

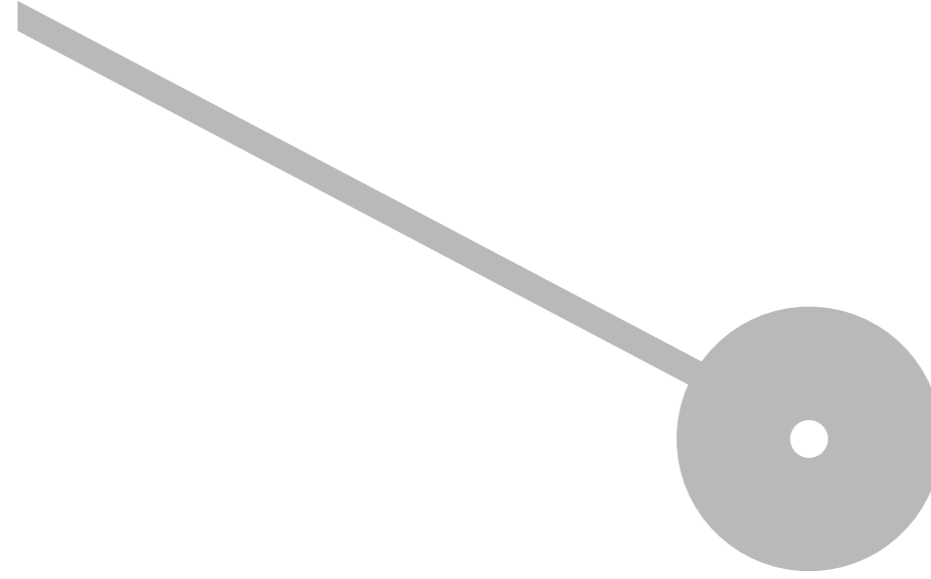
A morte e as suas Sucessivas Representações:
Argumento e Realização da curta-metragem
"A Felicidade e Coisas Mórbidas"
Débora Susana Mendes Gonçalves

10/**2021**

Débora Susana Mendes Gonçalves A morte e as suas Sucessivas Representações:
Argumento e Realização da curta-metragem "A Felicidade e Coisas Mórbidas"

A morte e as suas Sucessivas
Representações: Argumento e
Realização da curta-metragem "A
Felicidade e Coisas Mórbidas"
Débora Susana Mendes Gonçalves

10/**2021**



Politécnico do Porto
Escola Superior de Media Artes e Design

Débora Susana Mendes Gonçalves

**A morte e as suas Sucessivas Representações:
Argumento e Realização da curta-metragem "A Felicidade e Coisas Mórbidas"**

Trabalho de Projeto
**Mestrado em Comunicação Audiovisual –
Especialização em Produção e Realização Audiovisual**
Orientação: Prof. Doutor Filipe Martins
Coorientação: Prof. Dr. Pedro Azevedo

Vila do Conde, 30 de setembro de 2021

Débora Susana Mendes Gonçalves

**A morte e as suas Sucessivas Representações:
Argumento e Realização da curta-metragem "A Felicidade e Coisas Mórbidas"**

Trabalho de Projeto
Mestrado em Comunicação Audiovisual –
Especialização em Produção e Realização Audiovisual

Membros do Júri

Presidente
Olívia Marques da Silva
Presidente da Escola Superior de Media Artes e Design

Orientador
Carlos Filipe Ribeiro Duarte Martins
Professor Adjunto da Escola Superior de Media Artes e Design

Coorientador
Prof. Dr. Pedro Azevedo
Professor Escola Superior de Media Artes e Design

Arguente
João Sousa Cardoso
Professor Associado da Universidade Lusófona de Lisboa

Vila do Conde, Outubro de 2021

AGRADECIMENTOS

Ao encerrar o desafiante capítulo que é a obtenção de um novo grau académico, começo por agradecer aos dois professores que me proporcionaram o desenvolvimento de um trabalho que há muito me era aliciante.

Obrigada ao professor Filipe Martins pela partilha de referências, troca de saberes e pelos estímulos constantes para que o trabalho se tornasse cada vez mais e melhor.

Obrigada ao professor Pedro Azevedo pelo interesse e acompanhamento permanentes, nos diferentes momentos de produção do filme, e pela presença fundamental ao longo dos dois últimos anos.

Obrigada ao Artur Caldas pela amabilidade, pela confiança e pelo apoio em forma de matéria que permitiu financiar o filme.

Obrigada ao Fernando Cabral pela amizade, pelo apoio e pela ajuda imprescindível ao longo de todo o processo.

Obrigada à Elsa Cerqueira, minha professora e amiga, que me permitiu ver no cinema um caminho.

Obrigada à minha equipa e aos Amigos que disseram sim a esta maravilhosa aventura.

RESUMO ANALÍTICO

O ensaio aqui desenvolvido resulta de um raciocínio circular em torno de três questões. A primeira “O que é a morte?”, seguida por: “Porque é que devemos pensar na Morte?”, “Como é que devemos representar a morte?” A morte é o grande enigma da humanidade, e para nenhuma das questões existe uma resposta efetiva, e, por isso, ao longo deste ensaio são apresentadas apenas sugestões que podem guiar a uma possível resolução. Na primeira parte as tentativas de resposta baseiam-se no conceito *Memento Mori*. Desde a resposta filosófica dada na obra Fédon de Platão, à análise de algumas pinturas de Caravaggio e Jacques-Louis David, é possível depreender a morte como uma inevitabilidade que compreende uma profunda motivação artística. No cinema, o interesse foi motivado pela filmografia do realizador sueco, Roy Andersson, que de modo ímpar sugere uma análise de todas as questões, e inspirou o desenvolvimento da curta-metragem *A Felicidade e Coisas Mórbidas*, cujo processo criativo é motivo de reflexão na segunda parte do ensaio.

Palavras-Chave: Cinema. Pergunta. Memento Mori. Roy Andersson. Processo Criativo;

ABSTRACT

The essay developed here results from circular reasoning around three questions. The first “What is death?”, followed by: “Why should we think about Death?”, “How should we represent death?” Death is the great enigma of humanity, and none of the questions has an effective answer, and, therefore, throughout this essay, there is the only probability that can guide to a possible resolution. In the first part how the definition of response is based on the Memento Mori concept. From the philosophical answer given in Plato's Phaedo to the analysis of some paintings by Caravaggio and Jacques-Louis David, it is possible to understand death as an inevitability that comprises a profound artistic motivation. In cinema, the interest was motivated by the filmography of the Swedish director, Roy Andersson, who is an incomparable way analysis of all the issues, and inspired the development of the short film *A Felicidade e Coisas Mórbidas*, whose creative process is a reason for reflection in the second part of the essay.

Keywords: Cinema. Question. Memento Mori. Roy Anderson. Creative Process.

ÍNDICE

INTRODUÇÃO.....	13
PARTE 1 – ESTADO DE ARTE.....	14
CAPÍTULO 1 – MEMENTO MORI.....	15
1.1 – CONTEXTUALIZAÇÃO TEÓRICA	15
CAPÍTULO 2 – ROY ANDERSSON	23
2.1 – O TEATRO DO ABSURDO.....	28
2.2 – O REALISMO FORMAL DE ROY ANDERSSON.....	32
PARTE 2 – ESTUDO PRÁTICO: A FELICIDADE E COISAS MÓRBIDAS	36
CAPÍTULO 3 – PRÉ-PRODUÇÃO.....	37
3.1 – ISTO NÃO É UM ROY ANDERSSON	37
3.2 – ARGUMENTO	38
3.3 – MOODBOARD & STORYBOARD – CONCEÇÃO DE MOMENTOS	41
CAPÍTULO 4 – PRODUÇÃO	44
4.1 – REALIZAÇÃO	44
4.2 – A PERFORMANCE DENTRO DO QUADRO/PLANO	47
CAPÍTULO 5 – PÓS-PRODUÇÃO	48
5.1 – MONTAGEM.....	48
5.2 – CORREÇÃO DE COR	50
5.3 – DIVULGAÇÃO E DISTRIBUIÇÃO	50
CONCLUSÃO	51
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	53
REFERÊNCIAS FÍLMICAS.....	54
ANEXOS.....	55

Lista de Figuras

Figura 1- A Morte de Sócrates, Jacques-Louis David, 1787.....	16
Figura 2 – Two Ways of Life (Oscar Rejlander, 1857)	25
Figura 3 – Fred Scott. Being a Human Person (2020) 14'45”	26
Figura 4– Fred Scott. Being a Human Person (2020) 14'50”	27
Figura 5 - “Retrato da Jornalista Sylvia von Harden”(1926).....	29
Figura 6 - Fotografia de repérage	41
Figura 7 - frame "A Felicidade e Coisas Mórbridas" (7'29")	41
Figura 8 - frame "A Felicidade e Coisas Mórbridas" (1'22").....	42
Figura 9 - “A Morte de Marat” (1793) de Jacques-Louis David	42
Figura 10 - “A Morte de Marat” (1793) de Jacques-Louis David	42
Figura 11 - frame "A Felicidade e Coisas Mórbridas" (1'29").....	42
Figura 12- "A Morte da Virgem” 1604-1606. Caravaggio.....	43
Figura 13 - frame "A Felicidade e Coisas Mórbridas" (12'13")	43

INTRODUÇÃO

Embora tenha sido movido por um conjunto de questões, este ensaio não procura responder a nenhuma pergunta. Em vez disso, descose-se num conjunto de reflexões que foram sendo estabelecidas ao longo do processo criativo da curta-metragem *A Felicidade e Coisas Mórbidas*.

O decurso do trabalho foi motivado por um encantamento e fascínio em torno da problemática da morte, apresentando-lhe vários porquês. A filosofia está na origem de todas as perguntas e, por isso, foi dela que partiu o estudo. A partir da obra *Fédon* de Platão que estabelece a compreensão da morte como uma inevitabilidade que deve ser aceite com naturalidade e nunca temida, o estudo da fatalidade foi delimitado, concluindo que o “o filósofo não deve temer a morte”.

O aprofundamento deste ensaio incide sobre o conceito *memento mori*, ou seja, lembra-te que és mortal. Tornou-se então fundamental abordar e aperfeiçoar o entendimento sobre o conceito para a partir dele presumir a desilusão de ser humano.

Roy Andersson, o realizador sueco cuja obra é uma reflexão sobre a existência, debate também a questão porque é que pensamos na morte, concluindo em grande parte nos seus filmes que a morte é a resolução do mal. Para compreender a obra de Andersson numa dimensão cinematográfica são abordados dois autores fundamentais: Bazin e Kracauer. Através das teorias realista e formalista do cinema propostas pelos dois teóricos são desenvolvidas as opções estéticas e narrativas de Andersson, bem como as suas influências que remontam ao neorrealismo italiano e à preponderância da pintura expressionista de Otto Dix.

Todo o trabalho de pesquisa realizado no sentido de aprimorar a curta-metragem, tendo como base uma metodologia teórico-prática que se verificou através da revisitação de alguns filmes, da leitura de textos fundamentais para a história do cinema e a análise da representação da morte na pintura. A abordagem metodológica teve repercussões no resultado prático do argumento, realização e montagem do filme *A Felicidade e Coisas Mórbidas* e na escrita deste ensaio.

