre o narrador e as personagens da narrativa, bem como a presença do narratário, ou seja, o destinatário a quem a história é contada.

Assim, Tempo e Modo operam ambos ao nível das conexões entre história e narrativa, enquanto Voz designa as conexões não só entre a narração e a narrativa, mas também entre a narração e a história (Genette, 1980, p. 32). Os modos de regulação Modo e Voz são mecanismos que controlam e organizam a forma como a narrativa é apresentada, sendo que ambos os conceitos abordam diferentes aspetos da narração.

O Modo refere-se à forma como a informação narrativa é regulada e controlada, especialmente no que diz respeito ao grau de conhecimento e perspectiva através dos quais a história é apresentada. Inclui a distância narrativa, que determina o grau de detalhe e imediatismo da narração, e a focalização, que é a perspectiva pela qual os eventos da história são vistos, respondendo à pergunta “qual é a personagem cujo ponto de vista orienta a perspectiva narrativa” ou “quem vê?” (Genette, 1980, p. 184).

Por sua vez, a Voz refere-se ao ato de narração propriamente dito, incluindo a identidade e a posição do narrador em relação à história, assim como a relação temporal entre o narrador e os eventos narrados, procurando responder à questão “quem é o narrador” ou “quem fala?” (Genette, 1980, p. 184).

Em suma, o Modo regula a informação e a perspectiva da narrativa, enquanto a Voz está relacionada com a identidade e posição do narrador, bem como a temporalidade da narração. O Modo determina o que e como ver, enquanto a Voz

determina quem fala e quando. De acordo com Genette, muitos teóricos falharam em distinguir Modo e Voz, dado que a noção tradicional de Ponto de Vista, pode conduzir por vezes a confusão entre estes dois conceitos:

“Se uma história é contada do ponto de vista de uma personagem específica (ou, nos termos de Genette, focalizada através dessa personagem), a questão de saber se essa personagem é também o narrador, falando na primeira pessoa, ou se o narrador é outra pessoa que fala dele na terceira pessoa, não é uma questão de ponto de vista, que é o mesmo em ambos os casos, mas uma questão de voz.” (1980, p.10)

Para clarificação da diferenciação entre Modo e Voz, torna-se assim importante compreender os conceitos de Perspetiva e Focalização definidos por Genette (1980), exercício fundamental para o posterior aprofundamento do tema da Voz Narrativa que é o foco teórico principal do presente ensaio.

1.2 Perspetiva Narrativa e Focalizações

O conceito de Perspetiva Narrativa consiste no segundo modo de regulação da informação, que procede da escolha (ou não) de um “ponto de vista restritivo” (Genette, 1980, p. 183). Partindo da proposta de Brooks e Warren (1943) para o termo que apelidaram de “foco narrativo”, Genette (1980) ilustrou a forma como as quatro categorias definidas para Ponto de Vista, na verdade não dizem respeito apenas ao Ponto de Vista, mas também a conceitos relacionados com a Voz. Considere-se aqui a categorização proposta por Brooks e Warren (1943):

Tabela 1 – Categorias definidas para Ponto de Vista propostas por Brooks e Warren (1943)

	Acontecimentos analisados do interior	Acontecimentos observados do exterior
Narrador presente como personagem na ação	(1) O herói conta a sua história	(2) Uma testemunha conta a história do herói
Narrador ausente como personagem da ação	(4) O autor analista ou omnisciente conta a história	(3) O autor conta a história do exterior

Genette (1980) argumenta que, enquanto a distinção vertical diz respeito ao Ponto de Vista (interior ou exterior), a horizontal está relacionada com a Voz (identidade do narrador), parecendo não existir diferença de Ponto de Vista quer entre (1) e (4), quer entre (2) e (3).

Outro exemplo da confusão entre Modo e Voz – presente em muitos trabalhos teóricos que falham em distinguir *quem é o narrador?* (ou *quem vê?*) e *quem fala?* – pode ser encontrado na tipologia definida por Romberg (1962): (1) narrativa de autor onisciente; (2) narrativa de ponto de vista; (3) narrativa objetiva; (4) narrativa na primeira pessoa. Ora o quarto tipo é claramente discordante em relação ao princípio de classificação dos três primeiros (Genette, 1980, p. 186).

“É sem dúvida legítimo encarar uma tipologia das ‘situações narrativas’ que tenha em conta ao mesmo tempo os dados de modo e de voz; o que o não é, é apresentar uma classificação dessas sob a categoria única do ‘ponto de vista’, ou compor uma lista onde as duas determinações sejam concorrenciais na base de uma manifesta confusão. Igualmente convém não considerar senão as determinações puramente modais, quer dizer, aquelas que dizem respeito àquilo a que se chama correntemente ‘ponto de vista’” (Genette, 1980, p. 186).

Partindo desta constatação, e invocando o termo mais abstrato de Focalização – por forma a evitar as especificidades visuais que os termos de *visão*, *campo* e *ponto de vista* têm – Genette (1980) estabeleceu uma tipologia de três termos: Focalização zero, Focalização interna e Focalização externa:

- A **Focalização zero**, também conhecida como narração onisciente, ocorre quando o narrador sabe mais do que qualquer personagem na história (simbolizado por Narrador > Personagem de acordo com a formulação de Todorov (1966)). Este tipo de narração permite ao narrador ter um conhecimento completo e ilimitado sobre os eventos, as personagens e os seus pensamentos e sentimentos.
- A **Focalização interna** refere-se à narrativa filtrada através da perspetiva de uma personagem em específico, limitando a informação que essa personagem conhece (simbolizado por Narrador = Personagem de acordo com a formulação de Todorov (1966)). A Focalização interna pode ainda ser subdividida ainda em fixa, variável e múltipla. A Focalização interna **fixa** mantém-se constante ao longo da narrativa,

focando-se numa única personagem. A Focalização interna **variável** permite que a perspectiva alterne entre diferentes personagens ao longo da narrativa. Já a Focalização interna **múltipla** apresenta simultaneamente as perspectivas de várias personagens.

- A **Focalização externa** ocorre quando o narrador relata apenas o que pode ser observado externamente, sem acesso aos pensamentos ou sentimentos internos das personagens (simbolizado por Narrador < Personagem de acordo com a formulação de Todorov (1966)). Dessa forma, a informação é limitada ao comportamento observável e ao diálogo.

A tipologia de termos associada à Focalização, que tem como base tanto o conceito de Modo como de Voz (não se esgotando, portanto, em questões de Perspetiva Narrativa), ajuda assim a compreender melhor a forma como a perspectiva e a informação são geridas dentro de uma narrativa, influenciando a forma como os leitores ou a audiência entendem e interpretam a história.

Dado o elevado potencial de complexidade nas conexões entre os conceitos apresentados, torna-se essencial seccionar os conceitos mais relevantes para o desenvolvimento do presente ensaio que estão fundamentalmente relacionados com os principais conceitos que Genette (1980) definiu para a Voz.

A exposição dos temas será intercalada com referência a trabalhos teóricos mais recentes que se debruçaram também sobre este tema, nomeadamente na vertente da narrativa cinematográfica, com um foco significativo em questões de perceção e cognição em narrativas não tradicionais, com propositado maior grau de complexidade.

Assim, após a apresentação dos conceitos fundamentais de narrativa e narração, o tema da perceção e cognição narrativa será aprofundado, nomeadamente através do conceito de *schemata* introduzido por Bordwell (1985).

Paralelamente, procurar-se-á ilustrar os conceitos com exemplos cinematográficos, por forma a demonstrar que a problemática discutida tem fortes implicações na maneira como uma obra cinematográfica conta uma história e transmite a sua mensagem, sendo essa a missão mais importante de um realizador.

1.3 Narrativa

A narrativa desempenha um papel crucial no cinema, sendo a espinha dorsal que atribui estrutura e significado à experiência cinematográfica. É através da forma como a narrativa é construída e apresentada, que os realizadores conseguem transmitir a história que pretendem contar, da forma como a querem contar, por forma a criar na audiência o impacto que desejam. Assim, a compreensão aprofundada dos principais conceitos teóricos e técnicas sobre narrativa, tal como os níveis narrativos, a narrativa metadieética e a metalepse, é essencial para a criação de narrativas complexas, envolventes e impactantes.

Dessa forma, para um realizador, o domínio destas técnicas narrativas não é apenas uma questão de sofisticação teórica, mas uma ferramenta prática que pode levar à criação de filmes mais complexos e com um maior impacto na audiência. Ao incorporar várias camadas de níveis narrativos, subverter as expectativas da direção da história com a utilização de narrativas metadieéticas, e surpreender a audiência com a transgressão de fronteiras entre níveis através de técnicas de metalepse, o realizador tem a oportunidade de elevar a narrativa cinematográfica de forma consciente e estratégica.

Por esse motivo, as próximas secções do ensaio irão incidir sobre estes conceitos apresentados por Genette (1980), e a sua aplicabilidade na criação de narrativas cinematográficas complexas, envolventes e impactantes será explicitada com exemplos.

1.3.1 Níveis Narrativos

As diferentes camadas em que uma narrativa se pode desenrolar, bem como as relações que se estabelecem entre elas, podem conduzir a narrativas mais intrincadas e elaboradas, sendo possível identificar três principais níveis narrativos:

- **Extradiegético:** Refere-se ao primeiro nível narrativo, fora do universo da história que está a ser contada. Situa-se externamente à diegese, ou seja, não faz parte do mundo narrativo descrito. Trata-se da camada mais ampla, onde a história é relatada de uma perspetiva externa à ação da própria narrativa.
- **Intradiegético:** Corresponde a um nível dentro da história principal. Este nível ocorre dentro do universo narrativo, onde as personagens e os eventos

pertencem à diegese. A narrativa intradiegética representa a camada em que a história se desenrola dentro do próprio mundo narrativo.

- **Metadiegético:** Refere-se a uma narrativa dentro de outra narrativa, ou seja, uma sub-narrativa. Ocorre quando uma história é contada dentro do universo narrativo principal. A narrativa metadiegética introduz uma camada adicional, sendo uma história secundária ou complementar à narrativa intradiegética.

A conjugação criativa dos diferentes níveis narrativos pode conduzir à construção de narrativas mais profundas e intrincadas, podendo resultar em filmes excepcionais quando aplicada ao cinema. Um dos realizadores que não só tem uma capacidade excepcional para o fazer, como ainda a utiliza como assinatura do seu cinema autoral é David Lynch, sendo *Mulholland Drive* (2001) um exemplo paradigmático.



Figura 1 – *Stills* de *Mulholland Drive* (2001) que ilustram a existência de diferentes níveis narrativos

Por um lado, não existe um narrador extradiegético tradicional em *Mulholland Drive* (2001), mas a realização de Lynch atua como uma força extradiegética, guiando a interpretação da audiência e orquestrando a narrativa de forma invisível. Por outro lado, o nível metadiegético corresponde à primeira parte do filme, que acompanha a jornada de Betty Elms e Rita na sua busca por identidade e memória, respetivamente. Ainda que

o nível metadieético ocupe a maior parte filme, o nível intradieético é introduzido pela posterior revelação de que a narrativa a que assistimos se trata de um sonho ou fantasia criada por Diane Selwyn, que reimagina a sua vida de forma idealizada. Dessa forma, a narrativa primária é recontextualiza e a linearidade e percepção de realidade no filme são desafiadas, sendo a sucessão de eventos que ocorrem a Diane e Rita uma sub-narrativa metadieética contida dentro da narrativa intradieética. Esta exímia utilização dos níveis narrativos por Lynch demonstra o seu brilhantismo em criar narrativas ricas e multifacetadas, que desafiam as convenções tradicionais e envolvem profundamente a audiência na exploração de temas como a identidade e a realidade.

1.3.2 Narrativa Metadieética

Genette (1980) descreve três relações principais entre a narrativa metadieética e a principal: causalidade direta, relação temática e a função do ato de narrar. Na **causalidade direta**, a narrativa metadieética explica eventos da narrativa principal. Na **relação temática**, não há continuidade espacial ou temporal, mas sim uma relação de contraste ou analogia. No terceiro tipo, o **ato de narrar** cumpre uma função na narrativa principal, independente do conteúdo metadieético, tal como a distração ou obstrução narrada por Scheherazade em "As Mil e Uma Noites", por forma a adiar a sua execução.

Note-se ainda que a importância da instância narrativa cresce do primeiro ao terceiro tipo (Genette, 1980, p. 232). No primeiro tipo, assume uma causalidade direta entre os acontecimentos da metadieese e os acontecimentos da diegese, é função de encadeamento direta com um simples propósito cognitivo. No segundo tipo, estabelece uma indispensável ligação temática que é fundamental ao encadeamento da narrativa. Por fim, o terceiro tipo trata-se de uma relação focada no ato de narrar e na situação presente apenas, que não estabelece nenhuma relação explícita entre os dois níveis da história. Neste caso, o conteúdo metadieético é quase irrelevante, e a narração é percecionada como outro ato qualquer.

Estes conceitos demonstram que a utilização da narrativa metadieética pode ser feita tendo em vista diversas finalidades, enriquecendo assim a estrutura narrativa, não só pela adição de camadas de significado, como também por conduzir a narrativa de acordo com o objetivo que se pretende que cada camada de complexidade introduza.

Regressando ao exemplo discutido anteriormente, em *Mulholland Drive* (2001), a narrativa metadieética é um exemplo claro de uma causalidade direta. A transformação de Betty em Diane revela informações cruciais que explicam os eventos da narrativa principal, fornecendo assim uma explicação para o comportamento e para as motivações das personagens, criando uma conexão causal entre os dois níveis narrativos. Esta abordagem permite à audiência entender a forma como as ações e eventos no nível metadieético influenciam e explicam a narrativa principal.

Em estruturas narrativas com múltiplos níveis, é essencial desafiar as fronteiras convencionais entre as diferentes camadas da história, permitindo uma interação única e complexa entre esses níveis. Isso possibilita que elementos de uma camada narrativa interfiram ou se misturem com outra, enriquecendo a narrativa e proporcionando uma profundidade adicional. Tais interações podem gerar efeitos de estranheza, humor ou irrealidade, além de possibilitar o envolvimento da audiência com a história de uma forma mais profunda, fazendo-a por vezes questionar até a relação entre a narrativa e a realidade. Este conceito é denominado metalepse e será apresentado em seguida.

1.3.3 Metalepse

A metalepse, conforme descrita por Genette, é uma técnica narrativa que envolve a transgressão das fronteiras entre diferentes níveis narrativos, devendo essa transição ser assegurada pela narração:

“A passagem de um nível narrativo para outro não pode, em princípio, senão ser assegurada pela narração, ato que precisamente consiste em introduzir numa situação, por meio de um discurso, o conhecimento de uma outra situação. Qualquer outra forma de transitar é, senão sempre impossível, pelo menos sempre transgressiva.” (1980, p. 233)

O conjunto de transgressões introduzidas pela intrusão do narrador extradiegético ou mesmo de personagens diegéticas num universo metadieético é designado por metalepse narrativa. Assim, a metalepse é uma técnica que ocorre quando existe uma invasão ou transição entre níveis, criando assim um efeito de estranheza ou até comicidade, dependendo do tom usado, podendo gerar uma sensação de desconforto ou confusão sobre o que é percebido como realidade.

Em *Inception* (2010), a técnica da metalepse, é utilizada para criar uma narrativa complexa que resulta de constantes transgressões de fronteiras entre diferentes camadas da narrativa. O filme apresenta múltiplos níveis de sonhos dentro de sonhos, onde as personagens entram em várias camadas de realidade, cada uma com as suas próprias regras e ritmos temporais distintos. A metalepse é manifestada quando eventos e ações num nível de sonho afetam diretamente os níveis superiores ou inferiores.

Por exemplo, a fisicalidade e os eventos no "sonho base" (como a queda da carrinha na água) têm consequências imediatas nos níveis de sonho mais profundos, criando uma interconexão entre os níveis narrativos e tornando a fronteira entre realidade e sonho porosa e fluída.

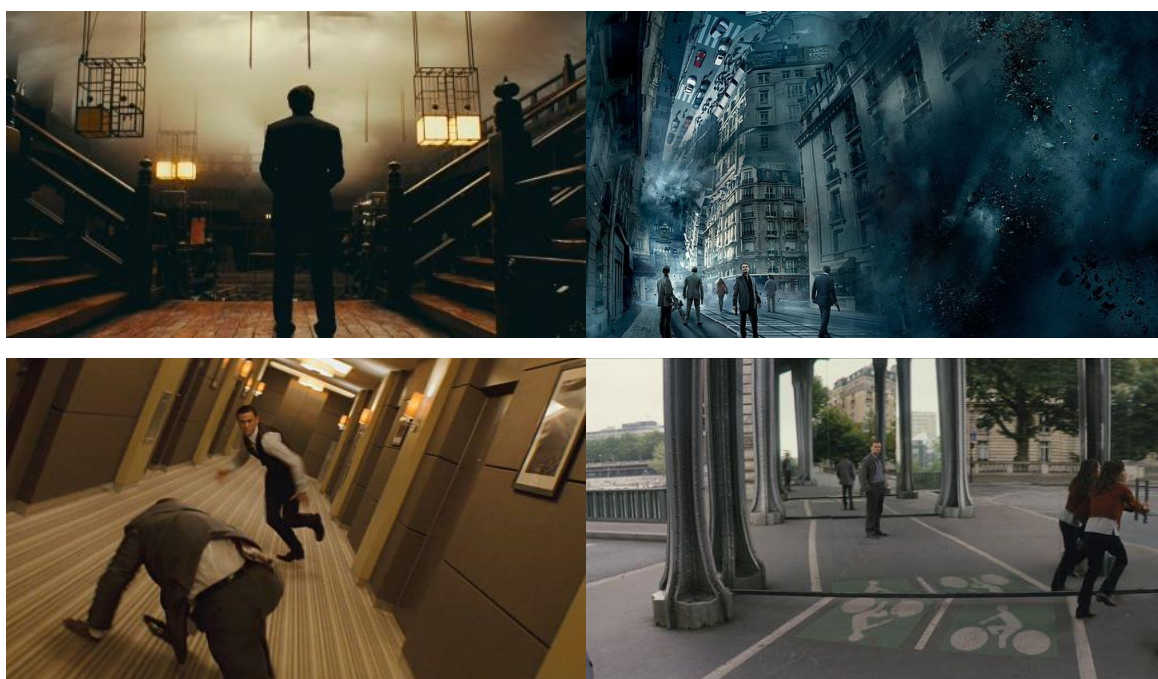


Figura 2 – *Stills* de *Inception* (2010) que ilustram o uso da metalepse e os múltiplos níveis de sonhos

A manipulação dos sonhos pelas personagens, como Dom Cobb e a sua equipa, que arquitetam e modificam os sonhos enquanto estão dentro deles, exemplifica a metalepse, uma vez que não são apenas participantes dos sonhos, mas também atuam como narradores que moldam e influenciam a narrativa a partir de dentro.

O uso da metalepse em *Inception* (2010) é uma ferramenta essencial para explorar a estrutura narrativa e criar uma experiência cinematográfica imersiva, através da transgressão das fronteiras entre os diferentes níveis de sonhos e realidade,

enriquecendo assim a narrativa, desafiando as convenções tradicionais de narração, e criando um impacto significativo na audiência.

Metalepse Ontológica e Retórica

Kiss (2012) explorou a forma como o conceito de metalepse de Genette (1980) pode ser revitalizado e aplicado no contexto cinematográfico, com especial enfoque na complexidade narrativa de *Inception* (2010), discutindo o potencial criativo da metalepse, e distinguindo a diferença entre metalepses retóricas e ontológicas.

As **metalepses retóricas** são transgressões narrativas que não visam quebrar a imersão mimética do leitor ou audiência, sendo vistas como "não marcadas" ou "inocentes". Essas metalepses geralmente aparecem de forma natural e não perturbam a sensação de realidade dentro da narrativa, sendo usadas para fornecer informações ou para efeitos estilísticos sem chamar muita atenção para si mesmas. Um exemplo de metalepse retórica seria um narrador onisciente que fornece informações sobre eventos futuros ou passados sem perturbar a continuidade da narrativa principal.

Por outro lado, as **metalepses ontológicas** são transgressões narrativas que explicitamente destacam a ficcionalidade da história, e quebram as fronteiras entre os diferentes níveis narrativos. São assim "marcadas" e enfatizam a natureza metaficcional da narrativa. Frequentemente causam um efeito de estranheza ou surpresa à audiência, destacando a artificialidade da estrutura narrativa.

Um exemplo de metalepse ontológica seria uma personagem num livro que de repente se torna consciente de que é uma criação fictícia e interage com o autor ou com o leitor diretamente. No caso do filme *Inception* (2010), o desenrolar da narrativa vai alterando a percepção entre realidade e ficção, sendo que existe uma contaminação física bi-direcional entre os diversos níveis. Por esse motivo, de acordo com Kiss, podemos classificar *Inception* (2010) como um caso paradigmático de metalepse ontológica:

“Tendo em conta tudo, a metalepse ilusória dos sonhos embutidos de Nolan é estendida por uma lei fictícia com consequências ontológicas. A regra diegética de uma contaminação física bidirecional entre os níveis de sonho embutidos torna ‘*Inception*’ num caso excepcional de metalepse ontológica, na qual a imersão do espectador não é perturbada pelo dispositivo narrativo ‘fantástico’.” (2012, p. 40)

Kiss (2012) descreve ainda a forma como Nolan não só incorpora habilidades cognitivas humanas nas suas histórias e formas de narração, como também recria essas funções cognitivas através da experiência de visualização que proporciona à audiência, arquitetando narrativas com um elevado grau de complexidade. A utilização da metalepse na estrutura narrativa de sonhos embutidos, estendida por uma lei fictícia com consequências ontológicas, é assim claramente visível em *Inception* (2010).

“Nos seus filmes, Nolan não incorpora apenas características cognitivas (amnésia anterógrada em *Memento* (2000), consciência e atenção em *The Prestige* (2006), sonhos lúcidos em *Inception* (2010)), mas, através de uma complexidade narrativa bem arquitetada, recria essas funções cognitivas através da experiência de visualização.” (Kiss, 2012, pp. 45-46)

Na estrutura de *Inception* (2010), Nolan desafia as capacidades cognitivas da audiência, fazendo com que esta acompanhe as personagens ao longo de múltiplos níveis narrativos e entenda a interconectividade entre eles. A natureza dos sonhos dentro de sonhos, que cria uma série de camadas narrativas interligadas, permite que eventos de um nível afetem os outros níveis, levando a audiência a questionar constantemente a realidade dos eventos que estão a testemunhar.

A incorporação de elementos visuais e narrativos que destacam a ficcionalidade da história, tais como a famosa cena da escada de Penrose e o uso do peão giratório de Cobb como totem para distinguir a realidade do sonho, ilustram a forma como o uso de narrativas embutidas e estruturas metalépticas criam uma experiência narrativa complexa. O final ambíguo de *Inception* (2010), no qual o peão de Cobb continua a girar sem ser revelado se eventualmente cai, deixa a audiência em dúvida sobre se ele estará na realidade ou ainda dentro de um sonho. Esta ambiguidade intencional é um poderoso uso de metalepse ontológica, pois provoca uma reflexão sobre a própria natureza da narrativa e percepção de realidade.

Pseudo-diegética

Genette (1980) introduziu também o conceito de pseudo-diegética ou “matedigética reduzida” como uma técnica narrativa onde uma narrativa de segundo

grau (metadieética) é imediatamente apresentada como parte do nível narrativo principal (dieético). Isto ocorre quando uma história que normalmente seria contada por uma personagem contida na narrativa principal é narrada diretamente pelo narrador principal, eliminando a necessidade de um intermediário narrativo, permitindo ao autor controlar melhor a narrativa, economizar níveis narrativos, simplificar a estrutura e manter uma unidade de voz e perspectiva.

Ao permitir que o narrador principal se aproprie de todas as narrativas secundárias e as apresente como parte integral da história principal, é possível obter uma narrativa mais direta e coesa. A título de exemplo, considere-se *Birdman* (2014), no qual a técnica da metadieética reduzida é utilizada de forma sofisticada para integrar as alucinações e a psique do protagonista na narrativa principal. O filme segue Riggan Thomson, um ator em decadência, que tenta revitalizar a sua carreira através de uma peça na Broadway. As alucinações de Riggan, nas quais ele acredita possuir habilidades telecinéticas e voar pelas ruas de Nova Iorque, são apresentadas sem uma distinção clara entre realidade e fantasia. Ao invés, essas sequências são tratadas como parte da narrativa principal, sem intermediários que as expliquem ou diferenciem explicitamente do enredo "real".



Figura 3 – *Stills* de *Birdman* (2014) que ilustram a técnica da metadieética reduzida

A fusão entre a realidade percebida por Riggan e os eventos "reais" da história exemplifica a técnica da metadieética reduzida. Em vez de separar as alucinações como subnarrativas distintas, o filme incorpora-as diretamente na linha narrativa principal, permitindo à audiência experienciar os delírios de Riggan como uma extensão natural do enredo. Isto não só reforça a psicologia complexa da personagem, como também desafia a audiência a questionar o que é real dentro do universo do filme, criando uma experiência narrativa cativante e imersiva.

Mas talvez um dos efeitos mais poderosos da metalepse – “perturbador” segundo Genette (1980) – é o facto de alimentar a hipótese de que qualquer extradiegético pode ser diegético, e que narrador e audiência quicá pertencem a alguma narrativa.

Esta possibilidade é ilustrada em *The Purple Rose of Cairo* (1985) no qual a personagem Tom Baxter sai da tela do cinema e interage com a audiência que o observava e com o mundo “real”. Este exemplo ilustra a dissolução das barreiras entre a narrativa e a realidade, ilustrando a ideia descrita por Genette (1980) da perturbadora potencial mistura dos mundos narrativos e reais.



Figura 4 – Stills de *The Purple Rose of Cairo* (1985) que ilustram o facto “perturbador” da metalepse

Pelos efeitos criativos que pode produzir, a metalepse é assim uma técnica narrativa com um elevado potencial de impacto na história que se pretende contar, e,

por conseguinte, na audiência. Esta técnica destaca a importância das fronteiras narrativas e a complexidade da relação entre o narrador e os níveis da narrativa, desafiando a própria verossimilhança e expectativa da audiência, possibilitando simultaneamente a subversão da estrutura tradicional da narrativa.

Ao conduzir à transgressão das fronteiras entre diferentes níveis narrativos, a metalepse explora novos limites narrativos, acrescentando camadas adicionais de significado e profundidade, e proporcionando novas possibilidades narrativas.

1.4 Narração

“Imagens atuais de cenas familiares podem parecer objetivas e isentas de valores, mas representações, sejam de atualidade ou de vida encenada ou reencenada, são sempre construções. Isso significa que estão subjetivamente envolvidas num relacionamento triangular entre conteúdo, narrador e audiência.” (Rabiger, 2008, p. 54)

De acordo com Rabiger (2008), todas as representações são construções subjetivas que envolvem um relacionamento triangular entre conteúdo, narrador e audiência. Enquanto realizador, é crucial reconhecer e articular os pontos de vista implícitos nessas representações, identificar os preconceitos que podem conter e avaliar a sua credibilidade geral.

Estabelecendo a ponto de ligação entre o conteúdo e a audiência, o narrador de um filme desempenha um papel crucial na construção e comunicação da narrativa, influenciando diretamente a forma como a história é entendida e interpretada. Ao conduzir a audiência ao longo da história, o narrador fornece informações essenciais sobre as personagens, eventos e contextos, clarificando detalhes importantes da narrativa que podem não ser óbvios apenas através das imagens e diálogos. Para além disso, a voz do narrador pode estabelecer o tom do filme e contribuir para o estilo narrativo, influenciando a forma como a história é contada.

Em filmes com narradores subjetivos, tal como no caso da tipologia “filme puzzle psicológico” cujo conceito será apresentado e explicado posteriormente, o narrador tem a capacidade de prestar *insights* sobre os pensamentos e sentimentos internos das personagens, oferecendo uma camada adicional de profundidade psicológica, podendo também introduzir elementos de ambiguidade ou mistério, revelando informações

limitadas ou contraditórias que estimulam a audiência a interpretar e analisar a narrativa de uma forma mais ativa.

Tendo por base o papel do narrador e a participação ativa da audiência na construção da narrativa, a próxima seção irá incidir em primeiro lugar sobre os principais conceitos de narração explorados por Genette (1980), tais como as funções do narrador, o tempo de narração, e o conceito de “pessoa”, sendo posteriormente apresentadas abordagens diferenciadas –como a tipologia “filmes puzzle psicológicos” introduzida por Elliot Panek, que encoraja a audiência a executar atividades cognitivas e perceptivas, para inferir significado.

1.4.1 Funções do Narrador e Tempo de Narração

Funções do Narrador

A análise das funções do narrador é uma componente essencial para a compreensão da estrutura narrativa e da dinâmica interna de qualquer obra, sendo um ponto de partida fundamental para compreender as camadas de significado de uma história. Genette (1980), oferece uma categorização detalhada das funções do narrador, sublinhando a complexidade e a multiplicidade de papéis que este pode assumir.

Ao desempenhar um papel central na mediação entre a história e a audiência, o narrador serve como a voz que conduz a interpretação dos eventos narrados. Assim, as funções do narrador podem-se distribuir segundo os diferentes aspetos da narrativa com os quais se relacionam, nomeadamente:

- **Função narrativa** propriamente dita, na qual o narrador relata os eventos da história, sendo essa a função essencial e inescapável de qualquer narrador.
- **Função de regência** que se refere ao papel do narrador em organizar e estruturar o texto, fornecendo indicações sobre a conexão entre diferentes partes da história. Esta função pode incluir comentários metalinguísticos, que ajudam a esclarecer a estrutura interna da narrativa e a orientar a audiência. Por exemplo, um narrador pode fornecer antecipações ou resumos que facilitam a compreensão da progressão da história.

- **Função de comunicação**, que envolve a interação do narrador com o narratário (o destinatário da narração). Esta função pode manifestar-se através do estabelecimento de contactos dirigidos ao narratário, criando uma sensação de diálogo e envolvimento.
- **Função testemunhal ou de atestação** permite que o narrador valide a veracidade dos eventos narrados, indicando as fontes de informação ou expressando a precisão das suas memórias. Esta função é essencial para estabelecer a credibilidade do narrador e para construir confiança na narrativa apresentada.
- **Função ideológica** do narrador envolve a interpretação e o comentário sobre os eventos narrados, oferecendo uma visão crítica ou filosófica que vai além da simples descrição dos factos. Este comentário pode revelar as intenções do autor, bem como fornecer *insights* sobre temas mais amplos explorados na obra.

As funções apresentadas em cima não são compartimentos estanques, sobrepondo-se frequentemente. A importância relativa de cada função varia de autor para autor e de texto para texto, e, apesar das tentativas de evitar certas funções, é impossível escapar completamente delas. Assim, analisar as funções do narrador é vital para compreender a forma como a narrativa é construída e como diferentes camadas de significado são adicionadas ao texto. Ao explorar essas funções, torna-se possível construir narrativas nas quais o narrador influencia a interpretação dos eventos, molda a percepção das personagens e estrutura a experiência do narratário.

Tempo de Narração

A análise do tempo de narração é igualmente uma componente crucial na compreensão da estrutura e dinâmica de qualquer narrativa. Genette (1980) sublinha a importância do tempo de narração ao introduzir diferentes níveis temporais que configuram a forma como a história é contada. Compreender esses níveis é essencial para decifrar a complexidade narrativa e a maneira como a informação é mediada à audiência, podendo ser definidos os seguintes níveis temporais:

- **Narração *Ulterior***, em que o narrador relata eventos após a sua ocorrência. Esta é uma forma comum que permite uma reflexão retrospectiva e uma construção mais consciente da narrativa, permitindo oferecer à audiência uma visão abrangente e muitas vezes mais organizada dos eventos, e possibilitando que o narrador comente as consequências e os significados dos acontecimentos de forma mais ponderada.
- **Narração anterior**, em que o narrador conta os eventos antes que eles aconteçam dentro da cronologia da história. Embora menos comum, apresenta uma dinâmica diferente ao criar uma expectativa sobre eventos futuros, podendo gerar um efeito de suspense ou inevitabilidade, frequentemente encontrado em textos religiosos ou proféticos, onde a premonição dos eventos dá uma sensação de destino inevitável.
- **Narração simultânea**, onde os eventos são narrados à medida que ocorrem, proporcionando uma sensação de imediatismo e presença. Este tipo de narração é eficaz para criar uma experiência imersiva, tornando a audiência num observador direto dos eventos. Obras que utilizam diários, cartas ou relatos em tempo real, tal como representado em *Drácula* de Bram Stoker (1992), beneficiam desta técnica ao aumentar o envolvimento da audiência, que vivencia a narrativa em simultâneo com as personagens.
- **Narração interpolada**, que intercala a narração com os eventos, introduz uma estrutura temporal mais complexa, muitas vezes fragmentada. Este tipo de narração permite explorar múltiplas perspetivas e linhas temporais, enriquecendo a narrativa com uma profundidade adicional. Em filmes como *Pulp Fiction* (1994), a utilização de múltiplas perspetivas e saltos temporais oferece uma visão caleidoscópica dos eventos e das personagens, e desafia a audiência a reconstruir a cronologia e a compreender as interconexões entre as diferentes camadas narrativas.

Desta forma, a análise do tempo de narração, não só revela escolhas estilísticas e estruturais, mas também interfere na forma como essas escolhas afetam a interpretação e a experiência da audiência.

1.4.2 Conceito de “Pessoa”

O conceito de "pessoa" no contexto da narração permite um maior entendimento da posição e perspectiva do narrador em relação à história e às personagens, influenciando profundamente a dinâmica e a interpretação da narrativa. Para Genette (1980), o conceito de "pessoa" no contexto da narração refere-se à relação entre o narrador e as personagens da narrativa, bem como à posição do narrador em relação à história que está a ser contada.

A escolha do modo como o narrador opera numa narrativa é feita em relação a duas atitudes narrativas: (1) fazer contar a história através de uma das personagens ou (2) contar a história através de um narrador que é externo a essa história.

Segundo Genette, a análise narrativa deve assim distinguir entre a designação de narrador enquanto tal por si mesmo, e a identidade do narrador enquanto uma das personagens da história:

“Na medida em que o narrador pode a todo o instante intervir como tal na narrativa, toda a narração é, por definição, virtualmente feita na primeira pessoa [...] A verdadeira questão é a de saber se o narrador tem ou não ocasião de empregar a primeira pessoa para designar uma das suas personagens.” (1980, p. 243)

Assim, é possível distinguir dois tipos de narrativas que correspondem à utilização dos dois tipos de narradores.

O narrador **heterodiegético** é uma entidade externa à história que está a ser contada e não participa nos eventos narrados, mantendo uma posição de observador. Um exemplo típico é o narrador na terceira pessoa, que relata a história das personagens sem ser ele próprio uma personagem.

Considere-se o filme *Barry Lyndon* (1975) como um exemplo paradigmático da utilização de um narrador heterodiegético que introduz objetividade e distanciamento na narrativa e proporciona uma perspectiva externa e abrangente sobre a história. Não fazendo parte do mundo das personagens, a voz que narra a história apenas observa e descreve os eventos, sem qualquer interação ou influência na ação. A narração em terceira pessoa fornece assim uma visão abrangente e objetiva dos acontecimentos, criando uma sensação de relato histórico.



Figura 5 – Stills de Barry Lyndon (1975) no qual o narrador é heterodiegético

Por sua vez, o narrador **homodiegético** é uma personagem dentro da história que está a ser contada, participando nos eventos e tendo uma perspectiva interna. Um exemplo comum é o narrador em primeira pessoa, que relata a sua própria história ou a história de outras personagens a partir de seu ponto de vista.

Reconhecendo que a ausência de narrador é absoluta, mas a presença enquanto personagem da história pode assumir diferentes graus, Genette (1980) apresenta ainda duas variedades no caso do narrador homodiegético: o narrador é o herói da narrativa ou o narrador desempenha apenas um papel secundário, enquanto observador ou testemunha. No primeiro caso, o narrador é assim considerado **autodiegético**, como subcategoria do narrador homodiegético, na qual o narrador é o protagonista da história, não só pela sua participação nos eventos, mas sendo também o foco central da narrativa.

Um exemplo de um filme com um narrador homodiegético, mas que claramente não é autodiegético é *The Grand Budapest Hotel* (2014). No filme, a história principal é narrada por Zero Moustafa, o jovem aprendiz do concierge, M. Gustave, no Grand Budapest Hotel. Ainda que Zero seja o narrador, participe nos eventos e forneça uma perspectiva interna sobre os mesmos, o protagonista central da ação principal é M. Gustave, sendo que a história tem como foco principal as aventuras e desafios enfrentados por M. Gustave.

Dessa forma, Zero atua como um narrador homodiegético, oferecendo uma perspectiva interna, mas não sendo o foco central da narrativa, diferenciando-se de um narrador autodiegético.



Figura 6 – Stills de *The Grand Budapest Hotel* (2014) com narrador homodiegético e não autodiegético

Já o filme *Fight Club* (1999) faz uso de um narrador autodiegético, uma vez que o narrador, conhecido como "The Narrator", é também o protagonista da história. Ao contar a história em primeira pessoa, o protagonista descreve as suas próprias experiências, proporcionando uma perspectiva pessoal e íntima, que partilha com a audiência. Desde o início do filme, a narrativa desenrola-se em torno das lutas internas e da transformação que "The Narrator" atravessa, tendo como foco central o seu conflito com o alter ego Tyler Durden.

Culminando na descoberta da sua própria dualidade, a utilização de um narrador autodiegético em *Fight Club* (1999) oferece assim uma perspectiva introspectiva crucial para a estrutura e impacto emocional do filme.



Figura 7 – Stills de Fight Club (1999) que ilustram a perspectiva narrativa do narrador autodiegético

Note-se que a categorização do tipo de narrador nem sempre é evidente, dependendo de narrativa para narrativa, devendo sempre haver lugar a uma atenta análise das especificidades de cada história. Por exemplo, o narrador em *Apocalypse Now* (1979) pode ser considerado heterodiegético, ainda que à primeira vista possa não parecer.

Willard atua como narrador através de narrações em *voice-off* que acompanham o desenrolar dos eventos. Essas narrações fornecem uma perspectiva reflexiva e observacional sobre a missão e as motivações das personagens, incluindo as suas próprias. Embora Willard seja uma personagem ativa na narrativa e participe nos eventos, a função das suas narrações em *voice-off* transcende essa participação direta. As suas narrações oferecem frequentemente informações contextuais, reflexões pessoais e interpretações sobre os acontecimentos e outras personagens que não seriam acessíveis apenas através das suas ações e diálogos no filme.

A título ilustrativo, considere-se a narração em *voice-off* de Willard no início do filme, que fornece contexto sobre a sua missão e estado mental, descrevendo as suas reflexões e experiências passadas de uma maneira que coloca a audiência dentro de sua mente, mas com uma perspectiva externa aos eventos atuais. Além disso, ao longo da narrativa, Willard narra as suas descobertas e pensamentos sobre o Coronel Kurtz,

fornecendo informações e interpretações que ele recolhe de documentos e relatos, mas que não são necessariamente ações em que ele esteja envolvido diretamente.



Figura 8 – Stills de *Apocalypse Now* (1979) cujo narrador pode ser considerado heterodiegético ainda que esteja presente no universo da história

Ou seja, em *Apocalypse Now* (1979) Willard atua como um narrador heterodiegético uma vez que, apesar de estar presente e participar na narrativa, as suas narrações em *voice-off* desempenham o papel de um observador e comentador que oferece uma visão mais ampla e reflexiva dos eventos. Esta abordagem permite ao filme oferecer uma análise profunda e introspectiva dos temas abordados, combinando a perspectiva interna de um participante com a observação externa de um narrador.

Conjugando o nível narrativo (extradiegético ou intradiegético) com a relação do narrador à história (heterodiegético ou homodiegético), é possível definir o estatuto do narrador para qualquer narrativa, resultando nos seguintes quatro tipos fundamentais definidos por Genette (1980): (1) extradiegético-heterodiegético, (2) extradiegético-homodiegético, (3) intradiegético-heterodiegético, (4) intradiegético-homodiegético.

A tabela apresentada em seguida categoriza os exemplos apresentados ao longo do presente sub-capítulo nas categorias enunciadas.

Tabela 2 - Matriz que cruza nível narrativo e relação do narrador à história

		Nível	
		Extradiegético	Intradiegético
Relação	Heterodigética	Barry Lyndon (1975)	Apocalypse Now (1979)
	Homodiegética	The Grand Budapest Hotel (2014)	Fight Club (1999)

É importante compreender que a categorização do tipo de narrador nos filmes é uma tarefa complexa que pode variar significativamente com base na percepção e cognição narrativa da audiência. As experiências individuais, o conhecimento prévio e a capacidade de interpretar elementos narrativos e cinematográficos influenciam a forma como cada membro da audiência categoriza e compreende o papel do narrador.

