

M

MESTRADO EM COMUNICAÇÃO AUDIOVISUAL
ESPECIALIZAÇÃO EM PRODUÇÃO E REALIZAÇÃO AUDIOVISUAL

O uso do Ponto de Vista Subjetivo na curta-
metragem “ Oblívio”
Ricardo Emanuel Mendes Leite

09/2021

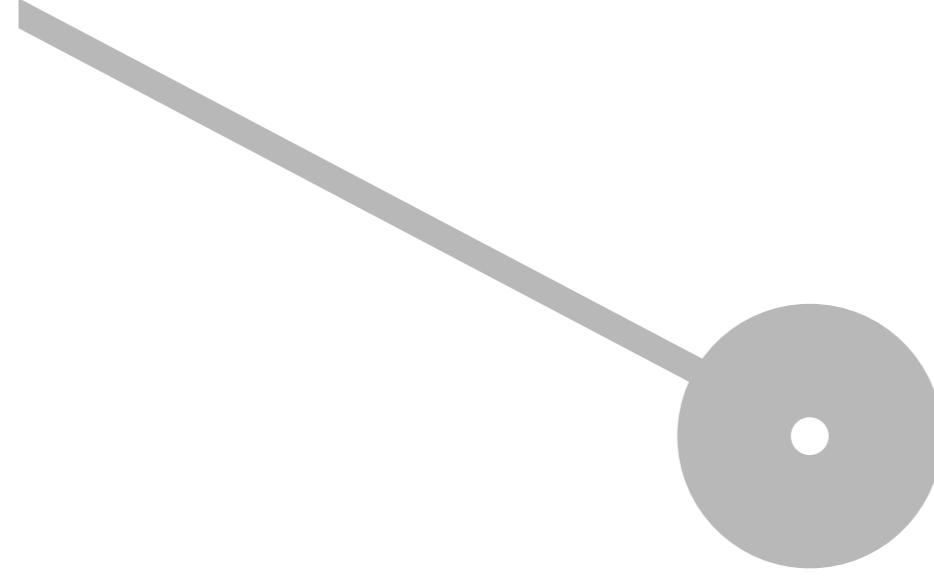
Ricardo Emanuel Mendes Leite. O uso do Ponto de Vista Subjetivo na curta-
metragem “ Oblívio”

M

MESTRADO EM COMUNICAÇÃO AUDIOVISUAL
ESPECIALIZAÇÃO EM PRODUÇÃO E REALIZAÇÃO AUDIOVISUAL

O uso do Ponto de Vista Subjetivo na
curta-metragem “Oblívio”
Ricardo Emanuel Mendes Leite

09/2021



Politécnico do Porto
Escola Superior de Media Artes e Design

Ricardo Emanuel Mendes Leite

O uso do Ponto de Vista Subjetivo na curta-metragem “Oblívio”

Trabalho de projeto

Mestrado em Comunicação Audiovisual

Orientação: Mestre José Miguel Martins Moreira

Coorientação: Prof. Pedro Manuel Gonçalves de Azevedo Ribeiro

Vila do Conde, Outubro de 2021

Politécnico do Porto

Ricardo Emanuel Mendes Leite

O uso do Ponto de Vista Subjetivo na curta-metragem “Oblívio”

Trabalho de Projeto

Mestrado em Comunicação Audiovisual

Membros do Júri

Presidente

Prof.^a Doutora Olívia Marques da Silva

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

Prof. Doutor Manuel Fernando da Costa e Silva

Escola Superior Artística do Porto

Mestre José Miguel Martins Moreira

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

Vila do Conde, Outubro de 2021

Para os meus avós

AGRADECIMENTOS

Aos meus pais, pelo apoio incondicional.

À Catarina Ribeiro, por acreditar sempre em mim e ser o meu porto seguro.

À minha equipa, por embarcar nesta viagem, apesar de todos os constrangimentos e dificuldades em tempos de pandemia, e se terem mostrado sempre resilientes, sem nunca desistirem.

Aos meus orientadores, Mestre José Miguel Martins Moreira e Prof. Pedro Manuel Gonçalves de Azevedo Ribeiro, que acompanharam o meu percurso académico e por quem tive o privilégio de ser orientado. O vosso conhecimento e amizade fez-me crescer como profissional e ser humano.

À ESMAD e a todos os docentes que acompanharam o meu percurso, desde a licenciatura em TCAV.

A todos os que apoiaram o nosso *crowdfunding* na plataforma PPL.PT

A todos os que ajudaram a tornar o filme “Oblívio” numa realidade.

Aos financiadores American Corners Portugal, Avalshow e Nuno Tavares.

RESUMO

Os géneros cinematográficos são cruciais para criar uma identidade fílmica. No caso particular de um *thriller*, que usa o suspense como elemento denominador, com um protagonista inocente ou inconscientemente envolvido numa situação ameaçadora e misteriosa, é através da eficácia narrativa e dramática do uso do Ponto de Vista Subjetivo que conseguimos ter uma perspetiva sobre o que está a acontecer no enredo, sobretudo, quando tudo parece manifestar-se através da visão, aparentemente, deformada da personagem principal do *thriller* proposto para análise. Assim, o presente ensaio tem como objetivo analisar e justificar o uso do Ponto de Vista Subjetivo no filme “Oblívio” (2021), tendo em conta os propósitos narrativos e dramáticos pretendidos na realização desta curta-metragem, produzida no âmbito do Mestrado em Comunicação Audiovisual, Especialização em Produção e Realização Audiovisual da ESMAD.

Palavras-chave: Ponto de vista subjetivo; POV; Realização; Thriller; Oblívio.

ABSTRACT

Movie genres are crucial for the creation of a filmic identity. In particular the thriller genre, which uses suspense as a denominator, with an innocent or unconscious protagonist involved in a threatening and mysterious situation, it is through the narrative and dramatic effectiveness of using the subjective point of view that we are able to have a perspective on what is happening in the plot, especially when everything seems to manifest itself through the vision of the main character in the Thriller proposed for analysis. Thus, the present essay aims to analyze and justify the use of the Subjective Point of View in the film "Oblívio" (2021), considering the narrative and dramatic purposes intended by the Director of this short film, produced within the scope of the Master in Audiovisual Communication, and Specialization in Audiovisual Production and Directing from ESMAD.

Keyword: Subjective point of view; POV; Directing; Thriller; Oblívio.