PARTE 1 – ESTADO DE ARTE

“Símbolos de Sofrimentos, como o instantâneo do rapazinho do gueto de Varsóvia em 1943, de mãos no ar, a ser conduzido para o transporte que o levará ao campo de extermínio – podem ser usadas como *memento mori*, como objetos de contemplação para aprofundar o nosso sentido de realidade; como ícones seculares, se se preferir.” (Sontag, 2004)

CAPÍTULO 1 – MEMENTO MORI

1.1 – CONTEXTUALIZAÇÃO TEÓRICA

O *Memento Mori* versa o instante de consciência em que a humanidade abarca a certeza impreterível de que há um fim, e que esse fim, ou desfecho, é a morte. Quando traduzida do latim a expressão significa: “*Lembra-te que és mortal.*”¹

Lembrar a morte como inevitabilidade e garantia é uma prática comum na tradição filosófica denominada por estoicismo. A prática estoica teve início na Grécia Antiga, cerca de 300 A.C, e coloca o homem e a moral no centro da doutrina. Relacionada com um entendimento da vida que compreende a noção de temporalidade, delimita a percepção de que a existência humana se sustenta por ciclos que se repetem e que regressam à forma original. Morrer é uma consequência natural de viver, e, por isso, o Homem deve viver de forma calma e racional. Assim como afirma Seneca, “*Let us prepare our minds as if we’d come to the very end of life. Let us postpone nothing. Let us balance life’s books each day. ... The one who puts the finishing touches on their life each day is never short of time.*”

Uma interpretação da proposta estoica é a anuência natural da fatalidade, porém, a morte é, para além de um dos maiores medos, um absoluto enigma para a humanidade. Esse é um dos motivos pelos quais foi, ao longo dos séculos, alvo de muitas apreciações e análises. De entre várias tentativas de a compreender, adiar ou negar, diversos homens e mulheres tem procurado conectar-se ou entender-se sobre a fatalidade.

O que é a morte? Esta é uma das perguntas fundamentais na obra *Fédon* de Platão. O filósofo da antiguidade clássica, discípulo de Sócrates e professor de Aristóteles inteirou-se sobre uma extensa variedade de assuntos. A busca de Platão pelo conhecimento e pela verdade fundou a base da Filosofia Ocidental, em grande parte influenciado pelo método socrático, um sistema de perguntas e respostas que

¹ https://www.lexico.com/definicion/memento_mori Acedido a 20/2/2021

cria essencialmente um diálogo em torno de um determinado assunto e que, na exaustividade da discussão, não deve manter incertezas nem suscitar a dúvida.

A estreita relação entre ambos os pensadores, professor e discípulo, levou Platão a procurar evitar a sentença à morte de Sócrates e, não lhe tendo sido possível poupar Sócrates do julgamento, engrandece o desfecho fatal do mentor em Fédon.

Em forma de peça/diálogos, a morte de Sócrates no ano de 399 A.C. é descrita de forma heroica. Sócrates terá consagrado as suas últimas horas a convencer a plateia, convocada a assistir ao seu envenenamento, de que a alma é imortal e que, por isso, o filósofo não deve temer a morte. Para Sócrates, filosofar é aprender a morrer, e a morte é simplesmente a separação do corpo e da alma. O filósofo que não se identifica com o corpo não deve temer morrer. “Embora os homens não o percebam, é possível que todos os que se dedicam verdadeiramente à Filosofia, a nada mais aspirem do que a morrer e a estarem mortos. Sendo isso um facto, seria absurdo, não fazendo outra coisa o filósofo toda a vida, ao chegar esse momento insurgir-se contra o que ele mesmo pedira com tal empenho e em pós do que sempre se afanara.” – (Fédon. 64 a)



Figura 1- A Morte de Sócrates, Jacques-Louis David, 1787

Se filosofar é aprender a morrer, como afirma Sócrates, então a arte e a criação artística também o podem ser. A arte tem, tal como a filosofia, uma

dimensão transcendental, profundamente reflexiva, e um estreito laço com a consciência de fugacidade e de fragilidade da vida.

As questões a que Sócrates e Platão procuram responder nos seus discursos e pensamentos são universais e, talvez, para além dos filósofos e pensadores, são os artistas os que demais se debruçam sobre elas. A pensar, a descodificar e, essencialmente, a procurar conhecer para posteriormente representar.

A história da arte pode ser encarada de um ponto de vista taciturno, sendo possível encontrar nela um depósito incomensurável de obras que traduzem a consciência, a certeza e a aceitação de que há um fim para todos. A prática artística assume também uma especificidade que a torna *sui generis*; a possibilidade de demonstrar na primeira pessoa o princípio “Vou morrer”. É frequente vislumbrar, nas variadíssimas expressões que a arte assume, a projeção que o autor/artista faz da sua própria morte.

Descrito pelo Tate, Museu Nacional de Arte Moderna do Reino Unido, o *memento mori* pode ser projetado na arte de forma a relembrar o espectador da sua brevidade, vulnerabilidade e mortalidade. Na arte, especialmente na pintura, os elementos mais utilizados para anunciar o *memento mori* são: caveiras, natureza morta, velas, ampulhetas, entre variadíssimos outros componentes, algumas vezes relacionados também com cerimónias fúnebres. Grande parte dos autores/artistas manifestam inclusive um forte interesse em retratar a humanidade morta, o pós-desfecho.

Até ao surgimento da Fotografia e do Cinema, a Pintura e a Escultura desempenharam uma função basilar na demonstração da figura humana em vida, morte, e a caminhar para se tornar morte.

“No ano 77 depois do nascimento de cristo, Plínio escreveu na sua obra “História Natural”, que “sabemos muito pouco sobre o nascimento da pintura”². Segundo a sua reflexão a arte da pintura teve como início o exercício do contorno de sombras. Esta noção de Plínio levou Victor I. Stoichita em “A Short History of the Shadow” (1997)³, a concluir, que na génese da pintura estaria a primeiríssima vez que o

² (Plínio, História Natural, 77 d.c)

³ (Stoichita, Victor I, A Short History of the Shadow, 1997)

⁴ (Gonçalves, Débora, O Contraste Como Personagem no Cinema de Pedro Costa e Regina Pessoa, 2020)

homem se apercebeu da sua sombra quando circunscrito entre as linhas delimitadoras da luz.” (GONÇALVES, Débora, 2020)

Ao longo dos vários séculos foram centenas os artistas que procuraram representar a morte nas suas respetivas obras. E, se em alguns casos, essa mesma representação era simbólica e metafórica, muitos outros autores e artistas procuraram representá-la de forma literal e fidedigna.

Caravaggio, mestre do chiaroscuro ⁴, detentor de uma extensa e profunda obra, pintou, essencialmente, cenários de cariz religioso e episódios bíblicos. Grande parte das suas obras incidem sobre episódios fatídicos para figuras ilustres, como por exemplo, João Batista, (*The Beheading of St John the Baptist (1608)*), Golias (*David with the Head of Goliath (1610)*), Holofernes (*Judith Beheading Holofernes, 1607*), e S. Pedro (*St. Peter's Crucifixion, 1600*). Da sua extensa criação, uma das obras mais controversas de Caravaggio é “A Morte da Virgem”, um óleo sobre tela, de 369 por 245 cm, levada a cabo entre os anos de 1604 e 1606. Perito em aproximar o sagrado do profano, Caravaggio demonstra a morte de Maria, mãe de Jesus, de uma forma tão sublime quanto tenebrosa, capaz de demonstrar o quão dramática e cruel é a realidade. Rodeada por aqueles que se crê serem os apóstolos e que choram a sua morte. Maria é representada de forma comum e hodierna, está prostrada, inanimada, despenteada, e inclusivamente, inchada, sob um fundo particularmente visceral. Considera-se que terá sido uma prostituta que se afogara na véspera do início da pintura a servir de modelo ao quadro, daí os seus contornos e semblantes ultrarrealistas.

Uma das principais características de Caravaggio é a componente dramática. O artista excluía a possibilidade de representar os episódios em cenários idílicos, tendo optado na maioria da sua obra por retratar espaços, situações e pessoas que lhe eram familiares. Isso significava, muitas vezes, a representação de caves, locais com pouca luz, na grande maioria das vezes, iluminados por velas.

⁴ Chiaroscuro – Claro-Escuro (do italiano chiaro, “luz” e scuro, “escuro”), é uma técnica muito utilizada na pintura renascentista do século XV para captar o contraste entre a luz e a sombra perante um objeto, simulando volume.

A obra “A Morte da Virgem”, inicialmente encomendada por Laerzio *Alberti Cherubini*, advogado do papa, para a capela da igreja das Carmelitas de Santa Maria em Roma, foi recusada quando finalizada pela sua representação não digna e infiel da figura de Maria. Depois de ter pertencido a várias famílias da aristocracia europeia, a obra faz atualmente parte da exposição permanente no Museu do Louvre.

E, se por um lado, Caravaggio procurou sobretudo reproduzir os mártires religiosos, por outro, e durante a revolução francesa, Jacques-Louis David retratou os mártires políticos que mais tarde viriam a vingar a república. Até ao período revolucionário, David debruçara-se, essencialmente pela pintura de episódios clássicos, como é o caso da morte de Sócrates (cf. Fig.1). No entanto, e contrariando a sua genealogia aristocrata, David tornou-se num dos principais defensores da revolução e um membro acérrimo dos jacobinos.

Em exposição nos Museus Reais das Belas Artes da Bélgica está “A Morte de Marat” (1793), um óleo sobre tela, de 165 cm por 128 cm. Marat, um jornalista revolucionário e amigo de David foi morto a 13 de julho de 1793, às mãos de Charlotte Corday, uma jovem defensora da monarquia, que o surpreendera durante o banho. Pela ligação fraterna entre Jacques-Louis David e Marat, a pintura é, ao contrário da obra de Caravaggio, uma representação enternecida da morte, sendo possível depreender um semblante harmonioso, comovente e vitimizado no rosto de Marat.

Pelas suas proeminentes representações da antiguidade clássica, Jacques-Louis pode também ter sido influenciado pela descrição da morte do herói grego, Agamémnon nas tragédias de Eurípedes, Sófocles e Ésquilo, morto igualmente no banho, às mãos da esposa Clitemnestra e como vingança pela morte de Ifigénia, a filha de ambos.

Caravaggio e Jacques-Louis David atribuíram à morte uma imagem. À luz das respetivas épocas, a imagem pintada figurava com o mesmo protagonismo e relevância com que contemporaneamente vemos uma fotografia. Os dois pintores foram, por isso, responsáveis por atribuir uma simbologia concreta à morte, preenchendo o imaginário dos espectadores com mortes efetivas, reconhecidas e encaradas como desfechos autênticos e indubitáveis. Para reiterar o ambiente

fatídico, Caravaggio era especialmente fascinado pela utilização de caveiras, e por elementos de natureza morta, como flores murchas.

Em pontuais obras de Vincent Van Gogh, o *memento mori* é, tal como caracterizado pelo tate, espelhado por figuras e elementos que preveem e antecedem o seu próprio falecimento. Van Gogh cometeu o suicídio no verão de 1890. Cinco anos antes, em 1885, iniciou o processo de criação da obra “Caveira com Cigarro Aceso”, um óleo sobre tela com dimensões aproximadas a 32 cm por 24,5 cm. Uma obra dispare no seio das suas criações, e que em nada se assemelha às paisagens coloridas e melancólicas que comumente lhe são associadas. Van Gogh é autor de diversos autorretratos que manifestam as várias fases da sua vida. Ao caminhar para o momento em que disparou contra si próprio, e exclusivamente consciente dos seus infortúnios, distanciou-se da cor, dos girassóis e dos campos de trigo para se representar em forma de caveira e quase que comicamente de cigarro na boca. Um cigarro que simbolicamente poderia ser substituído por uma ampulheta, servindo a contagem e a passagem do tempo.

Caravaggio, Jacques-Louis David e Van Gogh não são contemporâneos. Pelo contrário, percorrem a História da Arte, da Política e da Sociedade, desde o século XVI ao século XX. Cada um faz distintamente parte do seu movimento artístico: Caravaggio ultrapassa o período Barroco e o Renascimento; Jacques-Louis David, Neoclassicismo; Van Gogh fundamentalmente o Pós-Impressionismo e Realismo. Ainda assim, e em épocas e com formas distintas, cada um deles cruza a problemática central deste ensaio: a morte. Cada um dos artistas transporta-a para a atualidade e figura-a com os mesmos e exatos elementos que a sociedade atual atribui a hipoteticidade e certeza de morrer.

“In experiencing an object, we not only broaden our knowledge of its diverse qualities but in a manner of speaking incorporate it into us so that we grasp its being and its dynamics from within – a sort of blood transfusion, as it were.” (Kracauer, 1997, p. 297).

A escolha das obras mencionadas recai de um modo decisivo no processo criativo da curta-metragem *A Felicidade e Coisas Mórbidas*. As demonstrações das mortes de *Maria* e *Marat*, nos anos 1606 e 1753, respetivamente, encaradas à luz da

linguagem cinematográfica sugerem um corte, efeito zoom in, ou zoom out, entre o cenário, o aparato e a causa.