1.4.3 Percepção e cognição narrativa

O papel do narratário acaba por ser tão ou mais relevante que o do próprio narrador, sendo que, o verdadeiro autor da narrativa não é só quem a conta, mas também, e por vezes mais, quem a escuta (Genette, 1980, p. 259).

Considerando que a compreensão da história é o objetivo primordial da narrativa, pode-se considerar o “espectador” como a entidade hipotética que executa as operações relevantes na construção de uma história a partir da representação fílmica (Bordwell, 1985, p. 30). Para além da abordagem analítica detalhada sobre o estilo e a estrutura das narrativas cinematográficas, o estudo de Bordwell (1985) sobre a narração em filmes de ficção, também se debruçou sobre os processos de cognição da audiência durante a visualização de um filme, que conduzem à formulação de uma percepção.

Uma importante conclusão do capítulo que explora a atividade do “espectador” é de que, embora as teorias cognitivas sejam essenciais para entender a forma como a audiência processa e interpreta as narrativas através de processos mentais conscientes tais como a ordenação de eventos e a memória, estas podem não explicar na totalidade todos os aspetos da compreensão narrativa. Dessa forma, Bordwell destaca a relação complementar entre as teorias cognitivas da compreensão narrativa e as teorias psicanalíticas, referenciando inclusive Sigmund Freud, que argumentava que muitos comportamentos e interpretações são influenciados pela mente inconsciente e que as explicações cognitivas apenas não conseguem esclarecer totalmente as interpretações:

“O estudo da cognição narrativa pode, de facto, ser um prelúdio para a investigação psicanalítica, pelo mesmo motivo que levou Freud a demonstrar que a teoria psicanalítica encontra a sua melhor aplicação quando as explicações cognitivas são insuficientes.” (1985, p. 30)

No sentido de clarificar que a interpretação da história depende também em grande medida da forma como é apreendida e internalizada pela audiência, e que a apreensão depende não só da cognição, mas também da percepção, Bordwell (1985) aprofunda ainda mais este paralelismo, e apresenta um esboço para a psicologia da percepção e cognição fílmica, na qual invoca a teoria construtivista da atividade psicológica, descende de Helmholtz, na qual “não existe uma separação fácil entre percepção e cognição” (Bordwell, 1985, p. 31).

“Segundo a teoria construtivista, a percepção e o pensamento são processos ativos e orientados por objetivos. [...] Os estímulos sensoriais por si só não podem determinar uma percepção, pois são incompletos e ambíguos. O organismo constrói um julgamento perceptivo com base em inferências inconscientes.” (Bordwell, 1985, p. 31).

Esta constatação reforça a ideia de que a cognição e percepção narrativa são processos dinâmico e participativos, onde a audiência está constantemente envolvida na construção do significado. Através de processos cognitivos, a audiência é capaz de visualizar um filme (processo considerado sinóptico pela relação imediata e literal que se estabelece entre a audiência e o tempo de apresentação da narrativa), e simultaneamente interpretar pistas, padrões e lacunas, que permitem que cada membro da audiência interprete o seu significado único através das suas próprias inferências inconscientes, ou seja, da sua percepção.

Os processos cognitivos ajudam assim a enquadrar e estabelecer hipóteses perceptivas, calculadas de acordo com probabilidades ponderadas pela situação e pelo conhecimento prévio, sendo a criação de hipóteses guiada por *clusters* de conhecimento organizado, denominados *schemata* (Bordwell, 1985, p. 31).

“O filme narrativo é feito de maneira a encorajar o espectador a realizar atividades de construção da história. Os filmes apresentam pistas, padrões e lacunas que moldam a aplicação *schemata* pelo espectador e a formulação de hipóteses.” (Bordwell, 1985, p. 33)

Muitos realizadores não só compreendem a importância de que a narrativa seja construída para encorajar a audiência a executar as atividades de cognição e percepção, como tornam ainda esse processo fulcral – e muitas vezes até autoral – à sua construção narrativa. É o caso da tipologia de filmes apelidada por Elliot Panek de “filme puzzle psicológico” que será apresentada em seguida.

1.4.4 “Filme Puzzle Psicológico”

Panek introduziu a categoria de “filme puzzle psicológico” para descrever um subconjunto de filmes americanos contemporâneos caracterizados por narrativas que deliberadamente obscurecem a relação entre os eventos do enredo e a realidade diegética, criando assim uma sensação de dúvida e ambiguidade na audiência:

“Defino esses filmes como aqueles que possuem narrativas em que a orientação dos eventos no enredo em relação à realidade diegética não é imediatamente clara, criando assim dúvidas na mente do espectador quanto à confiabilidade, conhecimento, autoconsciência e comunicatividade da narração.” (2006, p. 65)

Os filmes do género “filme puzzle psicológico” pressupõem assim a necessidade de a audiência desenvolver atividades de cognição e percepção, uma vez que colocam em dúvida a confiabilidade, conhecimento, autoconsciência e comunicatividade da própria narração. Em vez de levantarem questões sobre as personagens dentro da diegese, incentivam antes a audiência a questionar as relações entre as personagens, a narração e a própria noção de realidade, baseando-se na constatação de que “a forma como a história é contada, é mais importante que a história em si” (Panek, 2006, p. 62).

Assim, trata-se de um tipo de filmes que desafia as estruturas narrativas tradicionais ao empregar tipos de narrativa complexos e modos de narração frequentemente não confiáveis, que levam a audiência a questionar a própria natureza da narrativa. As principais características incluem uma estrutura de história incomum, violações de lógica causal e lacunas na cadeia causal da história (Panek, 2006, p. 65):

- **Estrutura de história incomum:** as narrativas são frequentemente não lineares ou fragmentadas, interrompendo o fluxo convencional de tempo.

- **Violações de lógica causal:** os eventos podem ser apresentados de uma forma que desafia as relações tradicionais de causa e efeito, complicando ainda mais o entendimento da audiência.
- **Lacunas na cadeia causal da história:** falhas deliberadas na cadeia causal da história são deixadas sem resolução, incumbindo à audiência a tarefa de montar a narrativa a partir de informações incompletas.

Panek (2006) fornece análises detalhadas de dezassete filmes que categoriza como “filme puzzle psicológico”, agrupando-os em diferentes grupos:

- i. Um primeiro grupo, filmes que possuem uma narração enganadora durante toda a duração do filme por vezes revelando claramente cenas anteriores como fantasia e outras vezes deixando essas distinções ambíguas.
Exemplos de filmes neste grupo são Videodrome (1983), Jacob's Ladder (1990) e 12 Monkeys (1995).
- ii. O segundo grupo aborda narrativas que contêm um único momento significativo na diegese em que a narração se revela enganadora.
Exemplos de filmes neste grupo são The Last Temptation of Christ (1988), Vanilla Sky (2001), The Matrix (1999), Fight Club (1999), The Machinist (2004) e American Psycho (2000).
- iii. Um terceiro grupo de filmes com narração ambígua.
Exemplos de filmes neste grupo são os filmes de David Lynch, tais como Lost Highway (1997) e Mulholland Drive (2001).
- iv. No quarto grupo são abordados três filmes que apresentam protagonistas mártires que viajam no tempo ou sofrem de graves problemas mentais.
Exemplos de filmes neste grupo são filmes como Donnie Darko (2001), The Butterfly Effect (2004) e The Jacket (2005).
- v. Por fim, o estudo é concluído com uma análise da narração única em Memento (2000).

Ainda que se recomende a leitura da análise sobre os exemplos enunciados, apresentam-se em baixo, a título ilustrativo, as principais conclusões da exploração dos filmes *Fight Club* (1999) e *Mulholland Drive* (2001). Para além de já terem sido alvo de análise no presente ensaio, atuaram ainda como duas importantes fontes de inspiração em *Umbral* (2024), tendo informado, respetivamente, dois aspetos que foram fulcrais para o processo de escrita de argumento e realização do filme: (1) mais relevante do que identificar a verdade de uma cena, é a capacidade da audiência discernir que elementos da cena são reais; (2) a narrativa é impulsionada pelos esforços falhados do protagonista em reprimir traumas emocionais, motivo pelo qual a narração é ambígua.

Caso de estudo: *Fight Club* (1999)

“O único elemento dessa realidade que não é real é Tyler Durden. Este é outro caso em que a audiência não deve simplesmente perguntar que cenas são imaginadas, mas deve discernir que elementos de cada cena são reais.” (Panek, 2006, pp. 74 - 75)

Fight Club (1999), é um exemplo de um “filme puzzle psicológico” caracterizado por ter uma narração complexa e não confiável, e um momento significativo na diegese em que a narração se revela enganadora, que corresponde à revelação de que Tyler e o protagonista “The Narrator” são a mesma pessoa.

Essa revelação corresponde a “tirar o tapete debaixo dos pés da audiência” (Panek, 2006, p. 72), sendo que despoleta na audiência o exercício mental de recontextualizar a posteriori todos os eventos anteriores sob uma nova luz.

No entanto, antes da revelação, várias pistas ao longo da narrativa revelam que Tyler Durden não existe enquanto pessoa separada do protagonista. Essas pistas incluem aparições subliminares de Tyler antes da sua introdução formal, a falta de interação direta entre Tyler e Marla Singer, os telefonemas e mensagens que nunca são vistos por outras personagens, a perspetiva limitada da narrativa em primeira pessoa, as cenas de luta onde o protagonista está realmente a lutar consigo mesmo, as referências frequentes às insónias do protagonista, os desaparecimentos inexplicáveis de Tyler em momentos críticos e as reações confusas de outras personagens às ações do protagonista. Estas pistas são habilmente integradas para preparar a audiência para a revelação final.

Assim, a narrativa de *Fight Club* (1999), é um exemplo em que, para além de questionar se as cenas são reais, a audiência deve também questionar quais os elementos que são reais em cada cena (Panek, 2006, pp. 74 – 75).

Caso de estudo: *Mulholland Drive* (2001)

“É possível interpretar *Mulholland Drive* (2001) e *Lost Highway* (1997) como histórias de esforços falhados para reprimir traumas emocionais. Perlmutter interpreta *Mulholland Drive* (2001) como a realização de um sonho, inserido num pesadelo repleto de ansiedade.” (Panek, 2006, p. 77)

A narrativa de *Mulholland Drive* (2001) pode ser vista como uma tentativa falhada de Diane Selwyn reprimir o trauma emocional despoletado pela contratação de um assassino para matar Camilla, com quem tinha uma relação amorosa, após o término do seu relacionamento. Assim, Betty é a encarnação do esforço de Diane para escapar a essa realidade traumática através da construção de um mundo fantasioso. No entanto, essa fantasia é constantemente e inevitavelmente invadida pelos seus sentimentos de remorso, personificados por intromissões progressivamente mais impositivas.

A narrativa ilusória de Diane é assim desintegrada gradualmente com o aparecimento de elementos perturbadores, muitas vezes representados pela cor azul que assume um significado semiótico, funcionando como um sinal de ligação da perceção da protagonista à sua realidade emocional e psicológica – e, portanto, ao assassinato de Camilla – através, por exemplo, da caixa e da chave azuis.

A transformação gradual de Rita em Camilla, as cenas que decorrem no *Club Silencio* que revelam a falsidade da realidade, e o pesadelo do homem atrás do restaurante, representam os medos e a culpa de Diane, procurando quebrar a ilusão construída pela sua psique. Os fragmentos da vida real de Diane que invadem a sua fantasia, refletem o trauma reprimido, desconstroem a sua nova identidade enquanto Betty e expõem a verdade das suas ações, impossibilitando a fuga da sua própria consciência. A dicotomia Diane/Betty divide a protagonista em duas metades concorrentes: a entidade que reprime (consciência ou *superego*) – representada pela figura idealizada e ingénuo de Betty que traduz os desejos reprimidos do *id* em atingir

sucesso profissional e, acima de tudo, o amor recíproco de Camilla – e a entidade reprimida (*id* inconsciente) – representada pelos esforços de repressão de Diane.

De acordo com Panek, a divisão do protagonista é mais um dos padrões recorrentes da tipologia “filme puzzle psicológico”:

“Muitos destes filmes têm um protagonista dividido: a entidade que reprime e a entidade que é reprimida, correspondendo à consciência ou *superego*, e ao *id* inconsciente. A narração tipicamente apresenta o *superego* como comunicativo, enquanto o *id* ostenta a sua falta de comunicatividade. Assim, a narração parece ser comunicativa à primeira vista, mas, após uma inspeção mais detalhada, muitas vezes não é. Da mesma forma, a narração frequentemente parece estar restrita ao ponto de vista de uma única consciência individual.” (2006, pp. 85 – 85)

Conforme se explicitou, *Mulholland Drive* (2001) explora temas do foro psicológico, convidando a audiência a mergulhar nas profundezas da mente da protagonista e acompanhar a desconstrução da sua percepção fragmentada da realidade, ou seja, dos seus conflitos internos entre *superego* e *id*. Esta é aliás uma característica da tipologia “filme puzzle psicológico”, na qual a narração aparenta ser confiável ao início, mas após uma inspeção mais detalhada revela a sua verdadeira falta de confiabilidade.

Desta forma, para além do uso de narrativas ambíguas e de narradores com reduzido grau de confiabilidade, a própria natureza do protagonista é outro fator diferenciador da tipologia “filme puzzle psicológico”. De acordo com Panek:

“De facto, muitos ‘filmes puzzle psicológicos’ têm protagonistas que procuram informações sobre um evento violento do passado, conduzindo assim a audiência a empregar leituras de ‘histórias de detetive’ para entender os enredos.” (2006, p. 76)

Tal como a narração, a própria apresentação do conflito durante a narrativa não é feita de uma forma direta e inequívoca, podendo conduzir a entendimentos e percepções diferentes sobre a narrativa, estabelecendo dúvida e ambiguidade na audiência.

A narrativa de *Mulholland Drive* (2001) desenrola-se de maneira intencionalmente confusa e ambígua, forçando a audiência a juntar pistas para construir uma interpretação coerente. No entanto, informações cruciais são deliberadamente omitidas, deixando muitas questões sem resposta e abertas à interpretação.

A narrativa ambígua de David Lynch utiliza assim o modo de funcionamento das “histórias de detetives” por forma a conduzir a audiência na procura de respostas que o filme não providencia (Panek, 2006, p. 76). Em *Mulholland Drive* (2001), a estrutura narrativa empregada deliberadamente desfoca as linhas entre realidade e fantasia, e força a audiência a identificar e apreender as pistas que vão sendo deixadas ao longo da narrativa para conseguir entender a história, tal como numa história de detetives. No entanto, e de uma forma mais similar às “histórias de detetives” pós-modernas, “as habilidades de investigação da audiência são incentivadas apenas para criar frustração, não sendo providenciada nenhuma resposta aos mistérios.” (Panek, 2006, p. 76).

Invocando os conceitos de “jogo finito” e “jogo infinito” introduzido pelo filósofo Robert Carse, Panek enuncia as diferenças entre estes conceitos, tornando claro que a narrativa de *Mulholland Drive* (2001) configura-se como um “jogo infinito”:

“Por um lado, o jogo finito requer limites e regras. Todas as perguntas devem ter um número limitado de respostas possíveis. Por outro lado, o jogo infinito não é orientado por objetivos. Os jogadores são incentivados a questionar os limites que governaram as suas perceções no passado.” (2006, p. 76)

Ao apresentar um desafio cognitivo e perceptivo – ou um “puzzle” na linguagem de Panek (2006) – no qual a audiência deve participar ativamente para a sua construção individual de significado, ainda que não lhe sejam concedidas todas as peças do “puzzle”, e a narração seja ambígua e não confiável, *Mulholland Drive* (2001) é um exemplo paradigmático de um “filme puzzle psicológico”, ilustrando muitas das características desta tipologia de filmes introduzida por Panek (2006).

Conforme explicitado, a tipologia de “filme puzzle psicológico” desafia a audiência a desenvolver procedimentos de procurar “fazer sentido” que diferem das atividades tipicamente exigidas pela narração clássica de Hollywood (Panek, 2006, p. 66). A audiência deve assim continuamente rever as suas suposições acerca da história à medida que novas informações vão sendo reveladas, ou cenas anteriores são recontextualizadas. Esse envolvimento transforma a experiência de visualização num “puzzle” cognitivo, e encoraja a audiência a realizar atividades de construção da história. De notar que o envolvimento da audiência na construção e desvendar da estrutura

narrativa não é algo novo ou disruptivo, tendo sido até mencionado por Bordwell, quando refere que, “no cinema narrativo, os filmes oferecem estruturas de informação através de um sistema narrativo e de um sistema estilístico.” (Bordwell, 1985, p. 33).

Por outro lado, a ambiguidade e falta de confiabilidade da narração na tipologia “filme puzzle psicológico” cria uma experiência de visualização única. Ao contrário dos filmes clássicos de Hollywood, que visam a clareza narrativa e a resolução, esta tipologia de filmes deixa frequentemente a audiência com perguntas persistentes e múltiplas interpretações possíveis. Essa abertura incentiva, pois, visualizações repetidas e análises progressivamente aprofundadas, à medida que a audiência desenvolve esforços para descobrir a lógica subjacente da narrativa.

Nas secções anteriores, foi delineado um enquadramento teórico sobre Narrativa e Narração, com crescente enfoque na construção de narrativas complexas e ambíguas. Nesse sentido, foram detalhadas técnicas narrativas como a metadiegeese e a metalepse, bem como a utilização de narradores não confiáveis ou construídos pela própria audiência, que possibilitam a criação de filmes que se podem inserir na tipologia de “filme puzzle psicológico” criada por Panek (2006).

Esta exposição teve como propósito proporcionar uma base sólida para compreender estruturas narrativas intrincadas que envolvem múltiplas camadas de realidade e consciência, não só em relação à estrutura da narrativa construída, como também da forma como a história é contada e conseqüentemente percebida e internalizada pela audiência.

2 PROCESSO DE REALIZAÇÃO EM UMBRAL (2024)

2.1 Missão e Visão

No âmbito do Projeto Final do Mestrado em Cinema e Fotografia da ESMAD, assumi o cargo de realizador na curta-metragem *Umbral* (2024). A nível conceptual, o filme pretende ser um trabalho com enfoque num dilema moral concreto:

Poderá o trauma justificar o crime?

Num mundo cada vez mais extremista e polarizado, o progressivo desaparecimento de espaço para diálogo e livre debate de ideias contraditórias, está a conduzir-nos a todos a um destino perigosamente familiar. O cinema, tal como toda a arte, assume uma importância fundamental na luta pela liberdade, particularmente em tempos como os de hoje, missão para a qual *Umbral* (2024) pretende contribuir.

Por forma a criar impacto significativo, é muito importante estabelecer uma ponte de identificação forte entre a audiência e as personagens. Para tal, a narrativa começa por apresentar a história de uma família, que será progressivamente desconstruída. No final, tornando-se evidente que a família não é mais que a construção mental de um criminoso cujas memórias estão a ser manipuladas, a audiência é convidada a formar o seu próprio juízo de valor sobre o grau de imputabilidade de um criminoso do qual agora conhece o seu passado traumático.

Na sua vertente prática, o meu enfoque foi dado à tradução do argumento num filme fiel à visão inicial, acrescida da criatividade que cada departamento trouxe. Só se tornou possível atingir este objetivo através de uma verdadeira simbiose entre os departamentos, que estiveram focados tanto na parte técnica como na parte conceptual.

A título de exemplo, considere-se a construção dos diversos “ambientes” que constituem a “simulação” apresentada na narrativa, estabelecida com o Diretor de Fotografia desde o início da pré-produção em: ambiente de simulação minimal; ambiente de simulação surreal; e ambiente realista. Tanto os esquemas de luz como os planos usados em cada espaço foram trabalhados para comunicarem narrativamente.

Essa mesma divisão de ambientes foi tida em consideração pelos restantes departamentos, tal como o departamento de Arte e o departamento de Som, onde a existência de elementos semióticos visuais e sonoros foi extremamente importante.

Por outro lado, a direção de atores foi onde o restante enfoque do meu esforço foi atribuído, não só com o trabalho desenvolvido nas rodagens, mas também com todo o trabalho prévio feito com o elenco, desde conversas sobre os conceitos da narrativa, a leituras de mesa e exercícios de *blocking*.

Por forma a comunicar os objetivos do filme não só com a equipa interna, mas também com o elenco, na fase da pré-produção foi redigida uma Missão e Visão para transmitir o resultado que era pretendido obter no final, por forma a que todos pudessem avaliar se as suas decisões estavam a ir de encontro à Missão e Visão pretendidas.

Missão

Realizar um filme de interesse académico, do género terror e sci-fi, com impacto na audiência e potencial de circulação, instigando o debate sobre o dilema moral: poderá o trauma justificar o crime?

Visão

O filme irá cumprir quatro características, devendo ser:

- 1. Visceral*
- 2. Experimental*
- 3. Humano*
- 4. Emocionante*

Cumprindo estas características há liberdade de exploração das diferentes equipas e do elenco.

A partilha da Missão e Visão com todos os envolvidos no projeto permitiu que, ao longo da pré-produção, rodagens e pós-produção, ninguém tenha perdido o foco dos

objetivos pretendidos, o que acredito que contribuiu em grande medida para os resultados que atingimos.

Por forma a cumprir a Missão e Visão estabelecidas, foi cuidadosamente constituída uma equipa técnica com a dimensão e capacidade necessárias. Por sua vez, a escolha do elenco de *Umbral* (2024) foi também uma decisão de extrema importância e um processo de grande reflexão, tendo sido o alinhamento entre os atores e atrizes e as respetivas personagens que representaram um objetivo prioritário desde a pré-produção. Assim, após o estudo dos perfis pretendidos e análise de várias hipóteses, avançou-se para o contacto com o elenco desejado. Através de uma conversa individual entre realizador e cada membro do elenco, foi possível comunicar eficazmente a missão e visão do projeto, discutir cada personagem de uma forma aprofundada, e perceber o valor acrescentado e diferenciador que cada membro do elenco poderia trazer ao projeto.

Assim, o envolvimento do elenco na fase criativa de construção das personagens, ou melhor, na tradução para cinema das personagens desenvolvidas, foi fundamental para definir e aperfeiçoar o modo de representação de cada personagem. O elenco e a equipa técnica completa do projeto encontram-se no **Anexo J**.

2.2 Estrutura Narrativa e Conflito

Umbral (2024) acompanha a “regressão emocional conduzida” – um ficcional e invasivo método de interrogação ao subconsciente aplicado durante a primeira metade do século XX – de Edgar, um homem de 39 anos que sofre de transtorno de personalidade não diagnosticado, e que, num episódio psicótico após a morte da Mãe, assassina o Pai, de quem sofreu abusos na infância.

Ligada à sua mente através de neuro-eléctrodos, a máquina do *Umbral* procura confrontar Edgar com a sua infância traumática, a fim de computar o seu “nível traumático” que vai definir a ausência ou presença de causa-efeito entre o passado e o crime de parricídio que cometeu. O resultado computado pela máquina do *Umbral* é posteriormente considerado no julgamento em que se encontra. Para tal, a audiência assiste intimamente ao processo de “regressão emocional conduzida” de Edgar e ao confronto entre a sua psique – que procura negar e reprimir o passado – e a máquina do

Umbral que o obriga a reviver a infância traumática, tipificada em dois momentos representativos dos maus-tratos e abusos de que sofria:

- (i) episódio de violência doméstica entre o Pai e a Mãe durante um jantar de família;
- (ii) a violação que sofre uma noite às mãos do Pai, no seu quarto de infância.

Enquanto o julgamento ocorre no final dos anos vinte do século XX, Edgar viaja mentalmente até ao início do século, altura em que era criança e sofria de maus-tratos, não só conferidos fisicamente pelo Pai, através da violência direta, mas também pela negligência e indiferença da Mãe, incapaz e relutante em conferir-lhe proteção, sendo que esta é a maior raiz do seu transtorno de personalidade.

Situando o ponto de vista no interior do protagonista, e não cedendo todos os detalhes da verdade, a decisão de qual o prato mais pesado na balança da justiça – trauma ou crime – será deixada ao juízo de valor de cada membro da audiência, instigando assim atividades de construção da história através de cognição e perceção.

A existência de uma máquina capaz de atribuir valor a um trauma, munindo-se, por conseguinte, de um carácter divino, convida a audiência a entrar numa enorme zona cinzenta, e a refletir sobre um dilema de grande incerteza moral.

Para além disso, o facto de o dilema moral recair sobre um drama situado no âmbito familiar, amplifica ainda mais a componente humana que reveste Umbral (2024), estimulando sentimentos de empatia que se opõem à bússola moral da justiça.

O conflito da narrativa surge porque a psique de Edgar tenta contrariar o Umbral, evitando o confronto com o trauma. Uma vez que Edgar, tal como o Pai, era um escritor, será essa a sua arma de eleição para tentar controlar a narrativa que lhe é apresentada.

Assim, no **Ato I**, a sua mente começa precisamente por reescrever o jantar de família, que propositadamente despe de qualquer localização e quaisquer adereços, transformando-o numa estranha encenação artificial. Edgar projeta-se como um manequim, um ser inanimado e impotente que se situa entre os pais, que por sua vez, aparentam eles próprios não ser mais que manequins animados, assumindo um semblante leve e pouco natural.



Figura 9 – Primeira encenação de jantar que corresponde à versão irreal da psique de Edgar



Figura 10 – Edgar dactilografa a encenação de jantar, enquanto a Irmã se esconde atrás de si

Por forma a ultrapassar esta resistência, a máquina do Umbral introduz então um artifício na forma de uma menina, uma Irmã inventada, cuja missão é conduzir Edgar ao confronto com os dois momentos representativos da sua infância traumática.

Assim, ao longo do filme, assistimos a uma constante transformação e desconstrução de cenários, ações e diálogos de uma representação rudimentar e minimalista – versão irreal da psique de Edgar – numa realidade crua e fria. Um exemplo de transformação pode ser observado durante a segunda repetição do jantar no qual vão surgindo objetos e pistas – tal como a faca ensanguentada que leva Edgar a irromper na encenação que escreve – e que têm como propósito forçar Edgar a construir a história que o Umbral lhe pretende mostrar.

Os esforços de transformação culminam no **Ato II** com a transfiguração do ambiente de simulação na sala de jantar real da sua casa de infância, na qual o comportamento agressivo do Pai para com a Mãe se torna evidente. Tendo desconstruído a sua defesa mental, o confronto com o trauma termina na reconstituição do quarto de infância, no qual se ouve a aproximação do Pai atrás da porta.

De notar, no entanto, que nunca existe uma transformação absoluta na realidade das memórias de Edgar. Ainda que seja esse o objetivo da Irmã, os seus esforços vão sendo contrariados pela psique de Edgar que assume maior eficácia em contrariar as imagens do que o som. É por esse motivo que Edgar consegue, por exemplo, paralisar os pais quando é levado à sala de jantar real, ainda que não consiga evitar os sons de uma discussão, mesmo que distorcidos.

Apercebendo-se da maior dificuldade em controlar o som, é precisamente através de estímulos deste sentido que o Umbral tem maior sucesso em fazer avançar a construção da história. Por esse motivo, a semiótica sonora desempenha um papel

narrativo fundamental. Considere-se por exemplo o ligar do rádio como o poderoso impulso que faz Edgar iniciar e terminar o processo de regressão. O ato de ligar o rádio – e por extensão o som da estática – funcionavam como escape da realidade quando em criança Edgar pretendia fugir mentalmente das discussões entre os pais e das visitas noturnas do Pai. Por esse motivo, o rádio transforma-se num símbolo da tentativa de fuga do confronto com a realidade, desencadeando alterações nos níveis narrativos, conforme explorado no próximo capítulo.

No entanto, enquanto tem forças para combater, a psique de Edgar assume um papel de resistência ativa. Por exemplo, quando a Irmã transfigura o ambiente de simulação no seu quarto de infância, Edgar consegue evitar a reconstituição integral do espaço, ficando a mobília disposta de uma forma artificial e irrealista como se se tratasse de uma peça de teatro. Para além disso, tem sucesso em manter a porta fechada quase durante toda a cena. No entanto, a reconstituição fiel dos sons do Pai com recurso a estímulos sonoros como o escrever da máquina, a garrafa a partir, os passos e o bater agressivo na porta, desarmam Edgar e fazem a história avançar.



Figura 11 – A máquina do Umbral reconstitui o quarto de infância de Edgar

O facto de existir um umbral sob a porta, sobre o qual é visível a luz vermelha a pulsar que simboliza o Pai – e, portanto, a maldade – é um dos motivos que explica a designação de Umbral para o nome da máquina e do filme. Ainda que esta seja a motivação mais linear para a explicação do nome do filme, existem ainda mais duas motivações com uma maior carga simbólica, que serão detalhadas posteriormente.

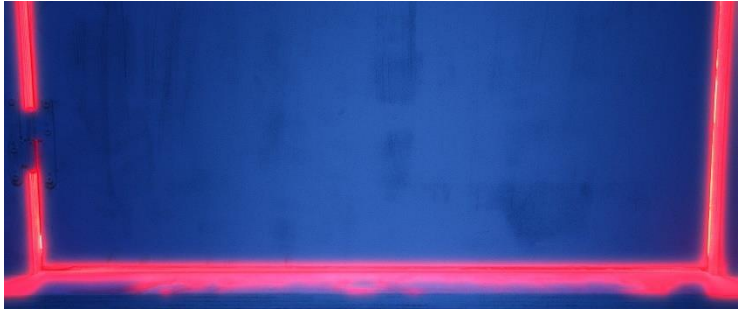


Figura 12 – A luz vermelha, que simboliza a aproximação do Pai, é visível sobre o umbral da porta

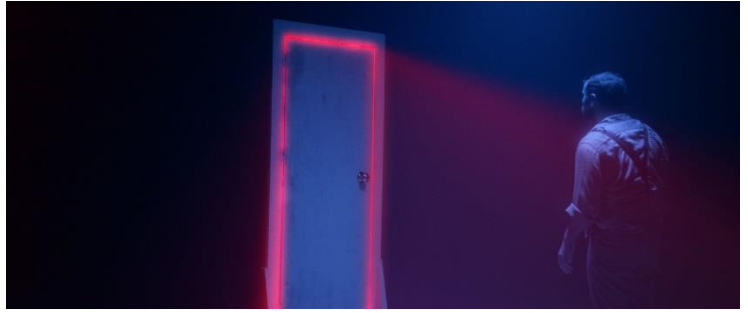


Figura 13 – Edgar escuta o som do Pai a aproximar-se enquanto uma luz vermelha pulsa

É apenas no final da cena que decorre no quarto de infância, correspondente ao *clímax* do filme, que Edgar – pressionado e ludibriado pela Irmã – corre para o rádio ligando-o, enquanto a porta se abre e a revelação do Pai envolto em luz vermelha conclui o confronto com o trauma.

No **Ato III**, que corresponde ao *twist*, Edgar é revelado num tribunal ligado à máquina do Umbral e as figuras do Pai e da Mãe surgem novamente, mas desempenhando novas funções. Nesse momento torna-se evidente que, na verdade, as personagens que conhecemos como Pai e Mãe não são os pais de Edgar, tratando-se apenas de projeções de pessoas presentes no seu julgamento. A exibição da fotografia de Edgar em criança junto dos pais verdadeiros é aliás mais uma pista concedida à audiência para aumentar o entendimento de que a narrativa apresentada se tratou de uma regressão mental.

Enquanto ouve o Pai a proclamar o resultado da máquina do Umbral, os olhos de Edgar envidraçam e a sua mente “desliga-se”. O alívio que sente por estar fora da sua “regressão emocional conduzida” ultrapassa qualquer destino punitivo que lhe possa ser atribuído, uma vez que nada será tão mau como o inferno que acabou de atravessar. Assim, enquanto “desliga” e se ausenta, a sua mente volta a introduzir um ruído de estática que impossibilita ouvir o veredicto final.

Após o som do martelo a bater, Edgar é visto pela primeira vez sentado à mesa de jantar enquanto escuta uma nova repetição do jantar que procurou encenar, ocupando agora a única cadeira entre as cadeiras dos pais. Ainda que o significado desta cena deva ser deixado à livre interpretação, o próprio nome do filme invoca subtilmente uma explicação do espaço onde Edgar se encontra.

A região espiritual do “Umbral” pertence ao Espiritismo, uma doutrina codificada por Allan Kardec no século XIX que se baseia na crença da comunicação com os espíritos dos mortos, na reencarnação, e no progresso espiritual contínuo. Segundo a obra *Nosso Lar* (1944) escrita por Chico Xavier e atribuída ao espírito André Luiz (com adaptações fílmicas em 2010 e 2024), o “Umbral” é descrito como uma região espiritual de sofrimento e purgação que se situa entre o mundo material e as esferas mais elevadas da espiritualidade. É um lugar para onde vão os espíritos que, após a morte física, ainda estão afeiçoados às suas paixões terrenas, vícios ou não conseguiram ultrapassar ressentimentos e culpas.

Assim, e conforme explicado em maior detalhe no próximo capítulo, ainda que esta cena não pertença à diegese da história (sendo uma narrativa extradiegética), confere um espaço à audiência para julgar o ressentimento e culpa de Edgar. Apesar de se afastar da versão retratada em *Nosso Lar* (2010), o “Umbral” de Edgar, no qual ele está preso numa repetição eterna do mesmo jantar encenado, é para ele um ambiente sombrio e denso, que reflete o seu estado mental e emocional, enquanto aguarda o julgamento da audiência para se elevar a planos espirituais mais iluminados.

Ainda que extradiegética, considera-se esta cena de grande importância uma vez que contribui significativamente para o propósito do filme de instigar o debate sobre o dilema moral sem resposta certa: *poderá o trauma justificar o crime?*

Assim, a narrativa de *Umbral* (2024), que parecia situar-se no âmago de uma família e retratar a infância dramática de uma criança, é desconstruída no final. Após o estabelecimento de empatia com o protagonista, o ônus da decisão sobre a culpabilidade de Edgar é transferido para cada membro da audiência, que terá de formar um juízo de valor sobre a forma como as suas experiências do passado moldaram os seus comportamentos e emoções, e eventualmente despoletaram ações desviantes mais tarde na vida, que, em última instância, levaram ao crime que cometeu.

A Figura 12 representa a estrutura narrativa expandida a uma estrutura em cinco atos, possibilitando a identificação dos momentos-chave da narrativa. Por sua vez, o *Story Map* desenvolvido para *Umbral* (2024) encontra-se no **Anexo D**.

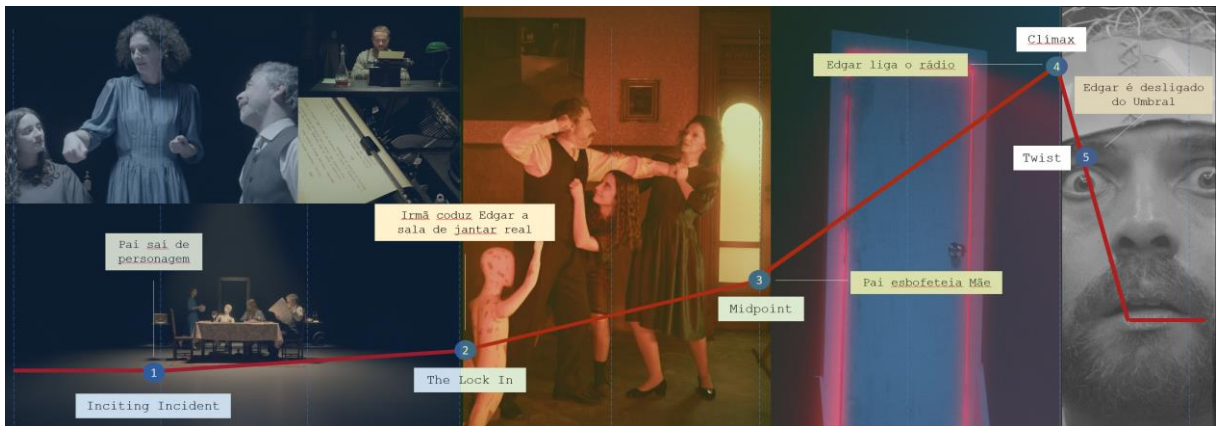


Figura 14 – Estrutura narrativa de Umbral (2024) de acordo com o modelo de estrutura em 5 atos

2.3 Construção das Personagens

A narrativa de Umbral (2024) tem um protagonista – Edgar – e três personagens secundárias – Irmã, Pai e Mãe. Ainda que inicialmente aparentem ser uma família, cada personagem desdobra-se em mais do que um significado, tendo um papel duplo. Em seguida serão apresentadas descrições detalhadas de cada personagem.



> **EDGAR (39)**: protagonista da narrativa, é um criminoso em julgamento por parricídio. Sofre de um transtorno de personalidade não diagnosticado, estando numa linha ténue entre a sua realidade e o mundo real, que procura distorcer constantemente. Para tal, e sendo criativo, serve-se da escrita – talento que herdou do Pai – como instrumento preferencial para distorcer a realidade. Os maus-tratos e abusos que sofreu do Pai e a negligência e indiferença da Mãe, são a maior raiz do seu transtorno de personalidade. Já em adulto, a morte da Mãe desestabiliza a sua psique de tal forma que o conduz a um episódio psicótico que o leva a assassinar o Pai.



> **IRMÃ/UMBRAL (12)**: vilã da narrativa, é um artifício criado pela máquina do Umbral na forma de uma menina frágil e bonita que se faz passar por irmã de Edgar. Por vezes, a sua postura adulta é dissonante com a imagem jovial que transmite. Há um misto de infantilidade e indiferença no seu comportamento, parecendo por vezes fazer birra e por vezes ser impávida e serena, quase robótica.

Quando agressiva, o seu discurso torna-se duro e insolente, como que canalizando uma personagem imponente, quase soberana. O exemplo de um momento em que tal acontece, é quando no teatro ameaça Edgar, avisando-o para não inventar fabricações contra as “nossas próprias” fabricações, invocando assim as figuras do Pai e da Mãe enquanto personagens no tribunal, motivo pelo qual surge sem rosto.



> **PAI/ membro do departamento de análise de dados morais do ministério da justiça (43):** durante a “regressão emocional conduzida” de Edgar, assume o papel de Pai. Tal como Edgar, sofre também de transtorno de personalidade, sendo que fatores biológicos e genéticos podem exercer grande influência no desenvolvimento de transtornos de personalidade. Apresenta um comportamento extremado com oscilações de humor polarizadas: ora dialogando de uma forma descontraída apenas com recurso à poesia e a observações triviais, ora assumindo uma postura agressiva, desde passividade agressiva até à ostentação de fúria quando grita com a Mãe. No julgamento, assume o papel de um homem ativo e calculista, que se adivinha maldoso e impermeável a emoções, enquanto recolhe o resultado da máquina do Umbral sem nunca dirigir o olhar a Edgar.



> **MÃE/ Médica psiquiatra responsável pelo processo médico de “regressão emocional conduzida” (41):** durante a “regressão emocional conduzida” de Edgar, assume o papel de Mãe. Aparece ser uma personagem meramente simbólica, traduzindo o abandono do filho dada a total conivência com a situação de abuso que a própria e o filho sofrem, e a incapacidade e desinteresse em conferir proteção. No entanto, e ao contrário do Pai, interage raramente com o filho, que vê na Mãe – através da ausência de maus-tratos diretos – um pequeno rasgo de amor. Este rasgo atua como âncora única que impede que o transtorno de personalidade de Edgar dê lugar a surtos psicóticos. Será a sua posterior morte que desestabiliza a psique de Edgar e que atua como catalisador para o assassinato do Pai. No julgamento, assume o papel de uma mulher distante e austera, com um andar determinado e apático.

Em seguida, serão analisados em detalhe três aspectos cruciais do filme, que se consideram fundamentais para a compreensão da narrativa e do conflito. Em primeiro lugar, a análise irá incidir sobretudo sobre Edgar, cujo conflito interno e forma de resistência à máquina do Umbral será explorado. Assim, a defesa interna que Edgar constrói será explicada à luz da Teoria da Relação de Objetos e do conceito de “defesa moral” de Fairbairn, uma vez que assume uma enorme importância não só para compreensão do protagonista, mas também para explicar o desenrolar dos eventos na “regressão emocional conduzida”.

Após o enquadramento dos principais conceitos da Teoria da Relação de Objetos e da “defesa moral”, será analisada a dualidade da personagem da Irmã, enquanto motor do conflito da narrativa, sendo a Irmã a grande responsável pelo desencadeamento dos eventos. A evolução da personagem da Irmã está inversamente relacionada à de Edgar, uma vez que ganha força ao longo da narrativa enquanto Edgar enfraquece.

De notar que o enfraquecimento de Edgar é simbolicamente representado pela degradação do seu figurino, cabelo progressivamente mais despenteado e um maior nível de suor.