Sumário

Introdução.....	1
Parte I - Realização cinematográfica e Ponto de Vista.....	5
1.1. Cinema e Ponto de Vista	5
1.2. Ponto de Vista e Identificação.....	7
1.3. Ponto de Vista Objetivo e Subjetivo	13
1.4. Técnicas de criação do Ponto de Vista Subjetivo.....	19
Parte II – Estudo de caso: “Oblívio”	25
2. A Narrativa de “Oblívio”	25
2.1. <i>Story Map</i>	28
2.2. Género Cinematográfico	31
2.3. Tema.....	34
2.4. Personagens	36
3. O Ponto de Vista Subjetivo em “Oblívio”	39
3.1. Identificação e Caracterização.....	39
3.2. Justificação e Análise dramática.....	46
Conclusão	69
Bibliografia	72
Filmografia	74
Anexos.....	76

Lista de Figuras

Figura 1 - Exemplo de ponto de objetivo no filme Citizen Kane.....	8
Figuras 2 e 3 - Ponto de vista de Marion Crane em Psycho.....	9
Figuras 4 - Cena do filme North by Northwest.....	12
Figura 5 e 6 - Enaltecimento de Doyle através da composição do plano, e plano POV do vizinho através do olhar de Doyle.....	15
Figura 7 - A manipulação das emoções é evidente nas diversas cenas marcantes que podem ser destacadas do filme.....	18
Figuras 8 e 9 - Exemplos do uso de POV em plano contínuo.....	20
Figuras 10, 11 e 12 - Sequência de montagem do filme Vertigo.....	22
Figuras 13 e 14 - Exemplo de <i>Found Footage</i> em The Blair Witch Project (1999)	22
Figuras 15 e 16 - Planos do filme Vertigo (1958).....	24
Figuras 17 e 18 - <i>Stills</i> do filme Oblívio (2021).....	41
Figura 19 - <i>Still</i> do filme Oblívio (2021).....	42
Figura 20 - Exemplo em concreto no filme Oblívio (2021).....	44
Figuras 21, 22 e 23 - Exemplos da referência à Polícia Judiciária em Oblívio	50
Figura 24 - <i>Still</i> do filme Oblívio (2021).....	51
Figura 25 - Sequência do filme Oblívio (2021).....	54
Figura 26 e 27 - <i>Stills</i> do filme Oblívio (2021).....	55
Figura 28 - Sequência do filme Oblívio (2021).....	56
Figura 29 - <i>Still</i> do filme Oblívio (2021)	57
Figuras 30 e 31 - Exemplo de simbolismo no filme Oblívio (2021).....	57
Figuras 32 e 33 - Sequência do filme Oblívio (2021).....	60
Figuras 34 e 35 - Sequência do filme Oblívio (2021).....	63
Figura 36 - <i>Still</i> do filme Oblívio (2021).....	65
Figuras 37 e 38 - Sequência do filme Oblívio (2021).....	65
Figura 39 - <i>Still</i> do filme Oblívio (2021).....	67

Introdução

“(…) We considered the ways in which graphic and editorial techniques determine the level of involvement the viewer as with the characters on screen. Point of view, on the other hand, determines who the viewer identifies with. The two concepts are closely related and nearly always work together in any sequence.” (Katz, Steven, 1991, p.267)

No âmbito do projeto final, inserido no Mestrado em Comunicação Audiovisual, na vertente de Produção e Realização Audiovisual da ESMAD, foi proposto aos discentes o desenvolvimento de um projeto audiovisual que validasse os conhecimentos adquiridos ao longo do ciclo de estudos referido. Na continuidade do desempenho da função estudada e desejada, ligada à área da Realização cinematográfica, seja durante os períodos letivos, seja em termos profissionais autónomos, o desenvolvimento de um projeto de ficção, neste caso, do género de *thriller*, tornou-se uma consequência inevitável, tendo em conta a necessidade de aprofundar os conhecimentos entretanto adquiridos nesta área da criação audiovisual de ficção, dando continuidade ao anterior projeto de cinema do autor deste ensaio, embora no caso anterior ao “Oblívio”, trabalhando a ficção científica, como foi o caso da curta-metragem “Loop” (2019), igualmente realizada por Ricardo M. Leite. E logo no início desta nossa investigação, foi possível perceber o que já se antevia, fruto não só da teoria aprendida durante o percurso académico, como da variada cultura visual e filmográfica associada aos dois géneros estudados pelo autor, a de que esta nova proposta do “Oblívio” iria diferir muito da anterior, seja na sua génese narrativa e estética, que agora seria alicerçada no *suspense* e no *noir*, seja pelo tipo de linguagem cinematográfica a utilizar, no que toca à planificação e *Mise-en-scène*¹.

¹*Mise-en-scène* - expressão francesa, derivada do teatro, que significa algo como a encenação ou o posicionamento em cena, e que, quando ligada ao cinema, também se refere à realização de um filme.

Um dos aspetos que tivemos de perceber e investigar, durante todo o trabalho teórico, e depois concretizar durante o difícil projeto prático, foi como usar de forma adequada as diversas técnicas cinematográficas, para depois conseguir comunicar com eficácia a nossa curta-metragem à audiência, seja no que se refere à narrativa, seja no que se refere à emoção por ela causada, seja no que se refere à forma como o espectador a poderia seguir, identificando-se com os desejos externos e internos das personagens (sobretudo no caso do protagonista, muitas vezes o arquétipo do herói que conduz a ação), enquanto vai acompanhando o enredo “projetado” no ecrã. Ou seja, recapitulando a ideia, como conseguir despontar reações e emoções, por vezes até de forma visceral, na audiência, fazendo-a acreditar na verosimilhança do *Plot* e nas ações e desejos da personagem principal (e nas outras), a ponto de acreditar que ela, durante os poucos minutos da diegese, parece bem real, existindo claramente na mente do espectador.

Cedo fomos percebendo que seria através do (correto) uso do Ponto de Vista, num equilíbrio entre a objetividade e subjetividade do mesmo, embora dando mais ênfase ao POV (*Point of view*) Subjetivo, que conseguiríamos chegar aos nossos intentos enquanto contadores de histórias, usando uma narrativa cinematográfica, mesmo que este sucesso também se deva à performance do elenco, bem como ao poder da história e dos seus diálogos, da estética da sua cinematografia, da sua música, etc. Mais, tornou-se claro que o nosso sucesso só seria alcançado através do pleno uso do “olho” que é a câmara (depois trabalhada pela montagem cinematográfica, claro), potenciando o discurso fílmico e, assim, “agarrando” o espectador à narrativa do filme. Daí que toda a investigação que se segue, pretenda provar que grande parte da eficácia de uma narrativa fílmica, em particular no caso do “Oblívio”, resultou da plena compreensão e aplicação de técnicas que pudessem trabalhar o filme através de uma ou várias perspetivas, sobretudo, através de uma visão subjetiva na forma de narrar a nossa história.