(...) para que serve a pintura? A pintura serve para imaginar. Durante séculos serviu para definir os contornos da representação concreta de uma dada ordem do mundo, dando-lhe uma imagem. Ou seja, imaginando-a.» (Almeida, Bernardo Pinto de, 2002, p.73)

Se em Maria, assimilamos a morte em grande medida pelas lágrimas dos que a rodeiam, em Marat, numa escala mais próxima, compreendemos o detalhe do golpe, a causa. O estudo da pintura é fundamental ao pensamento e à realização de cinema, principalmente pela primorosa noção de enquadramento, pela composição, pela *mise-en-scène* impecável, na qual nenhum elemento ou objeto é disposto ao acaso.

“O espaço, ao contrário [do tempo] parece ser a forma geral de sensibilidade que lhe é [ao cinema] verdadeiramente essencial, na medida em que o cinema é uma arte da visão. Do mesmo modo, as obras comumente designadas de cinema puro – os filmes de vanguarda – encontram-se conectadas, sobretudo, às problemáticas de expressão plástica”⁵

Ao contrário da fotografia, o plano cinematográfico pressupõe uma ação em movimento e, ou, acontecimento, neste sentido a pintura clássica fornece uma base referencial vasta. As obras de Caravaggio ultrapassam a capacidade prática e efetiva da fotografia porque carregam todo o ambiente simbólico do instante escolhido para ser retratado. A forma como todos os elementos estão devidamente dispostos sobre a cena, as expressões e semblantes das figuras representadas.

O trabalho desenvolvido na curta-metragem, *A Felicidade e Coisas Mórbidas*, repercutiu-se no sentido de procurar herdar a encenação (*mise-en-scène*) perfeita do pintor italiano, e a profundidade dramática, brevemente teatral espelhada no rosto do herói perdido Marat.

A análise do conceito *memento mori* permite discernir e explorar o encantamento generalizado sobre morte. A consciência da proximidade e da existência do falecimento é alvo de muitas recriações, e para além disso, de muitas suposições. O cinema é rico de mortes, podemos até mesmo presumir que cada

⁵ ROHMER, Éric (Maurice Schérer) – Le ciné-ma, art de l'espace. La Revue du Cinéma. Paris. N.º 14 (juin 1948), p. 3

gênero cinematográfico dispõe do seu conjunto de recursos para a mostrar, mas é também importante o debate que antecede a curiosidade da morte, ou seja, o possível desencanto e a frustração para com a vida. A criação artística resultante da sensibilidade pessoal do autor coloca à disposição uma facção social enfraquecida por uma compreensão do mundo pessimista, e descrente. Surge então na arte a expressão de um dos seus poderes fundamentais: o de criticar.

CAPÍTULO 2 – ROY ANDERSSON

“As artes tradicionais existem para transformar a vida com o seu modo especial, mas o cinema existe de um modo mais profundo e mais essencial quando apresenta a vida como ela é. As outras artes exaurem o seu assunto no processo criativo; o cinema tende, ao contrário, a expor o seu assunto”.⁶

Um dos cineastas que melhor encara a sua criação como um recurso para expressar a crítica à sociedade é Roy Andersson. Descrito pela plataforma *Film In*, num curto teaser de apresentação da obra como “o melhor e menos conhecido realizador europeu”⁷.

À semelhança de Van Gogh também Roy Andersson é detentor de uma personalidade sensível e melancólica. É, no entanto, simultaneamente tenaz, encarando como um propósito crucial a demonstração da sua posição, muitas vezes depreciadora dos comportamentos e condutas socialmente disseminados. A sua obra invulgar, e ademais ousada, deve-se, em grande medida à forte consciência do realizador quanto ao papel que pretende desempenhar na sociedade, e quais são os valores fundamentais a defender. É-lhe imprescindível participar do juízo aos desregramentos cometidos pela sociedade contemporânea. Muitas vezes deprimido, surpreso e desiludido com a espécie, Roy Andersson manifesta-se através de narrativas não convencionais, revestidas por um humor que lhe é característico. É através do humor que se ocupa a criticar e a denunciar situações e comportamentos.

Roy Andersson, nasceu na Suécia em 1943, durante a segunda guerra mundial, e no seio de uma família de classe média baixa. As memórias que carrega da infância e as descrições dos horrores da guerra marcam veementemente a sua filmografia. O realizador ocupa-se a lembrar os espectadores de que o ser humano é, muitas vezes, um pedaço de podridão largado à sua sorte.

É possível considerar Andersson como o autor do próprio género. A originalidade da sua obra rompe com cânones e com as formas tradicionais de fazer e ver cinema. O espectador é convidado a ter uma postura ativa na análise e na

⁶ Andrew, J. Dudley. *As principais teorias do cinema – uma introdução*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2002.

⁷ <https://www.youtube.com/watch?v=ZfAJZ54rbSs> Acedido a (1/2/2020)

discussão propostas pelos seus filmes. Ainda que a sua filmografia não seja particularmente extensa, tendo na totalidade realizado apenas cinco longas metragens, Andersson trabalhou durante mais de trinta anos em publicidade. Nos cerca de trezentos anúncios dos quais é autor, denota-se a expressão e evolução do estilo, que no cinema atinge o expoente máximo. O estilo/linguagem de Andersson caracteriza-se por uma estética irrepreensível, fundamentada numa lógica de produção autossuficiente, e em que cada centímetro de cada plano é pensado, dimensionado e construído à mão no estúdio criado pelo próprio.

O *Studio 24* foi fundado em 1981, em Estocolmo e funciona como um núcleo de produção independente, responsável pelos variadíssimos trabalhos de Andersson, desde a produção cinematográfica, à publicitária e inclusivamente curatorial. Andersson é um dos raros realizadores de cinema que viu a sua obra em exposição no MoMa, em 2009. Na exposição “*Filmmaker in Focus: Roy Andersson*” foram apresentados *frames* das séries/sequências às quais o realizador recorre para materializar a sua coletânea de tragédias.

Todos os *frames* de Roy Andersson são autênticos quadros vivos, e para os alcançar, o realizador recorre à técnica “*tableau vivant*”, que em português significa precisamente, quadro vivo. A técnica referida foi inaugurada pelo teatro e, na sua origem, aludiu à combinação das posições dos atores em cena de modo a reproduzir ou sugerir a reprodução de pinturas ou eventos históricos. Ainda que introduzido na arte a partir do teatro, “*o quadro vivo, foi durante muito tempo, um divertimento burguês*” como afirma Roland Barthes na obra *Sade, Fourier, Loyola*, (1971).

Durante os séculos XVII e XVIII, a alta sociedade e aristocracia, tinha o hábito de se reunir, vestir a rigor e, tal como no teatro, imitar pinturas e eventos. Já no século XIX, e com o surgimento da fotografia o *tableau vivant* atingiu a imagem física. Oscar Rejlander, pintor e fotógrafo, foi um dos principais entusiastas do *tableau vivant* na sua época. Naturalmente influenciado pela pintura, uma vez que, até à altura, a pintura era a principal forma de registo visual.

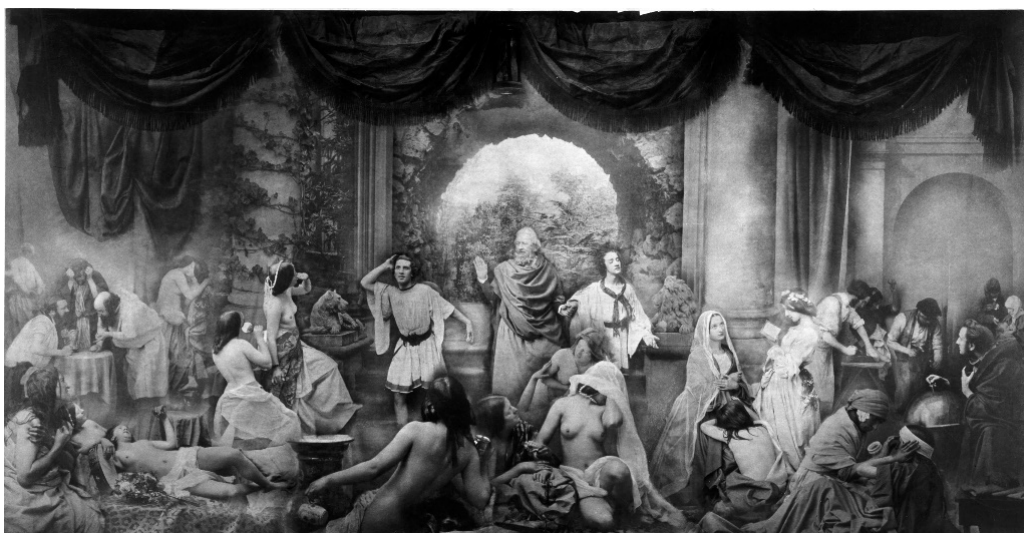


Figura 2 – *Two Ways of Life* (Oscar Rejlander, 1857)

Uma das obras mais importantes de Rejlander é *Two Ways of Life* (Fig 2), na qual o artista, tal como o nome indica, apresenta uma alegoria aos dois caminhos possíveis de seguir durante a vida, o do bem e o do mal. O do bem associado à integridade e à virtude, o do mal associado ao vício e à imoralidade. A fotografia de Oscar Rejlander que aparenta ser uma pintura, é na verdade uma fotomontagem. O fotógrafo optou por captar em várias fases aquela que seria a composição final da obra, num trabalho que demorou cerca de seis semanas a finalizar e, para o qual foram necessários trinta e dois negativos. A fotografia resulta da colagem dos trinta e dois negativos minuciosamente aplicados e dispostos na imagem.

Com o surgimento do cinema a prática do *tableau vivant* viu a sua continuidade transgredir para a imagem em movimento, ainda que se assemelhe a um breve contrassenso, uma vez que até à altura a técnica havia apenas sido utilizada em imagens estáticas. Assim como progrediu com o surgimento da fotografia, atingiu também o cinema. E, no cinema, o *tableau vivant* é expresso através de um conjunto de mecanismos que ajudam a preencher a imagem, como é o caso da direção de arte, do guarda-roupa, da direção de atores e, inclusivamente, os enquadramentos escolhidos pelo realizador.

Jean-Luc Godard e Peter Greenaway são dois exemplos de realizadores que também utilizam a técnica do quadro vivo, no entanto, Roy Andersson é, atualmente, um dos realizadores de referência no que diz respeito ao uso do *tableau*

vivent, como reconhece Fátima Chinita, a investigadora portuguesa que tem, ao longo dos últimos anos, dedicado estudos à técnica.

The Swedish director depicts the human condition afflicted by the loss of its humanity through a personal style that he calls “the complex image,” a tableau aesthetic that instigates social criticism, and is dependent upon long shots, immobility, unchanging shot scale, and layered compositions. The author establishes a connection between artistic and social space and scrutinizes the challenges that this “complexity” poses for the film viewer from an intermedial perspective in which cinema enters into a dialogue with two other art forms: painting and theatre⁸. – Chinita, F.(2018).

O método de trabalho de Roy Andersson, curiosamente, possui algumas semelhanças com a forma como Rejlander concretizou a sua obra. Também Andersson constrói o plano, porção a porção, sendo a perspectiva e a profundidade de campo construídas plasticamente e à medida da exigência do ângulo da câmara.



Figura 3 – Fred Scott. Being a Human Person (2020) 14'45"

⁸ Roy Andersson's Tableau Aesthetic: A Cinematic Social Space Between Painting and Theatre. *Acta Universitatis Sapientiae, Film and Media Studies*,15(1) 69-86. <https://doi.org/10.1515/ausfm-2018-0004>



Figura 4– Fred Scott. *Being a Human Person* (2020) 14'50"

Para além da exigência plástica que resulta numa imagem/plano próximo da genialidade, os filmes de Roy Andersson não seguem o formato da narrativa convencional. São, frequentemente, repositórios de situações comuns, muitas vezes desastrosas, e em que as personagens são expostas a situações e momentos de profundo embaraço e sofrimento. Para além disso, todos os episódios a que Andersson propõe os seus protagonistas, são representações da comédia trágica que descoscia a vida quotidiana. Um dos elementos que permite identificar instantaneamente o *frame* de um filme de Andersson são os rostos e as fisionomias das suas personagens. O realizador evita trabalhar com atores profissionais, e os seus *castings* são feitos na rua. É-lhe característica a atenção que presta aos detalhes de todos aqueles com que se cruza no decurso da sua rotina. Seja no café, ou até mesmo quando pára a observar o mundo da janela do seu estúdio, Andersson elege os rostos e as pequenas histórias que quer contar tendo por base a experiência, e a compreensão da vida real.