Por fim, será analisado em detalhe o diálogo repetido entre o Pai e a Mãe, que funciona como uma representação do tema central do filme. Este diálogo assume particular importância narrativa, não só por explicitar a relação entre as personagens, mas também por carregar um valor premonitório e simbólico enorme, refletindo sobre a temática conceptual do filme, e fornecendo pistas para o desenrolar dos eventos futuros.

Através da análise destes elementos, que foram prioritários do ponto de vista da realização, procurar-se-á desvendar as principais camadas de significado que contribuem para a riqueza temática e emocional do filme.

2.3.1 O protagonista Edgar

Conforme se referiu anteriormente, o conflito da narrativa de Umbral (2024) surge pela resistência da psique de Edgar ao confronto com o seu passado traumático induzido pela máquina do Umbral que assume a forma da Irmã. Por forma a contrariar a máquina do Umbral, Edgar ergue uma “defesa moral” que, em última instância, falha.

Assim, a psique de Edgar – que protagoniza e orienta a narrativa a que assistimos durante a sua “regressão emocional conduzida” – foi construída tendo por base o conceito de “defesa moral” introduzido por Fairbairn e posteriormente expandido por Clarke (2012), que aplicou este conceito a filmes com protagonistas que foram fontes de inspiração para Edgar: Teddy Daniels de *Shutter Island* (2010), Dominic Cobb de *Inception* (2010), e Leonard Shelby de *Memento* (2010).

Pela importância que o conceito de “defesa moral” criado por Fairbairn e expandido por Clarke (2012) teve na criação de Edgar e no estabelecimento do conflito do filme, em seguida será apresentado um breve enquadramento sobre a Teoria da Relação de Objetos, na qual se insere o conceito de “defesa moral” e da sua expansão por Clarke (2012) na análise dos três filmes mencionados.

É esperado que a exposição do breve enquadramento destes termos complexos, com recurso a exemplos cinematográficos com os quais é possível estabelecer um paralelo com *Umbral* (2024), proporcione o entendimento necessário para compreender as motivações e o conflito interno de Edgar, que são posteriormente explicitados.

Teoria da Relação de Objetos e “defesa moral” de Fairbairn

O conceito de “defesa moral” pertence à Teoria da Relação de Objetos, um ramo da psicanálise que se foca nos mecanismos de internalização e influência psicológica das relações interpessoais, nomeadamente nas estabelecidas durante a infância. Esta teoria foi desenvolvida ao longo do tempo pela contribuição de vários psicanalistas conceituados que expandiram e se desviaram da Teoria dos Impulsos de Sigmund Freud.

Ronald Fairbairn, que viveu entre 1889 e 1964, foi um dos psicanalistas que se tornou particularmente conhecido pelos seus contributos para a Teoria da Relação de Objetos, tendo tido um papel preponderante em alterar o foco da Teoria dos Impulsos de Freud para uma perspetiva mais relacional, colando um maior ênfase na importância das relações interpessoais para o desenvolvimento psicológico.

Dessa forma, a importância das primeiras relações interpessoais estabelecidas, nomeadamente com os cuidadores primários durante a formação do desenvolvimento psicológico enquanto crianças, é enfatizada pela Teoria da Relação de Objetos.

Ao contrário da Teoria dos Impulsos de Freud, que se foca sobretudo nos impulsos sexuais e agressivos inatos, a Teoria da Relação de Objetos propõe que a motivação primária do ser humano é a necessidade de formar relacionamentos, sendo as interações iniciais internalizadas como representações mentais, ou "objetos", que influenciam significativamente a autoimagem e as relações ao longo da vida.

Podendo os objetos internalizados ser "bons" ou "maus" com base nas experiências do indivíduo, a capacidade de criar relacionamentos saudáveis e fortes durante a vida, é assim afetada de acordo com as interações estabelecidas na infância.

De acordo com a Teoria da Relação de Objetos, frequentemente não internalizamos a figura do Pai ou da Mãe, tais como eram na realidade. Ao invés, internalizamos a nossa própria experiência subjetiva que é uma mistura de realidade e ficção (Psychodynamic Psychology, 2022).

Um dos contributos mais relevantes de Fairbairn para a Teoria da Relação de Objetos foi sem dúvida a introdução do conceito de "defesa moral", que explica a forma como os indivíduos, e, em particular as crianças, lidam com experiências com cuidadores "maus", com quem estabeleceram relações negativas. Fairbairn teorizou assim que as crianças percebem frequentemente os cuidadores ou figuras relevantes na sua vida como "maus" ou "rejeitadores". No entanto, em vez de perceberem essas figuras externas como falhas, acabam por internalizar essa maldade, acreditando que elas próprias são as culpadas.

“Na descrição de Fairbairn sobre a ‘defesa moral’ contra objetos ‘maus’ –também apelidada de ‘defesa do *super-ego*’ ou ‘defesa da culpa’ – a ‘criança delinquente’ é relutante em admitir que os seus pais são maus, mas está disposta a admitir que ela própria é má. A criança procura purgar os seus ‘objetos’ da maldade, assumindo essa maldade para si mesma, sendo recompensada pela sensação de segurança que um ambiente de bons ‘objetos’ confere. No entanto, esta segurança exterior é adquirida ao custo da segurança interior, uma vez que o seu *ego* fica, desde esse momento, à mercê de um grupo de perseguidores internos.” (Clarke, 2012, p. 204)

Este processo de internalização envolve a adoção dos atributos ou das ações negativas percebidas do cuidador como parte do seu próprio autoconceito. Ao internalizar a maldade, a criança mantém uma imagem idealizada dos seus cuidadores como "bons", o que proporciona uma sensação de estabilidade e segurança no seu

ambiente externo. Dessa forma, a criança acredita que é inerentemente má ou defeituosa, e essa percepção própria é utilizada como um mecanismo de defesa para preservar a bondade percebida do seu mundo externo.

Por forma a redirecionar esta maldade incondicional, a criança internaliza os seus objetos “bons”, que assumem um papel de *super-ego* (Clarke, 2012, p. 204). Para Fairbairn, o *super-ego* é uma estrutura complexa que emerge da internalização de objetos “bons” e “maus”, influenciada principalmente pelas primeiras relações com os cuidadores.

Ao contrário da visão de Freud de *super-ego* como uma autoridade moral derivada das normas sociais e das proibições parentais, Fairbairn interpretou este conceito como sendo moldado por dinâmicas relacionais internalizadas. Esta compreensão posiciona o *super-ego* como um reflexo das primeiras relações estabelecidas com objetos, em vez de um repositório de ditames culturais ou parentais.

Assim, Fairbairn enfatiza a importância da internalização de objetos “bons”, que tipicamente derivam de aspetos positivos dos cuidadores ou parceiros, por forma a criar um mundo interno estável e seguro. Ao mesmo tempo, permite contrabalançar a internalização de objetos “maus”, sendo que a internalização de objetos “bons” contribui dessa forma para o desenvolvimento do *ego ideal*, que representa a autoimagem internalizada como digna e capaz.

A criança pode-se tornar condicionalmente boa ou má, de acordo com o grau em que pende para os seus objetos “maus” internalizados. Fairbairn defende ser preferível ser condicionalmente mau a incondicionalmente mau (Clarke, 2012, p. 204).

A necessidade que a criança tem pelos seus pais, por maior que seja a sua maldade, compele-a ainda assim a internalizar objetos “maus”. É pela permanência constante desta necessidade no seu subconsciente, que a criança não se consegue “soltar” dos pais, sendo que a culpa atua como um mecanismo de defesa para a não libertação dos objetos “maus”.

“É a necessidade que a criança tem dos seus pais, por pior que o tratem, que a obriga a internalizar objetos ‘maus’, e é porque essa necessidade permanece ligada a eles no inconsciente que ela não se consegue separar deles. A culpa atua como uma defesa contra a libertação de objetos ‘maus’ e resulta numa situação moral a um nível mais elevado de

desenvolvimento mental. Neste nível superior, interpretações analíticas em termos de culpa e do complexo de Édipo são aplicáveis.” (Clarke, 2012, p. 205)

No caso de uma infância traumática, na qual os cuidadores foram abusivos, a criança não recebe a estrutura emocional necessária para lidar com sentimentos complexos de desejo e rivalidade, podendo essa ausência de estrutura resultar num complexo de Édipo não resolvido. Este conceito psicanalítico desenvolvido por Freud, ocorre durante a fase fálica do desenvolvimento psicosssexual. Durante este período, a criança desenvolve um desejo inconsciente pelo progenitor do sexo oposto e uma rivalidade com o progenitor do mesmo sexo.

Em contextos de abuso e negligência, a criança sente medo e desconfiança em relação aos pais, o que impossibilita o desenvolvimento de uma identificação positiva. A falha na identificação adequada com o progenitor do mesmo sexo, pode resultar num *super-ego* fraco ou excessivamente crítico, levando a criança a procurar uma fonte interna de validação.

Assim, as relações parentais disfuncionais ou ambivalentes, refletidas num complexo de Édipo não resolvido, deixam a criança sem um modelo claro de comportamento e identidade, aumentando a dependência em si mesma como fonte de validação.

Tal dependência em si pode resultar na formação de defesas narcisistas, nas quais a criança constrói uma autoimagem idealizada para lidar com sentimentos de inadequação e culpa. Em vez de se sentir seguro e aceito pelas figuras parentais, a criança procura assim autoafirmação através de uma autoimagem idealizada, lidando dessa forma com a insegurança e a falta de amor recebida na infância.

Caso de estudo: Shutter Island (2010), Inception (2010) e Memento (2000)

Clarke (2012) sugere que em *Shutter Island* (2010), *Inception* (2010), e *Memento* (2000), a “defesa da culpa” contra objetos “maus” internalizados está devidamente ilustrada, sendo que os protagonistas resistem à libertação dos seus objetos “maus” internalizados que estão relacionados com a morte das suas respectivas mulheres.

Acreditando na existência de um tema comum aos três filmes, que envolvem a característica de “dupla consciência” que muitas vezes caracteriza estados esquizoides,

Clarke (2012) propõe analisar os fatores que unem as três narrativas sob a perspectiva da Teoria da Relação de Objetos de Fairbairn, sobretudo, do seu conceito de “defesa moral”.

O mote para o estudo surge da questão que Teddy Daniels coloca no final de *Shutter Island* (2010) ao seu parceiro/psiquiatra: “O que é melhor, viver como um monstro ou morrer como um homem bom?”. Esta questão destaca a escolha do protagonista entre enfrentar o seu passado traumático e processar a culpa, ou optar por uma lobotomia para preservar a sua autoimagem enquanto “homem bom”, invocando um amplo dilema filosófico sobre verdade e sobre autopercepção.

Shutter Island (2010)

Em *Shutter Island* (2010), o protagonista Teddy Daniels (na verdade Andrew Laeddis, um paciente do Hospital Ashecliffe) fabrica uma realidade alternativa, por forma a negar a verdade dolorosa de que matou a sua mulher Dolores após esta ter afogado os seus filhos, num surto psicótico.

O mundo fictício que Teddy cria, no qual assume o papel de um agente da lei, ou seja, um agente do bem, trata-se de um mecanismo de defesa que lhe permite internalizar a culpa e a maldade associada às suas ações, enquanto preserva uma versão idealizada de si mesmo como um homem moral e bom – o *ego ideal*.

Ao internalizar Dolores como um objeto “mau”, Teddy transforma-a na figura fictícia de Rachel Solando, o que lhe permite lidar com o trauma sem enfrentar diretamente a figura da mulher e a realidade. Para além da internalização da mulher enquanto objeto “mau”, Clarke (2012) argumenta ainda que Teddy usa a culpa como forma de “defesa moral” para evitar a total desintegração do *ego*, enquanto mantém simultaneamente a ilusão de ser moralmente íntegro.

Assim, a sua “defesa moral” consiste em projetar o objeto “mau” internalizado em ameaças externas, mantendo uma ilusão de bondade dentro de si, e sustendo a fantasia que lhe possibilita continuar a acreditar que é bom, apesar da realidade do seu passado e do crime que cometeu. No entanto, de acordo com Clarke, o amor que o protagonista nutre pela mulher e pelos filhos, e a responsabilização que sente pelo estado mental alterado da mulher quando matou os filhos, tornam impossível aceitar o que fez, conduzindo à destruição do seu *ego ideal*:

“O amor pela mulher e filhos, especialmente pela sua filha, e o grau de responsabilização que sente pelo estado mental da mulher quando matou os filhos, tornam impossível para ele aceitar o que lhe fez e manter-se a ele próprio como o seu eu ideal.” (2012, p. 93)

No final do filme, ainda que a última frase de Teddy possa conduzir à argumentação do sucesso dos psiquiatras que o confrontaram com o trauma e com o crime cometido, Teddy escolhe viver na negação acima do confronto com a verdade, preferindo a lobotomia que simboliza a morte psíquica.

Inception (2010)

Em Inception (2010), de acordo com os conceitos apresentados por Fairbairn, Cobb internaliza a sua mulher, Mal, como um objeto “mau” devido à culpa que sente pela sua morte. Mal representa as dúvidas e medos mais profundos de Cobb, manifestando-se como uma presença recorrente e desestabilizadora nos sonhos. A origem desta internalização vem do facto de que, no passado, Cobb implantou em Mal a ideia de que a sua realidade não era real, o que a levou a questionar a vida e, eventualmente, a cometer suicídio. Cobb carrega assim a culpa da morte da mulher, projetando-a na representação que Mal assume dentro dos sonhos, nos quais interfere constantemente nas suas missões, simbolizando a culpa e a dor que Cobb não consegue processar no mundo real.

“Nos termos de Fairbairn, Mal é um objeto ‘mau’ internalizado com um aspeto antilibidinal agressivo e um aspeto libidinal. Ela existe em todos os níveis em que entram na jornada abaixo da consciência. Mas a sua maior influência sobre Cobb está no nível inconsciente, onde Cobb e Mal viveram num mundo criado por eles mesmos durante o que aparenta terem sido eras, e para o qual ela deseja que eles retornem. Nesse nível, há também uma sugestão de que ela é uma figura ideal para ele.” (Clarke, 2012, p. 209)

Este mecanismo de defesa ajuda Cobb a externalizar as emoções reprimidas, permitindo-lhe lidar com a sua culpa num ambiente controlado e separado da realidade. Clarke (2012) sugere assim que a “defesa moral” de Cobb envolve a criação de complexos cenários de sonhos que permitem a exploração e resolução simbólica das emoções reprimidas, utilizando a culpa como veículo de navegação dos conflitos internos.

Por outro lado, Cobb quer ser capaz de superar a sua culpa e remover o objeto “mau” internalizado da sua realidade interior, para poder seguir em frente e ser um pai (e mãe) para seus filhos (Clarke, 2012, p. 210). Dessa forma, a missão a que assistimos durante a narrativa principal de *Inception* (2010) pode ser vista como uma jornada de Cobb na procura de redenção e na possibilidade de regressar para junto dos filhos. No final do filme, Cobb aparentemente consegue confrontar e resolver a internalização de Mal, ao finalmente aceitar a sua morte e reconhecer que a versão que vê nos sonhos não é real, mas sim uma manifestação da sua própria culpa e luto. Este ato de reconhecimento sugere que a “defesa de culpa” de Cobb falha, no sentido em que não poderá mais usar Mal como uma desculpa para evitar enfrentar e processar a sua culpa e sentimentos. Em vez disso, ao libertar-se da sua presença, demonstra um passo importante em direção à redenção e aceitação, permitindo que finalmente retorne aos seus filhos na realidade.

“Portanto, o filme inteiro é sobre Cobb a absorver a maldade de Mal em si mesmo por forma a torná-la boa no mundo externo e, em seguida, sofrer as consequências de ter internalizado esse objeto ‘mau’, precisamente o mecanismo que Fairbairn descreve como a defesa moral.” (Clarke, 2012, p. 210)

A cena final, na qual permanece a incerteza sobre se Cobb voltou mesmo à realidade ou permanece dentro de um sonho, deixa em aberto se a verdadeira resolução interna foi alcançada, ou se Cobb permanece numa espécie de limbo sem resolução.

Memento (2000)

Em *Memento* (2000), Leonard Shelby utiliza a culpa como defesa ao criar uma missão de vingança, que o distrai da realidade da sua possível responsabilidade na morte da mulher, ao ter-lhe administrado demasiada insulina. A culpa é assim projetada no conceito de um “assassino” a ser continuamente procurado, encontrado e punido. Este foco na vingança perpetua uma narrativa que o protege da verdade dolorosa e das complexidades da sua própria culpa.

Leonard internaliza assim a sua mulher como um objeto “mau” ao distorcer as suas memórias para evitar a realidade do seu potencial envolvimento na sua morte,

assumindo que a mulher foi assassinada num assalto que o deixou com amnésia anterógrada. Ao longo do filme, Leonard menciona ainda Sammy Jankins como um homem que também sofre de amnésia anterógrada, e cuja história é usada como uma metáfora e uma possível projeção dos próprios sentimentos da culpa e das falhas de Leonard. Assim, Leonard projeta a culpa num assaltante desconhecido e em Sammy Jankins, e permanece livre de culpa (Clarke, 2012, p. 213).

Essa “defesa moral” permite a Leonard manter uma narrativa coerente que preserva a sua identidade enquanto vingador, evitando a desintegração psicológica. Clarke (2012) argumenta que a culpa atua como um mecanismo que sustenta a autoimagem de Leonard, obrigando-o, no entanto, à repetição compulsiva do ato de vingança.

“Em relação à estrutura do filme e à estrutura implícita do processo em que Leonard está envolvido, poderíamos dizer que partilha fortemente características com o que, na teoria freudiana, seria chamado de compulsão à repetição, mas a explicação de Fairbairn tanto para a compulsão à repetição como para o impulso de morte baseia-se no apego a objetos ‘maus’ internalizados.” (Clarke, 2012, p. 213)

Tanto em *Shutter Island* (2010) como em *Inception* (2010) e em *Memento* (2000), a culpa atua como um mecanismo de defesa essencial na gestão da dor emocional provocada por traumas passados. Este mecanismo permite que os protagonistas construam narrativas que preservam as suas autoimagens, evitando simultaneamente o confronto direto com a realidade e consequências das suas ações.

Diferenças face à “defesa moral” de Fairbairn

Clarke (2012) argumenta que a principal diferença entre a “defesa moral” de Fairbairn e a defesa criada nestes filmes, consiste no facto dos três protagonistas terem-se internalizado a si mesmos como objeto “bom”:

“Crucialmente, as diferenças entre a ‘defesa moral’ e a defesa empregada nestes filmes dizem respeito à natureza do objeto ‘bom’ que é internalizado defensivamente. Na ‘defesa moral’, esse objeto é geralmente um outro, e mais frequentemente um dos pais que foi transformado em ‘bom’, ou seja, não um objeto naturalmente ou claramente ‘bom’. Na

defesa compartilhada por Daniels, Cobb e Shelby, o objeto 'bom' com o qual se identificam parece ser o eu ideal libidinizado, ou seja, uma defesa que, na linguagem clássica, seria chamada de 'narcisista'. (2012, p. 213)

A internalização de si mesmos enquanto objetos "bons" pelos protagonistas destas três narrativas ocorre principalmente devido à ausência de figuras parentais ou de relações externas positivas e estáveis, que poderiam servir de base para a sua identidade e autoestima. Ao invés, as suas experiências traumáticas e a ausência de figuras externas que proporcionem amor e aceitação, conduz os protagonistas a recorrerem a si mesmos como fonte de valor e significado, utilizando uma "defesa narcisista" que os leva a criar uma versão idealizada de si mesmos para se protegerem da dor e do caos emocional.

"Na teoria de Fairbairn, o desenvolvimento normal do objeto 'bom' é baseado em relações com objetos bem-sucedidas e aceitáveis, inicialmente com a mãe ou cuidador primário, e pode ser fortalecido e desenvolvido através de experiências subsequentes com outros objetos 'bons'. É uma falha, ou melhor, uma inversão desse processo, onde o ego (libidinizado, ideal) é considerado como o objeto 'bom' que parece estar no cerne dessas formulações alternativas do processo." (Clarke, 2012, p. 214)

Em cada filme, a mulher do protagonista incorpora três tipos de relacionamento com o protagonista: Libidinal (amada); Antilibidinal (culpada); e Ideal (idealizada). Tal internalização reflete a turbulência interna e as lutas psicológicas que cada um dos protagonistas enfrenta, sendo que estão enraizadas nas estruturas psicológicas básicas desenvolvidas através das primeiras relações com a mãe, afetando a maneira como os protagonistas se relacionam posteriormente com as suas mulheres. São as falhas nos seus relacionamentos que conduzem à internalização da mulher como objeto "mau".

"Em qualquer um dos três filmes, a falha na relação entre o protagonista e a mulher é a raiz da dificuldade, sendo que seu destino está dependente e é responsabilidade do protagonista. Ele é o culpado pelos problemas que lhe aconteceram, sendo que a internalizou como um objeto interno 'mau'." (Clarke, 2012, p. 214)

A perspectiva de Clarke (2012), baseada na Teoria da Relação de Objetos de Fairbairn, esclarece a forma como a culpa e a internalização de objetos “maus” são usadas como mecanismos de “defesa moral” que permitem aos protagonistas lidar com a complexidade das suas vidas e com os traumas emocionais. Embora a culpa forneça uma ilusão temporária de controlo e proteção, também impede que as personagens alcancem uma verdadeira resolução emocional e integração dos seus conflitos internos.

Os mecanismos de “defesa moral” e as narrativas criadas em cada filme, destacam a luta contínua dos protagonistas para proteger a sua psique das realidades dolorosas das suas vidas, mantendo uma fachada de moralidade e coerência pessoal.

Clarke (2012) conclui que as lutas internas dos protagonistas de *Shutter Island* (2010), *Inception* (2010) e *Memento* (2000) decorrem assim das suas incapacidades em superar desafios precoces de desenvolvimento psicológico, particularmente os relacionados com a desilusão com os seus cuidadores primários. Essa falha torna-os incapazes de usar de uma forma eficaz a “defesa moral”, pois não internalizaram um objeto “bom” estável e confiável, essencial para lidar com as complexidades dos seus relacionamentos adultos e bem-estar psicológico, motivo pelo qual fracassam no final.

A “defesa moral” de Edgar

Durante o processo de “regressão emocional conduzida”, a narrativa de *Umbral* (2024) desenrola-se em torno da desconstrução dos esforços de resistência da psique de Edgar, que tenta transformar o seu passado negativo e traumático numa versão positiva, na qual a realidade é retratada como boa. É o desmantelamento progressivo desse mundo idealizado por Edgar que o conduz ao confronto com o trauma, e permite a consequente computação do “nível traumático” pela máquina do *Umbral*.

Tal como *Inception* (2010), em que permanece a incerteza sobre se Cobb voltou mesmo à realidade ou permanece dentro de um sonho, também o final de *Umbral* (2024) é deixado em aberto sobre se Edgar atingiu uma verdadeira resolução interna. No entanto, para efeitos de computação do seu “nível traumático”, apenas é relevante para a máquina do *Umbral* o confronto com o trauma, sendo indiferente se tal resultou numa resolução interna ou não.

Por forma a explicar o impacto que a construção da personagem de Edgar teve no conflito e na cadência da narrativa, será em seguida argumentada a possibilidade de estabelecer um paralelismo entre a resistência erguida pela psique de Edgar e o conceito de “defesa moral” ou “defesa da culpa” introduzido por Fairbairn e expandido por Clarke (2012). Para tal, recorrer-se-á a pontuais comparações à exploração que Clarke (2012) desenvolveu sobre *Shutter Island* (2010), *Inception* (2010) e *Memento* (2000),

Internalização do Pai como objeto “mau”

A infância de Edgar foi caracterizada por violência constante e pela ausência de amor, tanto direcionado a si, como entre os pais. A violência e os abusos que Edgar sofreu do seu Pai autoritário e alcoólico, e a negligência e passividade da Mãe, que falha em conceder-lhe proteção, viriam a marcar profundamente o seu desenvolvimento psicológico, fruto da internalização destas dinâmicas relacionais negativas na infância.

Proveniente de uma família de riqueza e posses, a dinâmica familiar estabelecida torna-se ainda mais disfuncional no sentido em que há uma tentativa dos pais em procurar esconder a situação por detrás do seu estatuto. É por esse motivo que na “regressão emocional conduzida”, Edgar os transforma em atores durante a cena que ocorre no teatro, tentando dessa forma esconder da audiência, e, por conseguinte, da máquina do Umbral, a disfunção familiar, tal como os pais o faziam, e perpetuando ele próprio o ciclo permissivo de violência e negligência.

A impotência em alterar a realidade das suas circunstâncias de infância, refletem-se também na projeção que Edgar faz de si mesmo como um manequim sem rosto durante a sua “regressão emocional conduzida”. Enquanto ser inanimado, é incapaz de interagir com os pais ou sequer de demonstrar emoções.

Invocando a descrição que Fairbairn estabelece sobre a “defesa moral”: “a ‘criança delinquente’ é relutante em admitir que os seus pais são maus, mas está disposta a admitir que ela própria é má.” (Clarke, 2012, p. 204). Por outro lado, e inerente à própria condição humana, a necessidade da criança pelos pais, por pior que sejam, torna muito difícil a sua separação do inconsciente:

“É a necessidade que a criança tem dos seus pais, por pior que eles o tratem, que a obriga a internalizar objetos ‘maus’, e é porque essa necessidade permanece ligada a eles no inconsciente que ela não se consegue separar deles.” (Clarke, 2012, p. 205)

Por esse motivo, Edgar internaliza o Pai como objeto “mau”, internalizando também a sua maldade em si mesmo, por forma a preservar uma visão positiva do mundo externo e uma sensação de segurança. A percepção própria enquanto inerentemente mau ou defeituoso é assim utilizada como um mecanismo de defesa para preservar a bondade percebida do seu mundo externo, sendo a psique de Edgar movida pela constatação de que “é melhor ser condicionalmente mau num mundo bom do que ser incondicionalmente mau num mundo mau.” (Clarke, 2012, p. 207).

Dessa forma, Edgar faz uso dos mesmos mecanismos de defesa que o protagonista de *Shutter Island* (2010) para preservar uma percepção de bondade num mundo que se recusa a aceitar como totalmente mau, ainda que, para o efeito, internalize para si a maldade condicional proveniente da internalização do objeto “mau” do Pai.

Durante a primeira metade da “regressão emocional conduzida” assistimos assim a uma encenação artificial de um jantar de família que simboliza a visão de um mundo bom que Edgar fabricou após internalizar a maldade do Pai.

O Narcisismo de Edgar

De acordo com Clarke, a internalização de objetos “bons” permite redirecionar a maldade incondicional (2012, p. 204). Estes assumem um papel de *super-ego*, sendo este conceito, segundo Fairbairn, uma estrutura complexa que emerge da internalização de objetos “bons” e “maus”, influenciada principalmente pelas primeiras relações com os cuidadores. A internalização de objetos “bons”, geralmente derivados de aspetos positivos dos cuidadores ou parceiros, contrabalança assim os objetos “maus” e contribui para o desenvolvimento do *ego ideal*, que representa uma autoimagem digna e capaz.

Tendo sofrido uma infância traumática, Edgar desenvolveu um complexo de Édipo não resolvido uma vez que os abusos e a negligência dos pais impediram o desenvolvimento saudável das dinâmicas emocionais e de identificação necessárias para superar o complexo. A ausência de figuras parentais protetoras e a presença do abuso,

induziram medo e desconfiança em Edgar, e impossibilitaram a identificação positiva com o Pai, bem como a internalização de normas e valores saudáveis.

Consequentemente, Edgar cresceu com um *super-ego* fraco e excessivamente crítico, resultando em dificuldades em estabelecer relações saudáveis na vida adulta. O complexo de Édipo não resolvido e a incapacidade que daí decorreu em estabelecer relações positivas ao longo da vida, impossibilitou Edgar de internalizar objetos “bons”, levando-o a procurar uma fonte interna de validação.

Assim, para compensar a falta de apoio emocional, Edgar, ainda em criança, idealizou-se a si mesmo como um objeto “bom”, resultando numa “defesa narcisista” enquanto tentativa de preencher o vazio deixado pela ausência de amor e apoio parental.

Tal como os protagonistas de *Shutter Island* (2010), *Inception* (2010) e *Memento* (2000), Edgar recorre também a uma defesa narcisista, criando uma versão idealizada de si mesmo para se proteger do trauma emocional, e, no contexto da narrativa de *Umbral* (2024), do processo de “regressão emocional conduzida”.

Projeção da culpa na Irmã

O crime cometido por Edgar, que, já em adulto, assassina o Pai, é o evento que conduz ao julgamento e à conseqüente “regressão emocional conduzida” que a narrativa de *Umbral* (2024) apresenta. Ainda que este ato de violência tenha sido uma expressão do trauma não resolvido, a culpa assombra a mente de Edgar, muito acima de qualquer satisfação interna de vingança.

Pelos motivos explicados anteriormente, Edgar idealizou-se a si mesmo como um objeto “bom”, incorrendo numa “defesa narcisista” para se proteger do passado traumático, e criar um mundo externo percebido como bom. Dessa forma, a sua autoimagem estava ligada a uma pessoa fundamentalmente boa, o que se torna dissonante com o ato cometido.

Amplificando ainda mais o seu mecanismo de “defesa narcisista”, Edgar sente a inevitável necessidade de projetar também a culpa que sente. Ciente dessa necessidade, durante a “regressão emocional conduzida”, a máquina do *Umbral* introduz na mente de Edgar um objeto externo que possa ser alvo da projeção da culpa, e que, quase de uma forma perversa, possa ser controlado externamente.

Ao projetar a sua culpa na figura da Irmã, que por sua vez é um artifício que não é controlado por si, Edgar confere à máquina do Umbral o poder para manipular a sua culpa e romper a sua defesa a partir de dentro.

Tal como a personagem Mal em *Inception* (2010), que surge como uma figura perturbadora nos sonhos de Cobb, representando a culpa e a sua incapacidade de a processar conscientemente, a Irmã em *Umbral* (2024) também é uma figura desconcertante, que assume diferentes facetas, à medida que ajusta as suas táticas à resistência da psique de Edgar, tornando-se progressivamente mais agressiva.

Durante a segunda repetição do jantar de família, ainda que a faca com que Edgar matou o Pai surja subtilmente sobre a mesa de jantar, a sua existência é agressivamente refutada por Edgar, que irrompe na cena com gestos de protestos, indagando irritado para o ar quem colocou a faca sobre mesa, antes de sair novamente a fim de recomeçar a encenação.

Perante a esta resistência mais assertiva, a máquina do Umbral decide então manipular a sua culpa de forma mais ativa, e confronta Edgar com o crime que cometeu, numa emulação levada a cabo pelo seu objeto externo de projeção de culpa: a Irmã.



Figura 15 – A cara desfigurada da Irmã enquanto sintoma da projeção de culpa de Edgar



Figura 16 – A Irmã esfaqueia a figura do Pai, confrontando Edgar com o crime que cometeu

A cara desfigurada da Irmã quando surge em cima da secretária representa assim a culpa de Edgar, na sua versão mais obscura e feia. Esse momento é imediatamente seguido do esfaqueamento do boneco no cadeirão – que simboliza o Pai – pela Irmã, ao qual Edgar assiste de muito perto.

Tendo capitalizado o confronto com o crime por forma a destruir parte da sua “defesa moral” – neste caso a componente de “defesa da culpa” – a máquina do Umbral considera Edgar pronto para avançar na direção do confronto com o trauma mais

enraizado, motivo pelo qual tem em seguida capacidade de reconstituir a sua sala de jantar real e confrontá-lo com os pais enquanto objetos “maus”.

Posteriormente, durante a cena que decorre no teatro, é ainda possível assistir a uma tentativa desesperada de Edgar em internalizar a Irmã enquanto objeto “bom” quando tenta implementar a ilusão de que apenas matou o Pai para a proteger.

“Desculpa, eu fiz isto para te proteger.” (Andrade, 2024, 09:14)

No entanto, a resposta à última tentativa de Edgar em manter vivo o que resta da sua “defesa moral” é imediata e violenta, sendo o único momento do filme em que a Irmã se torna física com Edgar, projetando-o para longe de si. Em seguida, e quebrando a fronteira entre os níveis narrativos de *Umbral* (2024), a Irmã ameaça Edgar, invocando as figuras do Pai e da Mãe enquanto personagens do julgamento que decorre no tribunal.

“Nem penses em criar fabricações com as nossas próprias fabricações! Não vais sair daqui impune! Eu acabo a história por ti.” (Andrade, 2024, 09:20)

A Irmã prossegue então com a transformação instantânea do ambiente de simulação numa representação do quarto de infância, onde consegue com sucesso terminar a sua missão e confrontar Edgar com o seu trauma mais enraizado.



Figura 17 – Edgar tenta internalizar Irmã como "objeto bom" como mecanismo da "defesa de culpa"



Figura 18 – A Irmã cerra a mão e transforma de imediato o espaço de simulação no quarto de infância

O triunfo do *Umbral* como destruição da “defesa moral” de Edgar

A trajetória psicológica de Edgar, cuja infância foi marcada por violência e negligência parental, levou-o a internalizar o Pai como um objeto “mau”, internalizando

também a sua maldade em si próprio, por forma a preservar uma visão positiva do mundo externo, admitindo que é melhor ser condicionalmente mau num mundo bom do que ser incondicionalmente mau num mundo mau.

O seu complexo de Édipo não resolvido e a incapacidade que daí decorreu em estabelecer relações positivas ao longo da vida, impossibilitou Edgar de internalizar objetos “bons”, levando-o a procurar uma fonte interna de validação, ou seja, a construir uma “defesa narcisista”.

Após assassinar o Pai, e uma vez que criou uma autoimagem ligada a uma pessoa fundamentalmente boa, Edgar sente culpa e uma conseqüente necessidade de a projetar num objeto externo para manter a sua “defesa moral” e ego intactos. Ao projetar a culpa na figura da Irmã, que por sua vez é um artifício não controlado por si, a máquina do Umbral consegue com sucesso manipular a sua culpa e romper a sua “defesa moral”.

Assim, dada a forma como foi construída, é possível argumentar que a “defesa moral” de Edgar estava condenada desde o início. Uma vez que a sua infância traumática, resultante tanto dos abusos do Pai como da negligência da Mãe, impossibilitou a internalização de objetos “bons”, Edgar foi obrigado a construir uma “defesa narcisista” e internalizar-se a si mesmo como objeto “bom”.

O mesmo foi constatado por Clarke, que conclui que não é possível manter em funcionamento uma “defesa moral” sem sucesso de internalização de objetos “bons”, nomeadamente na figura da Mãe ou de objetos externos “bons”:

“Para que a ‘defesa moral’ funcione adequadamente, deve haver um grau de confiança e dependência já estabelecido na Mãe ou no ‘outro’, sendo a alternativa incorrer numa solução narcisista ou esquizoide para o problema, no qual o indivíduo está certo e o outro está errado porque se tornou a si mesmo como o seu ‘eu’ ideal, e não um outro (geralmente uma figura).” (2012, p. 217)

A estrutura endopsíquica refere-se à organização interna da psique, composta por diferentes partes ou subsistemas que incluem objetos internalizados, defesas, fantasias e impulsos. Por sua vez, o processo de desilusão refere-se à experiência gradual da criança de perceber que os pais (ou outras figuras cuidadoras) não são perfeitos, possuindo tanto qualidades boas como más.

Falhas na estrutura endopsíquica e no processo de desilusão na infância, podem assim resultar em dificuldades na utilização da “defesa moral”, uma vez que afetam o equilíbrio emocional e a capacidade de estabelecer relações interpessoais que possam ser internalizadas como objetos “bons”.

De acordo com Clarke, foi precisamente por estes motivos que a “defesa moral” dos protagonistas nos três filmes enunciados falhou, estando, tal como caso de Edgar, condenada à partida:

“Neste caso, cada um dos filmes, embora pareça, a um certo grau, envolver a ‘defesa moral’, na verdade ilustra a falha dessa defesa devido à natureza não desenvolvida das estruturas dinâmicas que constituem a estrutura endopsíquica, resultante de uma falha no processo de desilusão durante a infância.” (2012, p. 217)

Tal como em *Shutter Island* (2010), *Inception* (2010) e *Memento* (2000), a “defesa moral” de Edgar falha, uma vez que foi construída sem a existência de uma estrutura emocional que a suportasse, consequência de graves falhas na estrutura endopsíquica de Edgar, resultante de uma falha no processo de desilusão durante a infância.

O entendimento aprofundado da psique e dos conflitos internos de Edgar tem um intuito que se estende muito para além da construção de um protagonista complexo e interessante. A edificação e posterior queda da “defesa moral” de Edgar é o foco de toda a narrativa de *Umbral* (2024), sendo que é o acompanhamento e entendimento desse processo pela audiência que possibilita a construção do dilema moral que o filme pretende apresentar.

Dessa forma, com um maior entendimento sobre a Teoria da Relação de Objetos e a “defesa moral” de Fairbairn, a questão “*poderá o trauma justificar o crime?*” pode ser reformulada da seguinte forma: “*poderá a internalização do Pai e da sua maldade por Edgar enquanto objeto ‘mau’ justificar a sua posterior morte?*”

2.3.2 A dualidade Irmã/Umbral

A personagem da Irmã assume um papel preponderante enquanto motor do conflito apresentado na narrativa, sendo responsável pelo encadeamento dos eventos. Ainda que à primeira vista aparente ser uma menina inocente e ingênua, trata-se na

realidade de um artifício criado pela máquina do Umbral para deter controlo sobre os eventos que ocorrem na “regressão emocional conduzida” de Edgar. Por outras palavras, a personagem da Irmã representa assim a tradução da máquina do Umbral no processo de “regressão emocional conduzida” cuja missão é desconstruir a “defesa moral” de Edgar, conduzindo-o ao confronto com o trauma, a fim de computar o seu “nível traumático” e apurar culpabilidade.

Conforme explicado, essa desconstrução é levada a cabo de duas formas. Num primeiro lugar, através do processamento da culpa por ter assassinado o Pai, e em seguida pelo confronto com a infância traumática através da emulação de dois episódios que tipificam a disfuncionalidade familiar em que cresceu: a violência do Pai durante um jantar de família e os abusos que sofreu do Pai no seu quarto de infância.

Num esforço para contribuir e manter a verosimilhança dos eventos que ocorrem na psique de Edgar, a máquina do Umbral escolhe fabricar uma irmã, como um elemento estranho cuja existência seria plausível de justificar.

A escolha da recriação da figura da Irmã a partir de um manequim que enverga o seu vestido, foi também propositada. O objeto do manequim é familiar a Edgar uma vez que ele próprio se projeta como um, representando a impotência que sentia em criança. Assim, o facto de poder ter existido uma segunda criança impotente durante a sua infância, não é uma realidade implausível.

Ao longo da narrativa, a presença e atuação da Irmã vão evoluindo de acordo com o nível de aceitação e resolução interna de Edgar dos seus conflitos e traumas. Assim, a necessidade de manter a verosimilhança enquanto sua irmã fictícia vai decrescendo em sentido inverso ao papel que assume enquanto recetor da projeção da culpa de Edgar.

Esta evolução torna-se evidente entre a primeira e a segunda repetições do jantar, entre as quais existe uma alteração notória do seu semblante de leve e ingénuo, para perverso e maldoso.



Figura 19 – Irmã durante a primeira encenação do jantar



Figura 20 – Irmã durante a segunda encenação do jantar

De notar que a Irmã detém o poder de influenciar os eventos sem necessidade de incorrer em ações físicas, estratégia que adota numa fase inicial do filme durante as emulações do jantar, nas quais concentra os esforços sobretudo na manipulação dos conteúdos do diálogo entre os pais, conforme se explicará na secção seguinte.

No entanto, para além da manipulação do conteúdo do diálogo, é possível assistir à subtil indução de ações nas outras personagens, que assumem de igual forma extrema importância no desenrolar da narrativa. Considere-se, por exemplo, a condução do Pai ao carrinho da garrafeira apenas com o olhar. Em ambas as repetições do jantar, é o olhar da Irmã que despoleta a ida do Pai à garrafeira, que resulta conseqüentemente na destruição da sua perceção enquanto objeto “bom” quando retira a rolha.

Outro exemplo pode ser visto quando, durante um breve momento, a Irmã se materializa no escritório atrás de Edgar, substituindo subtilmente o manequim que esteve o tempo todo atrás de si. Controlando Edgar de uma forma invisível, insemna na sua mente a ideia de acrescentar adereços ao espaço de simulação. Por esse motivo, é possível ver Edgar a parar a encenação, processar a ideia, e finalmente acrescentar três adereços que detêm um enorme valor simbólico e narrativo: uma mesinha com o rádio, o aro de uma porta e o carrinho da garrafeira.