Assim, entre outros aspetos que necessitámos de perceber, e depois explicar e contextualizar, como foram os elementos próprios da gramática da realização cinematográfica, sobretudo aqueles que estão ligados à Identificação e ao Ponto de Vista,

para melhor perceber a essência do foco principal que suporta a nossa explanação, este ensaio pretende, sobretudo, perceber a influência e a importância das várias técnicas cinematográficas, propícias à “imersão” (não estereoscópica, claro) do espectador na narrativa, concentrando-se este, em particular, no uso do Ponto de Vista, e mais concretamente, no uso do POV Subjetivo, propiciador da identificação que liga o espectador à personagem que conduz a diegese (embora sem deixar de o relacionar com uma outra visão mais objetiva, de que falaremos mais “pela rama”, para ser mais fácil perceber as potencialidades da opção subjetiva, quando aplicada ao discurso fílmico). Além do aprofundamento teórico destas estratégias narrativas, a nossa reflexão passará, igualmente, por justificar a eficácia deste recurso de enunciação do discurso fílmico, assim como exemplificar as diferentes formas de o abordar, concretamente, a criação e o uso do Ponto de Vista no cinema, em geral, assim como na curta-metragem “Oblívio”, o nosso caso de estudo em particular, com muita da nossa reflexão e análise a apoiar-se nos filmes e nas ideias de Alfred Hitchcock, recorrendo, por exemplo, a algumas das suas películas charneira, como são o caso do filme “Vertigo” (1958), ou “Rear Window” (1954), entre outras longas-metragens de que falaremos durante o nosso enunciado teórico, não só para perceber a forma como foi usado e criado o Ponto de Vista nas películas referidas (em particular o Subjetivo), como analisar o seu efeito dramático, na relação criada entre o espectador e as personagens principais que conduzem as ditas narrativas e, nalguns casos, de forma comparativa, percebendo as diferenças entre a objetividade do discurso externo da câmara, e uma outra, caracterizada por um lado mais expressionista e interno, apresentando uma ou mais perspetivas subjetivas (ou visões particulares) dos vários intervenientes dos filmes de Hitchcock.

Considerando então que o olho se assemelha, de certa forma, a uma câmara fotográfica (e de cinema), e a nossa retina é comparável a uma chapa sensível à luz (ou a um sensor eletrónico, falando de cinema digital), então, segundo refere Jacques Aumont², o essencial da perceção visual realiza-se sempre à posteriori pois, de todos os

² Jacques Aumont - A Imagem, p.16

instrumentos feitos pelo homem, a máquina fotográfica ou, no nosso caso, a câmara de filmar, é de longe aquela que melhor consegue emular o olho humano, pois este dispositivo, fruto da evolução tecnológica, resulta de uma preocupação que procurou compará-la ao olhar humano, até em termos fisiológicos. No entanto, por muito fascínio que possamos atribuir à câmara, como aparato, enquanto dispositivo avançado e complexo, ela não é mais do que uma ferramenta técnica usada para percecionarmos o olhar intradieético entre personagens (e o público), atenta à posição e *performance* dos atores (mesmo que essa mesma *performance* seja depois percecionada e moldada pela câmara e pela realização, num círculo vicioso que se completa). Mais do que uma questão de uma imagem projetada (na retina) num sensor, abarcando um campo específico, é a forma como a percecionamos que permite sentir o verdadeiro impacto na compreensão de uma narrativa e, igualmente, na compreensão da mensagem que ela pretende enunciar. Por tudo isto, podemos constatar que grande parte da eficácia da aplicação das técnicas cinematográficas numa narrativa está fortemente subjugada ao uso do Ponto de Vista subjetivo (e a sua relação com a perspetiva objetiva).

Portanto, durante este ensaio, tentaremos perceber e explicar que, na sua definição mais abreviada, uma perspetiva objetiva enuncia, sobretudo, informações e descrições, estando alicerçada num ponto de vista externo aos acontecimentos e às personagens, isto na ótica de quem assiste e segue o discurso, tornando-se mais livre para tirar dele ilações com alguma independência e distanciamento, e dando menos ênfase às emoções e objetivos internos das personagens. Enquanto que, no caso de uma perspetiva subjetiva, ela já está ancorada na visão interna (e pessoal) das personagens (e do autor do filme, ou do próprio filme, implicitamente), usando uma câmara como o veículo primordial que quase troca o olhar de uma personagem pelo olhar do espectador, tornando, obviamente, o discurso mais emocional, isto porque o Ponto de Vista define a perspetiva pela qual a história é contada (na verdade, iremos tentar explicar que é difícil contar uma história sem um ponto de vista claro) e, por esta razão, é crucial escolher aquele, ou aqueles que melhor servem a narrativa e os interesses do espectador que com ela se vai (e quer) relacionar. Nitidamente, a opção subjetiva é a melhor opção para um

thriller e para o nosso filme. Por fim, concluiremos o que desejávamos desde o início da nossa explanação: no cinema em geral, e no nosso filme “Oblívio” em particular, no fundo, aquilo que mais nos interessa justificar neste ensaio é que as opções práticas usadas na realização da nossa curta-metragem, no que se refere ao uso do Ponto de Vista Subjetivo, foram devidamente ajustadas ao filme em causa, e devidamente suportadas com a investigação teórica que se segue.

Parte I - Realização cinematográfica e Ponto de Vista

1.1. Cinema e Ponto de Vista

De forma similar à literatura, o cinema tem a capacidade de alternar entre várias perspetivas, umas mais objetivas, outras no limite da subjetividade, com tais mudanças a fazerem com que o público seja conduzido, como já dissemos, de forma quase imersiva, como se de uma hipnose se tratasse, durante o visionamento do enredo, sobretudo porque tal simbiose advém do facto de as misturas de Pontos de Vista possibilitarem uma identificação entre a audiência e as personagens (as principais) que conduzem uma narrativa cinematográfica. Para tal, usam-se algumas técnicas que permitem estabelecer uma visão do filme, através de múltiplos tipos de olhares, resultado das diversas posições que a câmara toma, em relação aos acontecimentos, e também resultado das várias técnicas de montagem cinematográfica que lhes dão forma, numa constante evolução tecnológica, difundidas em múltiplos dispositivos audiovisuais, ao longo da história do cinema. De resto, o ponto tecnológico em que nos encontramos permite-nos isso mesmo, que a imagem assuma o seu papel antropomórfico³, substituindo o olhar da personagem (e do espectador), simulando uma perceção que, em regime vincutivo, podemos afirmar como sendo naturalista, realista e orgânico.

³ Forma de pensamento que atribui características ou aspetos humanos a animais, deuses, elementos da natureza e constituintes da realidade em geral.

Portanto, qualquer história, seja ela apresentada num filme ou não, deverá sempre ser narrada através de, pelo menos, um ponto de vista. Ou seja, salvo experiências particulares e inovadoras, portanto raras, a narrativa fílmica, por si só, não consegue existir sem um narrador que se evidencie, como a figura que conta a história, ainda que nem sempre este narrador seja claramente explícito ou sequer fisicamente identificável, já que a sua presença é quase sempre ampla e variada, em casos onde poderá saber tudo sobre a história que conta ou dela conhecer apenas certos aspetos, podendo fazer parte dela ou até, pelo contrário, ser alheio a tudo.