“My main issue, through all my movies, is about self-confidence and lack of self-confidence.” (Andersson, 2020).

É assim que Andersson justifica a escolha dos seus atores. Pessoas que não se inserem nos padrões de beleza comuns, difundidos pela sociedade, com corpos volumosos, rostos banais e posturas vulgares. A opção de trabalhar com transeuntes e atores amadores parece favorecer também a escolha dos diálogos, geralmente proferidos numa espécie de imbróglio simulado que cruza o discurso

banal e sem sentido, com afirmações de profundidade filosófica. Os rostos e posturas funestas com que desenha as suas personagens geram, no espectador, uma empatia espontânea, assim como a letargia como vivem e se movimentam dentro dos respetivos quadros de ação.

2.1 – O TEATRO DO ABSURDO

“We know the original relation of the theater and the cult of the Dead: the first actors separated themselves from the community by playing the role of the Dead: to make oneself up was to designate oneself as a body simultaneously living and dead: the whitened bust of the totemic theater, the man with the painted face in the Chinese theater, the rice-paste makeup of the Indian Katha-Kali, the Japanese No mask ... Now it is this same relation which I find in the Photograph; however 'lifelike' we strive to make it (and this frenzy to be lifelike can only be our mythic denial of an apprehension of death), Photography is a kind of primitive theater, a kind of Tableau Vivant, a figuration of the motionless and made-up face beneath which we see the dead.” – (Barthes, Roland, 1980, p.31).

Na obra de Roy Andersson, para além do rigor estético com que define e constrói as cenas, sobressai com notoriedade a performance que se desenrola dentro delas. Desde um casal que termina o namoro num banco de jardim (Tu que Vives, 2007), às sugestões de dois vendedores ambulantes, que tentam convencer um comerciante a adquirir o seu artigo de maior sucesso: dentes de vampiro (Um Pombo Pousou num Ramo a Refletir a Existência, 2014), até à condenação à morte de uma criança, em nome do bem e futuro da humanidade, (Canções do Segundo Andar, 2000).

É possível admitir que todas as cenas e sequências estão repletas de comicidade, sarcasmo e crítica. Andersson, critica a sociedade contemporânea capitalista expondo os seus comportamentos mais ridículos e egocêntricos. A exemplo, o caso do filho que não permite que a mãe prestes a morrer leve para o sepulcro a sua mala mais querida, porque dentro dela estão jóias e uma quantidade avultada de dinheiro. No leito da morte a mãe grita, esperneia, pedindo a mala e, ainda assim, o filho luta pelo conteúdo valioso que está dentro dela.

É importante mencionar a relevância e influência da obra de Otto Dix na filmografia de Roy Andersson. O pintor expressionista alemão que viveu grande

parte da sua vida adulta entre a primeira e a segunda guerra mundial, de 1881 a 1969, serviu no exército alemão. Mais tarde, Dix desafiou e denunciou os horrores da guerra bem como o nazismo, pintando para além das suas recordações das trincheiras, figuras políticas e do estado no seu habitat menos célebre, em bares, rodeados de prostitutas e desperdiçando fundos públicos.

O quadro que mais influência tem na obra de Andersson é o “Retrato da Jornalista Sylvia von Harden”,(cf. Fig.6) (Tinta a óleo, Têmpera, 1,21 m x 89 cm). Denotamos a inspiração pela cor e pelo detalhe da fisionomia e da expressão. Tal como em Dix, as personagens de Andersson aparentam ser mortos vivos de rostos pálidos, olheiras carregadas e pela fugaz impressão de embalsamamento. Cabe aqui introduzir um outro importante nome da teoria do cinema, Siegfried Kracauer.



Figura 5 - “Retrato da Jornalista Sylvia von Harden”(1926)

Kracauer, tal como Bazin defende que o cinema tem uma estreita proximidade com a realidade. Muito mais que qualquer outra forma de arte, tem inclusive a capacidade de a redimensionar e metamorfosear. Roy Andersson redimensiona e alomorfia a realidade para a tornar cada vez mais desconcertante e perturbadora porque também ele acredita que o cinema eleva e transporta a realidade para um outro estado, uma outra esfera.

E se Bazin admite que esse momento mágico é atingido na rodagem, Kracauer sugere que também a contemplação/visualização do filme é catártica e superior. Defende que ao contrário das demais expressões artísticas que procuram dar uma representação física a um conceito metafísico, movendo-se de “cima para

baixo”, o cinema move-se de “baixo para cima”, dá uma representação metafísica à realidade.

Ao contrário do que pensa Bazin, para Kracauer o cinema começa no objeto, considerando que a profundidade de campo como a primeiríssima técnica responsável por fazer o espectador vivenciar o filme como vivência a vida. O interesse de Kracauer nos objetos justifica-se no interesse pelas formas, pelas texturas e pela possibilidade de dar ao espectador um maior domínio ainda que hipotético daquilo que encontra diante de si. Para ele, o *close-up* é a forma mais direta e eficaz de aproximar o cinema da realidade.

"While the theatregoer watches a spectacle which affects primarily his mind and only through it his sensibility, the moviegoer finds himself in a situation in which he cannot ask questions and grope for answers unless he is saturated physiologically." – (Kracauer, Siegfried, 1960, p. 309).

A grande particularidade do cinema, aquilo que o torna tão único é a capacidade de aproximar o espectador do objeto. Torna-se assim possível experienciar na tela aquilo que na realidade seria horroroso e penoso. A experiência de assistir à curta-metragem “*World of Glory*”(1991), realizada por Andersson e como resposta ao aparente esquecimento e vulgarização das descrições do holocausto, condensa toda a teoria proposta por Kracauer. O realizador alega que fez o filme para reavivar as memórias dos mais desatentos, felizmente e através da magia do cinema é-nos possível a aproximação espacial, temporal e geográfica de pessoas e situações historicamente desfasadas da contemporaneidade, e à partida distante da vivência dos espectadores.

Andersson tem um talento especial para gerar empatia e compaixão, pelas situações que narra, pelos figurinos, pelos cenários, pelas gamas cromáticas e principalmente pelas personagens, não atores. Os filmes de Andersson espelham uma série de desgraças em quadros imagéticos rigorosos, próximos da perfeição, e ainda assim frágeis. A composição da imagem é invadida por um transeunte/personagem de passagem, refém de episódios circunstanciais muitas vezes absurdos, e que quando visualizados criam inclusivamente uma sensação de represália. Surgem questões “Porquê esta morte?”, “Porquê esta sentença?”, e no

limite o espectador questiona “Porquê este filme?”. Estaremos também nós sujeitos a alguma espécie de represália?

Quando nos deparamos com o horror e estabelecemos comparações com a nossa própria realidade, e temos essa oportunidade a partir do caos absurdo do mundo de Andersson, a possibilidade de nos emocionarmos, havendo algum tipo de similaridade com a exposição de alguma condição sofremos. No caso do filme “Tu que vives” (2007), a jovem apaixonada pelo músico, confronta a câmara quando rejeitada. É visível a angústia que trespassa qualquer espectador. É uma dor universal que mostrada com a frontalidade de Roy Andersson abala e invade o domínio inteligível e sensível do espectador. Referindo de novo Kracauer, o teórico estabelece também uma ligação entre o que é real e o que é sensorial. A principal função do cinema é a encarnação, ou seja, a habilidade de afetar os sentidos, e é importante considerar que a dimensão sensível é uma qualidade do cinema realista.

A exemplo, está também o cinema de Chantal Akerman, em que nada acontece, apenas a vida, o gesto e o tempo. Herança do neorrealismo que busca incessantemente a representação da vida, porque a vida é por si só cinema. Para contar a vida tanto Andersson quanto Akerman recorrem à profundidade de campo, a planos de longa duração, ao respeito pela performance. Ambos recorrem a material sensorial sem optar pelo *close-up*. Conjugam o realismo e o formalismo à esfera sensível do cinema. “Jeanne Dielman, 23, quai du commerce, 1080 Bruxelles” (1975), o filme mais distinguido de Chantal Akerman é a justificação da condensação de todas as teorias. Durante pouco mais de três horas vemos Jeanne a desempenhar tarefas domésticas na sua duração precisa, continua, devidamente enquadrada e em que o movimento é compassado pelo propósito da ação. Posto isto, a ligação afetiva e a relação gerada entre o espectador e o filme têm a ver essencialmente com a forma como o espectador se revê e se sente encarnado na pele da personagem ou do ator.

Roy Andersson, para além do tempo, do gesto e do respeito pela performance é também especialista em criar sinestésias. A partir do humor e do sarcasmo atinge o horror, fazendo o espectador rever-se, sentir-se encarnado e,

para além disso, sentir-se muitas vezes constrangido pela revisão das condutas menos éticas.

2.2 – O REALISMO FORMAL DE ROY ANDERSSON

Roy Andersson é um realizador de vivências e advertências. Quando questionado sobre aquilo que o inspira e sobre quais as suas referências, responde prontamente, “*o cinema italiano do pós-guerra, o cinema neorrealista de Vittorio de Sica e Roberto Rossellini.*”⁹ Andersson, desenvolveu uma linguagem singular, no entanto é evidente o recurso à mesma problemática: a vida e os seus contornos. Ainda que não do mesmo modo, tal como *De Sica e Rossellini*, Andersson expõe a realidade através de longos planos em câmara fixa, dentro dos quais, as personagens entram e saem dos enquadramentos no decurso autêntico das ações.

Embora seja um realizador invulgar e algo inédito, é possível conhecê-lo, compreendê-lo e estudá-lo tendo por base as principais teorias do cinema. Falar de teoria do cinema é, em grosso modo, falar de André Bazin, cujos textos repercutem e continuam a influenciar rumo da história da sétima arte.

“O realismo, mais uma vez, não se define pelos fins, mas pelos meios, e o neorrealismo por uma certa relação desses meios com os seus fins (...). O cinema italiano substituiu um realismo (...) fenomenológico, em que a realidade não é corrigida em função da psicologia e das exigências do drama.” (Bazin, 1991, p. 302).

Embora não reunidos em vida, os seus textos foram editados e publicados na obra fundamental “O que é o Cinema?”, na qual constam vários dos seus ensaios, três dos quais: “O mito do Cinema Total”, a “Montagem Proibida” e a “Ontologia da Imagem Fotográfica” que ditaram as teorias realista e formalista do cinema.

Estes três textos são analíticos e delineiam parte das teorias realista e formalista do cinema. Bazin, tal como Roy Andersson, manifestou-se um grande aficionado pelo neorrealismo italiano que, segundo o teórico francês, compreende

⁹ <https://www.youtube.com/watch?v=ZXBd4gRP1Js>, acessado a 26/09/2020

a concepção contemporânea do realismo através da ausência de tensão dramática, e pela longa duração dos planos. Para Bazin, a realidade é essencialmente espacial e visual, nesse sentido, o realismo cinematográfico não advém da credibilidade da ação dramática, mas sim do espaço onde a mesma se desencadeia.

“O cinema é, assim, arte do real porque inapelavelmente regista a espacialidade dos objetos e o espaço ocupado por eles. Ora esta realidade é, para Bazin, uma realidade em si mesma ambígua, sem nenhuma significação imposta, aposta ou colonizadora. No seu registo do mundo, o cinema deve, pois, registar essa ambiguidade fundadora, aí residindo a sua vocação ontológica.”¹⁰ – (Grilo, João Mário, 2010).