Figura 21 – Escondida nas sombras, a Irmã insemna em Edgar a ideia de acrescentar adereços



Figura 22 – O rádio, o aro de uma porta e o carrinho da garrafeira surgem na encenação

Os adereços acrescentados não se esgotam nestes três elementos semióticos. É possível assistir também, entre cortes, a várias versões da mesa posta, progressivamente com mais adereços. Mais tarde na narrativa, na sala de jantar real, é possível identificar os três elementos semióticos e todos os adereços que surgiram, entretanto, sobre a mesa.



Figura 23 – As várias versões da mesa posta para o jantar, surgindo, entre cortes, mais adereços

No final da segunda repetição do jantar, a conjuração da faca ensanguentada sobre a mesa trata-se da primeira provocação direta em confrontar Edgar com o crime, e representa o momento em que a Irmã se torna deliberadamente mais agressiva. Assim que interage com a arma do crime, Edgar quebra a barreira que impôs entre si e a encenação, sendo que, desse momento em diante, a Irmã assume o papel da máquina do Umbral de uma forma mais evidente.

Conforme referido anteriormente, a cara desfigurada da Irmã como representação da culpa e o esfaqueamento do boneco que emula o crime cometido, destroem parte da “defesa moral” de Edgar – correspondente à “defesa da culpa” – que deixa de ser capaz de projetar a culpa e é obrigado a avançar em direção ao confronto com o seu trauma de infância mais enraizado.



Figura 24 – Dualidade da Irmã ilustrada pela sucessiva construção e desconstrução de humanidade

O confronto de Edgar com o episódio de violência doméstica entre o Pai e a Mãe durante um jantar de família, é um dos momentos de maior importância no filme, no qual foi necessária simbiose absoluta entre Realização, Fotografia, Arte e Som, que procuraram, reconstituir a gravura de 1847: *“Fearful Quarrels, and Brutal Violence, Are the Natural Consequences of the Frequent Use of the Bottle”* de George Cruikshank.



Figura 25 – *“Fearful Quarrels, and Brutal Violence, Are the Natural Consequences of the Frequent Use of the Bottle”* de George Cruikshank, 1847

A imagem que se procurou recriar é uma gravura de 1847, que faz parte da série "The Bottle" de George Cruikshank, e que ilustra de uma forma poderosa os efeitos prejudiciais do abuso de álcool numa família. Esta série, composta por oito ilustrações, retrata vividamente uma narrativa de declínio em pobreza e violência devido ao alcoolismo do pai, destacando as consequências destrutivas da bebida.

O detalhe das linhas e o estilo expressivo de Cruikshank transmitem eficazmente a turbulência emocional e a degradação social causadas pelo álcool, alinhando-se aos objetivos do "Movimento de Temperança" de reduzir o consumo de álcool no século XIX. Como um defensor proeminente da temperança, Cruikshank usou a sua arte para consciencializar sobre as questões sociais relacionadas com o alcoolismo, tornando a série "The Bottle" numa campanha visual influente que contribuiu para as discussões sobre a reforma do álcool e demonstrou o poder da arte como uma ferramenta para a mudança social.

Ainda que a gravura tenha sido lançada meio século antes dos eventos da infância traumática de Edgar ocorrerem, o "Movimento de Temperança" a que pertenceu, continuou a ter um impacto significativo sobretudo até à primeira guerra mundial. Apesar de na Europa não ter alcançado o mesmo nível de impacto que teve nos Estados Unidos, onde culminou na aprovação da 18^a Emenda à Constituição em 1920, que estabeleceu a proibição nacional do álcool, conhecida como "Lei Seca", ainda assim deixou um legado duradouro em termos de consciencialização sobre o consumo de álcool e as suas implicações na sociedade e na saúde.

Assim, a decisão de recriar esta gravura para representar a violência doméstica entre o Pai e a Mãe durante um jantar de família, teve por base não só o poder da imagem, mas também a verossimilhança de ter pertencido a um movimento que decorria durante a infância de Edgar. A nível conceptual, contribui também para a missão do filme, uma vez que contextualiza a vida familiar de Edgar de uma forma crua e fria, criando um impacto na audiência, e ligando-se intimamente à narrativa apresentada, durante a qual a garrafa de vinho é um forte elemento simbólico.

Do ponto de vista narrativo, a intervenção da Irmã na construção da representação da gravura foi preponderante. Enquanto Edgar tenta sair da sala de jantar, a Irmã coloca os pais na posição da gravura e insere-se a si própria dentro do universo ilustrado por Cruikshank. Por sua vez, Edgar "encaixa" como a personagem da gravura

que assume o papel de um observador externo à cena de violência ilustrada, na qual se vê a si mesmo representado enquanto um manequim impotente e partido.

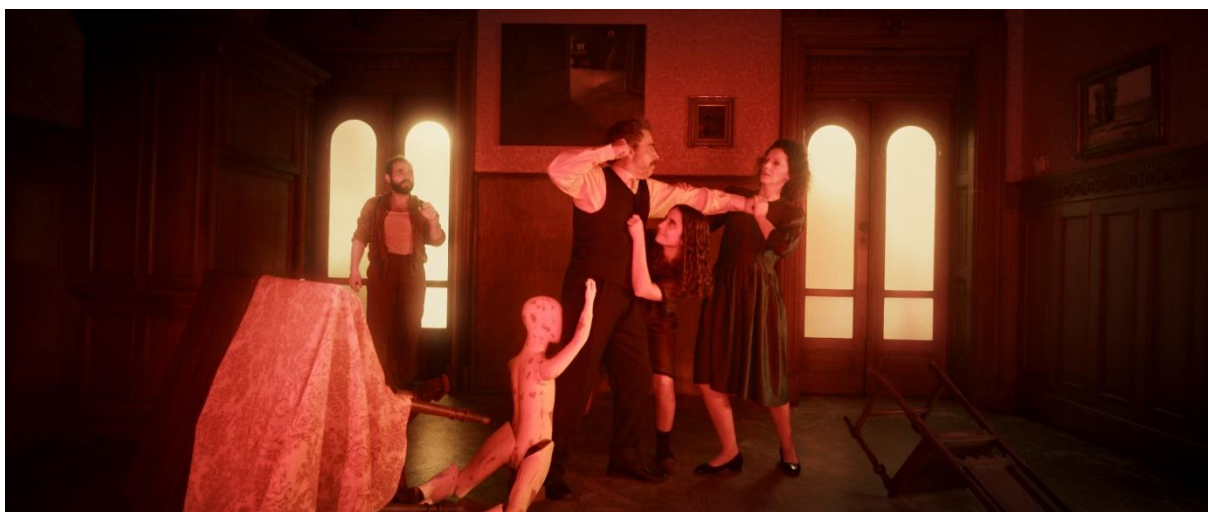


Figura 26 – Recriação em *Umbral* (2024) da gravura “Fearful Quarrels, and Brutal Violence, Are the Natural Consequences of the Frequent Use of the Bottle” de George Cruikshank, 1847

A quebra deliberada da regra dos 180 graus ao deslocar o ponto de vista para o outro lado da sala de jantar, teve um duplo efeito: intradieético e extradieético. Por um lado, tratou-se de uma nova estratégia da máquina do *Umbral* em colocar Edgar como um observador externo, e que resultou numa maior eficácia para o confrontar com o trauma. Por outro lado, permitiu à audiência um momento de consciencialização contemplativa de um episódio de violência doméstica, enquanto aumentou simultaneamente a empatia pelo conflito interno de Edgar.

2.3.3 O diálogo do Pai e da Mãe

Conforme tem vindo a ser referido, o conflito da narrativa de *Umbral* (2024) resulta numa constante luta entre a psique de Edgar, que tenta encenar uma versão boa do seu passado, e a máquina do *Umbral* que procura desconstruir essa defesa e conduzir Edgar ao confronto com o trauma.

As duas repetições do jantar parecem ser o momento no qual a luta aparenta estar mais equilibrada. De facto, até ao momento em que a faca é conjurada sobre a mesa, confrontando-o diretamente com o crime que cometeu, a “defesa moral” de Edgar

consegue resistir. Durante a primeira repetição do jantar, ainda que Edgar controle o semblante das personagens, as suas ações e a forma leve e trivial como dialogam, o conteúdo das suas falas é estranho e parece deslocado. Procurando transformar a encenação do jantar numa versão mais alinhada com a realidade, a máquina do Umbral manipula assim o conteúdo das falas da Mãe e do Pai, que vão cedendo factos sobre o crime que Edgar cometeu e do motivo pelo qual o jantar está a ser apresentado.

A título de exemplo, considere-se a fala da Mãe quando diz ao Pai “Vê lá se os teus pecados não levam o teu filho por maus caminhos!” que é uma invocação direta ao facto dos maus-tratos e abusos do Pai a Edgar em criança, o poderem ter conduzido por maus caminhos – através da internalização da maldade do Pai enquanto objeto “mau” – e que resultaram, em última instância, no crime que cometeu.



Figura 27 – Primeira encenação, na qual Edgar controla o semblante das personagens

Como resposta à tentativa da máquina do Umbral de descortinar a verdade, Edgar induz no Pai a proclamação de um texto poético apressado, por forma a desviar a atenção da Mãe sobre o assunto o mais rapidamente possível. Ainda que à primeira vista o texto pareça não fazer sentido, parecendo aproximar-se mais de uma verborreia sem nexos, assistimos a mais uma manifestação da máquina do Umbral que tenta incorporar conteúdo incriminatório no texto, como uma premonição, ainda que não consiga contrariar a forma poética como o texto é proclamado. Assim, a resposta do Pai à Mãe, na tentativa de desviar a sua atenção da verdade, contém ela própria, elementos incriminatórios, inseridos pela máquina do Umbral:

“Afinal a mãe está morta, indiferente como sempre ao vermelho da porta, e a linda menina de pele de alabastro, nem viva nem morta, deambula petulante a fria obscuridade, seguindo diligente o macabro rastro da sombria verdade.” (Andrade, 2024, 01:15)

Desta forma, num curto espaço de tempo, a máquina do Umbral é capaz de revelar que na verdade a mãe já está morta, que foi negligente em proteger Edgar dos abusos que sofria do Pai – simbolizados mais tarde pela luz vermelha da porta do seu quarto de infância – e que a Irmã é um ser que não está vivo nem morto, uma vez que na realidade é um artefacto criado pela máquina do Umbral.

Esta revelação provoca uma importante reação na Mãe, que por sua vez é reveladora da fonte de inspiração que foi usada na fase de construção do argumento para a criação do diálogo entre os pais:

“O autobiógrafo é o mártir do seu pecado. Ainda que a única graça concedida ao criminoso seja o próprio crime. Escrever é tão perigoso...” (Andrade, 2024, 01:27)

Esta fala assume uma enorme importância na narrativa, uma vez que desvenda as intenções da máquina do Umbral, e estabelece desde logo um paralelismo com a metáfora da autobiografia enquanto crime, que foi basilar para o importante diálogo entre os pais. De igual forma, e ainda que o semblante não pareça ainda o adequado, o aviso de que escrever é perigoso, evidencia a hostilidade das falas e caracteriza de imediato o tom ameaçador com que a conversa é conduzida.



Figura 28 – Segunda encenação, na qual Edgar não controla o semblante das personagens

Dada a aparente incapacidade de destruição da encenação criada por Edgar, a máquina do Umbral decide não usar apenas o conteúdo dos diálogos, recorrendo ao elemento simbólico da garrafa de vinho, que representa o problema de alcoolismo do Pai, que atuava como um amplificador e motivador da violência.



Figura 29 – O Pai abre a garrafa imaginária durante a primeira encenação do jantar



Figura 30 – O Pai abre a garrafa real durante a segunda encenação do jantar

Após ser conduzido ao carrinho da garrafeira pelo olhar da Irmã, o Pai escolhe uma garrafa e retorna à mesa abrindo-a. Ainda que, durante a primeira repetição do jantar, a psique de Edgar consiga contrariar a existência de uma garrafa verdadeira, não consegue controlar o Som.

O som de “pop” que se ouve da rolha ao sair do gargalo funciona como um gatilho na mente de Edgar, sendo a sua projeção do Pai enquanto objeto “bom” destruída. Para além da alteração imediata do seu semblante leve e descontraído, a próxima fala do Pai trata-se de uma ameaça dirigida diretamente a Edgar.

Ao citar a famosa frase de Sigmund Freud que lançou o mote para a criação de Umbral (2024), a personagem do Pai expõe ainda o tema controlador da narrativa à audiência, assumindo-se como um comentário metalinguístico ao nível extradiegético:

“E como se emoções não expressadas algum dia morressem... São enterradas vivas e retornam mais tarde, de formas mais terríveis!” (Andrade, 2024, 02:33)

A violência do ataque da máquina do Umbral desferido através desta fala e da agressividade do Pai, leva Edgar a reagir rápida e instintivamente, e a paralisar as “suas” personagens. Este mecanismo de defesa reitera, uma vez mais, a maior capacidade da psique de Edgar em controlar as componentes visuais do que sonoras, sendo que a

paralisação dos pais é acompanhada do som de estática, um poderoso gatilho sonoro, conforme explicado anteriormente.

Visualmente irritado com o desfecho da sua encenação, Edgar decide recomeçar novamente, decidido a conduzir o diálogo e a ação da forma que pretende. No entanto, a máquina do Umbral detém desta vez um maior controlo. Assim, ainda que continue a utilizar a mesma manipulação sobre o conteúdo das falas, o semblante dos pais torna-se sério e agressivo, numa encenação realista da forma como os pais realmente se comportavam.

A nova postura realista das personagens, aliada à maior presença de coloração durante a cena, ao aparecimento de adereços no ambiente de simulação e sobre a mesa com enorme valor simbólico, e à distorção – com recurso à estática do rádio – da voz do Pai, destroem por completo a encenação artificial de Edgar.

Para além de este ser indiscutivelmente também um dos momentos de maior simbiose entre os departamentos de Realização, Fotografia, Arte e Som, narrativamente permitiu a introdução da arma do crime – a faca ensanguentada – sobre a mesa.



Figura 31 – Edgar paralisa o seu "elenco" e confronta-o com o aparecimento da arma do crime

Atingir este ponto de viragem na narrativa, no qual Edgar se introduz a si mesmo no mesmo universo dos pais e deixa de estar em controlo, só foi possível graças à desconstrução progressiva da sua encenação através do diálogo que se desenrola entre o Pai e a Mãe, e consequente reforço visual e sonoro da cena que pretendem recriar.

Pela importância que a utilização da metáfora da autobiografia enquanto crime tem no filme, este conceito será em seguida explorado em mais detalhe, à luz da obra *Photomaton & Vox* (1979) de Herberto Helder, que foi uma fonte de inspiração para a escrita do diálogo, tendo permitido muni-lo de um enorme nível de simbolismo.

A Autobiografia como Crime

Os textos poéticos proferidos pelos pais, nomeadamente pelo Pai, foram invocados por Edgar como resistência, tendo tido a sua inspiração na obra *Photomaton & Vox* (1979) de Herberto Helder. Esta, trata-se não só de uma obra literária única que combina poesia, prosa, autobiografia e reflexões filosóficas, como também de uma exploração de identidade e linguagem, e da complexa relação entre o “eu” e a escrita. Para além disso, ainda que a obra incorpore aspetos autobiográficos, nos quais o autor reflete sobre a sua vida e experiências, a forma como esses aspetos são apresentados desafia a autobiografia tradicional ao questionar a autenticidade e veracidade da autorrepresentação.

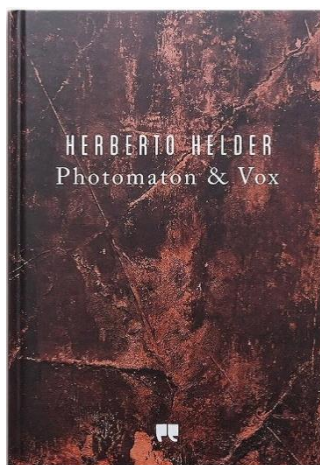


Figura 32 – Livro *Photomaton & Vox* (1979) de Herberto Helder

A metáfora do crime em *Photomaton & Vox* (1979) é assim um conceito central que captura a complexidade e a transgressão envolvidas no ato de escrever sobre si mesmo. O autor compara a escrita autobiográfica a um crime, sugerindo que este tipo de escrita é uma forma de transgressão, na medida em que o autor ultrapassa limites do que seria aceitável ao revelar aspetos íntimos e pessoais da sua vida.

“A apresentação do autor autobiográfico como autor de um crime cuja vítima é ele próprio – ‘O autobiógrafo é a vítima do seu crime’ (p. 32) – já aponta para uma escrita e, conseqüentemente, uma leitura, em que a verdade não pode ser exposta, pois o autor, como criminoso, trata de escondê-la, assim como trata de ocultar sua própria identidade. Tudo o que resta são pistas, que requerem do leitor a atenção aos detalhes, numa atitude tipicamente investigativa.” (Ribeiro, 2013, p. 12)

Esta metáfora destaca a vulnerabilidade e o risco associados à autoexposição, similar ao risco enfrentado por um criminoso que se expõe ao julgamento e à crítica. Nesse sentido, a escrita autobiográfica é vista como uma confissão, onde o autor admite as suas falhas e momentos de fraqueza, implicando um sentimento de culpa ou vergonha. O escritor é assim simultaneamente autor e vítima, refletindo a ideia de que o ato de escrever é uma violência interna, onde o autor confronta e distorce as suas próprias memórias e identidade. Assim, tal como num crime, a escrita envolve a ocultação e a revelação seletiva da verdade, criando uma narrativa que pode ser tanto verdadeira quanto ficcional.

Traçando o paralelismo com Umbral (2024), esta metáfora torna-se claramente visível durante a encenação do jantar. Após rejeição da sugestão da Mãe em ligar o rádio – que conforme explicado, é um forte símbolo sonoro que permite despoletar o fim da “regressão emocional conduzida” – Edgar, através da resposta do Pai, tenta apresentar uma justificação para o crime sob a forma de uma teoria na qual defende que o Pai se tratava de um “monstro já morto por dentro”.

Por sua vez, e ainda na mesma fala, a máquina do Umbral consegue inserir detalhes adicionais sobre o crime, tal como o local onde Edgar será confrontado com o primeiro trauma:

“Ainda é cedo. Mas eis senão quando chegamos a uma verosímil teoria: Matá-lo era implausível, porque o monstro já morto estava. E ainda que escutasse os demónios proferirem em surdina as palavras da linda menina sobre a sinistra narrativa que despiu, sorriam-lhe das escadas, janelas e retratos, a caminho do verde corredor que finda em sangue e dor, e revelavam a cruel teia que a morte urdiu.” (Andrade, 2024, 01:38)

Esta fala é não só representativa do conflito da narrativa, mas atua também como uma premonição para o que se irá desenrolar em seguida, mencionando, por exemplo, o verde corredor que finda em sangue e dor.

Por outro lado, assumindo uma relação complexa entre memória, identidade e a forma como o passado molda o presente, as figuras femininas em *Apresentação do Rosto* (1968) são representações fluídas (simbolicamente ligadas ao estado líquido da matéria, como sangue, leite, vinho e água) e poderosas, transcendendo a morte física para habitar o mundo interior do autor.

“As mulheres de Herberto Helder estão ligadas ao estado líquido da matéria: são sangue, leite, vinho, água. São uma espécie de ninfa fluida, termo de Didi-Huberman (2015c), que, na esteira de Aby Warburg, define a ninfa como uma divindade menor sem poder instituído, mas de irradiante e verdadeiro poder de fascinação – uma bela e insistente aparição feminina na cultura ocidental. Fluida, a imagem-ninfa é aquarelada, pois aparece e desaparece como uma onda, que se divide entre fluxos (pulsões) e refluxos (refugos). No caso da poesia de Herberto Helder, essa ninfa fluida, que estabelece uma dialética entre o outrora e o agora (pela presentificação da cena de escrita), é a mãe e suas rerepresentações. Essas figuras maternas são a mãe, a avó, as irmãs, as amantes, todas enredadas por um conceito de feminino e pela maternidade – estágios anteriores à condição de morte” (Silva, 2019, p. 84)

Na dialética entre o passado e o presente na poesia de Herberto Helder, as figuras femininas como a mãe, avó, irmãs e amantes, são trazidas para o presente da escrita. Pela importância que assumem no autor, em particular a figura da mãe, o ponto de partida da construção da fala do Pai foi a citação de *Apresentação do Rosto* (1968) transcrita em baixo, que ilustra a persistência das memórias e influências das figuras femininas na vida do autor, mesmo após a sua morte.

“Afinal a mãe estava morta, e a avó que empestava a casa estava morta, e morta estava aquela extraordinária rapariga de ancas altas, a que andava pela obscuridade, essa tinha a sua doença repugnante e estava morta. Chegámos aqui a um ponto importante. A minha teoria é a seguinte. Matá-los não era possível, pois eles estavam todos mortos, sorrindo nos corredores, nas janelas, nos retratos.” (Helder, 1968, p. 34)

À luz dos conceitos psicanalíticos desenvolvidos por Freud e apresentados anteriormente, considera-se possível interpretar a citação transcrita como uma manifestação de um complexo de Édipo não resolvido, na qual o autor mantém uma ligação profunda, complexa e muitas vezes conflituosa com a figura da mãe. As características que apontam para esta interpretação incluem a presença contínua e influente de figuras maternas, simbolizadas por elementos líquidos e metamórficos, e o poder de fascinação dessas figuras, que indica uma influência emocional e psicológica persistente. A presença de figuras maternas no presente sugere uma relação não resolvida, enquanto a idealização e procura por figuras maternas em relações adultas destacam a dificuldade de libertação dessas influências.

Por este motivo, a seleção, transformação e adaptação dessa citação na narrativa de *Umbral* (2024) assumiu uma significativa importância, uma vez que reforçou e destacou o complexo de Édipo não resolvido de Edgar, contribuindo narrativamente para a construção das personagens, conflito apresentado e tema central da narrativa.

Ao assumir o papel de autobiógrafo enquanto forma de defesa contra a máquina do *Umbral*, Edgar incorreu num risco de autoexposição sobre o seu passado ainda que, tal como Herberto Helder, tenha desafiado a autobiografia tradicional introduzindo inautenticidades na sua autorrepresentação. Neste caso, a inserção de inautenticidades e lacunas, tratou-se de uma tentativa consciente de ludibriar a máquina do *Umbral* e evitar o confronto com o trauma, reforçando a sua “defesa moral”.

Foi a exposição ao seu passado, por mais manipulado e incompleto que o tenha reconstituído, que permitiu à máquina do *Umbral* atingir a verdade, desvendar a raiz do trauma de Edgar, e emular representações das duas tipologias de eventos traumáticos.

Para além deste paralelismo estabelecido de Edgar enquanto autobiógrafo, a metáfora do crime em *Photomaton & Vox* (1979) sugere ainda que a escrita deixa um rastro, como pistas numa cena de crime, sendo o leitor convidado a atuar como um detetive, e a interpretar essas pistas por forma a descobrir a verdadeira história por trás da narrativa. Assim, a autobiografia deve ser considerada não como um simples relato de factos, mas antes como um ato de criação e interpretação, com riscos e incertezas, enfatizando a natureza dinâmica e ambígua da escrita e da autoexploração.

Tal como na tipologia de “filme puzzle psicológico”, na qual se argumenta que *Umbral* (2024) pertence, e de acordo com o exposto no primeiro capítulo, a construção

da história deve ser feita pelo leitor (ou audiência no caso do cinema) através dos processos cognitivos e perceptivos despoletados pelas pistas deixadas e lacunas não resolvidas.

Assim, pelo paralelismo que é possível traçar entre os aspetos apresentados em Photomaton & Vox (1979) que desafiam a autobiografia tradicional ao questionar a autenticidade e veracidade da autorrepresentação, e pelo estabelecimento de um comparativo entre a prática do crime e a escrita autobiográfica, considerou-se a utilização da obra como fonte de inspiração para o importante diálogo dos pais, não só como uma homenagem ao autor e ao livro, mas também como um enorme enriquecimento literário da escrita dos diálogos, da narrativa e do filme, aproximando-o ainda mais da tipologia “filme puzzle psicológico”.

3 A VOZ NARRATIVA EM UMBRAL (2024)

3.1 Premissa, enquadramento e significado da narrativa

“Emoções não expressadas nunca morrem.
São enterradas vivas e retornam mais tarde de formas mais terríveis”

A citação acima é amplamente atribuída a Sigmund Freud, ainda que não exista uma fonte definitiva que confirme a sua formulação exata diretamente nas suas obras publicadas. No entanto, a frase captura a essência das teorias de Freud sobre repressão e o inconsciente, nas quais procura frequentemente discutir a forma como emoções não processadas e conflitos não resolvidos se podem manifestar mais tarde na vida através de desequilíbrios e patologias psicológicas e comportamentais. Com esta declaração, Freud definiu assim um dos pilares da psicanálise e da psicoterapia – descobrir memórias reprimidas e inconscientes e proporcionar uma relação na qual esses “traumas” possam ser expressos através da linguagem e do contacto.

Sob esta perspetiva, a atribuição indubitável desta expressão a Freud não altera a verdade fundamental ou relevância da ideia que transmite uma vez que os seus trabalhos escritos comprovam que Freud acreditava nela (BHP, 2021).

A inevitabilidade do confronto com o trauma reprimido lançou o mote para a escrita do argumento de Umbral (2024), sendo este o significado principal subjacente ao filme. Dessa forma, a narrativa construída baseou os seus alicerces na fragilidade humana que advém do trauma, por forma a ilustrar a premissa de Freud de uma maneira direta e visceral. Tendo como função primordial servir de veículo de transmissão do significado descrito, foi redigida uma história que materializa o dilema moral sobre a existência de causa-efeito entre o trauma e a prática do crime. A apresentação deste dilema permitiu ilustrar de uma forma eficaz a inevitabilidade do confronto com o trauma reprimido, justificando a citação de Freud, uma vez que, através da complexidade das personagens e da narrativa, este tipo de história oferece uma análise profunda da forma como as emoções não expressadas podem emergir de maneiras destrutivas e com consequências terríveis, conduzindo a comportamentos extremos, tais como o crime.

Na psicanálise Freudiana, a repressão emocional refere-se ao processo inconsciente de suprimir sentimentos e desejos perturbadores, que podem advir de

experiências traumáticas na infância, tais como abuso ou perda. Essas experiências são enterradas no inconsciente, criando uma tensão interna que persiste ao longo da vida, podendo o crime em si ser visto como uma manifestação das emoções reprimidas e o ato criminoso como a expressão derradeira dos sentimentos que foram negados e ignorados, mas que inevitavelmente encontram um escape.



Figura 33 – Livro Sobre a Posição Especial do Parricídio: Um Estudo Histórico-Legal e Psicossociológico (1911) de Storfer

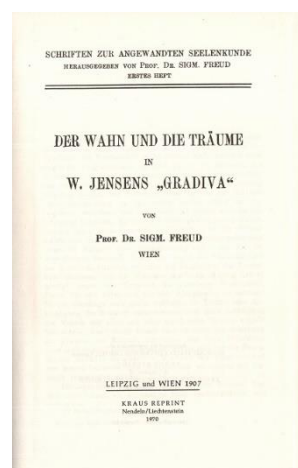


Figura 34 – Livro Escritos sobre a Psicanálise Aplicada: Delírios e Sonhos (1970), originalmente publicado em 1911

O livro *Sobre a Posição Especial do Parricídio: Um Estudo Histórico-Legal e Psicossociológico*, Storfer (1911) é considerado um dos primeiros trabalhos a examinar o crime do parricídio através da psicanálise Freudiana. Publicado em 1911, o livro explora o conceito de assassinato do pai usando teorias Freudianas, tal como o complexo de Édipo, para analisar as motivações psicológicas e o significado cultural do ato. O próprio Sigmund Freud editou posteriormente a série *Escritos sobre a Psicanálise Aplicada: Delírios e Sonhos*, que incluiu o trabalho de Storfer (1911), indicando a integração das perspectivas psicanalíticas no estudo dos aspectos culturais e legais do parricídio. Este livro trata-se de uma obra notável por ter refletido uma abordagem interdisciplinar única para a época, tendo combinado uma análise histórico-legal com a teoria psicanalítica.

Pelos motivos descritos, que se interligam profundamente com conceitos psicanalíticos, foi assim decidido que Edgar cometesse o crime de parricídio, contribuindo dessa forma para o significado estabelecido para o filme de ilustrar a inevitabilidade do confronto com o trauma reprimido através da materialização do dilema moral sobre a existência de causa-efeito entre o trauma e a prática do crime.

Adicionalmente, e uma vez que o julgamento decorre nos anos vinte do século XX, confere maior verosimilhança à história, uma vez que credibiliza a possibilidade de ter sido integrada nos escritos de Freud ou de ser um dos casos explorados por Storfer (1911).

Simbolizando de forma poderosa o inevitável confronto com traumas reprimidos, o parricídio é um exemplo de um crime que se alinha perfeitamente com a citação de Freud de que "emoções não expressadas nunca morrem, são enterradas vivas e retornam mais tarde de formas mais terríveis". Além disso, o parricídio confere à história um sentido de profundidade psicológica que ressoa com a audiência. Apesar de se tratar de um crime extremo, está enraizado em conflitos reais de poder e identidade dentro das estruturas familiares. A inclusão de tal crime destaca a complexidade das relações familiares e expõe as camadas emocionais que muito frequentemente se tenta esconder. Esta escolha narrativa permitiu assim explorar o desenvolvimento psicológico do protagonista Edgar de uma forma mais aprofundada, oferecendo uma visão sobre a sua luta interna e os fatores que o levaram a cometer tal ato. Por outras palavras, a escolha de parricídio como o crime que o protagonista cometeu foi uma decisão cuidadosamente deliberada, que não só permitiu explorar a inevitabilidade do confronto com traumas reprimidos, como também adicionar camadas de autenticidade e profundidade psicológica à história. Esta abordagem procurou apresentar à audiência uma narrativa que ressoa com as complexidades da psique humana e das estruturas familiares, alinhando-se aos conceitos de Freud e Storfer (1911), e criando uma narrativa que tanto emocionalmente poderosa como intelectualmente estimulante.

Assim, a premissa ficcional sobre a qual o universo de Umbral (2024) foi construído, é a de que em 1911, o psiquiatra Filipe Dias Pinheiro, discípulo de Sigmund Freud, desenvolve uma tecnologia que permite aceder, induzir e manipular as memórias de um criminoso, forçando-o a reviver o maior trauma da infância. Através do processo de “regressão emocional conduzida”, o Umbral calcula o “nível traumático” de um indivíduo que permite aferir ausência ou presença de causa-efeito entre o seu passado e o crime que cometeu. Do confronto com o trauma, a máquina do Umbral tem assim a capacidade de estabelecer ausência ou presença de causa-efeito entre o passado e o crime cometido, resultado que será considerado no julgamento.

O processo apelidado de “regressão emocional conduzida”, foi inspirado na terapia de regressão, que combina técnicas de hipnoterapia e psicanálise por forma a

identificar memórias e traumas que podem estar a impactar negativamente o presente. No entanto, ao contrário da terapia de regressão que pretende ajudar a desconstruir e resolver traumas, a “regressão emocional conduzida” não se trata de uma terapia. Ao invés, é mais próximo de um processo de investigação criminal, semelhante a um interrogatório, em que o intuito é apurar imputabilidade.



Figura 35 – Máquina do Umbral enquanto computa o resultado da regressão de Edgar



Figura 36 – Polígrafo de Keeler, desenvolvido por Leonard Keeler em 1938

Tal como um polígrafo, comumente conhecido por detetor de mentiras, a máquina do Umbral é um instrumento construído para medir e registar alterações corporais que podem ocorrer quando um indivíduo experimenta *stress* ou ansiedade.

No entanto, ao contrário do polígrafo que mede respostas fisiológicas para avaliar a veracidade – que se acredita estarem associadas ao comportamento enganador – tal como frequência cardíaca, pressão arterial, respiração e resposta galvânica da pele (GSR) que mede a atividade elétrica das glândulas que produzem suor nas palmas das mãos e pontas dos dedos, mais sensíveis às emoções e pensamentos – o Umbral mede a resposta mental ao confronto com traumas por forma a avaliar o nível de imputabilidade do crime. O resultado do confronto com o trauma, que se designou por “nível traumático”, é depois comparado com um valor de referência ou limiar, concluindo-se:

- se o nível traumático for superior ao valor de referência – $NT > VR$ – existe causa-efeito entre o trauma e o crime cometido, devendo essa causalidade ser tida em consideração na deliberação e sentença;
- se o nível traumático for inferior ao valor de referência – $NT < VR$ – não existe causa-efeito entre o trauma e o crime cometido, sendo o passado do arguido refutado, e aplicada a máxima sentença.

A forma como o processo de apuramento de imputabilidade opera, é uma das motivações simbólicas para o estabelecimento do nome Umbral tanto para a máquina como para o filme. Para além de significar o valor de referência que atua como fronteira a partir da qual o nível traumático traduz causa-efeito entre o trauma e o crime, o termo limiar é também aplicável à própria definição da palavra Umbral que, de acordo com o Dicionário Priberam da Língua Portuguesa (n.d.), tem um duplo significado:

1. laje de pedra ou peça de madeira colocada na parte inferior de uma porta;
2. [figurado] ponto de passagem para o interior ou início de algo (ex: o umbral da idade adulta). = ENTRADA, LIMIAR

Podendo significar limiar, a própria palavra Umbral invoca o processo de funcionamento da máquina, remetendo simultaneamente para o conceito de “regressão emocional conduzida” sobre o qual a narrativa incide. A própria validação do processo de “regressão emocional conduzida” foi ainda inspirada em regras de validação aplicáveis a testes clínicos, nos quais o valor preditivo positivo indica a probabilidade de que um resultado positivo no teste corresponda verdadeiramente à presença da doença – neste caso, à presença de causa-efeito entre o passado traumático e o crime cometido.

Por sua vez, a condução de um teste de hipóteses, que consiste em formular uma hipótese sobre um parâmetro da população através de amostras e análises estatísticas – permitindo conduzir à validação da existência de evidências suficientes para rejeitar ou não essa hipótese – significa no universo de Umbral (2024), a possibilidade de concluir, com um determinado nível de confiança, a existência de causa-efeito entre o trauma e o crime cometido se o “nível traumático” for superior ao valor de “referência”.

Durante a cena do Tribunal, a figura do Pai proclama tanto o resultado da validação do teste – concluindo um valor preditivo positivo de 61% - como traça um comparativo com o nível de referência. No entanto, e conforme referido anteriormente, o alívio que Edgar sente por ter abandonado a sua “regressão emocional conduzida” ultrapassa qualquer destino punitivo que lhe possa ser atribuído, pelo que decide não escutar a validação da existência de evidências suficientes para rejeitar ou não a hipótese nula do seu passado ter influenciado justificativamente o crime que cometeu.

A premissa e o enquadramento de *Umbral* (2024) são apresentados à audiência imediatamente no início do filme, desempenhando um papel crucial ao contextualizar o universo da narrativa e definir o tom do filme, cedendo à audiência informação fundamental para as atividades cognitivas e perceptivas que terá de desempenhar para construir a narrativa, e que inserem *Umbral* (2024) na tipologia de “puzzle filme psicológico” definida no primeiro capítulo do ensaio.

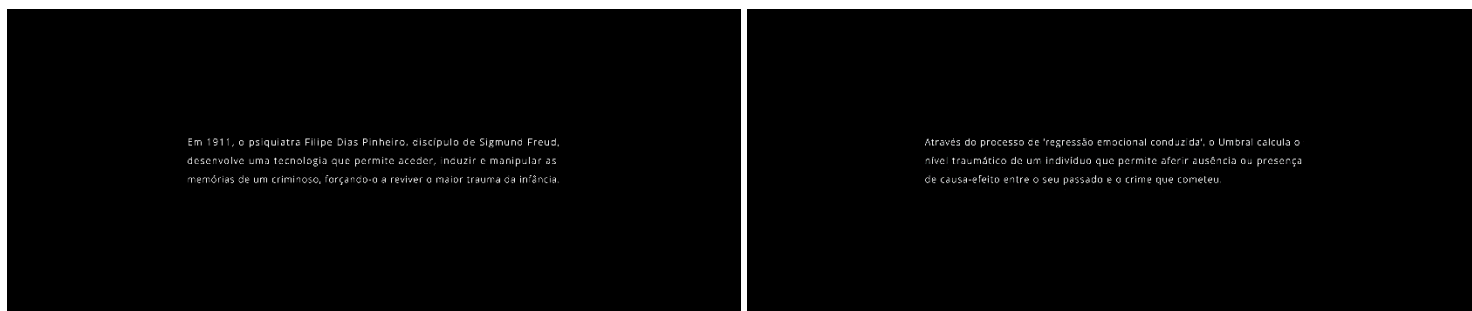


Figura 37 – Letras iniciais que contextualizam a narrativa de *Umbral* (2024) no seu universo

Tal como em *La Jetée* (1962), o texto inicial não só antecipa os pontos centrais do enredo do filme e prepara a audiência para os conceitos complexos do filme (em ambos os casos, viagens no tempo e memórias do protagonista), mas contribui de igual forma para introduzir a atmosfera assustadora e contemplativa do filme. Através da sua apresentação austera e minimalista – que se alinha à estética do filme – e do *sound design* em que se ouve Edgar a ser ligado à máquina do *Umbral*, as letras iniciais criam uma sensação de premonição e introspeção, e estabelecem o trauma como justificação do crime como o indubitável tema central.

3.2 Narrativa e Narração em *Umbral* (2024)

Para além do seu papel “tradicional” de contar a história, as complexas camadas narrativas e as relações entre a narrativa e a narração em *Umbral* (2024), revestem-se em si de uma enorme importante narrativa, uma vez que as diferentes dinâmicas que assumem ao longo do filme influenciam a perceção da audiência sobre o dilema moral central da obra. Em seguida, serão detalhados os níveis narrativos de *Umbral* (2024) e explicitada a técnica de narração alternada, que foram fulcrais para o desenrolar da sucessão de eventos e para a construção da história propositadamente ambígua.

3.2.1 Níveis Narrativos, metadiegeese e metalepse em *Umbral* (2024)

Narrativa metadieética

Conforme detalhado anteriormente, o universo e o tema central da narrativa de *Umbral* (2024) foram estabelecidos no início do filme com recurso às letras iniciais. Após a contextualização, a narrativa apresentada incidu sobretudo sobre os eventos que ocorrem na “regressão emocional conduzida” durante o julgamento de Edgar. Ainda que a maior parte dos eventos do filme se desenrolem durante a regressão à sua infância traumática, a narrativa apresentada insere-se dentro do procedimento a que Edgar está a ser sujeito no tribunal. Assim, a “regressão emocional conduzida” de Edgar assume o papel de **narrativa metadieética** no filme.

Ainda que o narrador não seja sempre o mesmo durante a “regressão emocional conduzida”, conforme será detalhadamente explicado na secção 3.2.2, é sempre uma personagem da narrativa, seja Edgar ou a máquina do *Umbral* através da Irmã, cujo conflito resulta num constante jogo de construção e desconstrução da história.

Dessa forma, e utilizando as categorias definidas para Ponto de Vista por Brooks e Warren (1943), enquanto na primeira metade da narrativa metadieética é o herói que conta a sua história – sendo Edgar que narra as duas repetições do jantar de família – na segunda metade é a Irmã, ou seja, uma testemunha, que conta a história do herói.

De facto, desde o momento em que a Irmã se revela a Edgar no escritório, que assume o controlo da sucessão dos eventos, significando que, durante a narrativa, e de acordo com a categorização de Genette (1980), existe uma transformação de Focalização Interna para Focalização Zero, também conhecida como narração omnisciente.

Considere-se, por exemplo, o poder de narração “omnisciente” conferido à Irmã, particularmente notório quando procede às transformações dos espaços físicos como forma de fazer avançar a narrativa (do escritório na casa de infância, da sala de jantar no teatro, do teatro no quarto de infância).



Figura 38 – Edgar dactilografa assumindo o papel de narrador



Figura 39 – A Irmã manipula a posição dos pais, assumindo o papel de narrador

Sendo que durante a primeira metade do filme a narrativa é filtrada através da perspectiva de Edgar – mantendo-se o foco nesta personagem – e limitando a informação ao que Edgar que conhece ou quer mostrar, o narrador assume **Focalização Interna Fixa**, na qual, de acordo com a formulação de Todorov (1966), Narrador = Personagem.

Já durante a segunda metade da narrativa, uma vez que a Irmã, enquanto extensão da máquina do Umbral, sabe mais do que qualquer personagem na história, detendo um conhecimento completo e ilimitado sobre os eventos, as personagens e os seus pensamentos e sentimentos, o narrador passa a assumir **Focalização Zero**, na qual, de acordo com Todorov (1966), Narrador > Personagem. Uma vez que a Irmã continua a ser uma personagem da história, poder-se-ia ponderar se a diferença não seria apenas uma alteração de focalização interna fixa para variável. No entanto, pelo carácter divino que se atribui à máquina do Umbral que atua através da Irmã, é possível considerar que o conhecimento detido transcende qualquer personagem ou limitações diegéticas.