No espectro técnico, o Ponto de Vista traduz-se, essencialmente, na variação angular do cruzamento entre linhas de olhar de um personagem e a posição como a câmara o olha (o filma). Neste sentido, tomando o exemplo de quando uma personagem olha em direção a algo que esteja fora do enquadramento, quando de seguida cortamos para um plano de uma outra coisa, é logo criada a ilusão de estarmos a ver o que essa personagem vê, até ao ponto, caso o ângulo seja coincidente com a linha de olhar, de estar mesmo a ver tudo através dos olhos da personagem, fundindo-nos nela. Este jogo, digamos, próprio da perceção, confere um grau de subjetividade à imagem que está diretamente ligada à diegese e à sucessão dos eventos apresentados, criando, assim, a ilusão de um olhar na primeira pessoa, e levando a crer que estamos a ver algo na perspetiva da personagem que olha. Alimentado por esta ideia, o espectador reage condicionado pela perspetiva do que (para ele) objetivamente viu. Daí que a linguagem cinematográfica, através do léxico e métodos que utiliza como código (mesmo que, muitas vezes, se diga que o cinema usa um “não-código”), resida principalmente naquilo que é sugerido através do que é mostrado, uma ideia sugerida por Munsterberg⁴ quando afirma que existe uma relação entre a mente e as cenas filmadas que adquirem uma perspetiva à luz de um processo mental alimentado pela sugestão e o saber. Por tudo isto, é função do Realizador decidir, antecipadamente, a forma como abordará uma cena, tendo em mente o Ponto de Vista mais eficaz para o fazer (ou os Pontos de Vistas). Isto é,

⁴ Munsterberg - Xavier, 2003, p.43

o Realizador deve decidir qual a forma de identificação com a qual a audiência se deve relacionar emocionalmente com as personagens. Pois, só assim, é possível assegurar que a linha narrativa, bem como o dramatismo de cena, estão garantidos.

“O ponto de vista escolhido determina não só os eixos emocionais da narrativa (de acordo com esse ponto de vista, uma mesma cena pode ser dramática, engraçada ou vista friamente), mas também sua linha dramática.” (Chion, Michel 2013, p.52)

1.2. Ponto de Vista e Identificação

“(…) As técnicas editoriais e gráficas determinam o nível de envolvimento do espectador com as personagens no ecrã. O ponto de vista por outro lado determina com quem o espectador se identifica. Ambos os conceitos estão relacionados e quase sempre trabalham em conjunto qualquer sequência.” (Katz, Steven, 1991, p.267)

Consolidando a ideia anterior, de que a narrativa cinematográfica terá sempre de ser conduzida e apresentada através de um (ou múltiplos) Ponto de Vista, mesmo até em casos em que não seja mostrada uma só personagem em cena (às vezes fazendo-o através de uma voz *off*⁵, por exemplo), torna-se claro que o papel de um Realizador é o de orientar a câmara (para simplificar, só falando da caneta que é a objetiva, pois o trabalho sonoro, ou a montagem, por exemplo, também o ajudam fazê-lo tudo sob a tutela do maestro que é o diretor de um filme), para que esta selecione e acompanhe o que é mais importante para a narrativa (mas que poderá não ser, necessariamente, centrado no protagonista).

Filmes como “Citizen Kane” (1941), de Orson Welles, ou “Rashomon” (1950), do japonês Akira Kurosawa, frequentemente, optam por manter o foco narrativo em função

⁵ Em linguagem audiovisual, trata-se de uma voz exterior à cena que comenta ou narra os acontecimentos.

do ponto de vista centrado na relatividade da história, ou seja, jogando com essa possibilidade de, através de múltiplos olhares, enunciados por múltiplas personagens (cada uma delas conta o que lhe interessa), permitindo ao espectador acompanhar todas elas e decidir, por ele próprio, qual o Ponto de Vista que lhe serve melhor (a ele, ao filme e às personagens do mesmo).



Figura 1 - Exemplo de Ponto de Vista objetivo, no filme Citizen Kane. Fonte: Orson Welles, (1941) Citizen Kane, [EUA] Mercury Productions.

Segundo afirmam Leandro Saraiva e Newton Cannito (2007, p.130), sendo natural termos de adotar um ponto de vista, muitas vezes o mais conveniente para a produção, mas menos para a narrativa, é comum os realizadores iniciantes incidirem no ponto de vista do protagonista de forma irrefletida, sem que haja um desígnio narrativo e emocional, em particular, adequado à cena e global no que se refere à estilística do filme, preocupando-se, somente, em ter um objetivo descritivo, ansiosos em abarcar o

campo (e, depois, o contra campo) suficiente para que se perceba o melhor possível a ação das personagens. Apesar disto não ser, na maioria dos casos, o que fazem os realizadores com créditos, é óbvio que procurar a opção certa para a visão geral de como veremos o filme, através da soma dos seus múltiplos olhares individuais, é fulcral, até obrigatório, para permitir, não só dramatizar, mas também garantir que o espectador consiga saber como, quem e o quê, no acompanhar do *Plot* que se vai organizando à sua frente, no ecrã (qualquer que ele seja, no cinema, na televisão, etc.), com toda essa sucessão, digamos, de informações ligadas à diegese a irem de encontro ao Ponto de Vista do protagonista (e, obviamente, das outras personagens) e, por consequência, à identificação da audiência com ele.

Não temos de ver somente aquilo que uma personagem vê, colocando a câmara exatamente nos seus olhos (provavelmente a forma mais imediata e eficaz de criar tal identificação). Só o facto de o espectador ter acesso à intimidade da personagem, quando ela está só, por exemplo, assumindo uma presença omnisciente, ao ver e ouvir o ambiente que a rodeia, ou como ela o sente, contribui para reforçar a sua identificação com essa personagem, pois, deste modo, ela e o espectador compartilham o mesmo espaço, o mesmo tempo, a mesma ação e a mesma, como dissemos antes, intimidade secreta ao sentirmos que mais ninguém “nos vê”. Portanto, e recapitulando as principais ideias aqui explanadas, parece-nos claro que o ponto de vista está diretamente ligado com a perceção do público e de como ele se relacionará com a história, sobretudo, em termos emocionais (mas, também, situando-se na narrativa, em termos de tempo, espaço e compreensão da ação).



Figuras 2 e 3 - Ponto de vista de Marion Crane em Psycho. Fonte: Alfred Hitchcock, (1960) Psycho, [EUA] Shamley Productions.

“O plano-ponto-de-vista é um plano de visão abstrato, um ícone que vale pela visão de um personagem. Ele finge estar no ponto de vista do personagem, em sua perspectiva, não exatamente em seus próprios olhos, com todas as piscadas, perdas de foco e movimentos bruscos - sem mencionar a pura subjetividade - que isto acarreta.” (GALLOWAY, A. R., 2006, p. 41.)