O realismo prevê a não artificialidade do cinema, no sentido em que apresenta uma ação/acometimento que realmente poderia acontecer e com o qual é simples criar uma relação de proximidade. A diferença entre o realista e o realismo é semelhante à diferença entre a vida e o cinema. Podemos considerar realista aquilo que se aparenta com o mundo, e realismo no cinema é superior à representação, refere-se à realidade objetiva, à forma como vemos o mundo. Trata-se de uma reflexão da realidade reproduzida pela câmara.

Bazin estabelece uma diferença entre dois conceitos que considera imperativos, a ontologia e a estética. Segundo o próprio, o cinema deve desnudar a realidade, aproveitando a capacidade de aproximação dos objetos, personagens e situações, para mostrar todas as suas facetas, principalmente as que não são facilmente assimiláveis a olho nu. Ainda assim, e deliberando a imagem, não é possível desprovê-la da sua dimensão realista. O realismo efetua-se em cinema no momento da rodagem, quando estão reunidos todos os elementos para imprimir a realidade numa imagem repleta de significados exímios. O momento da rodagem é muitas vezes descrito como transcendental ou mágico. Seguindo esta dialética é possível concluir que a primeiríssima noção de realismo cinemático é a premissa que desencadeia o filme.

¹⁰ <http://filmphilosophy.squarespace.com/1-andr-bazin>, acedido em 06/08/2021

A filmografia de Roy Andersson é manifestamente vinculada à perspectiva de que o cinema tem o dever de mostrar a realidade para lá daquilo que é assimilado à primeira vista. As suas premissas viajam na memória e no imaginário comum, particularmente desde a segunda metade do século XX, o primeiro período imediatamente após a segunda guerra mundial.

A particularidade essencial de Roy Andersson está na forma como apresenta o filme ao espectador. E a teoria formalista no cinema é concretamente sobre a forma como os realizadores optam por mostrar/apresentar os filmes a quem os vê, e os recursos dos quais dispõem e, pelos quais, optam para contar a sua respetiva verdade.

Embora não recorra a grandes efeitos de montagem optando na grande maioria das vezes por longos planos e sem cortes, Andersson, sem recorrer a técnicas de artificialidade regulares, como o campo e contra campo, manipula e projeta escrupulosamente o cenário nos seus filmes. A especificidade mais latente que lhe identificamos é a escolha do guarda-roupa, dos pequenos adereços e pormenores. Em cada um dos seus quadros vivos o olhar de quem contempla o filme é limitado pelos recortes e intenções de Andersson. A esse serviço estão de antemão, a profundidade de campo vagarosamente delimitada e o recurso lapidado ao ponto de fuga infinito.

A profundidade de campo é distintamente usada em benefício da narrativa, ainda assim, e dada a extensão dos elementos visíveis, o espectador pode optar para onde dirigir o olhar no primeiro contacto com filme. É por esta característica que Bazin, considera o cinema tido como formalista, ambíguo. Geograficamente, Bazin estabelece diferenças cruciais. Na Europa, especificamente na Itália dos anos 70, acontece o realismo. Segundo o teórico, os realizadores Roberto Rossellini, e Vittorio de Sica, estariam determinados em acabar com a montagem para tornar o grande ecrã numa continuação da realidade. Ambos os realizadores mostram a vida sem cortes, sem elipses e sem montagem, é possível considerar que nada acontece e, por isso, não se supõe a cena seguinte.

A ontologia descrita por Bazin e que sintetiza o cinema, descrevendo a proximidade indelével com a realidade, pode cruzar-se e imiscuir-se quando se pensa Roy Andersson. Se por um lado expõe a vida na sua forma trágica, frágil e

mundana, por outro lado, pensa detalhadamente nos pormenores que lhe são relevantes sem, no entanto, recorrer a funções cinemáticas genéricas. Encerra em si as grandes teorias e magistralmente eleva o cinema a uma função ainda mais vital.

“Afirma-se muitas vezes que o que importa na arte é uma emoção, seja o sentimento do artista, seja o impacto emocional de um trabalho no seu público. Se o prazer é a explicação comum do valor da arte, a expressão de uma emoção é o valor comum da sua natureza (..)” (Graham, Gordon, 2010, pp. 43-44).

É a irreverência do génio ou a forma como é capaz de cruzar teorias o que o torna tão notável. Fazendo dos seus filmes autênticas obras de arte dignas de uma exposição fotográfica ou instalação artística. A vida está em cada *frame*, em cada segundo que atravessa a imagem inerte.

PARTE 2 – ESTUDO PRÁTICO: A FELICIDADE E COISAS MÓRBIDAS

“A morte não é senão a vitória do tempo. Fixar artificialmente as aparências carnis do ser é salvá-lo da correnteza da duração: aprumá-lo para a vida.” – (Bazin, 1991, p20).

CAPÍTULO 3 – PRÉ-PRODUÇÃO

“A criatividade está intimamente relacionada com o valor que se atribui à originalidade, porém uma e outra são coisas distintas. A criatividade diz-nos algo acerca do que se faz, enquanto a originalidade dá a conhecer algo sobre o historial da sua produção.” – (Dabney Townsedn, 2002, pp.150-152).

3.1 – ISTO NÃO É UM ROY ANDERSSON

A curta-metragem produzida e intitulada como *A Felicidade e Coisas Mórbidas*, herda da influência e da observação da obra de Andersson, a reflexão sobre a existência e a premissa de discorrer sobre a humanidade, e sobre o que é ser humano. Para além do enunciado da reflexão, a curta-metragem adota também a fórmula parcial difundida pelo realizador sueco. Ainda que não seja o único a filmar de modo não linear as suas tramas, e recorrendo ao plano geral maioritariamente fixo, a forma como filma é uma característica icónica.

A Felicidade e Coisas Mórbidas trata-se de uma história não narrativa e não linear, e conta-se através de diferentes blocos de ação, que, ora apresentam situações e cenários comuns ao quotidiano, ora se desencadeiam em ocorrências absurdas e inusitadas. A curta-metragem apresentada não é um Roy Andersson porque, desde cedo, se afastou da estética e do modelo de produção que lhe é particular. Não recorrendo a transformações e imposições de cenários, a curta procura uma representação natural e fidedigna dos objetos filmados. Desenrola-se maioritariamente em espaços exteriores e é à natureza que deve a imponência e a harmonia dos planos. Para além desta dissemelhança, o filme também não tem qualquer tipo de intenção humorística e irónica; Não é um Roy Andersson porque nunca o poderia ser. A base da referência são os princípios e as motivações que conduzem à curta-metragem, o interesse de refletir sobre a existência e sobre a condição humana.

A Felicidade e Coisas Mórbidas, carrega o ideal da manifestação sobre a problemática intrínseca à humanidade, o estar vivo e o estar morto. É de resto, um filme que procura a sua unidade sem se aproximar em demasia a nenhum génio.

Isso seria atraiçoar a exigência da transição das experiências, que de cinéfilas se procuram tornar cinematográficas.

3.2 – ARGUMENTO

A vontade de fazer o filme foi motivada pela força com que um pesadelo recorrente insurgia sono adentro. Enquanto dormia sonhava que morria durante a rodagem de um filme, o cenário era assustador e ao acordar a primeira pergunta que colocava era “O que é que aconteceria ao filme caso eu morresse?”

Após alguma ponderação e discussão a ideia avançou. No início da escrita do argumento todas as questões voltaram a cruzar – se: “O que é a morte?”, “Porque é que devemos pensar na morte?”, “Como é que devemos representar a morte?”.

Não encontrando nenhuma resposta efetiva, o argumento do filme representa a opção de apresentar uma reflexão sobre aquilo que poderá ser a morte, tendo por base suposições, histórias que fazem parte do imaginário coletivo e, inclusive, algum medo. O guião foi escrito e pensado a quatro mãos, o que permitiu uma visão ampla sobre a problemática discutida e que evitou tender para um lado pessimista, tornando-se um híbrido entre o presságio, à anunciação e a fábula.

Da génese do argumento faz parte a obra *“Mulheres que Correm com Lobos”* (1989), da escritora norte-americana, Clarissa Pinkola Estés. No livro, Clarissa, sugere versões menos encantadas de contos populares, como por exemplo, a história do capuchinho vermelho. A escritora atribui uma realidade mais crua, e um carácter sombrio aos contos, do mesmo modo que prova que a posição da mulher é determinante para o desenvolvimento das comunidades. As influências dos textos de Clarissa inspiraram os perfis das personagens da velha e da criança, do mesmo modo que fortaleceram a intenção de apresentar maioritariamente personagens femininas.

O filme não tem protagonistas, têm personagens tipo ou arquétipos que regem os diferentes blocos de ação e as formas encontradas para contar a morte. O primeiro elemento que vemos na curta-metragem é a personagem que acaba morta, adensada pelo peixe e a galinha mortos. O segundo arquétipo é o luto,

refletido na equipa de rodagem, e por último a personagem feminina, desvendada pela criança, pela mulher adulta e pela velha.

Todas as personagens que protagonizam momentos a solo são mulheres porque, para além da vontade de destacar a força feminina nas suas várias fases, todas as mulheres sugeridas representam também uma projeção do que ficou por viver e por contar da história da mulher morta. No filme a Mulher é una, desde a infância, à juventude e à velhice.

É comum pensar a morte como uma consequência da idade e que apenas se cumpre na reta final do ciclo da vida, na velhice. O ciclo da vida foi também tido em atenção no desencadeamento do argumento. A demonstração da infância no argumento propõe um primeiro confronto com a morte, através do encontro da criança com o peixe morto. Avança para o aparecimento da mulher adulta que caminha em direção ao desconhecido, como que na busca de um sentido, e por fim, surge também uma personagem idosa que dita e rege com as próprias mãos o destino e o desfecho de um outro animal. Esta apreciação/sugestão é também marcada pela faixa etária das argumentistas. Da infância temos a memória de que a morte era encarada com estranheza e ingenuidade. Na idade adulta, somam-se dúvidas e o caminho na busca de um sentido ou razão. A velhice continua a ser um elo de confiança com poder de resolução.

Pensar sobre a morte foi também um importante decisor para a identificação daquilo que em vida é fundamental, neste caso, o cinema. Sendo o cinema visto como um motivo e uma justificação para a existência, tornou-se então imprescindível fazer também dele um protagonista. O argumento do filme teve presente desde o primeiro momento uma intenção de meta cinema. Numa primeira versão do guião o filme abria com uma cena de velório que após alguns segundos era interrompida por um “corta!”. A intenção de mostrar a materialidade do cinema, o momento e os elementos da rodagem, tinha também como objetivo fazer prevalecer a dúvida em relação ao que efetivamente é o filme, real ou ficção. A personagem está morta ou é uma atriz?

Pensar o velório, à luz da cultura ocidental, acarreta uma dimensão religiosa. A ideia da morte é comumente associada aos costumes funestos propostos pelas tradições fúnebres. Ainda durante o desenvolvimento e escrita do guião somou-se

o interesse de acrescentar elementos de cariz religioso ao filme. Nesse sentido tornou-se relevante considerar elementos como orações, um pequeno altar na casa da Velha, e o próprio funeral ser ao centro de uma capela.

O suicídio é uma sugestão à causa da morte da realizadora e da personagem da mulher adulta que entra mar adentro. É possível pensá-lo como causa, no entanto, o preenchimento do resto do filme não o confirma, nem concretiza por opção. A causa da morte não tem de ser justificada, a morte é uma causa da vida.

A fundamentação para o título da curta-metragem assenta em dois parâmetros, o primeiro, a *felicidade* representada pelo cinema, pelo ato e pela vontade de filmar. *As coisas mórbidas* são as dúvidas e a ausência de orientação que surgem após a fatalidade, que embora inevitável, no caso de uma pessoa jovem é imprevisível. A morbidez é associada ao vazio, à perda de rumo.

A influência da filmografia de Andersson foi decisiva desde logo, tendo permitido prever e desenvolver diferentes sequências sem concentrar frustração na não linearidade, aceitando a fluidez de um encaminhamento subjetivo e poético.

3.3 – MOODBOARD & STORYBOARD – CONCEÇÃO DE MOMENTOS

“Boa parte dos insucessos dum jovem realizador, em todos os aspetos da produção dum filme, decorre do facto de não concretizar aprofundadamente o processo da preparação antes do início das filmagens. Aqui como em qualquer outro processo criativo, há que saber distintamente o que se pretende e, como consequência, encontrar o caminho mais eficiente e positivo de o conseguir.” (Marner, Terrence, 1980, p.27).