Narrativa intradieética

Existe uma clara rutura na narrativa quando Edgar liga o rádio e acorda no tribunal ligado à máquina do Umbral. A sucessão de eventos no tribunal configura-se assim como a **narrativa intradieética**, sendo a narrativa apresentada até ao momento uma sub-narrativa contida dentro desta narrativa intradieética, à qual a audiência foi conduzida. Correspondendo ao *twist* do filme, a perceção construída até ao momento pela audiência é assim desafiada, sendo a narrativa principal recontextualizada. Dessa forma, existe uma **causalidade direta** entre os acontecimentos da metadiegeese e os da diegeese, o que confere à narrativa segunda uma função explicativa (Genette, 1980, p. 231).

Por outras palavras, a narrativa metadieética explica eventos da narrativa principal, significando, neste caso, que o aparecimento de Edgar ligado através de neuroelétrodos ao Umbral, clarifica que toda a sucessão de eventos a que assistimos até ao momento ocorreu dentro da sua mente.

O aparecimento da personagem da Mãe e do Pai com um semblante sério e carregado, vestindo, respetivamente, uma bata de hospital e um fato, tornam ainda mais evidente que assistimos à “regressão emocional conduzida” de Edgar. Por sua vez, os objetos que se encontram junto a Edgar, tais como o carrinho, o manequim, o vestido da Irmã, a garrafa de vinho, a faca, a máquina de escrever e o rádio, concedem pistas adicionais à audiência de que apenas assistimos a projeções mentais desses objetos, cuja presença na narrativa intradieética reforça a ideia de que a sucessão de eventos na narrativa metadieética foi uma construção mental de Edgar.

Conforme se referiu na contextualização teórica apresentada, é essencial desafiar as fronteiras convencionais entre as diferentes camadas da história, permitindo uma interação única e complexa entre esses níveis. No caso de Umbral (2024), a transgressão da fronteira que ocorreu entre quarto de infância e o tribunal, não foi feita apenas para desafiar as convenções tradicionais de narração e criar impacto na audiência, mas figurou-se também como uma imprescindível **metalepse narrativa**, sem a qual a construção da história pela audiência não seria possível.

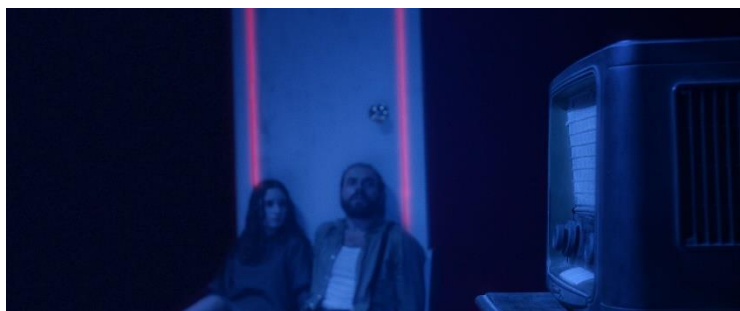


Figura 40 – Edgar é induzido pela Irmã a ligar o rádio



Figura 41 – O rádio atua como um mecanismo de metalepse, permitindo a transgressão entre níveis narrativos

Com base na importância da semiótica sonora explicada anteriormente, a ação de Edgar a ligar o rádio enquanto o Pai verdadeiro irrompe através da porta do quarto, é, para a máquina do Umbral, sinónimo do confronto com o trauma da violação, sendo o processo de “regressão emocional conduzida” terminado dessa forma. Assim, o uso da

técnica da metalepse através do rádio, permitiu não só a transgressão da fronteira entre a narrativa metadieética e intradieética – fundamental para a audiência construir a história – como também se revestiu de extrema importância narrativa, ao explicar o modo de funcionamento da máquina do Umbral.

Narrativa extradiegética

De acordo com a missão e significado definidos desde o início da criação de Umbral (2024), o filme tem como propósito instigar o debate sobre o dilema moral sem resposta certa: *poderá o trauma justificar o crime?*

O nível narrativo metadieético apresentado, permitiu à audiência a construção da história a partir da fragilidade humana e do sofrimento de Edgar. O desconhecimento da identidade de Edgar enquanto criminoso, do crime cometido, e da motivação que o leva a encenar o jantar de família, impedem a audiência de fazer qualquer pré-julgamento, permitindo uma percepção sem preconceitos das pistas de construção da história que vão sendo apresentadas.

Após a apresentação de todas as peças necessárias para a inferência da realidade dos factos, a narrativa intradieética torna claro o significado do filme de que o confronto com traumas reprimidos é inevitável. Por outro lado, ao negar à audiência a possibilidade de ouvir o resultado completo da “regressão emocional conduzida” proclamado pela personagem do Pai – devido ao papel da estática do rádio explicado anteriormente – não é concedido nenhum desfecho à narrativa.

Ainda que fosse possível ter terminado o filme no final da cena do tribunal, na qual a audiência assiste à mente de Edgar a “desligar-se” da realidade do julgamento enquanto os seus olhos se envidraçam – como se estivesse a ter um episódio de ausência – tal não cumpriria na totalidade a transferência do ónus do derradeiro julgamento de Edgar para a audiência. Dessa forma, e uma vez que não faz parte da diegese da história, mas tem antes o propósito de conferir um momento a cada membro da audiência para julgar Edgar de acordo com o seu próprio juízo de valor, a cena final em que Edgar surge pela primeira vez sentado à mesa de jantar enquanto escuta uma nova repetição do jantar que procurou encenar, trata-se de uma **narrativa extradiegética** que corresponde à representação do espaço espiritual do Umbral, explicado anteriormente.



Figura 42 – Edgar aguarda julgamento moral da audiência na representação espiritual do Umbral

Recorde-se que as funções do narrador desempenham um papel central na mediação entre a história e a audiência, servindo como a voz que conduz a interpretação dos eventos narrados, podendo variar e mesmo sobreporem-se. Assim, apesar de durante quase toda a duração da narrativa o narrador desempenhar uma **Função narrativa** – ao relatar os eventos da história – ou por vezes **Função de regência** – por exemplo quando a Irmã grita com Edgar para que não crie fabricações contra as “nossas próprias” fabricações – o narrador assume na extrediegese do final da narrativa uma **Função ideológica**, que revela as intenções do filme em transformar a audiência no derradeiro júri que responde à questão central do filme.

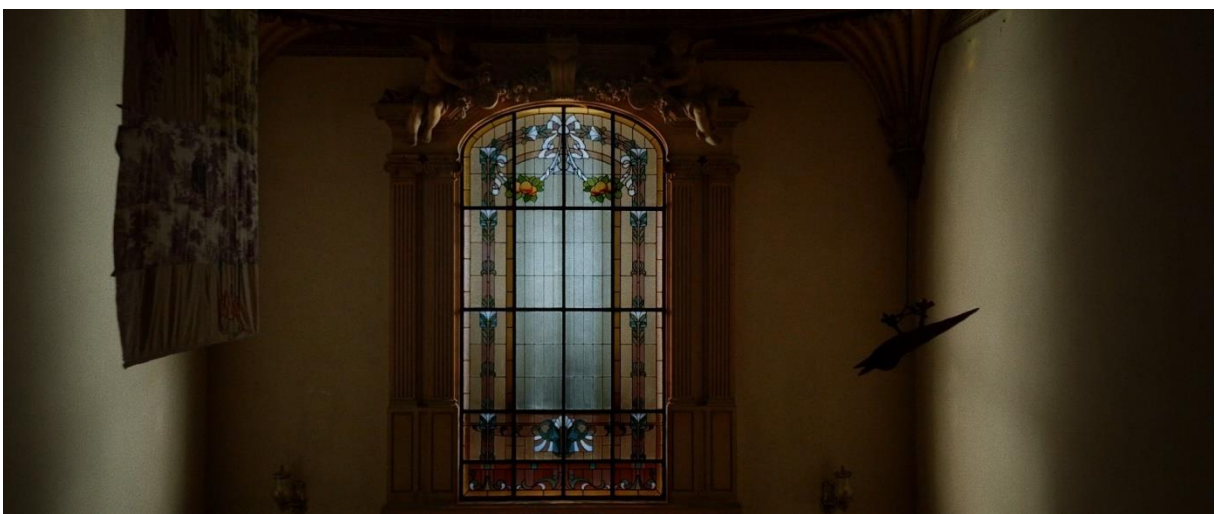


Figura 43 – O vitral atua como um mecanismo de metalepse, situando-se no nível extradiegético

A transição pelo vitral à medida que a câmara se afasta de Edgar, que aguarda julgamento no espaço espiritual do Umbral, trata-se de outra metalepse na qual a narrativa transita para o nível da realidade da audiência, ou seja, entre o nível intradieético e extradieético. O vitral representa assim a barreira entre o mundo real e a história que acabou de ser contada. Sendo também atravessado no início do filme, a audiência é avisada que irá assistir a uma história, havendo nesse caso uma transição entre o nível extradieético e metadieético. Uma vez que as letras iniciais surgem antes da passagem pelo vitral, a audiência é colocada dentro do universo onde o filme se insere, ainda que fora da história. A “entrada” e “saída” da história revelam assim que a audiência tem um papel narrativo a cumprir, devendo formular uma resposta para a questão: *poderá o trauma justificar o crime?*

3.2.2 A Narração alternada em Umbral (2024)

Com exceção do início e do final do filme, em que existe um nível narrativo assumidamente extradieético (fora do vitral), é a constante transição da narração entre Edgar e a Irmã que traduz o principal conflito do filme, e que faz a narrativa avançar. Apesar de Edgar estar em controlo da narrativa no início da “regressão emocional conduzida”, a Irmã vai desconstruindo aos poucos a sua versão irrealista dos eventos, introduzido artefactos e ruído no decorrer da história, e mesmo substituindo as ações, cenários e diálogos por uma versão muito mais aproximada dos factos.

Em contrapartida, as investidas da Irmã encontram resistência erguida pela mente de Edgar – pelo menos até ao momento em que este liga o rádio no seu quarto de infância – que se procura defender do confronto com o trauma, mascarando o melhor possível o sentido dos eventos que lhe são apresentados.

Tal significa que o narrador que conta a história vai alternando entre Edgar e a Irmã, consoante é o protagonista ou a vilã que a um dado momento detém vantagem no conflito. Por outras palavras, o narrador altera consoante quem detém um maior nível de controlo sobre os eventos da narrativa, pendendo ora para a versão fictícia e irreal de Edgar (o mundo externo que procura construir como bom após ter internalizado a maldade do Pai e culpa que sente pelo seu assassinato), ora para a realidade com que a máquina do Umbral quer confrontar Edgar a fim de computar o seu “nível traumático”.

A narrativa de Umbral (2024) será em seguida novamente apresentada, mas com um foco exclusivo na narração. Serão identificados todos os momentos em que existe uma alteração de narrador, sendo evidenciadas as manifestações fílmicas que traduzem os sintomas dessa alteração. Para cada momento, recorrer-se-á ao conceito de “pessoa” apresentado por Genette (1980) – anteriormente explorado no primeiro capítulo – para categorizar em cada instante o nível narrativo e a relação do narrador à história.

Entrada pelo vitral

Nível narrativo	Extradiegético
Relação do narrador	Heterodiegética

O filme inicia-se fora do vitral com a transposição através do vidro para o espaço narrativo onde se apresenta a “regressão emocional conduzida” de Edgar. Assim, num primeiro momento, a audiência está fora da narrativa principal, situando-se antes no nível extradiegético, tornando-se claro que irá assistir a uma história.

Conforme referido anteriormente, uma vez que as letras iniciais surgem antes da passagem pelo vitral, a audiência é colocada dentro do universo onde o filme se insere, ainda que fora da história. Sendo o propósito deste momento alertar a audiência de que ela própria terá um papel narrativo na decisão da resposta certa ao dilema moral que será apresentado, é o realizador do filme que assume o papel de narrador, sendo assim estabelecida uma relação heterodiegética.

As encenações do jantar

Nível narrativo	Metadiegético
Relação do narrador	Homodiegética

Assim que o vitral é atravessado, assiste-se a uma encenação de um jantar de família, sendo visível a Mãe, o Pai, a Irmã e um manequim que ocupa a quarta cadeira à mesa de jantar. O comportamento das personagens artificial e teatral, o facto de a Irmã nunca interagir com as restantes personagens, a inexistência de quaisquer adereços para

além de uma mesa e quatro cadeiras, e a própria cor do filme ser esbatida, contribuem para a sensação de que se trata de uma encenação.

Ainda que Edgar aparente estar ausente da história, a sua figura está projetada no manequim impotente que apenas assiste ao desenrolar os eventos. Para além disso, a sua inclusão como personagem da narrativa – e durante esta cena até enquanto narrador – torna-se evidente quando posteriormente é revelado a dactilografar, motivo pelo qual assume desde logo uma relação homodiegética com a narrativa.

Após a revelação de Edgar a dactilografar no escritório a encenação do jantar de família, a máquina do Umbral torna-se mais agressiva na sua tentativa de reconstituir a realidade e destruir a sua encenação. O esforço ativo de manipulação do semblante das personagens é particularmente evidenciado pelo comportamento da Irmã que detém agora controlo sobre a representação do espaço, motivo pelo qual a cena surge com maior saturação de cor e vários adereços de arte vão surgindo, entre cortes, sobre a mesa.

No entanto, Edgar consegue resistir aos avanços da máquina do Umbral que procura introduzir ruído e desestabilizar a narração. Assim, o desenrolar dos eventos segue o mesmo caminho que a primeira repetição do jantar, significando que Edgar continua em controlo, e, portanto, a narrar a história – assumindo uma relação homodiegética – enquanto personagem da narrativa – no nível metadiegético.

Crime e Trauma I

Nível narrativo	Metadiegético
Relação do narrador	Homodiegética

No final da segunda repetição do jantar, após o Pai “sair de personagem” e proferir a famosa citação de Freud, Edgar consegue voltar a imobilizar as personagens. No entanto, uma vez que a faca do crime surgiu, entretanto sobre a mesa, é compelido a entrar na própria encenação, numa tentativa de culpabilizar o “seu elenco” por se ter desviado do seu argumento.

Desde o momento em que partilha o mesmo espaço físico com o Pai, Edgar perde o controlo sobre o desenrolar dos eventos, deixando de ser o narrador em detrimento da Irmã. Dessa forma, ainda que a relação do narrador se mantenha homodiegética, há uma

alteração da sua identidade. Este momento está demarcado no filme quando Edgar não consegue retirar a garrafa das mãos do Pai – parecendo queimar-se quando tenta tocar no vidro – soltando em seguida um grito na cara do Pai, numa descarga de raiva e medo.

Voltando ao escritório, ainda que Edgar tente recomeçar uma nova encenação do jantar, a Irmã move-se pela primeira vez atrás de si e reconstitui o crime cometido por Edgar, conjurando para o efeito um boneco que esfaqueia.

No final da cena, ao ouvir o som de um rádio distante, Edgar é compelido a seguir a Irmã em direção à escuridão, sendo possível ver, por breves instantes, que o argumento que dactilografava na antiga máquina de escrever se trata na verdade do argumento de Umbral (2024) durante a encenação do jantar. Este momento denota mais uma vez a alteração de narrador, uma vez que Edgar abandona a escrita do argumento não só de uma forma literal, mas também de uma forma simbólica.

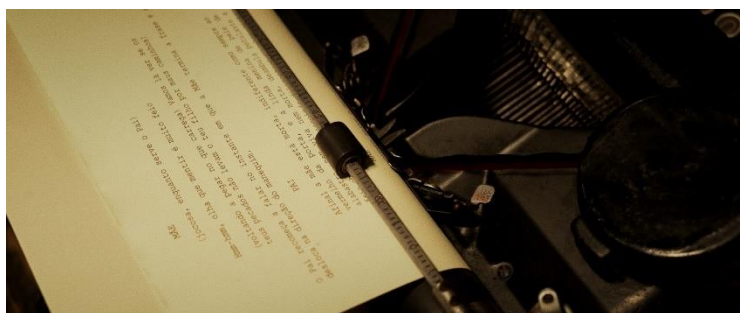


Figura 44 – O argumento de Umbral (2024) é visível na máquina de escrever

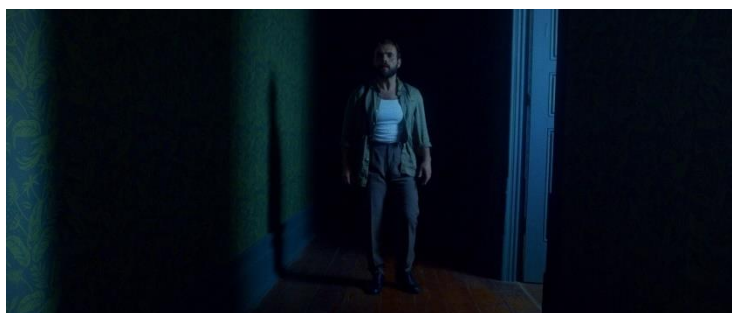


Figura 45 – Edgar irrompe da escuridão enquanto segue a Irmã

Ao entrar na sua verdadeira casa de infância, a Irmã detém controlo sobre o desenrolar dos eventos, sendo que Edgar se torna quase num espectador da história que está a ser narrada. Após entrar na sala de jantar, a Irmã senta-se à mesa e indica a Edgar que se sente no lugar vazio ao seu lado no qual existe louça e comida. Conforme explicado anteriormente, ainda que a mente de Edgar seja capaz de imobilizar os pais, não consegue suprimir na totalidade os sons, sendo apenas capaz de distorcer a notória discussão que se ouve entre ambos. Ao contrário do que aconteceu durante as encenações do jantar de família, estas são pequenas defesas de Edgar ao tentar contrariar a história que a Irmã está agora a narrar.

Assim que assume novamente uma proximidade maior à figura do Pai, Edgar sente um instinto de fuga e tenta sair da sala, sendo que a porta por onde entrou foi,

entretanto, fechada. Durante esse momento, a Irmã assume o controlo absoluto da narrativa, posicionando os Pais de acordo com a gravura *Fearful Quarrels, and Brutal Violence, Are the Natural Consequences of the Frequent Use of the Bottle* (Cruikshank, 1847), conduzindo ao confronto da mente de Edgar com o trauma decorrente da violência doméstica entre o Pai e a Mãe durante os jantares de família (Trauma I).

A transição do narrador homodiegético de Edgar para a Irmã foi assim imprescindível para o desenrolar dos eventos, tendo-se revestido de uma enorme importância narrativa.

Contra-ataque de Edgar no Teatro

Nível narrativo	Metadieético
Relação do narrador	Homodieética

Quando, durante o confronto com o Trauma I, um forte foco de luz se acende, Edgar surge no palco de um teatro, onde é recebido por aplausos, que traduzem a celebração do sucesso do confronto com o Trauma I pela máquina do Umbral, estando os “atores” da encenação do trauma em vênias perante uma plateia constituída pelas figuras do Pai e da Mãe enquanto a contrapartida respetiva da personagem que assumem no tribunal. No entanto, gritando para que se calem, Edgar consegue brevemente voltar a deter controlo sobre o desenrolar dos eventos, contrariando as ordens da Irmã para que termine a história.

Nesse momento, existe uma nova inversão do narrador homodiegético da Irmã para Edgar, que consegue momentaneamente cessar o desenrolar dos eventos em direção ao confronto com o trauma da violação.



Figura 46 – Um holofote liga-se na sala de jantar, possibilitando a transição para o teatro



Figura 47 – Edgar insurge-se contra a plateia, ordenando que se cale

Numa tentativa de ludibriar a máquina do Umbral e narrar a sua versão fictícia dos eventos, Edgar ajoelha-se junto da Irmã, abraçando-a contra si e dizendo que só a queria proteger. Essa mentira evidente e deliberada não é mais que uma tentativa de Edgar em internalizar a Irmã como um objeto “bom” por forma a tentar recuperar a sua “defesa moral”, tornando-se dessa forma novamente no narrador.

O quarto de infância e o Trauma II

Nível narrativo	Metadieético
Relação do narrador	Homodieética

Enfurecida com a tentativa de ludibriar a máquina do Umbral, a Irmã projeta Edgar para o espaço vazio de simulação, recuperando controlo enquanto narrador da história, e demonstrando o seu controlo sobre a narrativa. Em seguida, os elementos do seu rosto, tal como os olhos, o nariz e a boca, desaparecem, revelando que a farsa de ser sua “Irmã” foi por fim completamente destruída, enquanto evoca as figuras do Pai e da Mãe na sua vertente de personagens do tribunal, ameaçando Edgar para não criar fabricações contra as “nossas próprias fabricações”.

Declarando que terminará a história por si, a Irmã recria então, de uma forma instantânea e através de um gesto físico – cerrando o punho – o quarto de infância de Edgar. Deitando-se sobre os lençóis na cama, prepara-se então para mostrar a Edgar uma representação dos abusos que sofria no quarto, com recurso a uma abordagem diferente, na qual assume o papel de Edgar, tornando-o, tal como a audiência, num espectador. Por esse motivo, a mobília está disposta como numa peça teatro, permitindo à audiência visibilidade total.



Figura 48 – A Irmã assume o papel de Edgar enquanto este assiste como um espectador



Figura 49 – A Irmã corre em direção a Edgar, ajudando-o a manter a porta fechada

Ainda que a psique de Edgar consiga assumir alguma resistência, mantendo, por exemplo, a porta fechada, a Irmã continua a narrar a história, criando uma atmosfera de tensão e medo através de uma luz vermelha pulsante, que, juntamente com a semiótica sonora, recria o Pai em aproximação atrás da porta.

Quando se ouve bater na porta, Edgar apressa-se a segurá-la, tentando evitar que se abra. A Irmã junta-se então a si, adotando uma nova tática, fingindo ajudá-lo e sugerindo que ligue o rádio – o derradeiro gatilho – sendo o que Edgar fazia quando o Pai o visitava ou quando tentava abafar as discussões entre os pais.

Os olhos negros da Irmã revelam as suas verdadeiras intenções, nada benevolentes, sendo que, assim que Edgar se afasta da porta, a Irmã move-se rapidamente para que esta se abra. Quando Edgar liga o rádio, o verdadeiro Pai irrompe pelo quarto numa nuvem de vermelho, desencadeando o confronto com o Trauma II. Tal como no confronto com o Trauma I, apesar das tentativas de resistência da psique de Edgar, nomeadamente visuais, a Irmã assume a função de narradora homodiegética.

O Tribunal e o resultado

Nível narrativo	Intradiegético
Relação do narrador	Homodiegética

No Tribunal, a aproximação gradual a Edgar à medida que a ação se desenrola, confere um carácter expositivo à cena. O *voice-off* do Pai enquanto proclama o resultado da “regressão emocional conduzida”, assume o papel de narrador, tendo influência direta na alteração da expressão de Edgar enquanto ouve as conclusões, e mantendo a narrativa homodiegética, embora a função tenha alterado da Irmã para o Pai.



Figura 50 – A Mãe retira a coroa de neuroeletrodos da cabeça de Edgar



Figura 51 – O Pai retira o resultado do processo de regressão da máquina do Umbral

Enquanto o Pai proclama o resultado, e antes de chegar à conclusão sobre o teste de hipóteses conduzido pela máquina do Umbral, Edgar é visto a retomar momentaneamente o controlo, “desligando” a sua mente e introduzindo o som de estática que torna a conclusão do Pai impercetível.

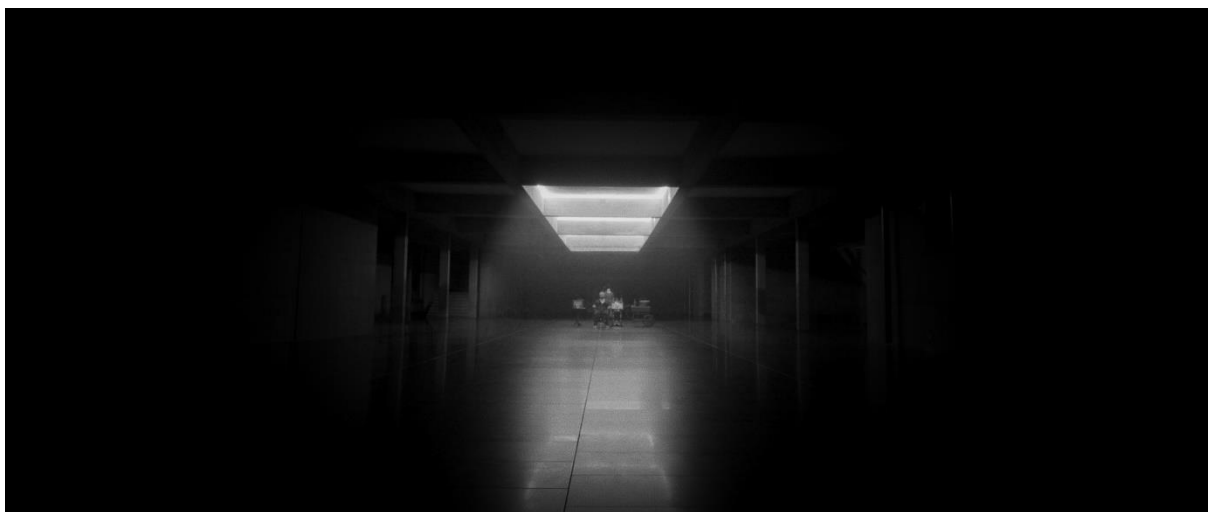


Figura 52 – Edgar é revelado no tribunal ligado à máquina do Umbral

O espaço espiritual do “Umbral” e saída pelo vitral

Nível narrativo	Extradiegético
Relação do narrador	Heterodiegético

Conforme tem sido referido, o intuito conceptual de Umbral (2024) é conduzir a audiência à reflexão de qual o prato mais pesado na balança da justiça – trauma ou crime – sendo a decisão deixada ao juízo de valor de cada membro da audiência.

Para o efeito, após o som do martelo a bater no tribunal, Edgar é apresentado preso numa repetição da mesma encenação do jantar de família, enquanto aguarda o julgamento de culpabilidade por parte da audiência que, conforme explicado anteriormente, é uma representação da região espiritual do “Umbral” descrita na obra *Nosso Lar* (1944) escrita por Chico Xavier.

Com a saída pelo vitral, a audiência é colocada novamente fora da narrativa, tornando-se claro que a história terminou e que está em condições de deliberar o seu juízo de valor, neste espaço extradiegético, sobre o dilema moral que lhe foi apresentado.

Assim, durante estas últimas cenas, cujo papel é convidar a audiência a participar na narrativa, o realizador desempenha novamente o papel de narrador extradiegético, assumindo uma relação heterodiegética com a narrativa.

Desde o seu início extradiegético fora do vitral, até ao envolvimento do narrador enquanto parte da diegese (seja nas repetidas encenações do jantar, na emulação do crime cometido, no confronto com os episódios traumáticos do passado de Edgar, ou na proclamação do resultado do teste no tribunal), é a própria alternância do controlo narrativo que faz a história avançar no sentido da ambiguidade pretendida pelo realizador. Dessa forma, Umbral (2024) não se propõe apenas a ser a narração de uma história, mas também uma reflexão sobre a própria natureza do julgamento moral que a narrativa ilustra.

No final, a audiência é posicionada no papel de juiz, enquanto os eventos transcendem a narrativa interna e interagem diretamente com a moralidade e a ética de quem assiste, resultado que só foi possível atingir recorrendo à narração alternada.

CONCLUSÃO

No início do presente ensaio, foi estabelecida uma base teórica sólida sobre Narrativa e Narração, tendo sido abordados os conceitos essenciais para a criação de narrativas cinematográficas complexas e ambíguas. A análise das principais teorias introduzidas por Genette (1980), em particular dos termos pertencentes ao seu conceito de Voz, sublinharam a importância de técnicas criativas como a metadiegeese e a metalepse. Estas técnicas não só enriquecem a estrutura narrativa, como também podem incentivar a audiência a envolver-se de forma ativa e crítica na própria história.

Ao permitir a inclusão de histórias dentro de histórias, a metadiegeese permite assim ampliar a narrativa e criar camadas adicionais de significado, estabelecendo ligações temáticas e emocionais entre diferentes níveis narrativos. Por outro lado, a metalepse desafia as fronteiras entre esses níveis, introduzindo uma sensação de estranheza e ambiguidade que conduz a audiência a questionar a própria natureza da narrativa e a fiabilidade do narrador.

Dessa forma, a utilização de narradores não confiáveis, ou cuja percepção é moldada pela audiência, foi destacada como uma técnica poderosa para manipular a compreensão da história, criando uma experiência onde a verdade é constantemente posta em questão. Este enfoque na ambiguidade narrativa e na participação ativa da audiência é fundamental para a construção de obras que se enquadram na tipologia do "filme puzzle psicológico", conforme descrito por Panek (2006).

A compreensão e aplicação destas técnicas narrativas criativas são vitais para a criação de filmes que desafiam as convenções tradicionais e oferecem uma experiência cinematográfica rica e multifacetada. As teorias exploradas no presente ensaio, que fornecem uma estrutura para analisar narrativas complexas, e possibilitam a criação de obras que, além de entreter, estimulam a reflexão e o envolvimento crítico da audiência, foram assim fulcrais para o processo de realização de Umbral (2024).

A exploração da construção narrativa e do conflito ao longo do desenvolvimento do filme foi essencial, tendo o presente ensaio sublinhado a influência literária da obra *Photomaton & Vox* (1979) do poeta de Herberto Hélder na construção do diálogo entre os pais de Edgar, que procurou conferir ao filme não só riqueza emocional, como também literária. Por sua vez, a construção da personagem de Edgar, cujo conflito interno foi

inspirado pela Teoria da Relação dos Objetos de Fairbairn, foi central para explorar as motivações e traumas do protagonista. A utilização do conceito de "defesa moral" permitiu desenvolver uma complexidade psicológica que justifica as ações de Edgar ao longo da narrativa, funcionando como um mecanismo de proteção contra as memórias traumáticas da infância. Esta "defesa moral", em interação com a dualidade representada pela figura da Irmã, tornou-se um catalisador crucial para o desenrolar da narrativa, criando uma tensão interna que impulsiona o desenvolvimento da história.

Por sua vez, a recriação da gravura de 1847: "*Fearful Quarrels, and Brutal Violence, Are the Natural Consequences of the Frequent Use of the Bottle*" de George Cruikshank, desempenhou um papel decisivo na construção de verossimilhança em *Umbral* (2024), sendo que, no contexto do filme, trata-se também de um momento em que o narrador assume uma função ideológica dado que a imagem não é apenas uma representação visual de um conflito familiar, mas carrega também o simbolismo de uma mensagem moral e social específica. Ao incluir esta gravura na narrativa do filme, o narrador – nesse momento o próprio realizador – narra mais do que a própria história, utilizando a imagem para ilustrar os problemas do alcoolismo e violência doméstica, temas da obra original de Cruikshank.

Sugerindo que o abuso de álcool conduz inevitavelmente a conflitos violentos, é inserida uma visão moral e ideológica na narrativa, que expressa uma postura crítica e orientada, sensibilizando a audiência para os problemas sociais do alcoolismo e da violência doméstica que permanecem atuais até aos dias de hoje.

As decisões criativas de realização, tais como proceder à reconstrução da gravura de Cruikshank, munir a personagem da Irmã de dualidade, basear a construção de Edgar na edificação de uma "defesa moral", ou recorrer à influência literária da obra *Photomaton & Vox* (1979) do poeta Herberto Helder na construção do diálogo entre os pais, demonstraram a forma como as bases teóricas podem ser aplicadas eficazmente para criar uma obra cinematográfica que não só narra uma história, mas também provoca uma introspeção profunda na audiência. A integração desses elementos narrativos, literários e psicológicos na construção das personagens, do conflito e do enredo, não só enriqueceu a narrativa, como também transformou o filme numa experiência emocional e intelectualmente envolvente.

Assim, a utilização dos diferentes níveis narrativos, juntamente com a técnica de narração alternada, foi fulcral para o desenrolar da sucessão de eventos e para a construção da história propositadamente ambígua. Para além do seu papel “tradicional” de contar a história, as complexas camadas narrativas (metadieética, intradieética e extradieética), as transições entre si através de técnicas de metalepse, e as relações entre narrativa e narração em *Umbral* (2024), revestiram-se de uma enorme importante narrativa, uma vez que as diferentes dinâmicas que assumem ao longo do filme influenciam a perceção da audiência sobre o dilema moral central da obra.

Pretendendo inserir-se na tipologia de “filme puzzle psicológico”, introduzida por Panek (2006), *Umbral* (2024) possui assim uma narrativa deliberadamente construída para gerar ambiguidade e requerer que a audiência se envolva ativamente em atividades de cognição e perceção. Ao colocar em dúvida a fiabilidade, o conhecimento, a autoconsciência e a comunicatividade da própria narração, o filme conduz a audiência a questionar-se constantemente sobre a veracidade dos eventos apresentados e a refletir profundamente sobre as implicações morais da história.

Enquanto realizador, a Missão e Visão estabelecidas desde início para o filme, estiveram sempre orientadas para a criação de um resultado que tivesse um propósito claro e que pudesse, de facto, ter um impacto significativo na audiência. A criação de *Umbral* (2024) foi, para mim, profundamente pessoal, não tanto pela temática em si – ainda que seja possível argumentar que só somos o que somos pelo passado que tivemos e que carregamos às costas – mas sobretudo pela incapacidade de me reconhecer no atual extremismo de opiniões e de julgamento uns dos outros.

Assim, *Umbral* (2024) foi concebido para instigar o debate sobre um dilema moral que considero não ter resposta certa: *poderá o trauma justificar o crime?* Ou, no contexto do filme, *será que a internalização da maldade por uma criança, que sofreu abusos na infância, pode conduzir, mais tarde, a comportamentos desviantes, incluindo o assassinato do próprio pai abusador? E, se assim for, em que medida esse crime seria justificável?*

Dessa forma, esta vasta zona cinzenta, na qual não existem respostas fáceis – ou mesmo certas – foi o terreno fértil para a criação de *Umbral* (2024). A máquina que batizei de *Umbral* opera precisamente nessa área de ambiguidade, calculando o nível

traumático de um indivíduo e determinando a presença ou ausência de uma relação causal entre o trauma e o crime. Esta entidade, quase divina, coloca todos os elementos da audiência em pé de igualdade enquanto assistem à regressão de Edgar ao seu passado traumático, transferindo para cada um de nós, de acordo com as vivências pessoais de cada um, o ónus de qual o prato mais pesado da balança – trauma ou crime. É nesta zona obscura, cinzenta e desagradável de pensar que o filme se situa, acreditando que a reflexão desconfortável é por vezes também uma missão do cinema.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Bordwell, D. (1985). *Narration in the fiction film*. University of Wisconsin Press.

Brooks, C., & Warren, R. P. (1943). *Understanding fiction*. Crofts.

Elsaesser, T. (2005). *European cinema: Face to face with Hollywood*. In *European Cinema: Face to Face with Hollywood* (pp. 1-28). Amsterdam University Press.

Freud, S. (Ed.). (1970). *Schriften zur Angewandten Seelenkunde (Writings on Applied Psychology)* (Vol. 2). Kraus Reprint. (Original work published 1911)

Genette, G. (1969). *Figures II*. Éditions du Seuil.

Genette, G. (1980). *Narrative discourse: An essay in method* (J. E. Lewin, Trans.). Cornell University Press. (Original work published 1972)

Hélder, H. (2015). *Photomaton & Vox*. Porto Editora. (Original work published 1979)

Rabiger, M. (2008). *Directing: Film techniques and aesthetics* (4th ed.). Focal Press.

Romberg, B. (1962). *Studies in the narrative technique of the first-person novel* (M. Taylor & H. H. Borland, Trans.). Almqvist and Wiksell.

Storfer, A. J. (1911). *Zur Sonderstellung des Vaternordes: Eine rechtsgeschichtliche und völkerpsychologische Studie* (Vol. 12). In S. Freud (Ed.), *Schriften zur Angewandten Seelenkunde (Writings on Applied Psychology)*. Franz Deuticke.

REFERÊNCIAS WEBGRÁFICAS

BHP. (2021, April 12). Unexpressed emotions will never die. Brighton and Hove Psychotherapy. <https://www.brightonandhovepsychotherapy.com/blog/unexpressed-emotions-will-never-die/>

Clarke, J. (2012). Failures of the moral defence in the films Shutter Island, Inception, and Memento: Narcissism or schizoid personality disorder? *Journal of Applied Psychoanalytic Studies*, 9(4), 295-312.

Kiss, M. (2012). Narrative metalepsis as diegetic concept in Christopher Nolan's Inception (2010). *Acta Universitatis Sapientiae, Film and Media Studies*, 5, 35-54.

Krüger de Alcântara e Silva, C. V. (2019). Falemos de casas: A arquitetura da poesia de Herberto Helder (Master's dissertation, Universidade Federal de Minas Gerais, Faculdade de Letras).

Marcia, J. E. (2001). Identity in Childhood and Adolescence. In N. J. Smelser & P. B. Baltes (Eds.), *International Encyclopedia of the Social & Behavioral Sciences* (pp. 7159–7163). Pergamon. <https://doi.org/10.1016/B0-08-043076-7/01722-8>

Masterson, J. F. (2001). Psychology of the Real Self: Psychoanalytic Perspectives. In N. J. Smelser & P. B. Baltes (Eds.), *International Encyclopedia of the Social & Behavioral Sciences* (pp. 12405–12409). Pergamon. <https://doi.org/10.1016/B0-08-043076-7/03727-X>

Mitchell, S. A. (2000). Object relations theory. In A. E. Kazdin (Ed.), *Encyclopedia of psychology*, Vol. 5. (2004-12703-207; pp. 488–490). Oxford University Press. <https://doi.org/10.1037/10520-207>

Panek, L. (2006). The poet and the detective. In *Critical Inquiry* (Vol. 33, No. 1, pp. 200–223). University of Chicago Press.

Psychodynamic Psychology. (2022, October 11). Object Relations Theory Explained: Melanie Klein, Donald Winnicott, Otto Kernberg, Balint, Fairbairn [Video]. YouTube. <https://youtu.be/QtlbNJR5cp8?feature=shared>

Ribeiro, C. F. (2013). Crime de mão própria: O rastro autobiográfico em Photomaton & Vox, de Herberto Helder (Master's dissertation, Universidade Federal de Minas Gerais, Faculdade de Letras).

Siefert, C., & Porcerelli, J. H. (2015). Object relations theory and personality disorders: Internal representations and defense mechanisms. In *Personality disorders: Toward theoretical and empirical integration in diagnosis and assessment*. (2014-33820-009; pp. 203–224). American Psychological Association. <https://doi.org/10.1037/14549-009>

Todorov, T. (1966). Les catégories du récit littéraire. <https://doi.org/10.3406/comm.1966.1120>

Yacavone, D. (2014). *Film worlds: A philosophical aesthetics of cinema*. Columbia University Press.

REFERÊNCIAS FILMOGRÁFICAS

Allen, W. (Realizador). (1985). *The Purple Rose of Cairo* [Filme]. Orion Pictures.

Anderson, B. (Realizador). (2004). *The Machinist* [Filme]. Paramount Classics.

Anderson, W. (Realizador). (2014). *The Grand Budapest Hotel* [Filme]. Fox Searchlight Pictures.

Arraes, W. (Realizador). (2010). *Nosso Lar* [Filme]. Fox Film do Brasil.

Aster, A. (Realizador). (2018). *Hereditary* [Filme]. A24.

Bress, E., & Gruber, J. M. (Realizadores). (2004). *The Butterfly Effect* [Filme]. New Line Cinema.

Coppola, F. F. (Realizador). (1979). *Apocalypse Now* [Filme]. United Artists.

Cronenberg, D. (Realizador). (1983). *Videodrome* [Filme]. Universal Pictures.

Crowe, C. (Realizador). (2001). *Vanilla Sky* [Filme]. Paramount Pictures.

Fincher, D. (Realizador). (1999). *Fight Club* [Filme]. 20th Century Fox.

Gilliam, T. (Realizador). (1995). *12 Monkeys* [Filme]. Universal Pictures.

Harron, M. (Realizador). (2000). *American Psycho* [Filme]. Lions Gate Films.

Iñárritu, A. G. (Realizador). (2014). *Birdman* [Filme]. Fox Searchlight Pictures.

Kelly, R. (Realizador). (2001). *Donnie Darko* [Filme]. Pandora Cinema.

Kubrick, S. (Realizador). (1971). A Clockwork Orange [Filme]. Warner Bros.

Kubrick, S. (Realizador). (1975). Barry Lyndon [Filme]. Warner Bros.