Nesta citação, Galloway critica o falso julgamento do ponto de vista, utilizado apenas de forma mascarada e literal, com recurso a uma visão binocular e ótica. Refere-se àquilo que pode ser, por vezes, prático e conveniente à narrativa, como uma evidência imagética onde se investe a percepção do eixo visual da personagem. No entanto, como refere o autor, esta utilização é por norma pontual e momentânea. No caso da utilização de imagens desfocadas, ou mesmo de vinhetas que representam um olhar semicerrado, ou planos de pormenor de cartas ou bilhetes, Galloway afirma, então, que o ponto de vista é mais do que este género de planos, e que estes apenas ficam a meio do caminho quando referimos o verdadeiro potencial da utilização do ponto de vista subjetivo no cinema.

Igualmente, como também afirma Branigan (1984, p. 80), no caso da visão da personagem a que temos acesso, de forma mais ou menos subjetiva, o que é importante não é tanto o que ela vê, mas antes o que a personagem experiencia na dificuldade em ver. Ou seja, o que se revela não é de todo o objeto exterior do olhar, nem um estado interno da personagem, mas sim a condição do olhar em si mesma. Este recurso da visão da personagem é explorado na estrutura da percepção, que é subjetiva por natureza e que difere do plano POV num aspeto importante: neste tipo de plano, o POV, altamente subjetivo, não há indicação da condição mental, com a personagem apenas a estar presente, enquanto, no plano subjetivo da percepção, há a adição de signos da condição mental da personagem - a do seu ponto de vista. Então, considerando o enunciado anterior, o POV é também a utilização da câmara numa visão subjetiva, onde o que também se pretende captar é a qualidade da percepção, as suas circunstâncias, o contexto e as suas singularidades. E é isto que produz, verdadeiramente, uma forte relação de

identificação entre o espectador e a personagem. Daí ser também frequente que o ponto de vista da câmara nem sempre se inicie como sendo o ponto de vista do protagonista do filme, podendo, inclusivamente, apresentar-se o Ponto de Vista de várias personagens, construindo a narrativa em torno da variação deles. Variação essa que pode criar ironia, selecionar a quantidade de informação que o público recebe, fazer com que duas personagens se ajudem nas suas jornadas ou, simplesmente, fazer com que o público se relacione com uma personagem ao ver o que ela própria vê e sabendo o mesmo que ela mesma sabe.

Realizadores como Alfred Hitchcock, por exemplo, dominaram essa técnica como ninguém, utilizando-a para criar suspense ou, inclusivamente, “brincar” com o público que se via indeciso sobre qual a personagem com que se deveriam interessar e identificar, à medida que a narrativa de desenrolava, como no caso do seu famoso filme, “North by Northwest” (“Intriga Internacional”, de 1959), baseado no argumento de Ernest Lehman, cujo ponto de vista é, naturalmente, o do herói, protagonizado por Cary Grant, um homem comum que, fruto de alguns mal-entendidos, é lançado numa aventura rocambolesca, onde durante grande parte do tempo não sabemos nem mais nem menos do que aquilo que a personagem sabe sobre o que lhe está a acontecer, enquanto partilhamos as suas descobertas e, igualmente, a sua perplexidade. Mas, a determinada altura, Hitchcock abandona esse ponto de vista, por um momento, para fornecer mais informações à audiência, revelando que Kaplan, o homem com quem o confundem, afinal, não existe. O certo é que, ao obtermos esta informação privilegiada, tornamo-nos mais solidários com o herói, pois conseguimos antecipar os perigos que se lhe avizinham.



Figura 4 - Cena do filme North by Northwest. Fonte: Alfred Hitchcock, (1958) North by Northwest, [EUA] Metro-Goldwyn-Mayer.

Usando este mesmo princípio, e também no mesmo filme, Alfred Hitchcock ousa depois fazer exatamente o inverso, num momento da intriga em que somos colocados na posição de James Manson, mantendo o público alheio ao golpe teatral da “ressurreição” de Cary Grant, e com este artifício dramático a ter como objetivo proporcionar um choque na audiência, ao mesmo tempo que revela a elipse da narrativa e o seu eficaz e dramático *plot-twist*⁶. De resto, e bem a propósito deste filme, Michel Chion, no seu livro “O Roteiro de Cinema”, descreve o uso da quantidade de informação para criar o ponto de vista em “North by Northwest”, quando afirma que “a própria seleção da informação contribui muito para criar o ponto de vista da narrativa. Saber aproximadamente tanto quanto uma das personagens (ora um pouco mais, ora um pouco menos) contribui para colocar o espectador no ponto de vista desta.” (Chion, Michel 2013, p.136)

⁶ Refere-se à mudança radical da ação de um enredo, alterando a direção esperada ou prevista da narrativa. É uma prática da dramaturgia fílmica usada para reavivar o interesse do público, muitas vezes a meio de um filme.

1.3. Ponto de Vista Objetivo e Subjetivo

“Essa coincidência buscada entre o ponto e o eixo de vista da câmera e os da personagem foi com frequência estudada pela narratologia – para a qual a câmera é menos um olho do que uma materialização da instância narradora. Somos particularmente tentados a aplicar aí a noção, elaborada por Gérard Genette, de “focalização” da narrativa, ou, para levar em conta que há um olhar em jogo, a transpor essa noção para a “ocularização”, como propõe François Jost. O que resulta de todas essas tentativas é, precisamente, a importância da narrativa em toda marcação “subjetiva” do ponto de vista no cinema: que a câmera ocupa o ponto de vista da personagem, eis o que o espectador só pode saber, em regra geral, em virtude do contexto. Contexto da montagem, contexto do fora-de-campo – entre outros, o fornecido pelo som - sempre contexto narrativo.” (Jacques Aumont, 2004, p. 75)

Explorando uma estética comum, do cinema à pintura, Jacques Aumont explica a convenção narrativa do chamado Ponto de Vista Subjetivo, numa relação com a presença imprescindível da câmara, possível no contexto de desencadeamento das imagens e na relação que elas têm entre si e entre as personagens. Esta rede de imagens que é estabelecida, comunica, através do Ponto de Vista, como um anunciante do *modus operandi*⁷, criador e desencadeador de acontecimentos. A expressividade do Ponto de Vista engloba, sobretudo, o ponto de vista narrativo, mas também a materialidade visual e auditiva, movimento e tempo próprios, inclusivamente, algumas vezes, a utilização de técnicas narrativas e de montagem como *flashbacks*⁸, *foreshadowing*⁹, representação de espaços abstratos e oníricos e representações do subconsciente.

Em qualquer história, e falamos aqui de cinema, são as personagens que, com os seus conflitos e vivências, impulsionam a narrativa e a apresentam ao público, como

⁷ É uma expressão em latim que significa "modo de operação". Utilizada para designar uma maneira de agir, operar ou executar uma atividade, seguindo geralmente os mesmos procedimentos.

⁸ Em português, Analepse é a interrupção de uma sequência cronológica narrativa pela interpolação de eventos ocorridos anteriormente.