Antes da conclusão do argumento foram feitas duas viagens de *repérage*. Na primeira delinear-se os cenários, na segunda ensaiaram-se os planos. Após a primeira viagem tornou-se claro que seria possível cumprir um dos primeiros objetivos do filme: o plano geral, fixo.

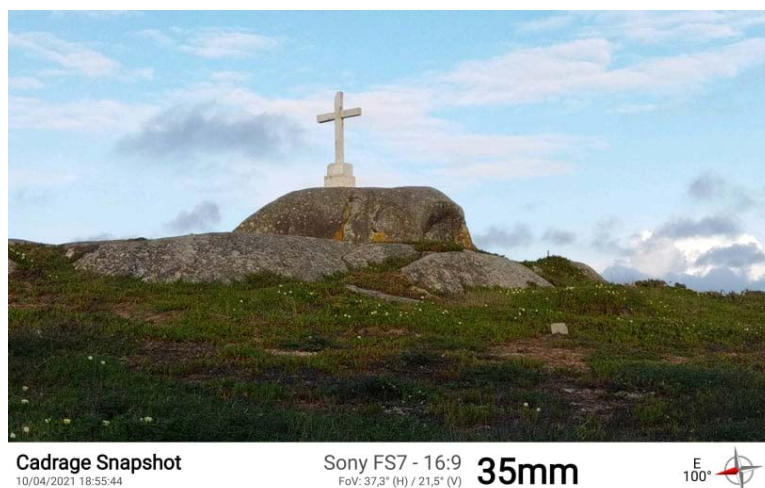


Figura 6 - Fotografia de repérage



Figura 7 - frame "A Felicidade e Coisas Mórbidas" (7'29")

O filme tem trinta e quatro planos, dos quais vinte e três são planos gerais. Os nove planos não gerais têm a função de mostrar os rostos da morte, o pós-morte, os planos gerais são *tableau vivents* dentro dos quais acontece a relação com a morte. No momento da concepção e esboço das imagens que haveriam de preencher a curta-metragem ganharam relevância as pinturas de Caravaggio e Jean-Louis David. A percepção do zoom in, e a lógica encontrada entre as duas pinturas, de mostrar a causa e o desfecho, ditaram a ambiência, enquadramento e distância dos planos filmados, e que constam agora do filme.

A influência da Morte de Marat foi preconizada também pela data da tagédia, 13 de Julho que é, curiosamente, a data de nascimento da realizadora da curta-metragem.



Figura 9 - "A Morte de Marat" (1793) de Jacques-Louis David



Figura 8 - "A Morte de Marat" (1793) de Jacques-Louis David



Figura 10 - frame "A Felicidade e Coisas Mórpidas" (1'29")



Figura 11 - frame "A Felicidade e Coisas Mórpidas" (1'22")

A influência da Morte de Maria revela-se para além da cor, uma referência situacional para a distribuição da equipa de rodagem em volta do caixão. Da pintura de Caravaggio procurou-se uma tentativa de aproximação à aura do quadro.



Figura 12- "A Morte da Virgem" 1604-1606.
Caravaggio.



Figura 13 - frame "A Felicidade e Coisas Mórbidas" (12'13")

Para o desenvolvimento do *moodboard* e do *storyboard* foi importante ter em atenção as emoções e impressões pretendidas com o filme. Como uma reflexão sobre a morte o filme é desconcertante, comovente e dramático, na imagem isto tornou-se possível através de enquadramentos demarcados ao pormenor. As imagens dos dois moinhos e do crucifixo foram estudadas no sentido de eliminar todos os vestígios de vida humana. O enquadramento tornou possível uma imagem imponente num cenário repleto de fragilidades.

Ainda, e para o aprofundamento da aura da curta-metragem, foi demarcado desde cedo que o mar teria uma influência vital ao longo das imagens, a reflexão corre em direção ao mar. Nos cenários interiores, a cozinha e a capela, toda a ação se desenrola em direção ao centro do plano, onde está o elemento principal, a galinha morta e a pessoa morta. O elemento morto é o centro da ação.

CAPÍTULO 4 – PRODUÇÃO

4.1 – REALIZAÇÃO

A realização do filme *A Felicidade e Coisas Mórbidas*, apoiou-se na provocação de querer afastar-se dos cânones tradicionais. Este filme não cabe inteiramente em nenhuma estrutura tipológica, é uma ficção, é um documentário, é um filme experimental, e simultaneamente não é nenhuma destas tipologias cinematográficas.

Esta tentativa de desaproximar a curta-metragem da classe das tipologias foi, inicialmente, uma forma de a tornar numa experiência visual e de a poder instigar o espectador à reflexão. Não dando nenhuma resposta, sugerindo apenas um caminho. O filme abre perguntas, delinea uma proposta de resolução, mas não a confirma ou concretiza, porque o cinema não tem de seguir sempre no sentido causa-efeito.

“I was a poet before I was a filmmaker. And I was a very poor poet because I thought in terms of images, what existed essentially as a visual experience in my mind. Poetry was an effort to put it into verbal terms. When I got a camera in my hand it was like coming home. It was doing what I always wanted to do without the need to translate it into a verbal form” – Maya Deren¹¹

A forma como Maya Deren se relaciona com o seu cinema é semelhante à intenção da realização da curta-metragem. No processo da rodagem foi importante um diálogo concreto com a equipa, a intenção poética e reflexiva do filme foi preparada antes, mas na rodagem a voz da realização foi direta, clara e cingiu-se ao que era essencial em cada plano e em cada cena. Os dias começavam com afirmações diretas, as intenções cumpriam-se, e no final de cada dia, em momentos de relaxamento abria-se o diálogo em torno do que estava para além das imagens. Toda a equipa envolvida foi em primeiro lugar convocada a refletir e, tendo a premissa do filme um sentido dúbio, a realização teve a função de clarificar o desconhecido e guiar todo o conjunto de trabalho de um modo audaz. O discurso

¹¹ *The Mirror of Maya Deren*. Dir. Martina Kudláček. Zeitgeist Video, 2002. Film.

direto nas indicações à imagem, ao som e aos atores permitiu um ambiente de rotação assente na confiança entre todos, e no compromisso com o filme.

Durante o processo de desenvolvimento do guião e enquanto a aura do filme ia sendo aprofundada, tornou-se premente a decisão de olhar o guião como um mapa, e nunca como uma verdade absoluta. O guião foi importante na delimitação das cenas, nas opções e afinamentos de variadíssimas ideias, no entanto, foi tido como uma proposta. Um guia ainda que já defendesse as principais intenções do filme. A construção de diferentes eixos, cada um a corresponder a uma cena, cena essa que seria exibida num único plano preferencialmente, ou em dois no máximo. A duração de cada plano está necessariamente à mercê daquilo que decorre dentro dele, podendo haver alguma variação de poucos segundos a alguns minutos. A planificação do filme foi desenvolvida num exercício semelhante a um cadáver esqueto, o plano seguinte deveria ser uma resposta e uma rima ao plano anterior. Cada plano seguinte idealmente deveria superar o anterior.

Foi instigada a possibilidade do filme se insurgir contra si mesmo e ser ele próprio uma concretização de um *memento mori*, através da realizadora morta, da equipa a tentar resgatar o filme e do cruzamento entre a infância e a velhice. A brutalidade do confronto com a morte animal e a capacidade de a gerir e digerir porque afinal a morte é uma presença forte na existência, e faz-se notar de variadas formas e em diversos cenários.

A curta-metragem tem, para além de uma ligação à morte, a intenção de fazer uma jura de amor ao cinema. Depois de algumas dúvidas e da discussão de formatos, tendo existido a intenção de ir misturando o 4:3 e o 16:9, a escolha final recaiu no 4:3 pelo seu significado cinematográfico. A origem do 4:3 remonta à origem do cinema, e é também um formato intimista que restringe a imagem ao seu essencial.

A intenção dramática de cada uma das cenas, dita também o ritmo do filme. Se por um lado vemos uma personagem a atravessar o enquadramento de um modo fugidivo, por outro acompanhamos o decorrer de ações, como por exemplo, o corte do frango, e o almoço com uma dilatação que respeita o gesto. O gesto assertivo com que a Velha finaliza o corte da galinha e o gesto com que a equipa se relaciona ordeiramente preconizando a dor da perda e o luto.

A curta-metragem evoca memórias e concretiza-se como uma fábula, inicia no bosque com o acompanhamento de uma personagem, que muito influenciada pela ambiência sonora, espelha a breve sensação do início de um conto de fadas. No entanto, a narrativa vai afinando e tornando-se cada vez mais melancólica à medida que o filme vai avançando torna-se intrincada. A fusão das cenas e a composição do filme foram pensadas no sentido de atingir um remate comovente, e simultaneamente ambíguo capaz de surpreender pela estranheza.

A dúvida e as questões que o filme levanta são urgentes à primeira intenção de materializar o desejo de morrer que precedeu o filme. Morrer foi, durante vários anos, um tema recorrente em reflexões sobre a existência e a frustração. Perceber o que havia na morte de tão encantador tornou-se então um desafio. O cinema aconteceu no entretanto, e por fim, no culminar da formação académica foram adensados os porquês e ponderadas as questões. O filme não pode dar respostas porque há anos que são evitadas, o filme é, no limite, um exemplo daquilo que é viver consumido por fantasmas que sugam energias e convidam ao fim. Lembra-te que és mortal, lembra-te diariamente e manifesta-te por meio das imagens que o único propósito à vida será esta vontade absoluta de ser cinema. Sem a vida ou sem o cinema? A mesma questão, nomes distintos, o cinema é a vida e a vida sem o cinema é a morte. Pensar existir sem cinema é perder a vida. E, por tudo isto, a realizadora da curta-metragem é a atriz, a realizadora morta do filme que não se fez. *A Felicidade e Coisas Mórbidas* é uma reflexão, uma prece ao cinema e um pacto de paz com a morte.

4.2 – A PERFORMANCE DENTRO DO QUADRO/PLANO

Desde a sua gênese, a prece que é o filme foi pensada em forma de quadro vivo. O *tableau vivant* é uma expressão cinemática por excelência e permite ao filme atingir uma verdade que prima pela opção da beleza. Definir os quadros vivos deste filme não quis dizer necessariamente encher o plano, mas sim delimitá-lo ao apenas necessário. A existência de um *moodboard* foi importante, no entanto e mais importe ainda, foi a absorção dos décors e os momentos dedicados ao enquadramento. Olhar o cenário com a lente certa, decidir e afunilar a partir dali seria também mais fácil às personagens existirem.

As diferentes personagens ocupam também posições distintas, e o casting foi feito no sentido de obedecer a qualidades imperativas. O filme caracteriza-se também por lado documental, perspectivado desde o início do projeto, e por isso, para personagem idosa que mataria e partiria um animal, escolhemos efetivamente uma senhora que sabia, e mais importante que tudo, para quem matar um animal era um ato natural e rotineiro. Esta escolha facilitou o processo e tornou muito simples a rodagem, a reação ao “ação” foi rápida, eficaz e infalível.

Também foi um interesse inicial e uma demarcação de estilo que a realizadora do filme fosse a personagem morta. É uma forma de procurar fazer com que o filme não se limite apenas ao que está impresso nos treze minutos e trinta e cinco segundos, mas que viva também fora da tela. Apenas a Margarida Carvalho, personagem que entra mar adentro é atriz profissional. Os restantes elementos são não atores. Não era fundamental que soubessem o texto, o que facilitou a descrição e a compreensão das ações na rodagem. No momento de cada arranque foram pedidas ações sem teorizar ou procurar intrinçar.

A performance dentro do plano foi possível graças ao desfasamento entre a pessoa filmada e a auto sentença, ou consciência depreciativa, de como estariam a ficar representadas.