Lynch, D. (Realizador). (1977). Eraserhead [Filme]. Libra Films.

Lynch, D. (Realizador). (1997). Lost Highway [Filme]. October Films.

Lynch, D. (Realizador). (2001). Mulholland Drive [Filme]. Universal Pictures.

Lyne, A. (Realizador). (1990). Jacob's Ladder [Filme]. TriStar Pictures.

Marker, C. (Realizador). (1962). La Jetée [Filme]. Argos Films.

Maybury, J. (Realizador). (2005). The Jacket [Filme]. Warner Independent Pictures.

Nolan, C. (Realizador). (2000). Memento [Filme]. Summit Entertainment.

Nolan, C. (Realizador). (2010). Inception [Filme]. Warner Bros.

Scorsese, M. (Realizador). (1988). The Last Temptation of Christ [Filme]. Universal Pictures.

Scorsese, M. (Realizador). (2010). Shutter Island [Filme]. Paramount Pictures.

Tarantino, Q. (Realizador). (1994). Pulp Fiction [Filme]. Miramax Films.

von Trier, L. (Realizador). (2003). Dogville [Filme]. Zentropa Entertainments.

Wachowski, L., & Wachowski, L. (Realizadores). (1999). The Matrix [Filme]. Warner Bros.

ANEXOS

Anexo A – Missão e Visão

Missão

Realizar um filme de interesse acadêmico, do gênero terror e *sci-fi*, com impacto na audiência e potencial de circulação, instigando o debate sobre o dilema moral: poderá o trauma justificar o crime?

Visão

O filme irá cumprir quatro características, devendo ser:

1. Visceral
2. Experimental
3. Humano
4. Emocionante

Cumprindo estas características há liberdade de exploração das equipas e do elenco.

Anexo B – Argumento

“UMBRAL”

argumento cinematográfico original por

Miguel Andrade

Copyright © 2024

ESMAD / P.PORTO

40220034@esmad.ipp.pt
m.andrade.vale@gmail.com

TÍTULO DE CRÉDITOS

Caracteres brancos sobre fundo negro:

Em 1911, o psiquiatra Filipe Dias Pinheiro, discípulo de Sigmund Freud, desenvolve uma tecnologia que permite aceder, induzir e manipular as memórias de um criminoso, forçando-o a reviver o maior trauma da infância.

Através do processo de 'regressão emocional conduzida', o Umbral calcula o nível traumático de um indivíduo que permite aferir ausência ou presença de causa-efeito entre o seu passado e o crime que cometeu.

1. INT. PRISÃO - DIA

Um enorme vitral ao cimo de uma escadaria é visível. A única fonte de luz é um ténue brilho perceptível atrás do vidro. Do outro lado do vitral, existe uma sala pouco iluminada.

2. INT. SALA DE JANTAR MINIMAL - NOITE

PAI (47), IRMÃ (12) e um **manequim de criança**, estão sentados a uma **mesa de jantar**. Na sala de jantar está apenas uma mesa e **quatro cadeiras**, sem qualquer cenário nem quaisquer adereços. As paredes são inexistentes e uma escuridão toma o seu lugar.

O Pai está distraído a ler **um jornal**.

Aparecendo do negrume, a MÃE (43) entra na sala com as mãos cerradas estendidas em frente à barriga, à largura dos ombros.

MÃE

(enquanto entra na sala)

Aqui está! Cuidado que está quente!

O Pai espreita por cima do jornal, olha com expectativa para o que Mãe carrega e sorri.

PAI

Hmm, cheira bem

(pousando o jornal) desta vez esmeraste-te.

MÃE

Desta vez?!

(pousando o que carrega na mesa e servindo o Pai)
E quantos motivos de queixa tens tu?!

PAI

Oh, não é isso querida! Tem um ótimo cheiro e aspeto.

MÃE

(jocosa, enquanto serve o Pai)

Hmm-hmm, olha que mentir é muito feio

(voltando a pegar no que carrega) Vamos lá ver se os teus pecados não levam o teu filho por maus caminhos!

O Pai recomeça a falar no instante em que a Mãe termina a frase e se desloca na direção do manequim.

PAI

Afinal a mãe está morta, indiferente como sempre ao vermelho da porta, e a linda menina de pele de alabastro, nem viva nem morta, deambula petulante a fria obscuridade, seguindo diligente o macabro rastro da sombria verdade.

MÃE

(enquanto serve o manequim)

O autobiógrafo é o mártir do seu pecado. Ainda que a única graça concedida ao criminoso seja o próprio crime. (olhando de soslaio para cima enquanto se dirige para o seu lugar) Escrever é tão perigoso...

(para o Pai enquanto se senta e se serve) Talvez devêssemos ligar o rádio.

Enquanto falam, e apresentando um sorriso rasgado na face, o olhar da Irmã transita entre o Pai e a Mãe.

PAI

Ainda é cedo. Mas eis senão quando chegamos a uma verosímil teoria: Matá-lo era implausível, porque o monstro já morto estava. E ainda que escutasse os demónios proferirem em surdina as palavras da linda menina sobre a sinistra narrativa que despiu, sorriam-lhe das escadas, janelas e retratos, a caminho do verde corredor que finda em sangue e dor, e revelavam a cruel teia que a morte urdiu.

MÃE

De nada te adianta esconderes-te em poesias.

(para todos) Bom apetite então!

PAI

Tens razão, mais vale ocupar a boca com iguarias.

(para todos) Bom apetite!

Mãe e Pai começam a comer ainda que não exista comida, louça ou talheres.

Comida a ser mastigada, talheres a serem manuseados e raspar de pratos

PAI

(repentinamente para a Mãe)

Sabes que mais?

(enquanto se levanta) Não vejo melhor altura que esta para abrir aquele vinho bom que andamos a guardar para uma ocasião especial.

Pai levanta-se e escolhe uma garrafa da garrafeira.

MÃE

(enquanto Pai abre a garrafa)

Oh, e o que tem de especial um jantar normal em família?

PAI

(rindo-se sofregamente)

Como se pudéssemos estar vivos destituídos de qualquer herança, com a opulência única de um tesouro criado pela solidão!

POP da rolha a sair da garrafa

Pai assume de repente um semblante distante e sério.

MÃE

Olha que amanhã é dia de trabalho e escola, atenção aos festejos!

PAI

(sussurrando de olhar vazio)

E como se emoções não expressadas algum dia morressem...

MÃE

(para o manequim)

É para comer tudo, está bem?

PAI

(começando a arfar)

São enterradas vivas e retornam mais tarde

MÃE

(para o manequim)

Vamos Edgar.

PAI

(gritando com a Mãe)

De formas mais terríveis!

Ouve-se o som de estática projetado da boca do Pai simultaneamente com o final da frase que acaba de proferir.

Som de estática projetado da boca do Pai

A conversa cessa repentinamente e ficam todos estáticos a olhar uns para os outros. O manequim de criança estremece momentaneamente.

3. INT. ESCRITÓRIO - NOITE

Sentado a uma **secretária**, EDGAR (39) suspira, arranca a **folha** que acabou de dactilografar da **máquina de escrever** e relê rapidamente o texto.

Edgar está inquieto, parecendo em esforço e vai coçando a cabeça.

Na mesa está um **cinzeiro**, sobre o qual repousa meia **cigarrilha** apagada, e ao seu lado um velho **isqueiro**. Em cima da mesa está também uma **garrafa de whisky**, um **copo vazio** e um **molho de folhas**.

Atrás de si existe uma **estante** com **livros**, junto da qual se encontra um **manequim feminino** que enverga o **vestido da Irmã**.

Atrás da secretária, do lado contrário à estante, está um velho **cadeirão com o casaco do Pai pendurado**.

Edgar amarrota a folha e atira-a para longe.

Edgar coloca irritado uma **nova folha** na máquina e recomeça a escrever.

4. INT. SALA DE JANTAR SURREAL - NOITE

Pai, Irmã e manequim de criança estão sentados à **mesa de jantar**.

Para além da mesa e **quatro cadeiras**, existe agora uma **toalha** sobre a mesa, e em frente a três das cadeiras, **pratos, copos e talheres**.

O Pai está distraído a ler **um jornal**.

A Mãe entra na zona de luz, carregando uma **assadeira** com **comida** que segura pelas asas em frente à barriga, com as mãos afastadas à largura dos ombros.

Após dar alguns passos em direção à mesa cessa a marcha, ficando imóvel.

5. INT. ESCRITÓRIO - NOITE

Edgar, que está sentado à **secretária**, para de dactilografar, ficando pensativo. Atrás de si existe uma **estante** com **livros**, junto da qual se encontra a Irmã estática e quase impercetível no limiar da escuridão.

Edgar inspira fundo e recomeça a escrever com maior veemência.

6. INT. SALA DE JANTAR SURREAL - NOITE

Uma luz acende-se atrás da **mesa de jantar**, revelando uma **ombreira de uma porta**, uma **garrafeira**, e uma **frágil mesa** onde repousa um **rádio**.

Iniciando a marcha da mesma posição onde estancou, a Mãe prossegue em direção à mesa, carregando uma **assadeira** com **comida** que segura pelas asas em frente à barriga, com as mãos afastadas à largura dos ombros.

O Pai está distraído a ler **um jornal**.

O Pai e a Mãe assumem agora um semblante sério e carregado que mantêm durante todo o diálogo que se segue. Ao longo da conversa, surgem progressivamente, entre cortes, mais adereços reais sobre a **mesa**, a **garrafeira** e a **frágil mesa** com o **rádio**.

MÃE

(enquanto entra na sala)

Aqui está! Cuidado que está quente!

O Pai espreita por cima do jornal e olha para a assadeira.

PAI

Hmm, cheira bem

(pousando o jornal) desta vez esmeraste-te.

MÃE

Desta vez?!

(pousando a assadeira na mesa e servindo o Pai) E quantos motivos de queixa tens tu?!

PAI

Oh, não é isso querida! Tem um ótimo cheiro e aspeto.

MÃE

(enquanto serve o Pai)

Hmm-hmm, olha que mentir é muito feio

(voltando a pegar na assadeira) Vamos lá ver se os teus pecados não levam o teu filho por maus caminhos.

O Pai recomeça a falar no instante em que a Mãe termina a frase e se desloca na direção do manequim.

PAI

Afinal a mãe está morta, indiferente como sempre ao vermelho da porta, e a linda menina de pele de alabastro, nem viva nem morta, deambula petulante a fria obscuridade, seguindo diligente o macabro rastro da sombria verdade.

MÃE

(enquanto serve o manequim)

O autobiógrafo é o mártir do seu pecado. Ainda que a única graça concedida ao criminoso seja o próprio crime. (olhando de soslaio para cima enquanto se dirige ao seu lugar) Escrever é tão perigoso...

(para o Pai enquanto se senta e se serve) Talvez devêssemos ligar o rádio.

Enquanto falam, e apresentando um sorriso rasgado na face, o olhar da Irmã transita entre o Pai e a Mãe.

PAI

Ainda é cedo. Mas eis senão quando chegamos a uma verosímil teoria: Matá-lo era implausível, porque o monstro já morto estava. E ainda que escutasse os demónios proferirem em surdina as palavras da linda menina sobre a sinistra narrativa que despiu, sorriam-lhe das escadas, janelas e retratos, a caminho do verde corredor que finda em sangue e dor, e revelavam a cruel teia que a morte urdiu.

MÃE

De nada te adianta esconderes-te em poesias.

(para todos) Bom apetite então!

PAI

Tens razão, mais vale ocupar a boca com iguarias.

(para todos) Bom apetite!

Mãe e Pai começam a comer, sendo que o volume dos sons produzidos pela louça e talheres é anormalmente elevado e distorcido.

Comida a ser mastigada, talheres a serem manuseados e raspar de pratos

PAI

(repentinamente para a Mãe)

Sabes que mais?

(enquanto se levanta) Não vejo melhor altura que esta para abrir aquele vinho bom que andamos a guardar para uma ocasião especial.

Pai levanta-se e escolhe uma **garrafa** da **garrafeira**.

MÃE

(enquanto Pai abre a garrafa)

Oh, e o que tem de especial um jantar normal em família?

PAI

(rindo-se sofregamente)

Como se pudéssemos estar vivos destituídos de qualquer herança, com a opulência única de um tesouro criado pela solidão!

POP da rolha a sair da garrafa

Pai assume de repente um semblante distante e sério.

MÃE

Olha que amanhã é dia de trabalho e escola, atenção aos festejos!

PAI

(sussurrando de olhar vazio)

E como se emoções não expressadas algum dia morressem...

MÃE

(para o manequim)

É para comer tudo, está bem?

PAI

(começando a arfar)

São enterradas vivas e retornam mais tarde

MÃE

(para o manequim)

Vamos Edgar.

PAI

(começando a arfar)

De formas mais terríveis!

Em simultâneo com a última parte do diálogo do Pai, a Mãe grita e assume uma postura agressiva. Juntamente com a fala, irrompe da sua boca um som de estática que é projetado pela sala.

Som de estática projetado da boca da Mãe

A família fica estática nas suas posições, sem qualquer movimento facial. O manequim estremece mais violentamente.

Irritado e preocupado, Edgar entra no set vindo do negrume por onde a Mãe entrou, enquanto bate repetidamente e levemente com a mão na cabeça.

EDGAR

(protestando e gesticulando)

Não, não! Não é assim! O que é que foi isso? Quem é que pôs isto aqui?!

Enquanto protesta, Edgar atira com uma **travessa suja** com uma grande **faca de cozinha ensanguentada** que surgiu, entretanto, em cima da mesa.

Ao passar pelo Pai retira-lhe agressivamente a garrafa de vinho das mãos.

Como se se tivesse queimado, grita por um instante diretamente para a face do Pai e, recompondo-se num instante, caminha depois rapidamente para fora da sala de jantar por onde entrou.

7. INT. ESCRITÓRIO - NOITE

Edgar entra novamente no escritório, retira a **folha** da **máquina de escrever** que amarrota e atira para longe, e deixa-se cair a **cadeira**, colocando uma **nova folha** e preparando-se para dactilografar.

EDGAR

(bradando, para o ar)

Ok, desde o início!

Edgar recomeça a escrever.

A Irmã caminha lentamente para o lado do cadeirão e desaparece no negrume.

Pressentindo algo atrás de si, Edgar roda o torso sobre a cadeira para olhar para trás.

O olhar de Edgar detém-se no **cadeirão** onde é agora possível discernir uma **figura humana sentada** envergando as **roupas do Pai**.

Repentinamente, a face da Irmã surge junto da face de Edgar sem que este se aperceba. A Irmã está agachada sobre a secretária.▲

Pressentindo uma presença ao seu lado, Edgar roda o torso para olhar novamente para a frente, mas a Irmã já desapareceu.

Enquanto Edgar está a olhar para a frente, é possível vislumbrar atrás dele a Irmã a correr até ao cadeirão com uma enorme **faca** na mão.

No instante seguinte Edgar começa a ouvir o som de facadas a rasgar carne.

Som de facadas a rasgar carne

Olha novamente para o **cadeirão** e vê horrorizado a Irmã a esfaquear inúmeras vezes a **figura humana sentada**.

Deixando a **faca** espetada na **figura humana sentada**, a Irmã sorri para Edgar e faz-lhe sinal com o dedo indicador para que o siga.

A Irmã saltita depois pelo negrume em direção à sala de jantar, desaparecendo na escuridão.

Edgar inspira fundo, recompondo-se do susto. Segue para o negrume na direção por onde a Irmã desapareceu, desaparecendo também momentaneamente.

8. INT. CORREDOR - NOITE

Edgar irrompe da escuridão e entra num corredor com uma porta aberta ao fundo do lado direito, junto da qual está a Irmã plantada.

Quando Edgar se aproxima, a Irmã entra na sala, saltitando.

Edgar caminha até à porta e entra.

9. INT. SALA DE JANTAR REAL - NOITE

Edgar entra na sala de jantar da sua casa de infância.

A Mãe e o Pai estão sentados à **mesa** a jantar, mas absolutamente estáticos.

A **mesa** tem **quatro cadeiras** e está **posta para três pessoas**, mas duas das **cadeiras** estão vazias.

A Irmã saltita até ao único lugar sem prato e senta-se numa **cadeira**, indicando a Edgar que se sente ao seu lado.

Ainda que os pais não se movam, ouve-se o ruído de talheres e de uma discussão entre ambos.

No entanto, as vozes estão abafadas e distorcidas, sendo a conversa impercetível.

PAI

(impercetível - em V.O.)

A tua vida deve ser muito difícil. Esqueces-te de quem põe a comida nesta mesa todos os dias? A única coisa que eu peço é um bocado de sossego quando chego a casa.

Edgar circunda a mesa, olhando para os pais estáticos, mas ouvindo os ruídos de discussão, que aumentam de intensidade.

MÃE

(impercetível - em V.O.)

Eu nem saio de casa!

PAI

(impercetível - em V.O.)

Cala-te!

MÃE

(impercetível - em V.O.)

Fico o dia inteiro a limpar e a cozinhar para ti!

PAI

(impercetível - em V.O.)

Cala-te porra! Não volto a repetir!

MÃE

(impercetível - em V.O.)

Vivo num inferno por ti! O que mais queres de mim?

Progressivamente, é introduzido um som de estática que ecoa pela sala e que fica cada vez mais alto.

Estática ecoa pela sala

Edgar corre na direção da porta por onde entrou, e que, entretanto, se fechou. Tenta sair, mas esta não abre.

Sem que Edgar se aperceba, a Mãe e o Pai estão agora estáticos em frente à **mesa**, muito mais próximos de si, enquanto a Irmã está no seu meio a sorrir enquanto posiciona a mão do Pai no pescoço da Mãe.

A respiração de Edgar torna-se ofegante e começa a suar.

Corre depois para outra porta e tentar sair, mas esta também não abre.

PAI

(impercetível - em V.O.)

Podes começar por calar o teu filho que já não o posso ouvir! Vá, protege lá a criatura que nos destruiu a vida!

O volume da estática aumenta enquanto a discussão se torna mais agressiva e as vozes vão distorcendo cada vez mais.

Estática aumenta violentamente

MÃE

(impercetível - em V.O.)

Eu também não quero saber dele, sabes bem! Não tenho culpa que ele tenha nascido assim!

PAI

(impercetível - em V.O.)

Mentiras, porra! Mentiras atrás de mentiras!

Repentinamente, enquanto Edgar tenta abrir a porta com agressividade, ouve-se o som da **mesa de jantar** a ser virada, **pratos e copos** a partir, e de **cadeiras** a cair.

Som da mesa a ser virada, pratos e copos a partir, e cadeiras a cair

A sala fica toda iluminada de vermelho.

Segue-se um silêncio pesado e ensurdecido, no qual apenas se ouve a respiração ofegante de Edgar que repousa a mão no puxador da porta.

Silêncio absoluto

Atrás de si é possível discernir as silhuetas desfocadas da Mãe, do Pai e da Irmã numa posição estranha.

Edgar roda lentamente a cabeça e olha para trás.

Constata horrorizado que a Mãe, o Pai e a Irmã estão estáticos, mas numa nova posição recriando a ilustração "Quarrels between Mr. and Mrs. Latimer" de 1871.

Tal como no quadro, o **manequim de criança** está agarrado à perna do Pai.

Frequência sinistra crescente

De repente, quebrando o pesado silêncio, irrompe o som de aplausos acompanhado por uma orquestração típica da era do cinema mudo.

Simultaneamente, um holofote com uma intensa luz branca liga-se à sua frente fazendo com que Edgar se encolha e estenda os braços à frente da cara para se proteger.

Rebenta um aplauso de plateia e música orquestrada

10. INT. TEATRO - NOITE

Edgar protege os olhos com as mãos enquanto tenta ver à sua frente.

O Pai e a Mãe estão sentados na plateia, o Pai vestindo um fato azul-escuro e a Mãe vestindo uma bata branca.

Olha para o seu lado esquerdo e apercebe-se que a Mãe, o Pai e o **manequim de criança** estão voltados na direção do som enquanto fazem vénias.

Edgar esbugalha os olhos e logo em seguida olha para o chão enquanto leva as mãos à cabeça e começa a bater levemente na testa.

EDGAR

(murmurando)

Calem-se, calem-se, calem-se, calem-se...

Edgar olha em desespero para a plateia, soltando um grito enquanto dá um passo em frente e irrompe em lágrimas.

EDGAR

(em desespero)

Calem-se! Calem-se cabrões!

(levando as mãos à cabeça)

Parem, parem, parem, parem, parem...

De repente, a Irmã surge novamente ao seu lado, sendo o som dos aplausos interrompido instantaneamente assim que fala.

Silêncio repentino

IRMÃ

Edgar.

(pausa)

Termina a história Edgar.

Confrontado com tal ordem, Edgar permanece boquiaberto, sem conseguir proferir uma palavra.

IRMÃ

Termina a história Edgar, não é assim que acaba!

Desesperado, Edgar perde a compostura e irrompe num choro enquanto se ajoelha e agarra a cintura da Irmã contra si.

IRMÃ

Termina a história! Termina a história Edgar! Não é assim que acaba!

EDGAR

(a chorar)

Ele era um monstro que já estava morto por dentro, a culpa não foi minha...

(tentando-se recompor)

Desculpa, eu só te queria proteger!

De repente, a Irmã roda os braços e projeta Edgar para trás, enquanto solta um som gutural.

Em simultâneo, o holofote com a intensa luz branca desliga-se com um estrondo.

Som gutural proveniente da Irmã

Estrondo do holofote branco a desligar-se

11. INT. QUARTO SIMULADO - NOITE

Edgar cai de costas no chão de uma sala vazia. As paredes são inexistentes e uma escuridão toma o seu lugar.

A Irmã caminha até Edgar, e já muito perto de si, dobra as costas e aproxima o seu rosto ao rosto de Edgar.

Edgar verifica horrorizado que a face da Irmã é uma massa de pele lisa sem boca, nariz e olhos.

Em seguida, as palavras da Irmã assumem agressividade exponencial.

IRMÃ

(de calma até furiosa, a voz acompanhada de estática)

Nem penses em criar fabricações com as nossas próprias fabricações! Não vais sair daqui impune! (erguendo a mão aberta) Eu acabo a história por ti!

Assim que Irmã termina a frase, cerra a mão. No mesmo instante, uma luz azul inunda o quarto, proveniente de um velho **candeeiro de carrocel de criança** sobre um **pequeno baú**. Em simultâneo, surgiu uma **cama de criança**, uma **porta com um largo umbral** e uma **mesinha de cabeceira** junto da cama, com o velho **rádio** que estava anteriormente na sala de jantar.

A Irmã corre até à **cama**, enfiando-se debaixo dos **lençóis**.

Edgar levanta-se e olha confuso à sua volta, reconhecendo o seu quarto de infância.

Atrás da porta, uma luz vermelha começa a pulsar e ouvem-se ruídos, fazendo com que Edgar se desloque até ao meio do quarto, ficando de frente para a **porta** a ouvir atentamente.

Alguém por perto está a dactilografar numa máquina de escrever. Em seguida rasga papel em frustração e atira uma garrafa de vidro.

Ruídos de estilhaços de vidro

Passos pesados e descoordenados aproximam-se

Uma luz vermelha pulsa visível entre o **umbral** e a **porta**, ficando cada vez mais intensa.

Os passos e a luz são acompanhados por um som de estática proveniente do corredor atrás da porta, e ficam progressivamente mais altos até pararem. A luz vermelha cessa por instantes.

Silêncio.

Um estrondo na porta

A luz vermelha retorna mais forte enquanto Edgar corre para a entrada do quarto, atirando-se de costas contra a porta e escorregando até ao chão, evitando que esta se abra.

Enquanto Edgar se debate para não deixar a porta abrir, a Irmã salta da cama e senta-se junto dele, fazendo igualmente força contra a porta.

IRMÃ

Edgar, liga o rádio e fecha os olhos. É a única saída!

Edgar olha para o velho **rádio** junto da sua **cama** e volta a olhar para a Irmã que lhe acena.

IRMÃ

É a única saída deste inferno!

Edgar inspira fundo, levanta-se e corre em direção ao **rádio**, ligando-o enquanto solta um grito e fecha os olhos.

Rádio irrompe em estática e porta abre-se com um estrondo

Um clarão de vermelho entra pelo quarto quando a porta se abre.

12. INT. TRIBUNAL - DIA

Edgar abre os olhos e inspira sofregamente, tendo acabado de acordar. Veste um **fato de macaco azul-bebé**, está **algemado** a uma **cadeira de madeira**, e tem um **cateter** no braço e uma **coroa de neuro-elétrodos** na cabeça.

Ao seu lado direito está a **frágil mesa** na qual repousava o **rádio** na sala de jantar, onde se encontra agora uma máquina denominada **Umbral** - um cruzamento entre um detetor de mentiras e uma máquina de eletroencefalogramas.

Ao lado da **frágil mesa** está o **manequim feminino** do escritório, envergando o **vestido** da Irmã. De vários pontos do manequim são visíveis **finos fios de cobre** que se ligam ao **Umbral**.

Ao seu lado esquerdo, está a **garrafeira**. Repousam sobre ela quatro objetos: a **máquina de escrever**, o antigo **rádio**, a **faca** de cozinha, e uma **fotografia** de Edgar aos 10 anos com os seus pais verdadeiros.

O **rádio** está ligado e a tocar uma canção antiga, acompanhada de um nível elevado de estática.

Canção antiga e estática emanam do rádio

A Mãe surge vestindo uma **bata branca**, retira o **cateter** do braço de Edgar, remove a **coroa de neuro-elétrodos**, e volta a desaparecer por onde veio.

Em seguida, surge o Pai, vestindo um **fato azul-escuro**, e, deslocando-se até à **frágil mesa**, desliga o **rádio**. Em seguida

pressiona botões no **Umbral**, retira uma **pequena folha de papel** que é impressa pela máquina, e volta a desaparecer por onde veio.

ASSISTENTE JUDICIAL

(protocolarmente - em V.O.)

Todos em pé.

Sons de comoção e de pessoas a levantarem-se

Após um compasso de silêncio, o Pai proclama solenemente enquanto um ruído de estática volta a surgir, como que vindo de dentro de Edgar. O ruído cobre progressivamente a voz do Pai.

PAI

(protocolarmente - em V.O.)

O processo de regressão emocional conduzida resultou na obtenção de um nível traumático com um valor preditivo positivo de 61% e uma estatística de teste...

Estática cresce e voz do Pai torna-se impercetível

PAI

(protocolarmente - em V.O.)

...inferior ao valor crítico com um nível de significância de 5%, havendo evidência estatística para a rejeição da hipótese nula que procura aferir causa-efeito.

O ruído de estática torna o Pai impercetível, não sendo possível ouvir a conclusão sobre o valor da estatística de teste.

Ao ouvir o resultado, o olhar de Edgar envidraça e torna-se vazio, enquanto a conclusão do Pai provoca uma audível comoção na sala.

Sons de comoção e alguns gritos distorcidos e abafados

PAI

(impercetível - em V.O.)

Assim, é parecer do departamento de análise de dados morais do ministério da justiça, que a condenação e respetiva sentença do arguido devam transitar em julgado.

Ruídos de comoção no tribunal

Uma voz grave começa a falar protocolarmente, sobrepondo-se às demais.

JUÍZ

(impercetível - em V.O.)

Após terem sido apresentadas todas as provas, recolhido o veredicto do júri e o valor do nível traumático, este tribunal está em condições de deliberar, e de sentenciar o arguido, devendo este aguardar sentença, a ser delineada no decorrer das próximas semanas.

A voz arrastada cessa e, após alguns segundos de silêncio, ouve-se o baque seco de um martelo de madeira a bater.

Baque seco de um martelo de madeira a bater

13. INT. SALA DE JANTAR MINIMAL - NOITE

Edgar está sentado à **mesa de jantar**.

Na sala de jantar está apenas uma **mesa** e **quatro cadeiras**, sem qualquer cenário nem quaisquer adereços. As paredes são inexistentes e uma escuridão toma o seu lugar.

Ouve-se a cena do jantar que se desenrola novamente

A sala de jantar vai ficando progressivamente mais longe até se tornar num ténue brilho, quase desaparecendo no negrume.

14. INT. PRISÃO - DIA

Um enorme vitral ao cimo de uma escadaria é visível. A única fonte de luz é um ténue brilho perceptível atrás do vidro.

FIM

Anexo C – Estrutura Narrativa

Estrutura Narrativa de Umbral (2024)



Anexo D – Story Map

—
**ESCOLA
SUPERIOR
DE MEDIA
ARTES
E DESIGN**

TÍTULO DO FILME: Umbral

ESTUDANTE: Miguel Andrade | 40220034

GÉNERO: Sci-fi | Terror

DURAÇÃO: 14 minutos

1) PROTAGONISTA: Edgar; 39 anos; criminoso

A Personagem principal; idade, ocupação, estatuto;

> **APTIDÃO:** Bom escritor

no que se destaca, no que é "bom";

> **DEFEITO:** Reprime e reinventa o passado traumático

Um traço ou peculiaridade que consistentemente cria o conflito;

> **FALHA:** Quando confrontado com o trauma, cede aos sentimentos reprimidos

("O calcanhar de Aquiles"): A fraqueza que o fará falhar até que seja capaz de superá-la;

2) OBJETIVO EXTERNO: Computar o nível traumático de Edgar

O objetivo da trama/ o objetivo da ação da história

3) OBJETIVO INTERNO: Não confrontar o seu trauma

O objetivo da personagem / o objetivo interno.

4) PRINCIPAL CONFLITO DRAMÁTICO: O Umbral (na forma da Irmã)

O que o impede de atingir o objetivo / o antagonista (Vilão) / o problema maior

5) TEMA CONTROLADOR: Dilema moral sobre a existência de causa-efeito entre o trauma e a prática do crime

Sobre o que é a história? O que pretende dizer com ela? Que ideia está a ser explorada e revelada?

6) **QUESTÃO DRAMÁTICA CENTRAL:** Poderá o trauma justificar o crime?

A questão principal da história / o Mistério Fascinante

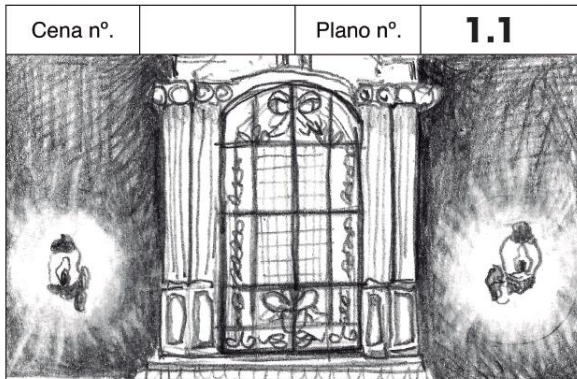
7) **FINAL:** Edgar é sentenciado após o seu trauma ser refutado pelo Umbral

Como a história chega a um clímax e como a resolução flui.

8) **ARCO:** No início do filme, Edgar é agressivo e persistente na sua luta contra o Umbral. No entanto, ao longo da regressão emocional, liberta os seus sentimentos reprimidos. Quando se apercebe de que está a ser julgado, sente alívio por finalmente ter cedido ao confronto com o trauma. Simultaneamente, a sua mente ausenta-se do presente e aceita o destino, reconhecendo que a prisão mental de onde saiu é pior do que a sentença que o espera.

A mudança pela qual o protagonista passa (ou a poderosa consciência que ele ganha) do início ao final da história.

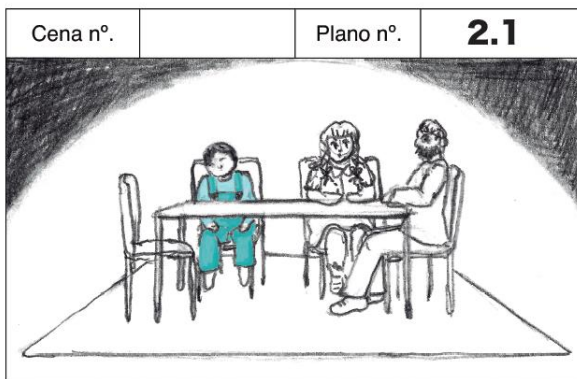
Anexo E – Storyboard



PG

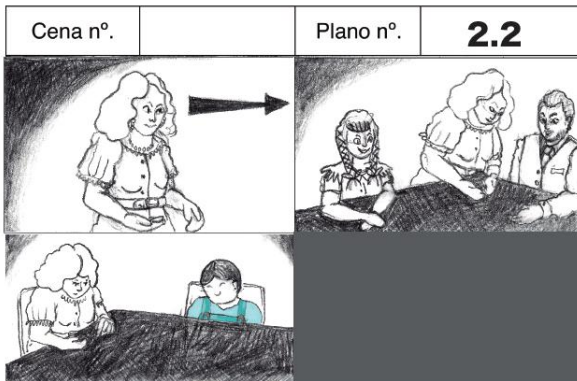
zoom in digital do vitral, atravessando o vidro.

VFX



PG fixo

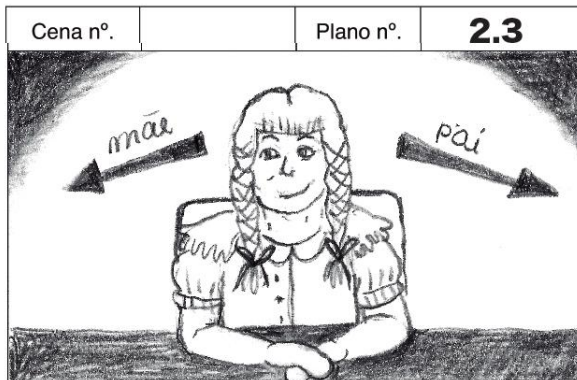
MASTER



PAT Pan

Cobertura total da cena acompanha ação da Mãe

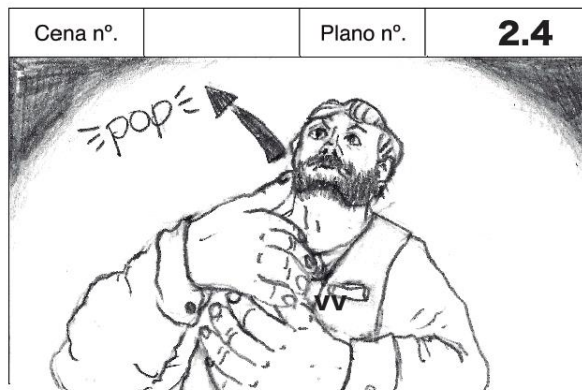
Mãe entra e desloca-se até Pai + Mãe serve Pai + Mãe volta ao lugar "Desta vez..." e senta-se "Sim, Sim"



PAP fixo

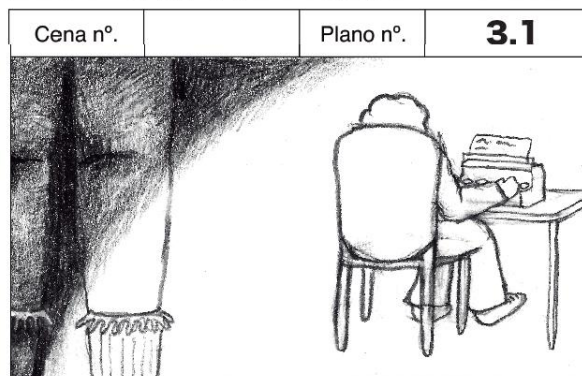
Irmã olha para pais enquanto comem

Irmã a olhar para Pais



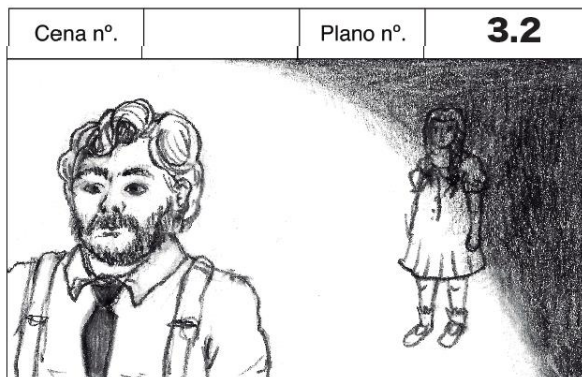
PAT fixo
contra picado

Pai levanta-se "Sabes que mais" + pega na garrafa + POP + "Se calares a boca..."



PC fixo
contra picado

Irmã estática atrás de Edgar (sombra de perna da Sara) - filmado pelas costas de Edgar enquanto suspira + arranca a folha



PAT fixo

Manequim vestido de Irmã está atrás de Edgar - filmado pela frente de Edgar depois de arrancar a folha e faz resto da ação da cena



PAT fixo

De costas Edgar tenta verter whiskey no copo + arremesso da garrafa por cima do cadeirão

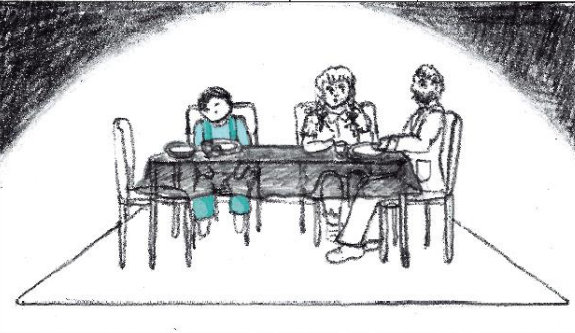
Cena nº. Plano nº. **3.4**



PA fixo

Manequim vestido de Irmã

Cena nº. Plano nº. **4.1**



PG fixo

MASTER

**nao filmar
fazer cobertura no 6.1**

Cena nº. Plano nº. **5.1**

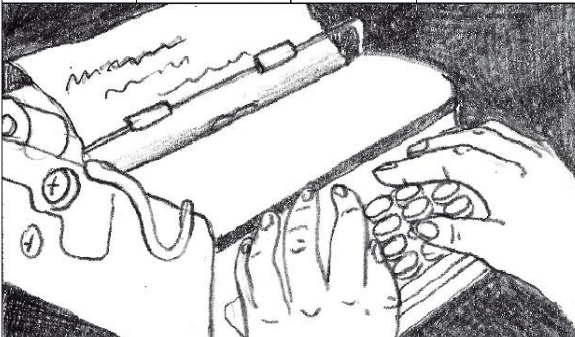


PAP fixo

Irmã está atrás de Edgar - filmado pela frente de Edgar enquanto olha para a frente pensativo e volta a escrever

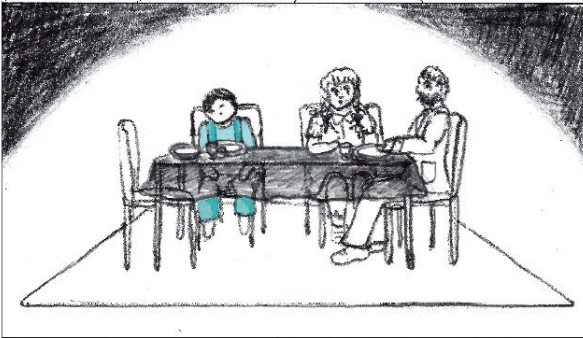
Mudar de manequim para irmã

Cena nº. Plano nº. **5.2**



INSERT fixo

Cena nº. Plano nº. **6.1A/B/C**



PG fixo

MASTER

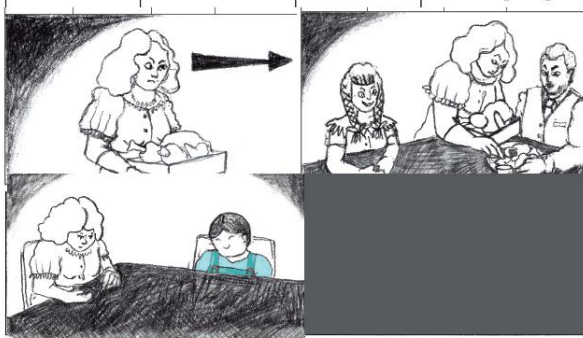
filmar 3x

Arte-A

Arte-B

Arte-C

Cena nº. Plano nº. **6.2A/B/C**



PAT pan

filmar 3x (arte A/B/C)

Câmara segue Mãe desde o negro a entrar com assadeira + desloca-se até Pai + serve Pai + Mãe volta ao lugar "Desta vez..." e senta-se "Sim, Sim"

Cena nº. Plano nº. **6.3**



PAP fixo

Irmã olha para pais enquanto comem

Cena nº. Plano nº. **6.4**

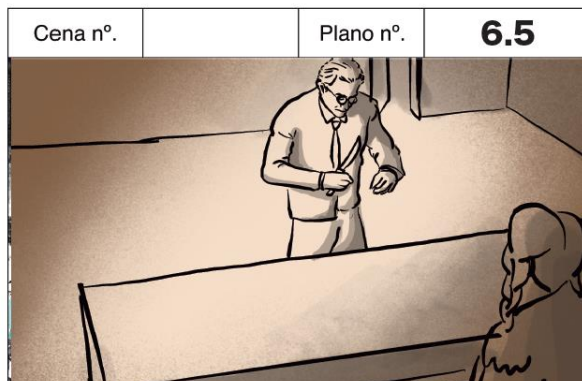


PAT tilt

contra picado

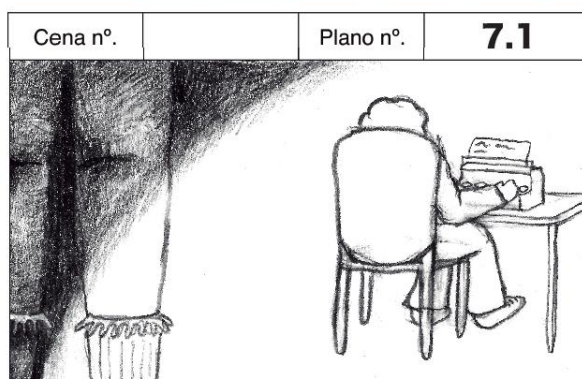
Pai levanta-se "Sabes que mais" + pega na garrafa + POP + "Se calares a boca..."

evitar mostrar mesa (raccord de arte)



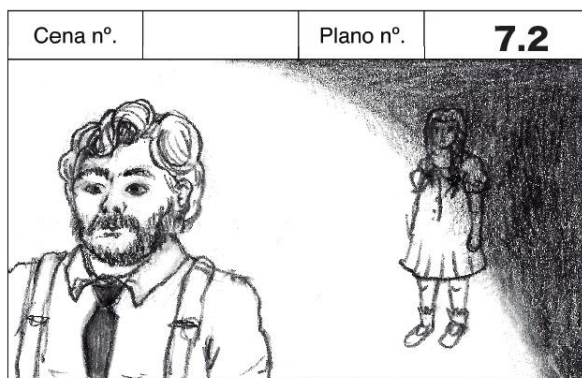
PAP pan picado

Edgar entra e protesta enquanto atira com adereços pousados em cima da mesa.