⁹ É um artifício literário pelo qual um autor insinua fragmentos da história que ainda estão por acontecer.

confirma Nogueira, quando afirma que “a personagem é o elemento narrativo em torno do qual gira a acção.” (Nogueira, 2010, p. 111). Ou seja, são elas os veículos que direcionam o espectador através da trama dramática e acabam por influenciar o entendimento e interpretação que a audiência faz e tem sobre a sua narrativa. E um dos mecanismos narrativos responsáveis por isso acontecer é o tipo de Ponto de Vista¹⁰ que é usado, que, no caso do cinema, tanto pode ser objetivo como subjetivo, com cada um deles a manifestar-se de formas diferentes, as mais adequadas à narrativa que a eles recorre. No caso do Ponto de Vista Objetivo, a linguagem visual do cinema é, muitas vezes¹¹, empregue apenas com propósitos informativos ou descritivos, sem criar uma ênfase em particular, nem uma perspectiva específica de uma determinada personagem, surgindo mais como um ponto de vista externo à narrativa¹². Já o Ponto de Vista Subjetivo tende a induzir um impacto mais emocional e a focar-se na perspectiva sensorial de uma personagem particular¹³. O certo é que a tipologia do Ponto de Vista influencia decisões técnicas e artísticas, tais como os ângulos que a câmara toma, o movimento e o posicionamento da mesma, bem como a escolha das objetivas e respetivas distâncias focais.

Segundo os conhecimentos básicos da semiótica da escala de planos, sabemos que os planos mais próximos (com maior grandeza relativa, já que a câmara está mais perto do ser humano ou do objeto filmado), geralmente, induzem uma maior intimidade com a personagem e uma maior carga dramática no *Plot* (e, por consequência, uma maior relação de identificação com o espectador), enquanto os planos mais gerais (que abarcam mais espaço cénico, no enquadramento), acabam por cumprir propósitos mais de descrição e de contextualização, portanto, menos dramáticos. O limite da subjetividade narrativa, ou seja, os planos mais subjetivos que ela usa, é o típico plano chamado, habitualmente, POV¹⁴ que serve para colocar o espectador no “lugar da

¹⁰ Em inglês é assumido como “perspective”.

¹¹ Mas não exclusivamente.

¹² (Fusco, 2017)

¹³ (Fusco, 2017)

¹⁴ Point of View

personagem”, ao permitir ver o que ela vê, como se estivéssemos no lugar dela, ou até, exatamente no lugar dos seus olhos.

Este tipo de plano, que pode não aspirar necessariamente a um valor subjetivo se for usado por grandes períodos de tempo, pois arrisca-se a perder impacto, é potenciado pelo uso da montagem, porque, se for agrupado com planos que se foquem na personagem e depois naquilo que ela está a ver (com a câmara a tomar o lugar dela), então a cena pode ganhar um valor emocional acrescido, potenciando a narrativa. É o caso do filme “Rear Window” (1954), de Alfred Hitchcock, quando o realizador britânico utiliza uma montagem que trabalha de forma alternada, utilizando estes planos POV, quando nos mostra o que a personagem de Jeff, protagonizada por James Stewart, observa através da sua teleobjetiva, no caso os vizinhos, mostrando-nos depois o seu olhar, através de um plano mais aproximado onde vemos a sua reação e expressão.



Figura 5 e 6- Enaltecimento de Doyle através da composição do plano; Plano POV do vizinho através do olhar de Doyle. Fonte: Alfred Hitchcock, (1954) Rear Window, [EUA] Paramount Pictures Studios e Patron Inc.

No filme referido, "Jeff" (a abreviatura de “Jefferies”) está obrigado a permanecer em casa por causa de uma perna que fraturou e que agora tem engessada, incapaz de se mexer ou até de andar. Pela janela, ele aproveita o ócio para ir observando os momentos do dia-a-dia dos seus vizinhos. Só que, numa noite em particular, o protagonista do filme (é um fotógrafo) ouve uma mulher gritar, seguindo-se o som de um vidro a partir-se. Na manhã seguinte, ele vê o seu vizinho, o enigmático Thorwald, a ter comportamentos suspeitos, seja a carregar uma grande mala, ou a limpar uma faca e um serrote, enquanto também mexe num baú que uma equipa de mudanças leva embora. O certo é que a

esposa de Thorwald, estranhamente, não parece estar presente na casa e Jeff fica convencido de que o marido a assassinou.

O facto é que, seguir esta história através das emoções e crenças de Jeff (e dos seus olhos), leva a audiência a começar a acreditar no mesmo que ele. Ou seja, os comportamentos e o envolvimento do protagonista, reagindo ao desenrolar da narrativa, fazem os espectadores estarem, igualmente, e minuto a minuto, cada vez mais envolvidos na investigação, a ponto de sentirem que são a própria personagem, quase a substituindo, numa fusão sub-reptícia e inconsciente, estando tão crentes e interessados como está o fotógrafo no desvendar do suposto crime, cuja premissa não passa ainda de uma mera hipótese, até algo rebuscada na memória de Jeff, ainda com uma veracidade um tanto duvidosa. Acompanhando as dúvidas e receios da personagem principal (o Herói da intriga), mesmo que inicialmente descredibilizada pelo detetive Doyle, é o uso do Ponto de Vista, sobretudo trabalhado de forma subjetiva, que aumenta a curiosidade do público a ponto de a audiência também começar a questionar-se (para si própria) sobre o que vai assistindo na narrativa. Essa incerteza, além de ajudar a dramatizar e criar *suspense* (e Hitchcock era, sem dúvida, o mestre do *suspense*), é conseguida através das constantes contradições e opiniões (várias perspetivas) das várias personagens, quase todas elas, pelo menos até meio do filme, a duvidar daquilo que Jeff imagina ou pensa, fazendo-nos ficar do lado daquele que mais contribui para que o filme tenha a emoção desejada e se transforme num jogo de entretenimento ansiado pela audiência, pois os espectadores de qualquer filme de cariz narrativo querem estar sempre do lado de quem cria o delicioso caos narrativo da incerteza e possibilidades, estar ao lado de quem abre as portas da imaginação, de quem instiga o medo (e a “adrenalina” respetiva), do lado do imprevisível e do drama, ou seja, da emoção.

É o tipo de planificação técnica, que trabalha a câmara, sobretudo (e logo a forma como ela olha o mundo da diegese, logo, o Ponto de Vista como a vemos), aquilo que permite a Hitchcock controlar o seu público, tornando-o cativamente inseguro sobre a plausibilidade e realidade dos acontecimentos fílmicos. Ora, enquanto o espectador não encontrar essa segurança que é descobrir a verdade (é ou não verdade o que pensa

Jeff? O vizinho é ou não o assassino? Etc.), ele não descansará nessa busca (e emocionarse-á, por consequência), com a incerteza a ser o “combustível” que o faz viajar até ao desfecho do filme (por isso o “combustível” que alimenta o *Plot* tem de durar até ao fim). No fundo, aquilo que todos os espectadores querem: o puro prazer da resolverem um conflito e/ou deslindarem um mistério.