CAPÍTULO 5 – PÓS-PRODUÇÃO

5.1 – MONTAGEM

O processo de montagem do filme acarretou também várias decisões de realização. O filme teve várias versões, todas elas em grosso modo, semelhantes entre si, no entanto a cada nova versão surgiam tentativas adicionais de melhorar a reflexão convocada pelo filme. Inicialmente o processo respeitou a ordem do guião, todavia, a imagem real filmada ganhava força através da inversão de cenas. Olhando o guião como um mapa, o caminho pode ser trilhado de diversas formas, e foi seguindo essa perspectiva que o início do guião se tornou no fim do filme.

À medida que a edição ia progredindo surgiram várias frustrações e dúvidas em relação ao filme, questões relacionadas com a interpretação ou com a falta de elementos que facilitariam a compreensão. Surgiram novos planos, novas cenas, novas rodagens. Das várias intenções apenas os primeiros três planos do filme foram gravados. Esta opção seguiu a tentativa de atribuir uma lógica direta, ainda que poética, à identidade da realizadora mostrando-a num momento anterior à sua morte.

Os primeiros planos do filme foram os últimos a ser gravados. A sequência inicial procura dar um mote e uma resposta ao filme, identificando quem é a personagem morta, assim como os intertítulos. A palavra escrita tem um forte poder, e neste caso optou-se pela legenda embora a *voz off* também tenha sido considerada.

O aparecimento da *voz off* surge no filme como um sussurro e foi também na montagem que se determinou. Quando o guião foi escrito a voz foi pensada para corroborar a intenção de meta do filme, no final, acabou por fazer sentido atribuir-lhe uma conotação espiritual. As rezas que se ouvem são religiosas, facilmente identificáveis e fortalecem a identidade fúnebre do filme. A identidade musical do filme esteve desde o início conotada às marchas religiosas, utilizadas nas procissões. Esta intenção também foi inspirada pela presença da música nos filmes de Roy Andersson. Na curta-metragem a música aparece em três momentos, no início, a meio e no fim. A música do início e do fim é um piano minimalista do

músico Tiago Sousa, que enfatiza a atmosfera dúbida em que existe a personagem morta. A meio, a marcha de António Novais elogia e empodera a personagem coletiva da equipa. A partir do momento em que se ouve a marcha a curta-metragem caminha para o desfecho, este empoderamento é também marcado pelo *fade* para negro que tem a função de iniciar o caminho para o fim.

A acumulação dos cargos de realização e montagem foi um desafio e uma luta entre o que era melhor para o filme, e o que havia sido determinante no guião. Durante a montagem abdicou-se da única cena do filme que havia sido pensada em forma de diálogo. A decisão foi tomada em primeiro lugar pela fragilidade do teor da conversa e essencialmente pelo poder de todas as restantes cenas. O diálogo comprometia o filme pela natureza aparentemente alienada e que em nada resolvia a curta-metragem. Assim, e movido pela harmonia dos quadros vivos, o filme acontece com a fluidez indispensável à criação de um *memento mori*.

5.2 – CORREÇÃO DE COR

A preparação da direção de fotografia foi devidamente ponderada o que facilitou o processo da pós-produção. Em conversa com o diretor de fotografia foi decidido que na rotação seria tirado o máximo partido do sensor da câmara.

As imagens foram gravadas em s-log. Na pós-produção, a primeira fase de correção de cor passou pela aplicação de um lut para passar o s-log para o padrão rec 709. Após a finalização deste primeiro processo foi criada uma boa base de trabalho, pelo que apenas foi necessário aplicar pequenos ajustes na imagem, tais como, sombras, contraste e saturação. A temperatura de cor foi ajustada em alguns planos de modo a unir a gama cromática da curta-metragem, principalmente motivada pelo facto de a rotação ter sido intercalada. Foi necessário aplicar alguns efeitos para remover objetivos distratores, e aplicar máscaras sobretudo na figura morta para que não se visse a respiração. O resultado final da cor corresponde à intenção discutida e acordada na pré-produção.

5.3 – DIVULGAÇÃO E DISTRIBUIÇÃO

A vontade de fazer um filme é também a vontade de o mostrar. O trabalho e a envolvimento com filme não terminam na sala de montagem. O filme deverá ser visto, e por isso, será distribuído na tentativa ser exibido em diversas telas. De entre as possibilidades de estreia, e pela natureza íntima com que foi produzido, o filme será em primeiro lugar mostrado àqueles que para ele contribuíram.

De seguida, procurará uma estreia nacional e internacional. Para facilitar o processo, foram desenvolvidos os primeiros cartazes e *press kit* que neste caso são considerados também elementos fundamentais para a compreensão do filme.

A sinopse, o cartaz, o teaser e a nota de intenções da realizadora desvendam a natureza do filme enquanto convite à reflexão e inauguram a poesia intrínseca ao trabalho exposto na curta-metragem.

CONCLUSÃO

A amplitude das questões não permitiu, nem exigiu respostas. Todo o trabalho desenvolvido foi aliciente por isso. Pensar uma questão da dimensão da pergunta “O que é a morte?”, e transcrevê-la num filme representou um desafio complexo.

Foram à partida estabelecidas como princípios chave as seguintes ideias: *o filme não se pode esgotar na pergunta, e não pode ser unilateral*. A universalidade das questões abrange também um vasto registo de possibilidades de resposta. Fundamental foi também permitir dar abertura aos diferentes tipos de sensibilidade. O filme viverá, não morrerá, e viverá em cada espectador na medida em que cada um o permita, porque o filme permite-se ser visto de diversas janelas, de diversos pontos de vista.

A profundidade das questões levou o início do trabalho à filosofia, porque é nela que todas as perguntas podem viver sem resposta. Na filosofia a pergunta é sempre legítima. Ao longo de todo o processo a pergunta foi tida como o objeto motivo da criação. Não olhando na pergunta a urgência e a obrigatoriedade da resposta, o estudo teve a oportunidade de povoar a filosofia, a história da arte, o cinema, e foi veiculado à escrita, realização e montagem do filme.

A influência de Roy Andersson vai para além de um ou outro filme específico. Em momento algum se faz aqui uma análise concreta sobre a forma como realizou este ou aquele filme. Andersson é interessante pelo conjunto, pela personalidade, pelos filmes, pelos anúncios, pela forma como fala de cinema, e mais importante de que todo o seu trabalho é a forma como vê a vida e se expressa sobre ela. Assim como a curta-metragem “Prólogo” (2004) de Béla Tarr, também a “World of Glory” (1991) de Andersson me conquistou pela forma como me fez pensar. Sempre acreditei no cinema como uma forma de expressar a minha cidadania e humanidade, e Andersson simboliza isso. Não só tenho uma visão da vida algo semelhante como o aprecio esteticamente.

A curta-metragem que me propus a desenvolver, a realizar e a montar surgiu como uma resposta à minha exigência enquanto espectadora. Durante a

montagem do filme, e com a urgência da escrita do ensaio fui invadida por uma nova questão “Se a palavra é o início de tudo, porque é que me demoro tanto na imagem?”.

Talvez a palavra não seja a melhor forma de ser ou de dizer, a imagem em movimento é um espelho muito mais fiel daquilo que povoa a minha alma. O processo criativo e a concretização do projeto fecundou uma exaustão profunda. De entre a acumulação das diversas funções, à profundidade das questões levantadas, e a dificuldade em encarar o filme com um olhar virgem. Encontro-me agora, e por fim, num profundo vazio, descrente da matéria e considerando que este poderá ter sido o meu maior fracasso.

Eu vou morrendo, calma. Lentamente o meu filme vai murchando e deixa de me pertencer. E morri. Morri quando o filme deixou de ser o meu filme. Filmei todos os planos. Dirigi todos os atores. Dirigi toda a minha equipa. No fim morri, porque dirigindo o filme perdi o meu olhar e não o consigo reconhecer. Espero agora que a minha equipa venha, tal como no filme, em meu auxílio ou resgate.

Se na filosofia todas as perguntas são legítimas, no cinema todo o fracasso é permitido, porque nele há a cada dia um recomeço. As histórias não todas sobre a vida nem sobre a morte. O cinema também não são as histórias, o cinema é a vida na sua forma mais elementar. Abrir os olhos, respirar, inspirar e filmar.

“Sempre quis saber o que é o cinema, exatamente... Bom, um filme é como um campo de batalha. Há amor. Ódio. Ação. Violência. E morte. Numa só palavra: emoções.” (Pierrot Le Fou, 1965)

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Almeida, B. (2002): As imagens e as coisas. Porto: Campo das Letras.
- Arnheim, R. (1957). A Arte do Cinema. Lisboa, Edições 70, 1989.
- Aumont, J. (1989). O Olho Interminável – Cinema e Pintura. São Paulo.
- Aumont, J. (2002). As Teorias dos Cineastas. São Paulo, Papyrus Editora.
- Balázs, Béla. (1952). Theory of the Film. London, Denis Dobson
- Barthes, R. (1980): A Câmara Clara. Lisboa, Edições 70, 2008.
- Bazin, André (1918-58): O Que é o Cinema?. Lisboa, Livros Horizonte, 1992.
- Bresson, R. (2000). Notas Sobre o Cinematógrafo. Porto: Porto Editora.
- Dabney, Townsedn. (2002). Introdução à Estética. Lisboa, Edições 70.
- Deleuze, G. (2006). A imagem-tempo 2: Cinema 2. Lisboa: Assírio & Alvim.
- Gordon, G. (2001) Filosofia das artes: introdução à estética. Lisboa, Edições 70
- Grilo, J. M. (2007). As lições do cinema: Manual de filmologia. Faculdade de Ciências Sociais e Humanas da Universidade Nova de Lisboa: Edições Colibri.
- Marnier, T. (1980) A Realização Cinematográfica, Edições 70.
- Martins, F. (2020). Persistence and Arbitrariness: considerations about repetition and duration in cinema. In F. Martins (org.), Memory and Aesthetic Experience (pp. 49-80). Porto: FLUP.
- Penafria, M. (2016). O Ato de Criação Cinematográfica e a Teoria dos Cineastas.
- Pereira, Ana Catarina. (2016) A Mulher Cineasta.
- Platão (1972). A República. Lisboa: Fundação Calouste Gulbenkian.
- Ramos, J. L. (1989). Dicionário do cinema português (2 volumes: 1962/1988 e 1989/2003). Lisboa: Caminho.
- Rancière, J. (2010). O espectador emancipado. Lisboa: Orfeu Negro.
- Rancière, J. (2013) A Fábula Cinematográfica. Lisboa: Orfeu Negro.
- Rohmer, Éric (Maurice Schérer). (1948). Le ciné-ma, art de l'espace. La Revue du Cinéma. Paris. N.º 14.
- Sontag, Susan (2004). Olhando o Sofrimento dos Outros, Quetzal Editores.
- Stoichita, Victor I. (1997). A Short History of the Shadow. London: Reaktion Books
- Tarkovsky, Andrei (1986). Sculpting in Time. Austin, University of Texas Stoichita,