PC fixo contra picado

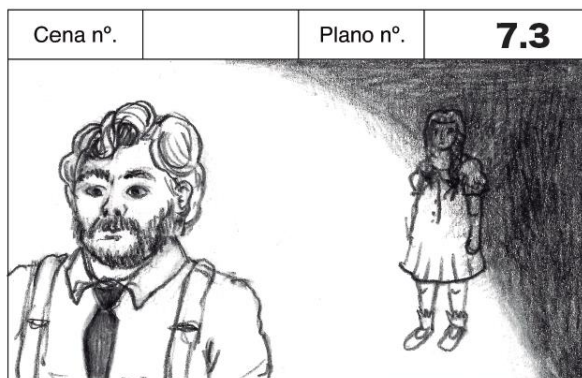
Edgar dactilografa com pernas de Irmã em perspetiva + Irmã sai de campo + Edgar olha para trás depois de presenciar Irmã



PAT fixo

Irmã caminha atrás de Edgar

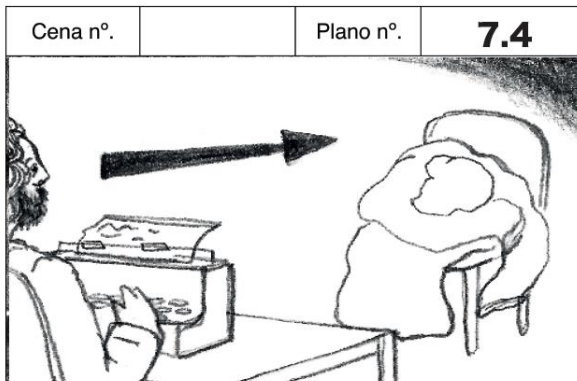
cobertura da irmã parada e a sair de cena



PAP fixo

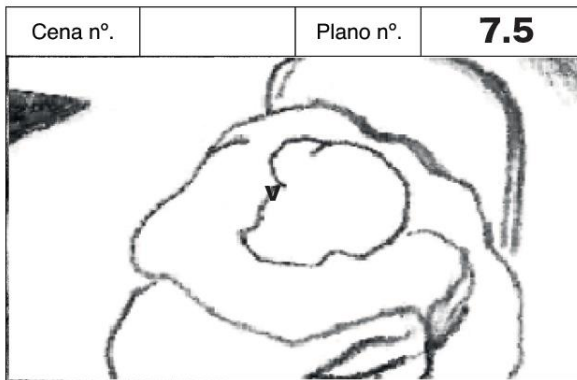
JUMP SCARE

Edgar olha para o cadeirão e ver alguém sentado (Pai) + face da Irmã aparece de repente junto da sua face, sem que a veja + reage ao susto



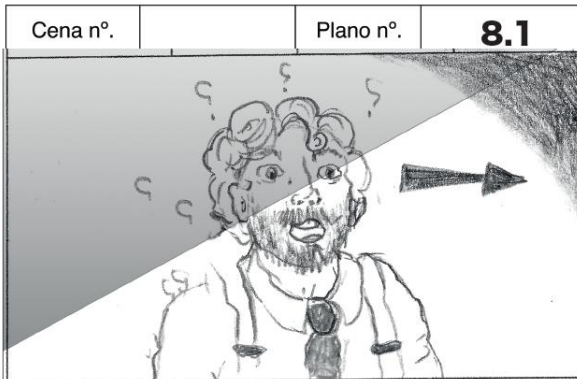
PG fixo

Cadeira no limiar de luz com manequim sob formato de pai (mesmo fato).



PAP pan

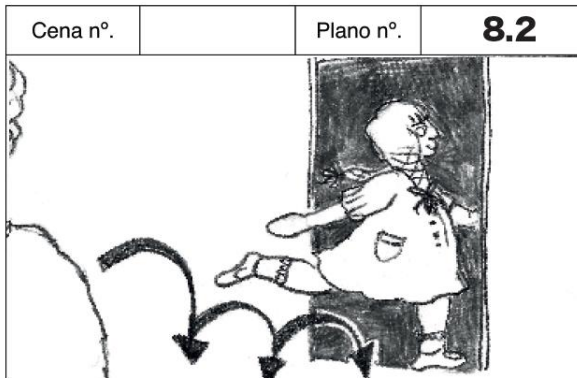
Irmã esfaqueia a figura humana multiplas vezes antes de saltitar para o negrume + Edgar inspira fundo e segue Irmã



PAP fixo

Edgar surge da escuridão

Câmara em foco no local do P.A.P -> começa desfocado



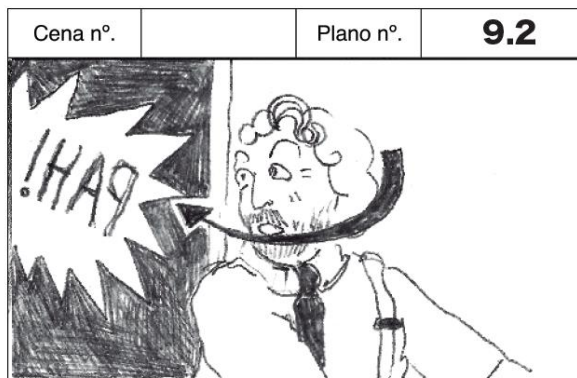
PG fixo

Começa com Irmã em plano e Edgar só surge depois dela entrar na sala

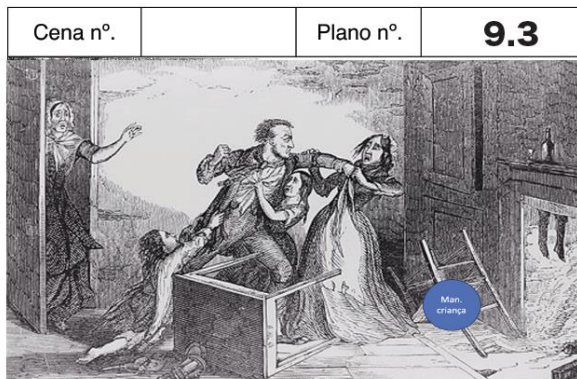


PS (sequencia)

**"Pais na mesa
Edgar entra na sala. Circunda os pais. Corre para porta por onde entrou. Câmara olha para trás. Câmara volta a Edgar, porta não abre e Edgar corre para a outra porta
Câmara aproxima-se da sua face. Estrondo
GP**



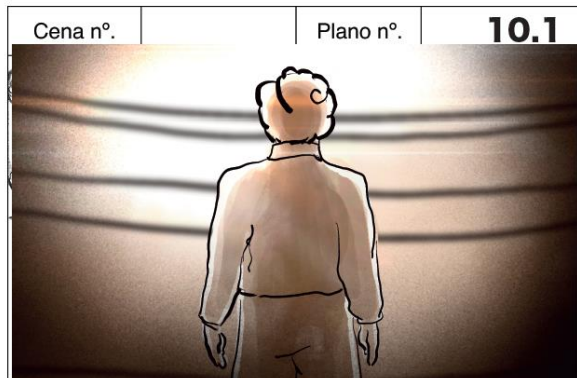
Edgar roda a cabeça e olha para trás + reage à jarda de luz + olha para Pais a fazer vénias



PG fixo

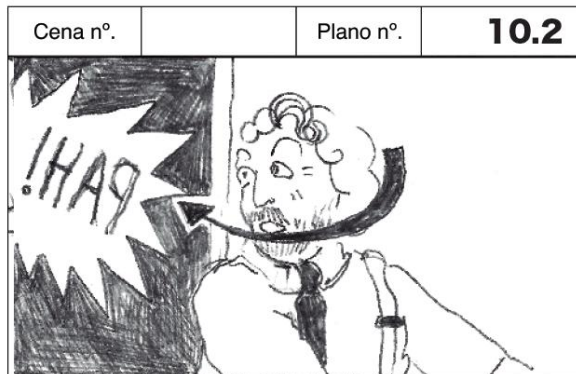
QUADRO + luz de palco entra + Edgar reage

Lareira a crepitar - Astera



PA fixo

Edgar protege os olhos com as mãos + Pais estão sentados na plateia com figurinos de cena final

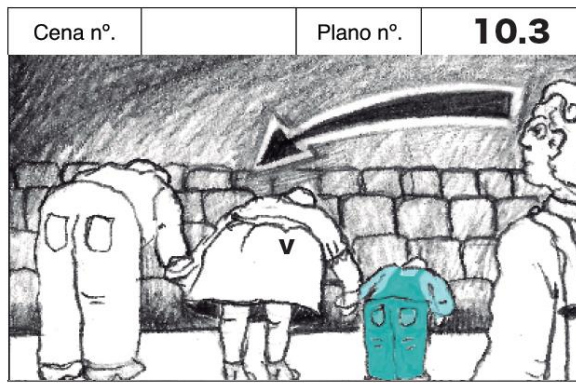


GP

igual a 9.2

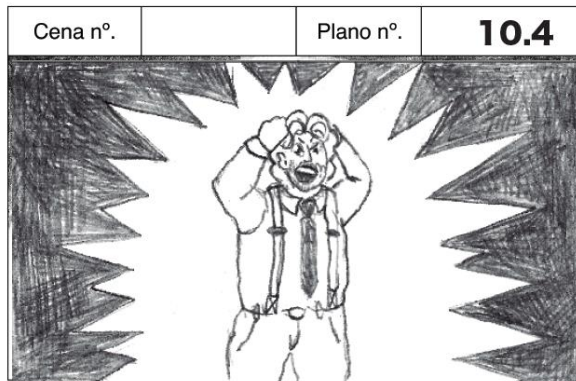
é ofuscado

Edgar apercebe-se de Pais e olha para eles (igual a 9.2) + grita "calem-se cabrões"



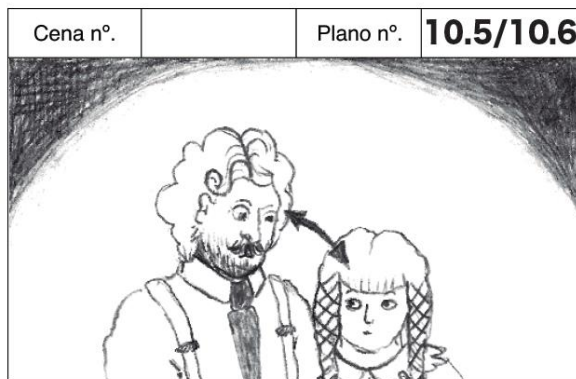
PG

Edgar olha para os Pais a fazerem vénias



PA fixo

Edgar apercebe-se de Pais e olha para eles + grita "calem-se cabrões"

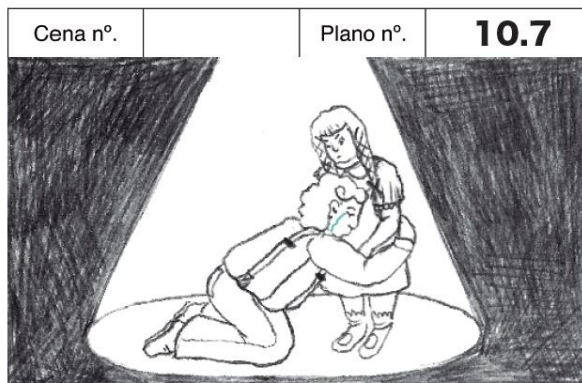


PAP fixo

"Intervenção da irmã e do Edgar"

Mesmo angulo para todas as suas falas. Direção plateia."

possibilidade de fazer campo contra campo



PG

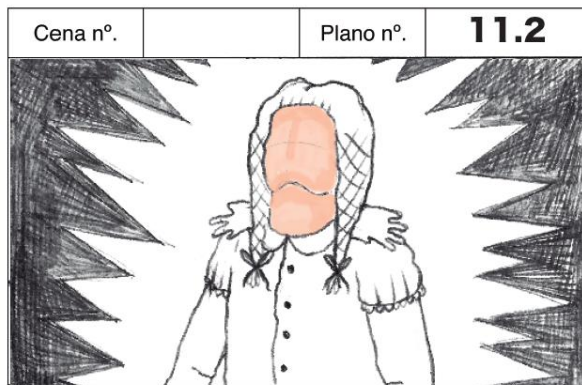
**"Edgar ajoelha-se
Edgar diz que só a queria pro-
teger
Irmã roda os braços e projeta
Edgar"**



PG

pov picado

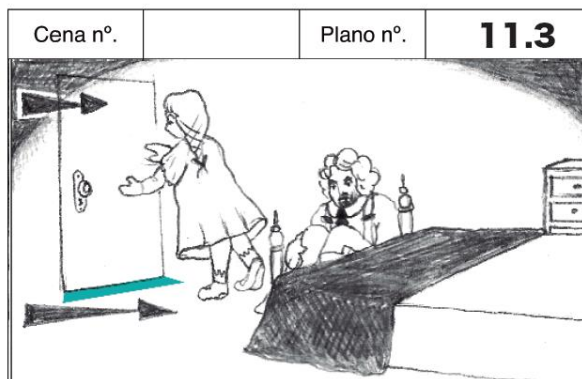
**"Edgar ajoelha-se
Edgar diz que só a queria pro-
teger
Irmã roda os braços e projeta
Edgar"**



PAT

pov contra picado

**Irmã sem cara entrega fala
furiosa**



PG

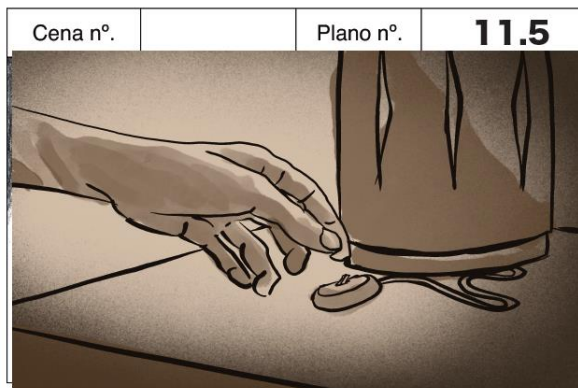
MASTER

**"Irmã arrasta a cama, arrasta
porta. Liga brinquedo
Corre para a cama e deita-se
debaixo dos lençóis
Edgar corre para a porta
depois do estrondo
Irmã junta-se a Edgar"**



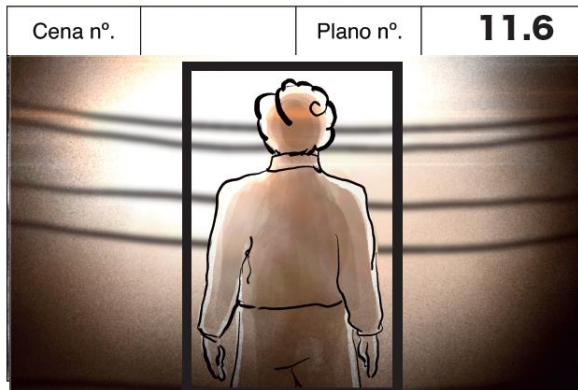
PAP

Edgar olha para Irmã da esquerda para a direita continuamente



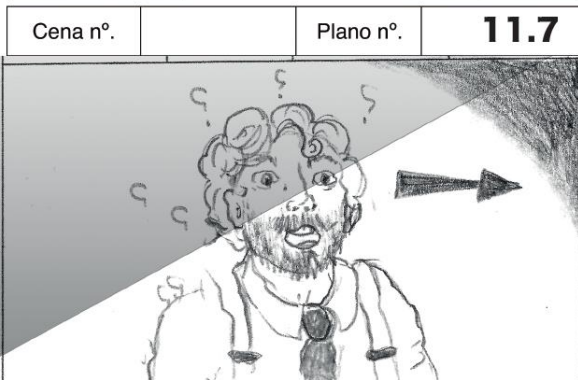
INSERT

Irmã liga brinquedo



PA

Edgar surge em campo e observa a porta (de costas para a câmara)

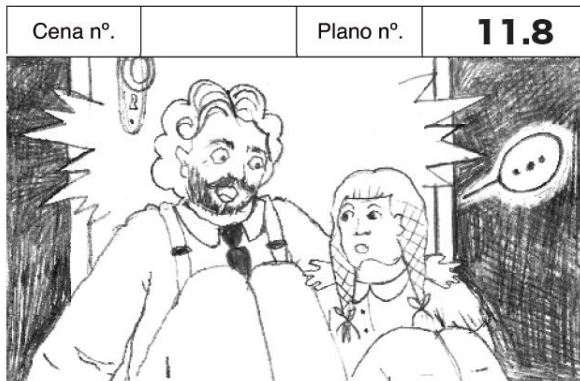


PAP

"Edgar observa a porta enquanto se vê Irmã debaixo dos lenços atrás.

A luz vermelha começa a emanar da porta

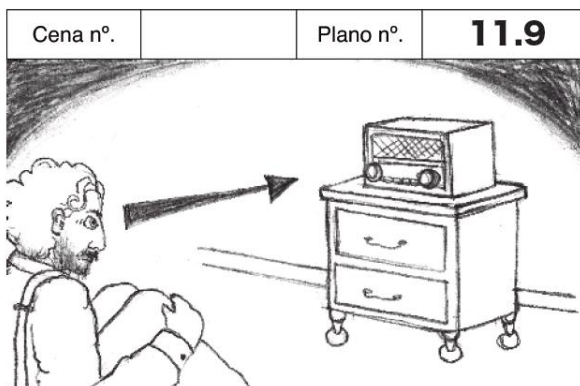
Edgar assusta-se"



PAP conjunto fixo

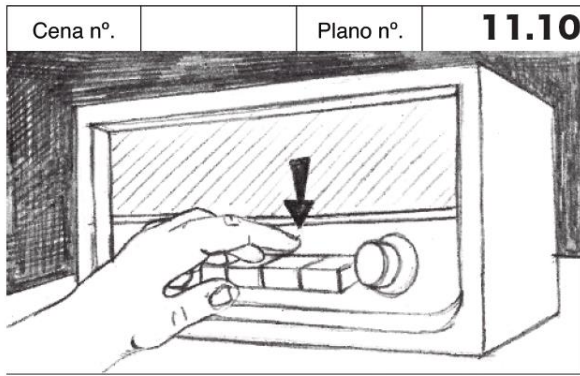
Diálogo entre Edgar e Irmã

**possibilidade de fazer campo
contra campo**



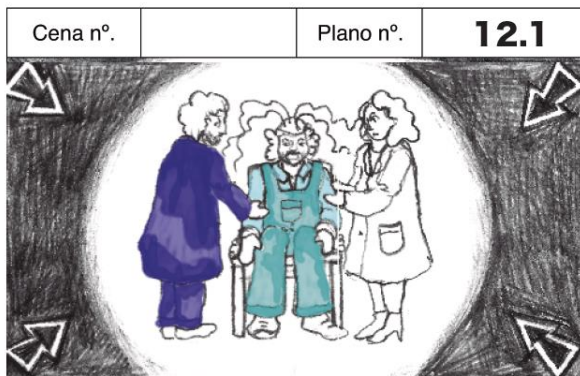
OTS

Edgar olha para o rádio, levanta-se e vai a correr



INSERT

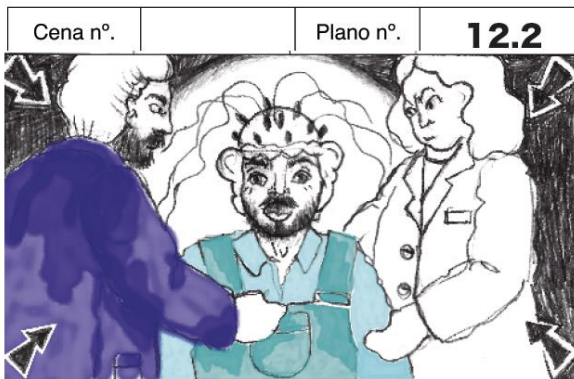
Dedo a pressionar o botão do rádio



PG

dolly in

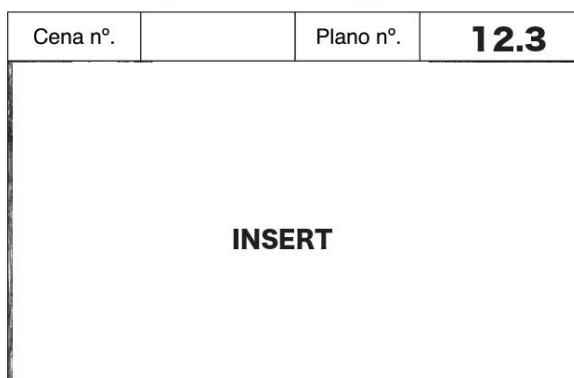
Aproximação de Edgar enquanto Pais surgem e voltam a sair de plano



PAT - PAP

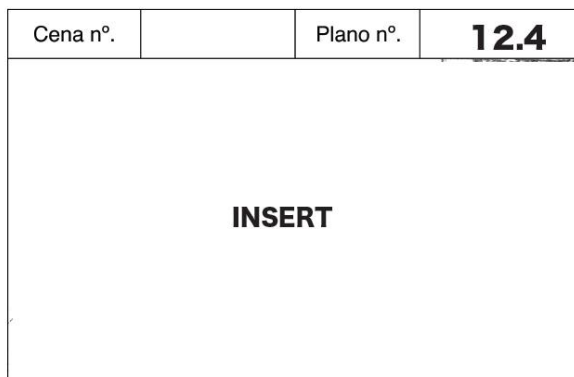
dolly in

Aproximação de Edgar



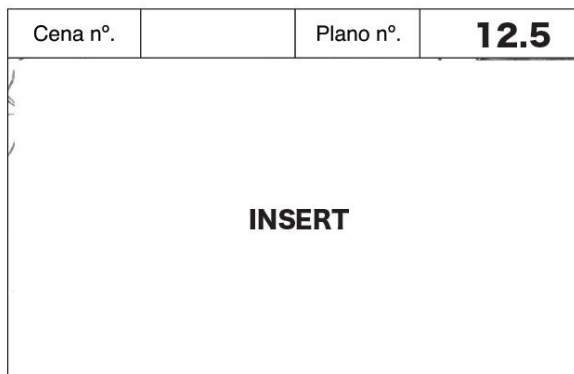
INSERT

Fotografia de Edgar em criança com os Pais verdadeiros



INSERT

Umbral




INSERT

Manequim feminino

Cena n.º.		Plano n.º.	12.6
INSERT			

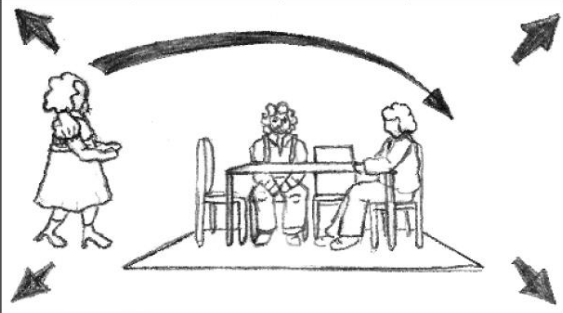
INSERT

Faca do crime

Cena n.º.		Plano n.º.	13.1
			

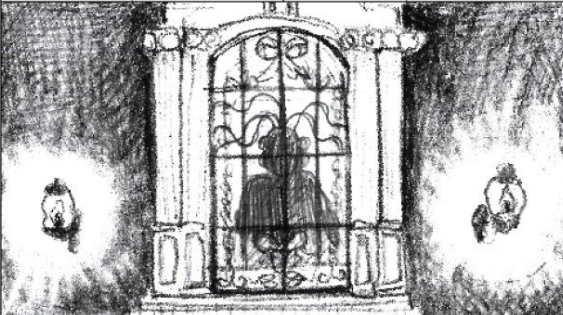
MGP

Edgar sentado à mesa a olhar para ambos os lados a sorrir

Cena n.º.		Plano n.º.	13.2
			

PG

Edgar sentado à mesa a olhar para ambos os lados a sorrir

Cena n.º.		Plano n.º.	13.3
			

PG

zoom out digital do vitral, atravassando o vidro

Anexo F – Mapa de Rodagens


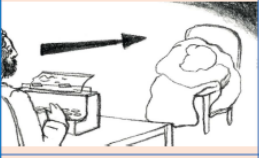

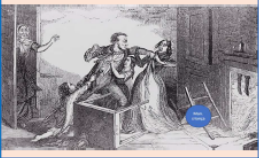


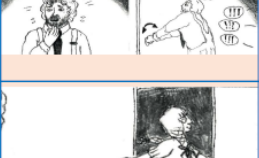

MAPA DE RODAGEM
UMBRAL







	2/2 SEXTA	3/2 SABADO	4/2 DOMINGO	5/2 SEGUNDA	6/2 TERÇA	7/2 QUARTA		
	DIA 0	DIA 1	DIA 2	DIA 3	DIA 4	DIA 5		
08:00		EQUIPA			EQUIPA			
08:30								
09:00		ESTÚDIO ESMAD Sara Machado Daniel Silva			ESTÚDIO ESMAD Diana sá João Melo Sara Machado Daniel Silva			
09:30				EQUIPA				
10:00	EQUIPA					TEATRO ESMAE		
10:30	ESTÚDIO ESMAD					Diana sá	EQUIPA	
11:00	MONTAGEM					João Melo		
11:30						Sara Machado	ESTÚDIO ESMAD	
12:00						Daniel Silva	Sara Machado	
12:30							João Melo	Daniel Silva
13:00						ALMOÇO	Sara Machado	
13:30			ALMOÇO			ALMOÇO	ALMOÇO	ALMOÇO
14:00		ALMOÇO			ALMOÇO	ALMOÇO		
14:30		PALACETE PINTO LEITE Diana sá João Melo Sara Machado Daniel Silva		TEATRO ESMAE Diana sá João Melo Sara Machado Daniel Silva	ESTÚDIO ESMAD	ESTÚDIO ESMAD Sara Machado Daniel Silva		
15:00					João Melo			
15:30					Sara Machado			
16:00					EQUIPA			
16:30	PALACETE PINTO LEITE				Daniel Silva			
17:00	MONTAGEM						Daniel Silva	
17:30					FEP			
18:00					Daniel Silva		ESMAE	
18:30							Diana sá	
19:00			Sara Machado				João Melo	
19:30		Daniel Silva	Diana sá					
20:00			João Melo					
20:30			Daniel Silva					
21:00								
21:30								
22:00								
22:30								
23:00								
23:30								

Anexo G – Shotlist

Shotlist Umbral (2024)

Plano	Storyboard	int./ ext.	dia/ noite	Local	Tipo de plano	Ângulo	Movimento	Personagens	Descrição do plano	Notas	Folha de serviço	MASTER SHOTS
DIA 0 Sexta 02/02/24												
1.1		int.	noite	Falacete Pinto Leite	P.G.	eye level	dolly-in		zoom in do vitral, atravassando o vidro	Drone escadas	PREP - 45MIN PAF - 18H00 DURAÇÃO - 30 MIN	CENA 1 Master shot
14.1		int.	noite	Falacete Pinto Leite	P.G.	eye level	dolly-out		zoom out do vitral, atravassando o vidro	na sala	PREP - 30MIN PAF - 19H00 DURAÇÃO - 30 MIN	CENA 14 Master shot
preparação set												
DIA 1 Sábado 03/02/24												
3.1		int.	noite	Estudio TV ESMAD	P.C.	contra picado (perna irmã)	fixo	Edgar+irmã	ACÇÃO A Completa Edgar arranca a folha + Edgar lê a folha + Edgar amarrora folha + Edgar atira folha + Edgar coloca nova folha na máquina + Edgar escreve ACÇÃO B (7.1) Edgar escreve + irmã caminha	fazer início do 7.1 pernas da irmã a sair	PREP - 1H PAF - 9H DURAÇÃO - 20MIN	
7.3		int.	noite	Estudio TV ESMAD	P.A.P.	eye level (olhar para trás)	fixo	Edgar	ACÇÃO Edgar escreve + irmã passa em frente da câmara + Edgar roda torso e olha para o cadeirão + Edgar vê alguém sentado (Pai) + face da irmã aparece de repente junto da sua face, sem que a veja + Edgar reage ao esfaqueamento + Edgar observa irmã a sair + Edgar levanta-se e desaparece pelo negrume	JUMP SCARE	PREP - 30MIN PAF - 9H50 DURAÇÃO - 20MIN	
7.2		int.	noite	Estudio TV ESMAD	P.A.T.	eye level (frontal)	fixo	Edgar+irmã	ACÇÃO Edgar entra + Edgar arranca folha + Edgar amarrora e atira folha + Edgar senta-se, coloca nova folha e diz "OK, DO INÍCIO" + Edgar escreve + irmã caminha atrás de Edgar + Edgar roda torso e olha para cadeirão		PREP - 30MIN PAF - 10H40 DURAÇÃO - 20MIN	
5.1		int.	noite	Estudio TV ESMAD	P.A.T.	eye level (frontal)	fixo	Edgar+irmã	ACÇÃO Completa Edgar olha para a frente pensativo + Edgar volta a escrever		PREP - 5MIN PAF - 11H05 DURAÇÃO - 15MIN	CENA 5 Master shot
3.2		int.	noite	Estudio TV ESMAD	P.A.T.	eye level (frontal c/ manequim de vestido atrás)	fixo	Edgar	ACÇÃO Completa Edgar arranca a folha + Edgar lê a folha + Edgar amarrora folha + Edgar atira folha + Edgar coloca nova folha na máquina + Edgar escreve	Manequim	PREP - 5MIN PAF - 11H25 DURAÇÃO - 15MIN	CENA 3 Master shot
7.5		int.	noite	Estudio TV ESMAD	P.G.	eye level	fixo	roupa	ACÇÃO A Completa Edgar entra + Edgar amarrora e atira folha + Edgar senta-se, coloca nova folha e diz "OK, DO INÍCIO" + Edgar escreve + irmã caminha atrás de Edgar + Edgar roda torso e olha para cadeirão + irmã surge em cima da mesa + Edgar olha para a frente e irmã desaparece + irmã rasga para cadeirão + irmã esfaqueia Pai + Edgar olha para esfaqueamento e assusta-se + irmã olha Edgar e sai + Edgar segue irmã e sai	filmar Edgar a escrever c/ irmã estática atrás durante alguns segundos (3) - possibilitar cobertura do 5.1 em P.G.	PREP - 30MIN PAF - 12H10 DURAÇÃO - 15MIN	CENA 7 Master shot

5.2		int	noite	Estúdio TV ESMAD	P.P.	picado	fixo	Edgar	<p>AÇÃO Edgar dactilografa + Edgar para de dactilografar + Edgar volta a dactilografar com maior veemência</p>	preparar proximo plano enquanto filmamos este	PREP - 0 PAF - 12H25 DURAÇÃO - 5MIN	
7.4		int	noite	Estúdio TV ESMAD	P.G.	eye level	fixo	Irmã	<p>AÇÃO Cadeirão no limiar de luz com forma humana do Pai (mesmo foto) + Irmã surge a rastejar + Irmã esfaqueia Pai + Irmã olha Edgar + Irmã levanta-se e sai</p>		PREP - 15MIN PAF - 12H45 DURAÇÃO - 15MIN	
3.4		int	noite	Estúdio TV ESMAD	P.A.	eye level	fixo	-	<p>INSERT Manequim vestido de Irmã</p>		PREP - 15MIN PAF - 13H15 DURAÇÃO - 15M	
13H30/14H30 + VIAGEM 30MIN												
9.3		int	dia	Palacete Pinto Leite	P.G.	eye level	fixo	Edgar;Irmã;Pai;Mãe	<p>AÇÃO Edgar roda a cabeça e olha para trás + Edgar imobiliza na posição do quadro + Pais e Irmã estão na posição do quadro + Jarda de luz é ligada + Edgar protege os olhos imediatamente</p>	<p>QUADRO Lareira a crepitar - Asteria</p>	PREP - 45H PAF - 15H45 DURAÇÃO - 30MIN	
9.2		int	dia	Palacete Pinto Leite	G.P.	eye level	fixo	Edgar	<p>AÇÃO Sala fica iluminada de vermelho + Edgar roda a cabeça e olha para trás + Edgar imobiliza na posição do quadro + Pais e Irmã estão na posição do quadro + Jarda de luz é ligada + Edgar protege os olhos imediatamente + Edgar olha para a sua esquerda e vê os Pais a fazer vénias + Edgar olha para a frente e para o chão + Edgar sussura "calem-se, calem-se, calem-se..." + Edgar bate levemente na testa + Edgar olha levanta a cabeça e grita "CALEM-SE CABRÕES" + Edgar leva as mãos à cabeça e diz "parem, parem, parem, parem"</p>	<p>Cobrir a ação do 10.2 Existir um practical vermelho em cima da porta</p>	PREP - 30MIN PAF - 16H45 DURAÇÃO - 20MIN	
9.1		int	noite	Palacete Pinto Leite	P.S.	eye level	travelling	Edgar, Irmã, Pai, Mãe	<p>AÇÃO Irmã entra e senta-se à mesa + Pais sentados à mesa estáticos + Edgar entra na sala + Edgar circunda os pais estáticos enquanto ouve discussão + Edgar corre para porta por onde entrou e tenta abri-la + Câmara olha para trás e vê pais parados mais perto dele enquanto Irmã leva mão do Pai ao pescoço de Mãe + Câmara volta a Edgar + Edgar corre para a outra porta e tenta abri-la + Câmara aproxima-se das mãos de Edgar enquanto tenta abrir a porta</p> <p>ESTOURO de coisas a caírem</p>		PREP - 1H PAF - 18H05 DURAÇÃO - 25MIN	
8.2		int	noite	Palacete Pinto Leite	P.G.	eye level	fixo	Irmã	<p>AÇÃO Irmã está estática junta da porta + Irmã entra na sala de jantar + Edgar surge e percorre corredor + Edgar entra na sala de jantar</p>	<p>Começa com Irmã em plano e Edgar só surge depois dela entrar na sala</p>	PREP - 30MIN PAF - 19H00 DURAÇÃO - 15MIN	CENA 8 Master shot
8.1		int	noite	Palacete Pinto Leite	P.A. -> P.A.P	eye level	fixo	Edgar	<p>AÇÃO Edgar surge da escuridão e olha para Irmã</p>	<p>Câmara em foco no local do P.A.P - > começa desfocado</p>	PREP - 20MIN PAF - 19H35 DURAÇÃO - 15MIN	
DIA 2 Domingo 04/02/24												
12.6	INSERT	int	noite	FEP	P.P.	eye level	fixo	-	<p>INSERT Faca do crime</p>		PREP - 30MIN PAF - 17H00 DURAÇÃO - 10MIN	
12.3	INSERT	int	noite	FEP	P.P.	eye level	fixo	-	<p>INSERT Fotografia de Edgar em criança com os Pais verdadeiros</p>		PREP - 5MIN PAF - 17H15 DURAÇÃO - 10MIN	

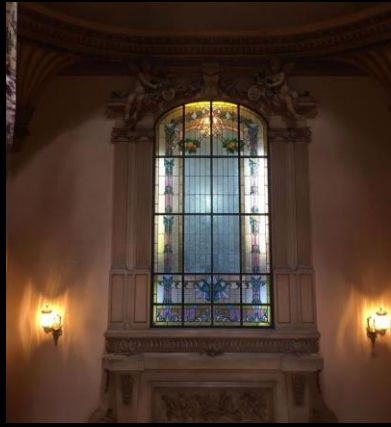
12.4	INSERT	Int.	noite	FEP	P.P.	eye level	fixo	-	INSERT Umbral		PREP - 5MIN PAF - 17H30 DURAÇÃO - 10MIN	
12.5	INSERT	Int.	noite	FEP	P.P.	eye level	fixo	-	INSERT Manequim feminino		PREP - 5MIN PAF - 17H45 DURAÇÃO - 10MIN	
12.7		int.	noite	FEP	m.g.p.	eye level	fixo	Edgar	ACÃO Edgar acorda + Edgar abre os olhos + Edgar respira suavemente		PREP - 35MIN PAF - 18H30 DURAÇÃO - 15MIN	
12.1		int.	noite	FEP	P.G.	waist level	dolly-in	Edgar; Pai; Mãe	ACÃO Edgar acorda suavemente Segundos depois, a Mãe entra em passo rápido Mãe chega junto de Edgar	Usar momento em que Mãe passa à frente da câmara e encobre Edgar para cortar para 12.2 (MARGAR PONTO)	PREP - 30MIN PAF - 19H15 DURAÇÃO - 20MIN	
12.2		int.	noite	FEP	P.G. - P.A.P.	waist level	dolly-in	Edgar	ACÃO Mãe entra + Mãe retira cateter e coroa + Mãe sai + Pai entra + Pai desliga rádio + Pai retira resultado de Umbral + Pai sai + Edgar ouve resultado + Olhar de Edgar torna-se ausente	Enquadramento inicial de Edgar e todos os adereços à sua volta -> enquadramento final P.A.P	PREP - 25MIN PAF - 20h00 DURAÇÃO - 15MIN	CENA 12 Master shot
DIA 3 Segunda 05/02/24												
10.1		int.	noite	Teatro ESMAE	P.A.	eye level (direção plateia)	tilt	Edgar; Irmã; Pai; Mãe	ACÃO Completa Edgar protege os olhos com as mãos + Pais estão sentados na plateia com figurinos de cena final + Edgar olha para a sua esquerda e vê os Pais a fazer vénias + Edgar volta-se para a frente e olha para o chão + Edgar sussura "calem-se, calem-se, calem-se..." + Edgar bate levemente na testa + Edgar levanta a cabeça e grita "CALEM-SE CABRÕES" + Edgar leva as mãos à cabeça e diz "parem, parem, parem, parem" + Irmã surge junto de Edgar + Edgar volta-se para Irmã + Diálogo entre Edgar e Irmã + Edgar ajoelha-se e agarra-se à cintura da Irmã + Edgar chora quando Irmã lhe diz pela segunda vez para terminar a história + Irmã roda os braços e projeta Edgar	JOKER SHOT Sequência inicia com PA das costas de Edgar e quando Edgar se ajoelha fazer tilt	PREP - 1H00 PAF - 11H00 DURAÇÃO - 20MIN	CENA 10 Master shot
10.3		int.	noite	Teatro ESMAE	O.T.S.	eye level	fixo	Edgar; Pai; Mãe	ACÃO Edgar olha para a sua esquerda e vê os Pais a fazer vénias + Edgar volta-se para a frente e olha para o chão + Edgar sussura "calem-se, calem-se, calem-se..." +	Mudança de figurinos	PREP - 30MIN PAF - 11H40 DURAÇÃO - 20MIN	
12H30/13H30												
10.4		int.	noite	Teatro ESMAE	P.G.	eye level	fixo	Edgar; Irmã; Pai; Mãe	ACÃO Edgar protege os olhos imediatamente + Edgar olha para a sua esquerda e vê os Pais a fazer vénias + Edgar volta-se para a frente e olha para o chão + Edgar sussura "calem-se, calem-se, calem-se..." + Edgar bate levemente na testa + Edgar olha levanta a cabeça e grita "CALEM-SE CABRÕES" + Edgar leva as mãos à cabeça e diz "parem, parem, parem, parem"	Filmado do primeiro piso, FOV projetor	PREP - 1H00 PAF - 15H00 DURAÇÃO - 15MIN	
10.2		int.	noite	Teatro ESMAE	G.P.	eye level	fixo	Edgar	ACÃO Edgar roda a cabeça e olha para trás + Edgar imobiliza na posição do quadro + Pais e Irmã estão na posição do quadro + Jarda de luz é ligada + Edgar protege os olhos imediatamente + Edgar olha para a sua esquerda e vê os Pais a fazer vénias + Edgar olha para a frente e para o chão + Edgar sussura "calem-se, calem-se, calem-se..." + Edgar bate levemente na testa + Edgar olha levanta a cabeça e grita "CALEM-SE CABRÕES" + Edgar leva as mãos à cabeça e diz "parem, parem, parem, parem"	mesma ação de 9.2	PREP - 30MIN PAF - 15H45 DURAÇÃO - 20MIN	
DESMONTAGEM + V.O												