De resto, numa famosa e extensa entrevista que o realizador deu, mostrada no documentário “The Men Who Made The Movies” (1973), de Richard Schickel, Alfred Hitchcock partilha algumas das suas curiosas e paradigmáticas teorias. E quando questionado sobre as possibilidades e efeitos da criação do *suspense*, nos seus filmes, Hitchcock explica-nos a diferença entre o choque e o suspense, referindo-se a essa diferença - no fundo, entre a surpresa e o dito *suspense*, como aquilo que é hoje conhecido como a “teoria da bomba”. Assim, durante a referida entrevista, o inspirador realizador propõe um cenário em que duas pessoas têm uma conversa, aparentemente trivial e “inocente”, enquanto uma bomba, prestes a explodir, permanece escondida debaixo da mesa onde elas conversam, e sem que ambas o saibam, exceto o espectador que acompanha as duas situações dramáticas; ou seja, um caso onde o espectador sabe mais do que as personagens da diegese, portanto, um caso onde ele tem um Ponto de Vista altamente subjetivo, não porque tenha o das personagens, pelo contrário, mas porque tem o do realizador que permite à audiência olhar para algo que está vedado às personagens. Depois, sem nada que o faça prever (para as personagens, não para nós), acontece a explosão.

Ora, se o público não visse a bomba ficaria surpreendido com o desfecho, por ser algo inesperado, até tendo em conta a simplicidade da conversa da cena que o distrai, aparentemente sem o subtexto da bomba. Teríamos então o chamado efeito surpresa nos espectadores (e também nas personagens, caso sobrevivessem). No entanto, estando o espectador ciente da bomba, desde o início da conversa, e havendo indicação da hora da sua detonação, bem como de um contador que indica o tempo (para aumentar a noção da urgência da ação), então o filme estaria a antecipar a explosão, como facto eventualmente inevitável (ou não, como um facto que poderia ser resolvido e

amenizado, para bem das personagens, pelo menos seria o que aspiraria a audiência), criando a tensão e o suspense que está muito ligado à “antecipação e cumprimento” de algo (ainda por cima, devido à montagem, a ter o tempo expandido, para tornar tudo ainda mais demorado e emocional). Com este exemplo, através da variação entre Pontos de Vista, uns mais objetivos (a conversa), outros mais subjetivos (os planos da bomba) - e nem sempre temos de ter a câmara num POV expressionista para conseguir a imersão do espectador na narrativa, ou seja, exagerando no uso da câmara no lugar dos olhos das personagens -, o interesse e investimento da audiência será bastante diferente - para melhor - neste segundo cenário, ao ver-se envolvida com a ação, sentindo ansiedade de perceber que duas pessoas, numa conversa ingénuo e alheia à realidade, podem morrer, sem que os espectadores os possam ajudar, a não ser esperando por um milagre.



Figura 7 - As manipulações das emoções acontecem nas diversas cenas marcantes que podem ser destacadas do filme. Fonte: Alfred Hitchcock, (1936) Sabotage, [EUA] Gaumont-British; Gaumont e Shepherd.

Este jogo com o espectador, quase sádico, mas também divertido, ajudado pela habitual genialidade estilística usada por Hitchcock (e, vamos até mais longe, ajudado pela personalidade “freudiana” do realizador) é, de resto, confirmado pelo próprio quando ele refere que *“In the first case we have given the public fifteen seconds of surprise at the moment of the explosion. In the second case we have provided them with fifteen*

*minutes of suspense.*¹⁵ O certo, é que é com esta espécie de estratégia dramatúrgica que Hitchcock consegue (conseguiu) prender o público à narrativa, nos seus inúmeros filmes, sempre de forma muito imersiva, que é o mesmo que dizer, criando uma fusão entre as personagens e os espectadores, usando como intermediária a potente ferramenta da câmara, ferramenta que permite criar e manipular os vários olhares que seguem a diegese fílmica, sobretudo, quando usam olhares e perspetivas subjetivas, logo, internas e muitas vezes “mentirosas”, coisa que nunca foi um problema para Hitchcock, desde que para bem da ficção e da fruição da mesma pela audiência. Também, por tudo isto, por este jogo de Pontos de Vistas usados na narração cinematográfica, alternando entre a objetividade e a subjetividade do olhar, às vezes de forma altamente subjetiva, muitas vezes quase mesmo expressionista, quer das personagens, quer do autor, quer do filme, numa visão externa e mais implícita (os dois últimos confundem-se num só), é que o Ponto de Vista é ainda mais crucial quando o filme realizado é do género do *Thriller*, como é o caso da maioria dos filmes de Hitchcock e, obviamente, o caso do nosso estudo, a curta-metragem “Oblívio”. Daí que, e podemos afirmá-lo sem reservas, não há *thrillers* sem *suspense*, e não há *suspense* sem o uso constante do Ponto de Vista subjetivo.

1.4. Técnicas de criação do Ponto de Vista Subjetivo

No decorrer da história do cinema, muitos foram os casos em que, de uma forma ou de outra, o ponto de vista se foi tornando algo cada vez mais relevante e integrante na linguagem cinematográfica. Filmes como “Lady in the Lake” (1946), de Robert Montgomery, ou “Hardcore Henry” (2015), de Ilya Naishuller, mostram-nos que o simples uso contínuo de um plano POV pode contribuir, por si só, para o reforço de uma perspetiva, ou um olhar, que, de certa forma, não só alimenta o chamado ponto de vista geral do filme, fazendo-nos perceber o que vai acontecendo no enredo que seguimos,

¹⁵ Citado por (Bordwell, 2013)

ligando-nos ao filme, enquanto espectadores, como, sobretudo, lhe define a estilística. E estes são só alguns exemplos do uso do plano POV, usado de uma forma mais diretamente ligada ao estilo e à linguagem, que permitem atualmente compreender mais claramente o que é possível alcançar com cada Ponto de Vista distinto, através de técnicas específicas que o cinema usa.



Figuras 8 e 9 - Uso do POV em plano contínuo. Fontes: Ilya Naishuller, (2015) *Hardcore Henry*, [EUA] Huayi Brothers Pictures; Bazelevs & Versus Pictures; Robert Montgomery, (1947), *Lady in the Lake*, [EUA] Metro-Goldwyn-Mayer.