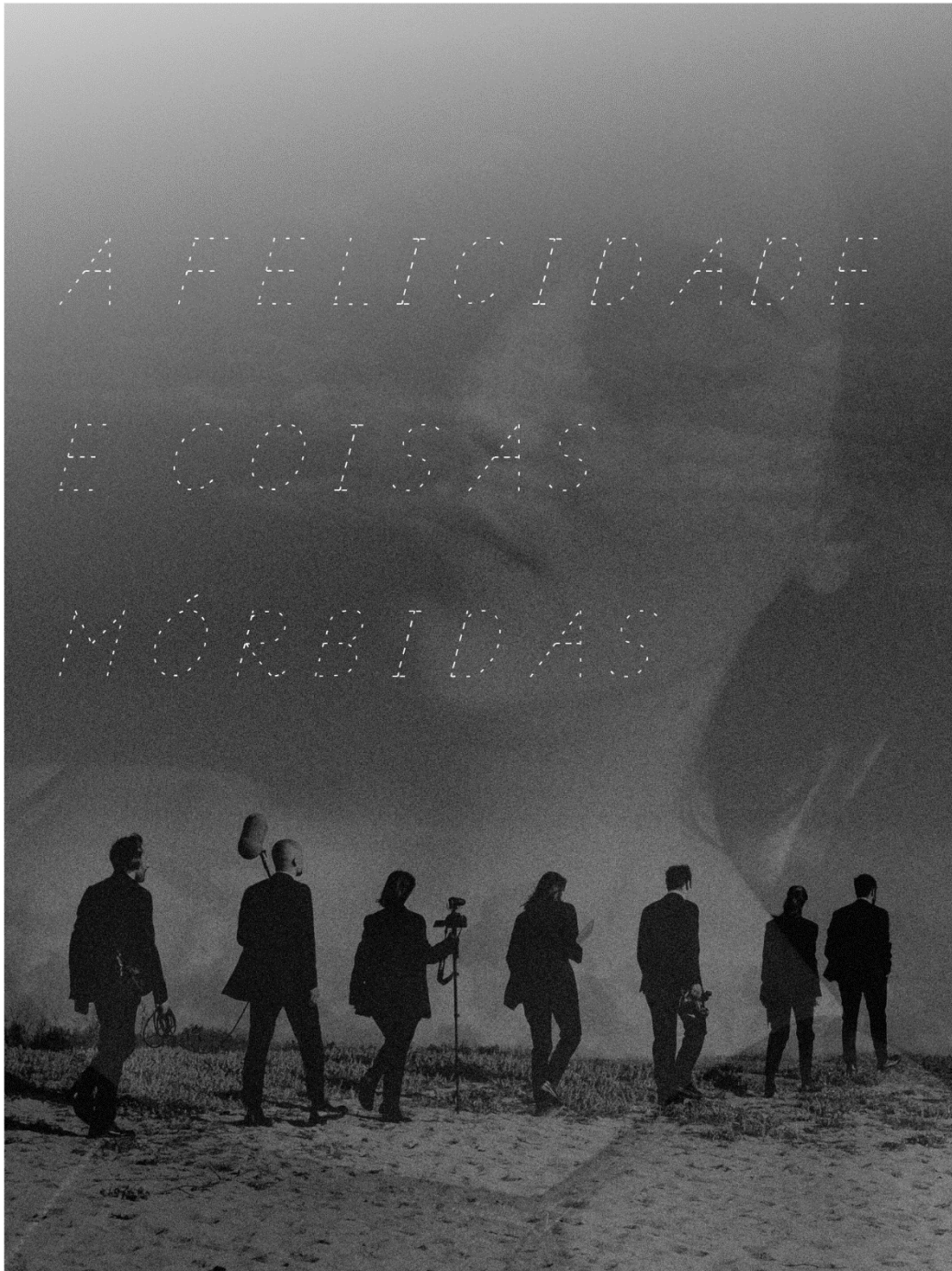
REFERÊNCIAS FÍLMICAS

- Andersson, Roy. (1970). *A Swedish Love Story*. Suécia.
- Andersson, Roy. (1991). *A World of Glory*, Suécia.
- Andersson, Roy. (2000) *Songs from the Second Floor*, Suécia.
- Andersson, Roy. (2007) *You, the Living*. Suécia.
- Andersson, Roy. (2014) *A Pigeon Sat on a Branch Reflecting on Existence*. Suécia.
- Andersson, Roy.(2019) *About Endlessness*. Suécia.
- Scott, Fred. (2000). *Being a Human Person*. Reino Unido e Suécia.
- Akerman, Chantal. (1975). *Jeanne Dielman, 23, quai du commerce, 1080 Bruxelles*.
Bélgica
- Godard , Jean Luc.(1965). *Pierrot Le Fou*. França.
- Sciamma, Céline. (2019) *Portrait of a Lady on Fire*. França.
- Tarr, Béla. (2000). *Werckmeister harmóniák*. Hungria.
- Tarr, Béla. (2004). *Visions of Europe (segment "Prologue")*. Hungria.
- Tarkovsky, Andrei. (1962) *Ivan's childhood*. Rússia.
- Tarkovsky, Andrei. (1983) *Nostalgia*. Rússia.
- Pawlikowski, Pawel. (2018). *Cold War*. 2018. Polónia.
- Vasconcelos, Catarina. (2020). *A Metamorfose Dos Pássaros*. Portugal.
- Serra, Manuela. (1985). *O Movimento das Coisas*. Portugal.
- Varejão, Cláudia. (2020). *Amor Fati*. Portugal.

ANEXOS

CARTAZ

ESMAD APRESENTA



realização DÉBORA GONÇALVES argumento DÉBORA GONÇALVES e MARGARIDA CARVALHO produção RUI VASQUES fotografia ANDRÉ AMARAL som FILIPE ALVES anotação BEATRIZ W. CARRETAS montagem e cor DÉBORA GONÇALVES making off CAROLINA RIBEIRO assistente de produção MARIA VASQUES & ANA NOVO

GUIÃO

A Felicidade e Coisas Mórbidas

por

Débora Gonçalves
Margarida Carvalho

FADE IN:

INT. DIA. CAPELA

Envolto num SILÊNCIO profundo está ao centro da capela um caixão. Dentro dele a PRIMEIRA MULHER de olhos fechados, rosto pálido e lábios buble gum gloss. Usa um vestido cor de rosa choque.

Sob o corpo há rosas e margaridas brancas.

Ouvem-se PASSOS, entram pessoas em silêncio.

Lentamente, uma equipa de rodagem aproxima-se do caixão, apetrechados com câmara, microfone, lapela e claquete.

SUSSURRO
(voz off)
Mantém os olhos fechados, e respira lentamente.

O corpo morto não reage.

Em silêncio a equipa vai se preparando para rodar. Aproxima-se a perche, reduzem-se as luzes.

EXT. DIA. JARDIM

Trepadeiras de heras gigantes cobrem as muralhas de uma casa brasonada. Há uma fonte e bancos de pedra.

O sol brilha, o jardim está calmo e ouve-se apenas a água a correr pela fonte.

Enquanto uma CRIANÇA olha fixamente para um saco de plástico transparente pendurado numa árvore, o silêncio doma a cena.

Dentro do saco está um pequeno peixe morto a flutuar.

O som da água retoma, a criança continua a fitar o saco.

EXT. DIA. TERRAÇO

Com uma mangueira, a VELHA inunda a entrada externa da cozinha coberta com o sangue que restou da galinha que matara.

O sangue dissolve-se na água, que escoar por um sulco junto à casa.

INT. DIA. COZINHA

Numa cozinha simples, antiga e com as paredes pretas a acusar o fumo das grandes fogueiras ali feitas, está a VELHA, totalmente vestida de preto, sentada num pequeno banco de madeira a depenar uma galinha.

À sua frente tem um cesto de plástico preto, onde coloca as penas que arranca da galinha em movimentos bruscos e mecânicos.

De seguida, coloca a galinha em cima da mesa à sua direita e começa a cortá-la em pedaços.

EXT. TARDE. DESCAMPADO

No topo de um descampado há um enorme crucifixo. Junto a ele está uma mesa na vertical, e em cima da mesa há pratos, copos e talheres.

Ao centro uma grande travessa com os pedaços da galinha cozinhados.

A Equipa come.

EXT. DIA. CAMPO

A Criança segue a Velha, ambas atravessam um campo. A Velha carrega uma enchada.

Segundos depois, a equipa de filmagem atravessa também o campo. Consigo levam os respetivos materiais de rotação.

Margarida abandona a equipa assim que vê Débora no muro. Corre em direção a ela.

EXT. TARDE. MURO

Faz sol, estão as duas sentadas junto a um cesto de tanjerinas. Comem.

Após algum tempo.

DÉBORA

Soubeste alguma coisa da Manuela?

MARGARIDA

Diz que vai passar a tarde no hospital. Só sai de lá quando lhe disserem alguma coisa.

(CONTINUED)

DÉBORA

Tens tido notícias do teu primo?

MARGARIDA

Continua à espera. Ainda não tem os papéis e, por isso, não pode embarcar.

DÉBORA

Achei mesmo que era este ano que conseguíamos juntar toda a gente ...

MARGARIDA

A filha da Esperancinha também não vem. Diz que não pode, tem que ficar com as crianças. Diz que a mais nova nos intervalos da escola anda atrás dos rapazes para lhes apalpar o cu. Ficou de castigo.

Sorriem e continuam a comer.

DÉBORA

Foi bonita a festa de despedida! Lembras-te? Estava um dia assim e não havia vento.

Depois de uma pausa.

MARGARIDA

Foi no Outono...Lembro-me, sim! Vinha um cheirinho a castanhas assadas do terraço da dona Graciosa.

DÉBORA

Ela fazia sempre uma fogueira nesse dia...

A meio da tarde começava a assar as primeiras castanhas.

Descemos pela cangôsta que vai dar ao ribeiro, lembras-te?

MARGARIDA

A Isabel e a Rita já lá estavam.

DÉBORA

Apanharam um susto quando nos viram que quase caíram no ribeiro.

As duas riem e continuam a comer.

Débora cai do muro, Margarida ri da situação.

EXT. DIA. PRAIA

O corpo de Débora flutua despido junto à maré.

É trazido e levado pelas águas.

EXT. DIA. PRAIA

No meio do areal há um estendal, a VELHA e a CRIANÇA estendem lençóis brancos, enquanto a velha ensina uma prece à criança.

VELHA E CRIANÇA

Arreda, arreda Barrabás. Os campos de Judas faz. O teu dono é Satanás. Esta alma não é tua. Nem conta com ela farás. Esta alma é de Deus, o seu caminho esta feito. Vai em direcção aos céus. Deixa-a morrer em paz. Amém.

EXT. DIA. PRAIA PENHASCO

A Equipa olha para o mar.

Prepara-se para filmar, a câmara está montada no tripé, o diretor de fotografia limpa a lente.

O assistente de som ajeita a perche. Estão todos em silêncio.

EXT. PÔR DO SOL. MARÉ

O mar está agitado, as ondas embatem contra as rochas.

EXT. PÔR DO SOL. MAR

A Equipa caminha em pés descalços pelas águas.

EXT. FIM DE DIA. PENHASCO

O mar está cada vez mais agitado. Todos desapareceram, o SOM do mar é horripilante.

FADE OUT

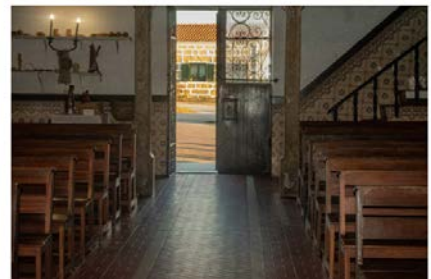
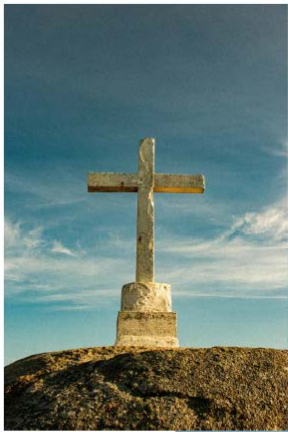
MOODBOARD







REPÉRAGE



TESTES



Cadrago Snapshot
18/04/2021 17:55:23 Sony FS7 - 16:9
Fov: 15.8° (9.5 / 18.7°) **85mm** N 355°



Cadrago Snapshot
26/02/2021 13:31:19 Sony FS7 - 16:9
Fov: 27.2° (9.5 / 21.3°) **35mm** W 281°



Cadrago Snapshot
18/04/2021 17:44:30 Sony FS7 - 16:9
Fov: 26.8° (9.6 / 13.7°) **50mm** NE 64°



Cadrago Snapshot
14/01/2021 16:41:21 Canon 6D - 16:9
Fov: 23.8° (9.5 / 13.2°) **85mm** N 358°



Cadrago Snapshot
18/04/2021 17:44:40 Sony FS7 - 16:9
Fov: 31.2° (9.6 / 21.3°) **35mm** E 91°



Cadrago Snapshot
18/04/2021 14:02:37 Sony FS7 - 16:9
Fov: 30.2° (9.5 / 21.3°) **35mm** SE 148°



Cadrago Snapshot
09/04/2021 15:02:29 Sony FS7 - 16:9
Fov: 23.8° (9.5 / 13.2°) **50mm** N 353°



Cadrago Snapshot
14/01/2021 15:46:26 Canon 6D - 16:9
Fov: 23.8° (9.5 / 13.2°) **85mm** W 255°