DIA 4 Terça 06/02/24												
6.1 A/B/C		int	noite	Estudio TV ESMAD	P.G.	waist level	fixo	Edgar,Irmã,Mãe,Pai	<p>ACÃO Completa Mãe entra e cessa marcha (4.1) + Luzes acendem sobre rádio, ombreira, garrafeira + Mãe desloca-se até Pai e serve prato + Mãe desloca-se até manequim e serve prato + Mãe senta-se e serve-se + Mãe e Pai comem + Pai levanta-se + Pai abre garrafa + Pai grita com Mãe + Mãe e Pai ficam estéticos + Manequim estremece + Edgar entra no set + Edgar atira faca + Edgar tira garrafa das mãos de Pai + Edgar sai do set</p>	<p>REPETIR 3X (Arte Muda)</p> <p>- Mesa 1 - Mesa 2 - Mesa 3</p> <p>Fazer cada repetição c/ Mãe no sítio onde parou e já com luzes dos 3 adereços atrás acessa</p>	<p>PREP - 1H PAF - 9H00 DURAÇÃO - 1H</p>	<p>CENA 6 Master shot</p> <p>CENA 4 Master shot</p>
6.2		int	noite	Estudio TV ESMAD	P.A.T	eye level	pan	Irmã,Mãe,Pai; EDGAR	<p>ACÃO Completa Mãe entra e cessa marcha (4.1) + Luzes acendem sobre rádio, ombreira, garrafeira + Mãe desloca-se até Pai e serve prato + Mãe desloca-se até manequim e serve prato + Mãe senta-se e serve-se + Mãe e Pai comem + Pai levanta-se + Pai abre garrafa + Pai grita com Mãe + Mãe e Pai ficam estéticos + Manequim estremece + Edgar entra no set + Edgar atira faca + Edgar tira garrafa das mãos de Pai + Edgar sai do set</p>	<p>REPETIR 3X (Arte Muda)</p> <p>- Mesa 1 - Mesa 2 - Mesa 3</p> <p>acompanha ação da Mãe e depois acompanha ação de Edgar</p>	<p>PREP - 30MIN PAF - 10H30 DURAÇÃO - 1H</p>	
2.1		int	noite	Estudio TV ESMAD	P.G.	waist level	fixo	Irmã,Mãe,Pai	<p>ACÃO Completa Mãe entra + Mãe desloca-se até Pai e serve prato + Mãe desloca-se até manequim e serve prato + Mãe senta-se e serve-se + Mãe e Pai comem + Pai levanta-se + Pai abre garrafa + Pai grita com Mãe + Mãe e Pai ficam estéticos + Manequim estremece +</p>	<p>Sem arte sobre a mesa</p>	<p>PREP - 30MIN PAF - 12H00 DURAÇÃO - 20MIN</p>	<p>CENA 2 Master shot</p>
2.2		int	noite	Estudio TV ESMAD	P.A.T	eye level	pan	Irmã,Mãe,Pai	<p>ACÃO Completa Mãe entra + Mãe desloca-se até Pai e serve prato + Mãe desloca-se até manequim e serve prato + Mãe senta-se e serve-se + Mãe e Pai comem + Pai levanta-se + Pai abre garrafa + Pai grita com Mãe + Mãe e Pai ficam estéticos + Manequim estremece +</p>	<p>Sem arte sobre a mesa</p> <p>acompanha ação da Mãe</p>	<p>PREP - 15MIN PAF - 12H35 DURAÇÃO - 20MIN</p>	
13H00/14H00												
6.4		int	noite	Estudio TV ESMAD	P.A.T	contra picado	tilt	Pai	<p>ACÃO Completa Mãe entra + Mãe desloca-se até Pai e serve prato + Mãe desloca-se até manequim e serve prato + Mãe senta-se e serve-se + Mãe e Pai comem + Pai levanta-se + Pai abre garrafa + Pai grita com Mãe + Mãe e Pai ficam estéticos + Manequim estremece +</p>	<p>acompanha ação do Pai</p> <p>com garrafa</p>	<p>PREP - 20MIN PAF - 14H20 DURAÇÃO - 15MIN</p>	
2.4		int	noite	Estudio TV ESMAD	P.A.T	contra picado	tilt	Pai	<p>ACÃO Completa Mãe entra + Mãe desloca-se até Pai e serve prato + Mãe desloca-se até manequim e serve prato + Mãe senta-se e serve-se + Mãe e Pai comem + Pai levanta-se + Pai abre garrafa + Pai grita com Mãe + Mãe e Pai ficam estéticos + Manequim estremece +</p>	<p>acompanha ação do Pai</p> <p>sem garrafa</p>	<p>PREP - 5MIN PAF - 14H40 DURAÇÃO - 15MIN</p>	
2.3		int	noite	Estudio TV ESMAD	P.A.P	eye level	fixo	Irmã	<p>ACÃO Irmã olha para pais enquanto comem, com semblante jovial</p>		<p>PREP - 30MIN PAF - 15H30 DURAÇÃO - 15MIN</p>	
6.3		int	noite	Estudio TV ESMAD	P.A.P	eye level	fixo	Irmã	<p>ACÃO Irmã olha para pais enquanto comem, com semblante macabro</p>		<p>PREP - 5MIN PAF - 15H50 DURAÇÃO - 15MIN</p>	

13.3		int	noite	Estudio TV ESMAD	P.A.T. -> P.G.	eye level	dolly-out	Edgar	ACÃO Edgar sentado à mesa a olhar para ambos os lados a sorrir sozinho		PREP - 30MIN PAF - 16H35 DURAÇÃO - 20MIN	CENA 10 Master-shot
13.1		int	noite	Estudio TV ESMAD	P.P. -> P.A.P.	eye level	dolly-out	Edgar	ACÃO Edgar sentado à mesa a olhar para ambos os lados a sorrir sozinho		PREP - 15MIN PAF - 17H10 DURAÇÃO - 20MIN	
2.5		int	noite	Estudio TV ESMAD	INSERT	eye level	FIXO	MANEQUIM	INSERT MANEQUIM ESTREMECE 2 VEZES: - UMA COM MAIS INTENSIDADE (cena 6) - OUTRA COM MENOS INTENSIDADE (cena 2)		PREP - 15MIN PAF - 17H45 DURAÇÃO - 15MIN	
DIA 5 Quarta 07/02/24												
11.1		int	noite	Estudio TV ESMAD	P.G.	picado	fixo	Edgar	ACÃO Edgar cai no chão de costas + Irmã aproxima-se + Irmã dobra costas		PREP - 1H PAF - 11H00 DURAÇÃO - 15MIN	
11.2		int	noite	Estudio TV ESMAD	P.A.T.	contra-picado	fixo	Irmã	ACÃO Irmã sem cara entrega fala furiosa + Irmã ergue a mão aberta + Irmã volta a ter cara + Irmã entrega fala doce "EU MOSTRO-TE ENTÃO" + Irmã fecha a mão + Luz muda para azul + Irmã corre para cama	Programação DMX	PREP - 30MIN PAF - 11H45 DURAÇÃO - 15MIN	
11.3		int	noite	Estudio TV ESMAD	P.G.	eye level	fixo	Edgar; Irmã	ACÃO Irmã ergue a mão aberta + Irmã volta a ter cara + Irmã entrega fala doce "EU MOSTRO-TE ENTÃO" + Irmã fecha a mão + Luz muda para azul + Irmã corre para cama + Irmã enfi-se debaixo dos lençóis + Edgar levanta-se de costas para a porta + Edgar olha em redor + Luz vermelha pulsa atrás de si + Edgar olha para a luz + Luz cessa por momentos (2s) + Luz volta e ouve-se ESTRONDO + Edgar assusta-se + Edgar corre para porta + Edgar senta-se contra porta + Irmã corre para porta + Irmã senta-se junto de Edgar + Irmã entrega fala: + Edgar levanta-se a correr para rádio + Porta abre-se com estrondo + Irmã é projetada + Edgar pressiona botão do rádio	Programação DMX já com quarto montado	PREP - 45MIN PAF - 12H45 DURAÇÃO - 20MIN	CENA 11 Master-shot
13H30/14h30												
11.7		int	noite	Estudio TV ESMAD	P.A.P.	eye level (virado para cama)	fixo	Edgar; Irmã	ACÃO Edgar levanta-se de costas para a porta + Edgar olha em redor + Luz vermelha pulsa atrás de si + Edgar olha para a luz + Luz cessa por momentos (2s) + Luz volta e ouve-se ESTRONDO + Edgar assusta-se + Edgar corre para porta + Edgar senta-se contra porta + Irmã corre para porta + Irmã senta-se junto de Edgar +	Programação DMX	PREP - 30MIN PAF - 15H00 DURAÇÃO - 20MIN	
11.6		int	noite	Estudio TV ESMAD	P.A.	eye level (virado para porta)	fixo	Edgar	ACÃO Edgar levanta-se de costas para a porta + Edgar olha em redor + Luz vermelha pulsa atrás de si + Edgar olha para a luz + Luz cessa por momentos (2s) + Luz volta e ouve-se ESTRONDO + Edgar assusta-se + Edgar corre para porta + Edgar senta-se contra porta + Irmã corre para porta + Irmã senta-se junto de Edgar	Programação DMX	PREP - 30MIN PAF - 15h50 DURAÇÃO - 20MIN	

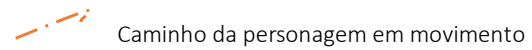
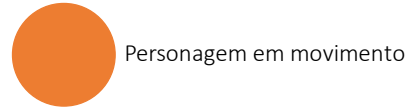
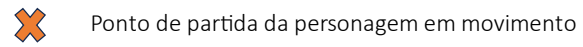
11.10		int.	noite	Estúdio TV ESMAD	P.P.	eye level	fixo	Edgar	<u>INSERT</u> Luz vermelha pulsa sobre o umbral + Luz cessa por momentos (2s) + Luz volta a acender	Programação DMX	PREP - 20MIN PAF - 16h30 DURAÇÃO - 15MIN
11.8		int.	noite	Estúdio TV ESMAD	P.A.P.	eye level	fixo	Edgar; Irmã	<u>AÇÃO</u> Irmã entrega falas	se não houver tempo fazer cobertura no 11.6	PREP - 30MIN PAF - 17h15 DURAÇÃO - 20MIN
11.9		int.	noite	Estúdio TV ESMAD	insert	eye level	fixo	Edgar	<u>AÇÃO</u> Edgar levanta-se e corre para rádio + Porta abre-se com estrondo + Irmã é projetada + Edgar pressiona botão do rádio	POV rádio	PREP - 30MIN PAF - 18H35 DURAÇÃO - 25MIN

Anexo H – Esquemas de blocking



BLOCKING

Legenda

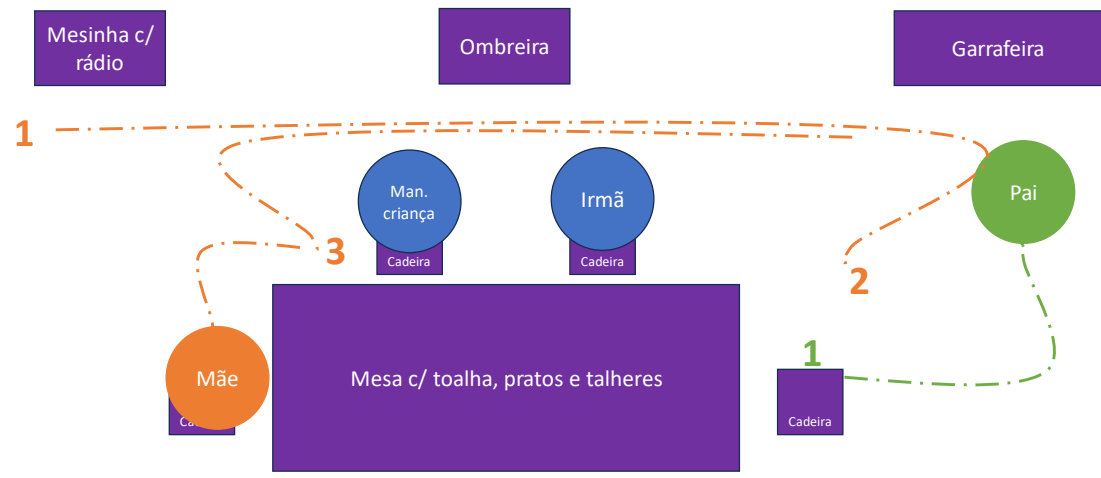


CENA1

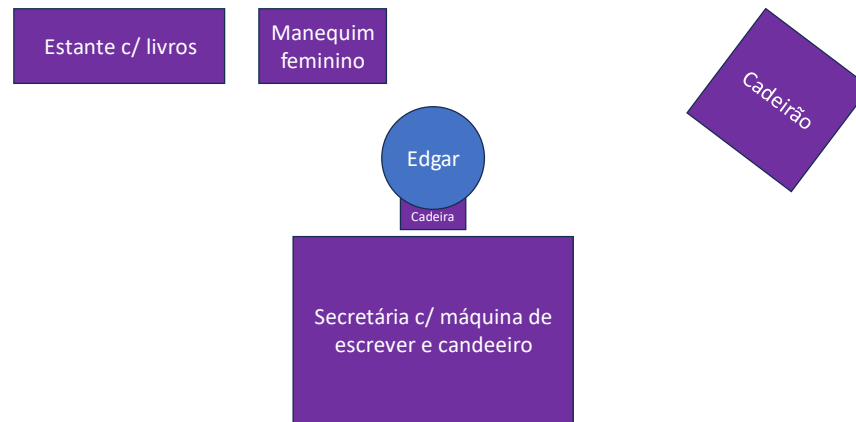


Vital

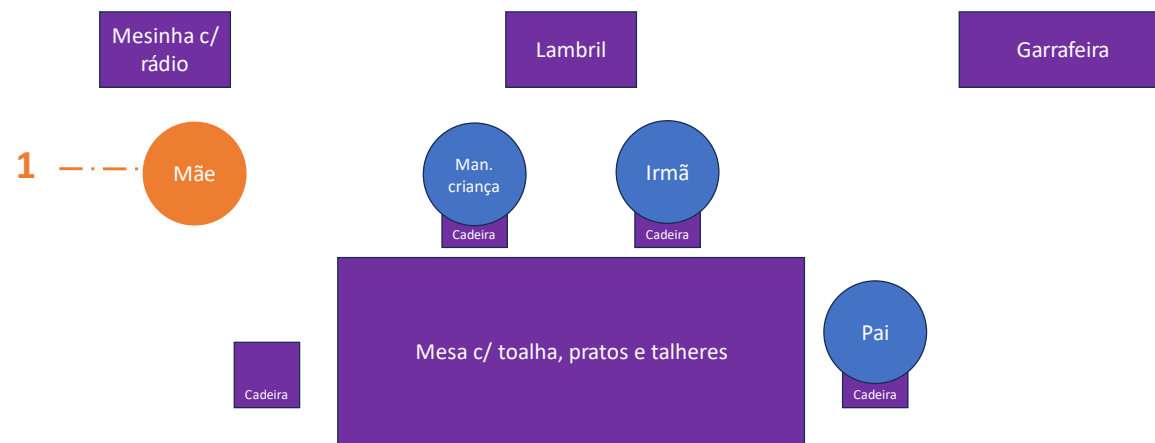
CENA 2



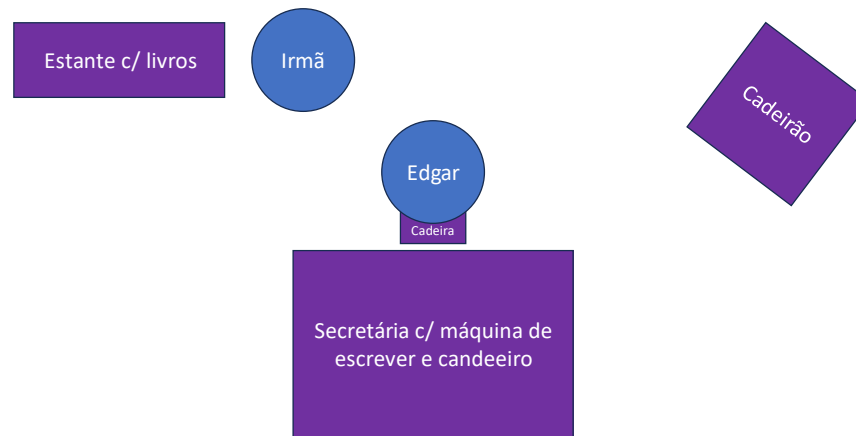
CENA 3



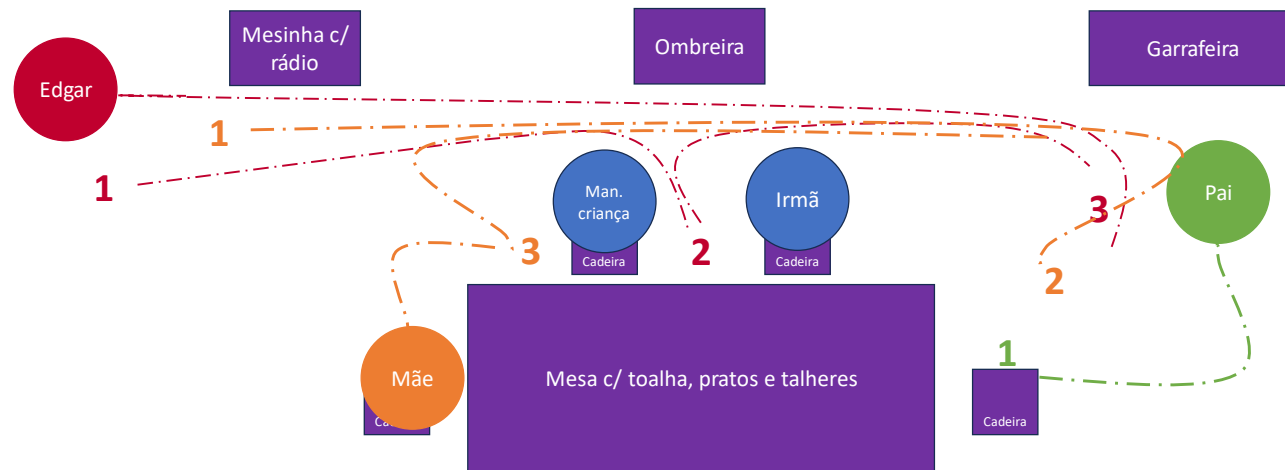
CENA 4



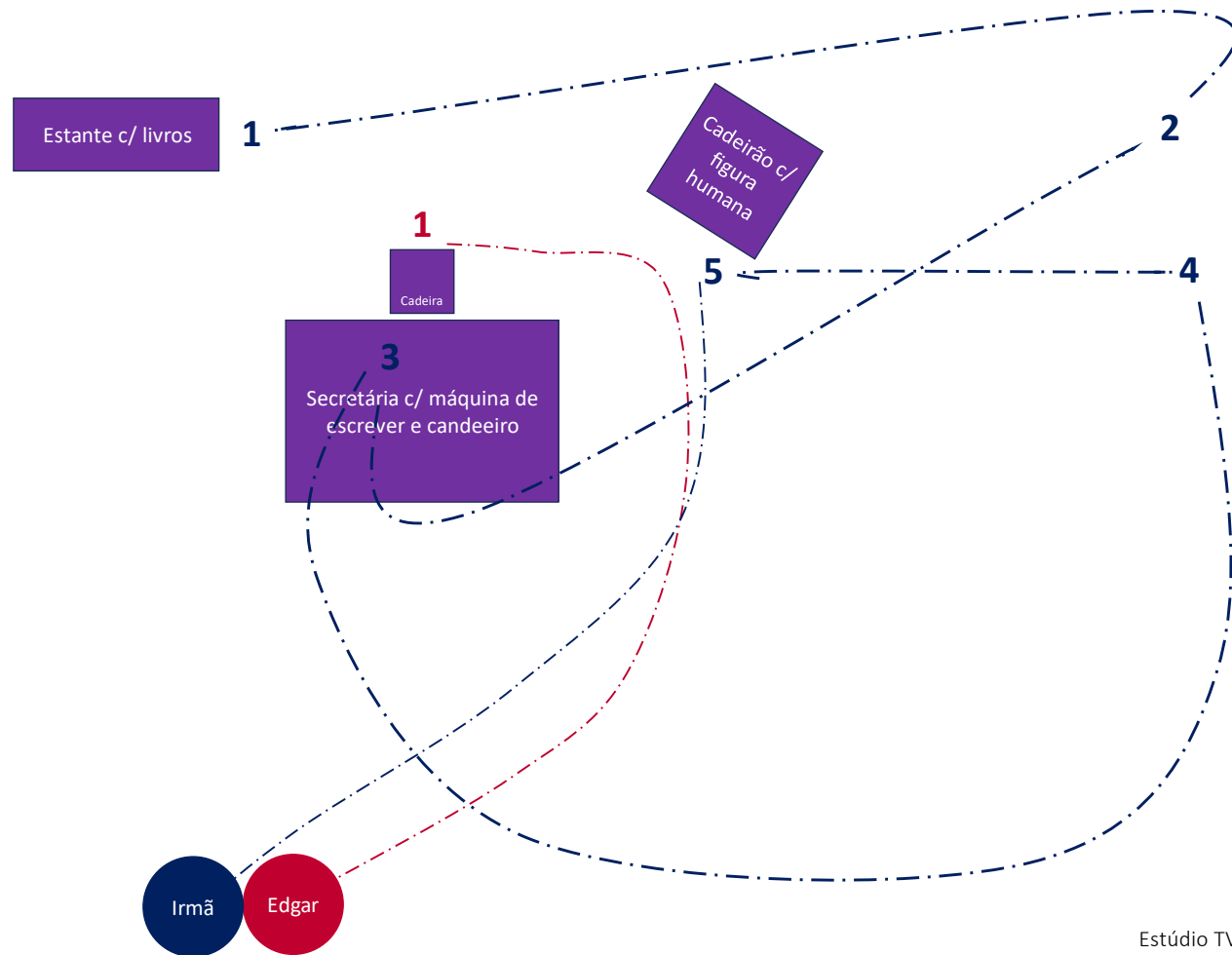
CENA 5



CENA 6



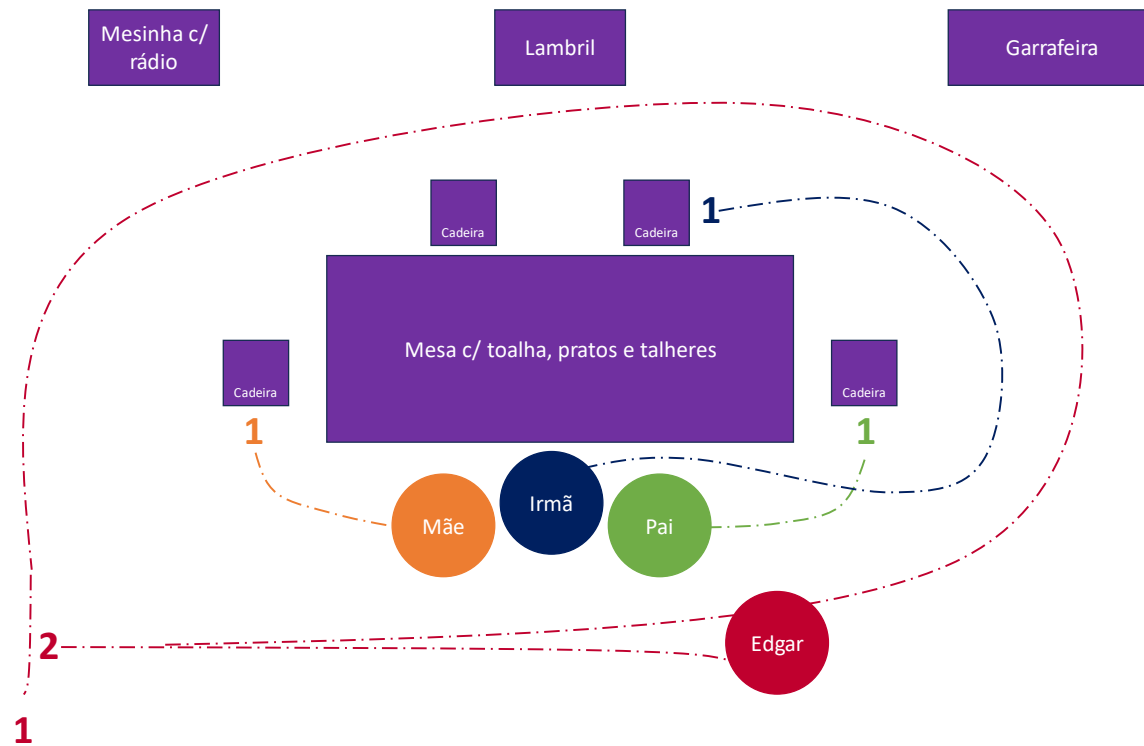
CENA 7



CENA 8



CENA 9



CENA 10_A

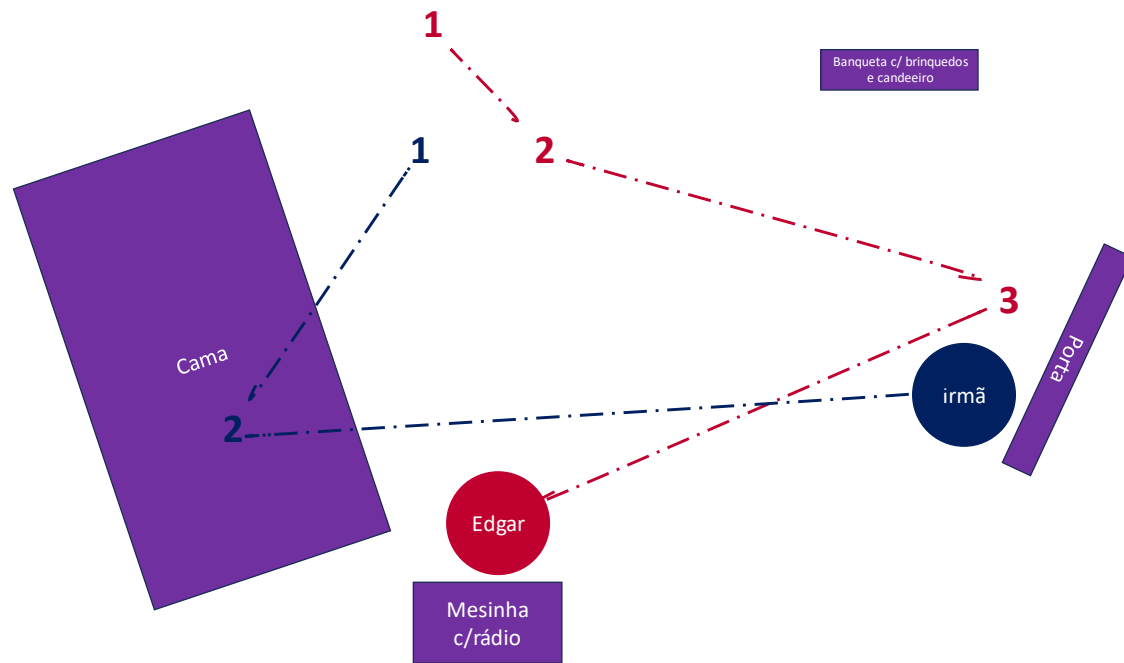
Plateia



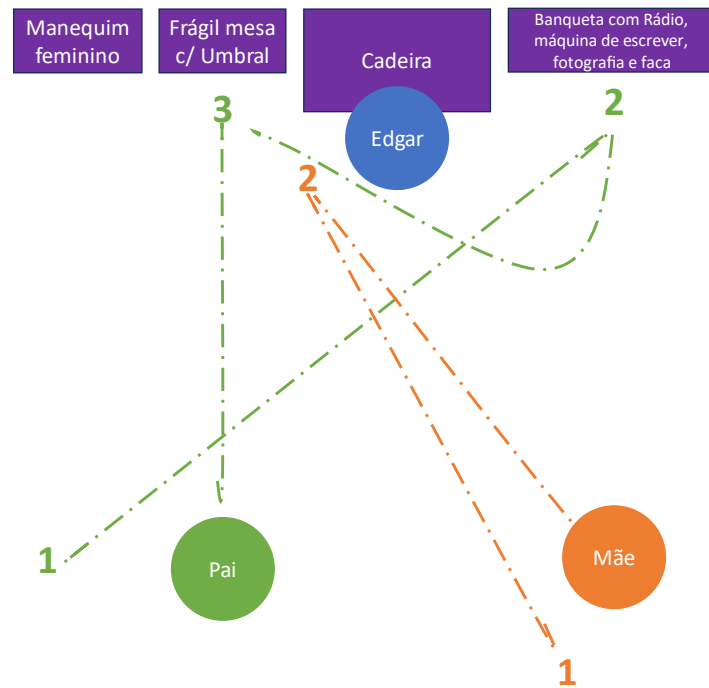
CENA 10_B



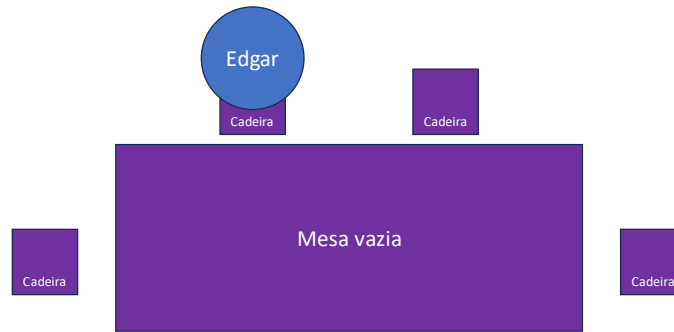
CENA 11



CENA 12



CENA 13

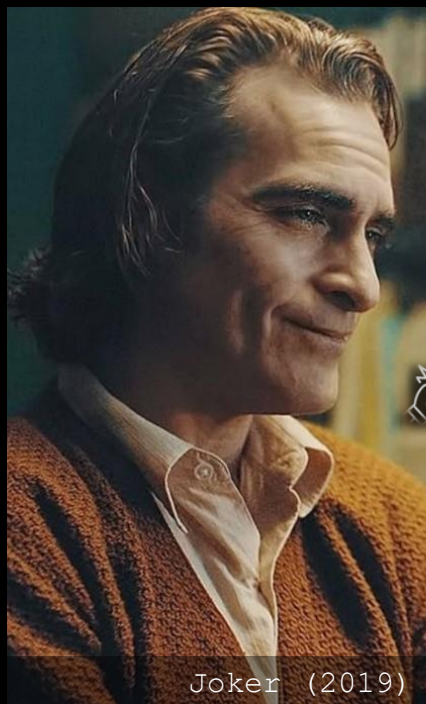


CENA 14

Vitral

Anexo I – Direção de atores: materiais de apoio a sessão com “Pais”

Personagens



Joker (2019)

Edgar



The Bad Seed (1956)

Irmã
Umbral



Outlander (2014 -)

Pai
Departamento de análise de dados
morais do ministério da justiça



Penny Dreadful (2014)

Mãe
Médica psiquiatra responsável
pelo processo médico de regressão
emocional conduzida

Os PAIS

CRIME -> morte do Pai



Pai

AtoI
AtoII

Outlander (2014 -)

AtoIII

Departamento de análise de dados morais do ministério da justiça



Mãe

AtoI
AtoII

Penny Dreadful (2014)

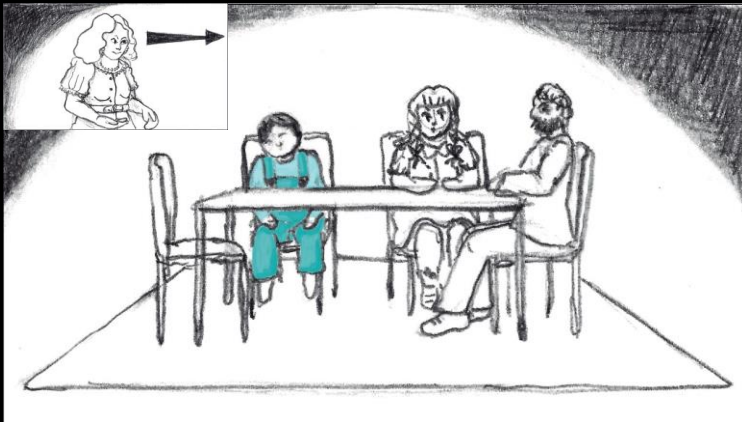
AtoIII

Médica psiquiatra responsável pelo processo médico de regressão

ATO I

as simulações

Simulação 1

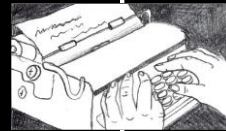


CENA 2

- Edgar em controlo
- Edgar tenta controlar diálogo do Pai com poesia (controla forma mas não conteúdo) "Photomaton & Vox"
- Umbral contraria defesa de Pai, inserindo factos do crime
- Umbral é mais agressivo pela Mãe com ataques diretos
- Umbral quebra personagem do Pai e desfere derradeiro ataque (Sigmund Freud)
- Edgar reage através de estática e imobilizando personagens



CENA 3



CENA 5

Simulação 2



CENA 4 e 6

- Edgar começa a perder controlo
- Semblante dos Pais torna-se sério
- Umbral introduz cada vez mais adereços, incluindo a faca
- Umbral quebra personagem do Pai e da Mãe quando desfere derradeiro ataque (Sigmund Freud)
- Edgar reage através da estática e imobilizando personagens
- Edgar entra em cena para fisicamente rejeitar adereços

ATO II

o quadro

Morte do Pai

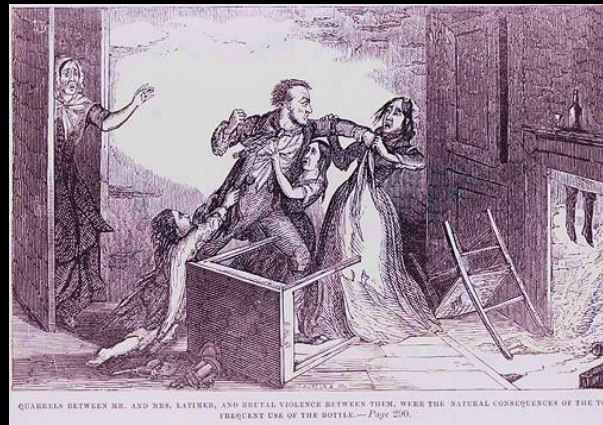


CENA 7



CENA 8

TRAUMA I



CENA 9



- Edgar é confrontado com sala e discussão real
- Edgar consegue controlar movimentos dos Pais mas não som
- Controlo físico do Umbral (pela Irmã) dos Pais
- Recriação do quadro "Quarrels between Mr. and Mrs. Latimer" de 1871

ATO II

o teatro



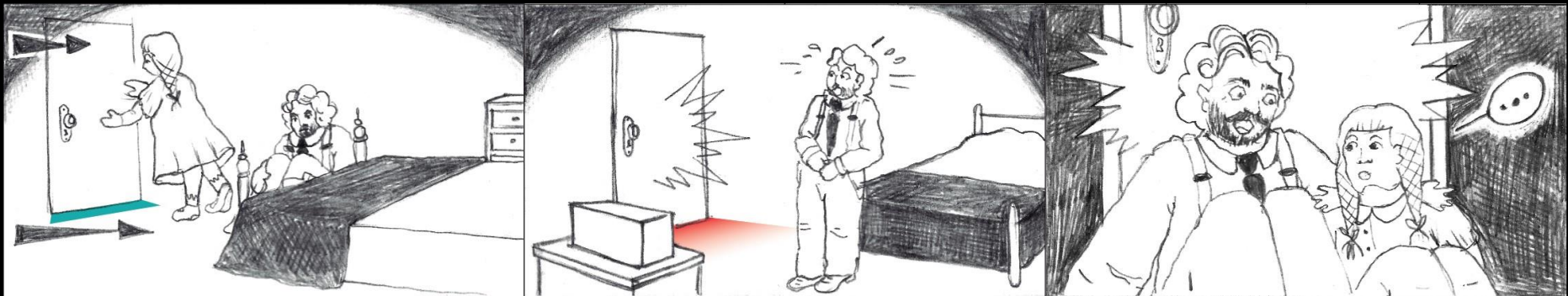
CENA 10

- Edgar tenta terminar a história simulando final da "peça"
- Pais fazem vénias para plateia invisível
- Pais (versão tribunal) observam da plateia
- Primeira quebra de Edgar e em seguida tentativa de ludibriar Umbral
- Umbral exige aprofundar regressão -> agressividade física com Edgar

ATO II

o quarto

TRAUMA II



CENA 11

- Umbral recria quarto de infância com adereços
- Sons do Pai (luz vermelha) atrás da porta são audíveis
- Umbral conduz Edgar ao *trigger* mais eficaz - RÁDIO

ATO III

O tribunal



CENA 12

- Edgar é desligado do Umbral pela Mãe
- Pai proclama a juíz conclusão do Umbral (não audível)
- Edgar é sentenciado

Anexo J – Ficha Técnica

Elenco

Edgar	DANIEL SILVA
Mãe	DIANA SÁ
Pai	JOÃO MELO
Irmã	SARA MACHADO
Edgar (criança)	AFONSO MADEIRA
Pai (fotografia)	RICARDO M. LEITE
Mãe (fotografia)	DULCE CATARINA RIBEIRO

Equipa técnica

Realização e Argumento	MIGUEL ANDRADE
Assistente de realização	RICARDO M. LEITE
Anotação	ANA SOUSA
Montagem	JOÃO CUNHA MARIA CÂNDIDA
Direção de Produção	DIOGO FERREIRA
Chefe de Produção	SARA MATOS CRUZ
Assistente de Produção	GABRIELA MORAIS
Direção de Fotografia	MIGUEL TEDIM SILVA
Consultora de Fotografia	DULCE CATARINA RIBEIRO
Assistente de câmara	ANDRÉ MAIA
Gaffer	JOANA VALENTE
Assistente de iluminação	ANA GANDARA
Operador de teia	MÁRIO CARDOSO
Direção de Som	LURDES OSSWALD
Assistente de Som	MARTA MOTA
Supervisor de pós-produção sonora	GUILHERME MARTA
Pós-produção sonora	XIBITA productions
Sound design	GUILHERME MARTA
Foley	GUILHERME MARTA SARA MACHADO
Gravação de voice-offs	PEDRO MOTA
Banda sonora original por	HENRIQUE MESQUITA
Soprano	ISA RODRIGUES
Canto mongol	BRUNO CARVALHO
Guitarra	GUILHERME COSTA
Saxofone	ALFREDO RAFAEL
Mistura e masterização de banda sonora	HENRIQUE MESQUITA SARA MACHADO

Captação	TIAGO LEONOR
Direção de Arte	ANA ABELHA
Assistente de Arte	RITA MOREIRA
Assistente de figurinos	CLARICE COSTA
Maquilhagem e cabelos	ALEXANDRA SANTOS
VFX	NUNO COSTA
Color grading	VASCO ARAÚJO
Making-of	RÚBEN PINHO
Redes sociais e behind-the-scenes	ANA CARNEIRO
Storyboard	INÊS ALECRIM
Design	ANDRÉ MAIA
Poster	MIGUEL TEDIM SILVA
	DULCE CATARINA RIBEIRO
Docentes orientadores ESMAD	FILIPE LOPES
	FILIPE MARTINS
	JOSÉ ALBERTO PINHEIRO
	JOSÉ QUINTA FERREIRA
	MARIA JOÃO CORTESÃO
	PEDRO AZEVEDO
Apoio financeiro de	INSTITUTO DO CINEMA E DO AUDIOVISUAL
Apoio à produção	XIBITA productions
	RAW Filmes
	Associação de Estudantes ESMAD
	Escola Superior de Media Artes e Design
	Agente a Norte
	Cabeça no ar, Pés na terra
	Escola Superior de Música e Artes do Espetáculo
	Porto Business School
	Casa do Campo Pequeno
	Faculdade de Economia da Universidade do Porto
	Teatro Helena Sá e Costa