Perante, por exemplo, o uso de um POV que enfatiza um olhar sedutor, de uma personagem em concreto, a audiência não estará apenas a presenciar o momento, mas igualmente a experienciá-lo como se fosse uma das personagens da narrativa. Até mesmo em casos particulares, onde a personagem não é propriamente o espectador, como nos filmes de ficção científica, o POV pode ser usado para retratar, mesmo se com alguma estranheza, já que se trata de uma personagem de fantasia, seja ela um robô ou um *alien*, por exemplo, uma forma específica de como ela vê o mundo que a rodeia, partilhando-o com a audiência. É claro que noutros géneros, desde o Drama, ao género de Terror, ou o *Thriller* (o género cinematográfico que mais nos interessa neste ensaio, e por razões óbvias, já que é aquele que caracteriza o “Oblívio”), a importância do POV torna-se mais evidente e crucial, já que muitas das características destes géneros (sobretudo os dois últimos referidos) assentam no conceito de *voyeurismo*¹⁶ e na vulnerabilidade do ser humano (da personagem e do espectador, por inerência), a partir

¹⁶ Consiste no facto de alguém a obter prazer, até sexual, através da observação de pessoas às escondidas, ou de forma furtiva, com a pessoa observada a não estar ciente de que alguém a observa.

do momento em que nos sentimos vigiados, expectantes, ou até esperando algo dramático, muitas vezes inevitável, como é típico nestes filmes de espera e *suspense*.

Já nos *thrillers*, os planos de POV são eficazes para representar, obviamente de forma subjetiva, estados mentais que deliberadamente conduzem a audiência para a constatação da percepção mental das personagens, e não só porque vemos as emoções nos seus rostos, através da representação delas enquanto atores, ou através das ilações decorrentes do *Plot* e da forma como ele se nos apresenta, obrigando a reações das personagens, mas também porque vemos o que elas observam, e depois as consequentes reações, através da posição que a câmara toma, ao ser colocada próximo dos seus olhos (senão mesmo na posição exata dos seus olhos/cabeça), confundido os dois olhares num só, numa simbiose mental entre a personagem e a audiência.

Torna-se, assim, possível retratar estados emocionais que seriam complexos de enunciar através de signos figurativos (aparentemente com menos capacidades para mostrar o subtexto ou o implícito, pois possuem, à partida, menos carga abstrata), e mostrar a realidade interior dessa personagem. Desta forma o espectador poderá ver o que o personagem vê e, muito importante, sentir o que a personagem sente. Um bom exemplo desse jogo que a narrativa fílmica faz com o POV é o caso da película “Vertigo” (1958), de Alfred Hitchcock, por exemplo (e há inúmeros exemplos), na cena do quarto, quando Judy, protagonizada por Kim Novak, se torna Madeleine. Através de uma sequência de planos, começando por um que nos mostra onde se foca a direção do olhar da personagem Scotty (James Stewart), seguido de um corte para um plano POV do mesmo, onde vemos surgir uma etérea Madeleine, e onde, claramente, assumimos a visão de Scotty, como se fôssemos ele, para passar depois novamente para Scotty, mesmo que numa escala diferente, com a câmara mais próxima do seu corpo, enfatizando as suas emoções, podendo ver a sua reação.



Figuras 10, 11 e 12 - Sequência de montagem do filme Vertigo, com a personagem a olhar para fora de campo, depois o seu POV e, por fim, a sua reação. Fonte: Alfred Hitchcock, (1958) Vertigo, [EUA] Alfred J. Hitchcock Productions.

Neste outro exemplo, similar ao anterior (de resto, todos os filmes de Hitchcock e, claro, este em particular, usam constantemente o Ponto de Vista Subjetivo, sobretudo este tipo de técnica angular de colocação da câmara), também retirado de “Vertigo”, podemos acompanhar um corte entre um plano mais objetivo do protagonista, para um POV altamente subjetivo, onde vemos aquilo que Scotty vê, quando ele espreita e entra no interior da loja onde Madeleine faz compras, para depois (não mostramos aqui esse *frame*, mas pode-se constatar isso no filme) passarmos para um plano da reação do detetive aposentado, contratado para seguir a protagonista feminina.

Desta forma, como no exemplo anterior (e em todos os exemplos usados no cinema) a audiência conecta-se com o protagonista, como se se fundisse com Scotty, vendo aquilo que ele vê, sentindo aquilo que ele sente, aspirando àquilo que ele aspira, até aos seus desejos mais íntimos. Neste caso em particular, o drama aumenta de intensidade porque, no fundo, trata-se de uma espécie de perseguição de contornos *voyeuristas*, com Hitchcock a forçar o público a tornar-se cúmplice desta intrusão, fazendo-o, igualmente, espreitar sorrateiramente a mulher.



Figuras 13 e 14 - Planos do filme Vertigo (1958). Fonte: Alfred Hitchcock, (1958) Vertigo, [EUA] Alfred J. Hitchcock Productions.

Além destas técnicas que permitem alcançar e potenciar a subjetividade no cinema, através dos vários tipos de Pontos de Vista usados, e previamente mencionados, achamos importante referir que se pode recorrer igualmente a perspetivas, mais omniscientes¹⁷. Habitualmente, este género de planos não está atribuído a uma personagem em particular, estando, muitas vezes, mais associado a uma perspetiva com um teor que mistura uma visão mais objetiva, mas carregando, simultaneamente, a comum subjetividade de um olhar mais interno, permitindo manter, ao mesmo tempo, quer a perceção mental do universo que rodeia a personagem, quer a sua relação com esse espaço fílmico.

De certa forma, é o caso de imagens muitas vezes designadas como *Found Footage*¹⁸, representando, frequentemente, um certo estilo assumido de reportagem (e do real), que permitem adicionar um meta-realismo que outros estilos cinematográficos dificilmente conseguem atingir, até fora do documentário, e que se por um lado parecem objetivas devido a esse pretenso (e falso) realismo, ao mesmo tempo dão um carácter subjetivo e pessoal ao conteúdo filmado, até porque muitas vezes são captados “na primeira pessoa”, através de um único POV sem interrupções. Contudo, sobretudo na ficção, esta perspetiva e forma de ver e representar a diegese, acaba por só alcançar um impacto emocional profundo quando é de curta duração, pois vai perdendo a sua força e subjetividade no decorrer da metragem, exceto se for complementada pela montagem, ao ser alternada com outros planos; de outra forma o efeito dramático desta técnica e opção fílmica tende a perder-se e passa a ter contornos mais autorais e menos ligados àquilo que a personagem está a ver (ou viu).

¹⁷ Termo que designa um ponto de vista externo à personagem da história. O público sabe e vê tudo o que é relevante saber sobre todos os intervenientes da história.

¹⁸ *Found Footage* é um subgénero de cinema, surgido nos anos 80, que finge fazer-se passar por um documentário verdadeiro, filmado numa única perspetiva e com aparente improviso, parecendo não ter um fio narrativo consciente. Muitas vezes é um estilo usado em filmes de terror.



Figuras 15 e 16 - Planos do filme *The Blair Witch Project* (1999), como exemplo de found footage. Fonte: Eduardo Sánchez e Daniel Myrick, (1999) *The Blair Witch Project*, [EUA] Haxan Films.

Esta aparente ausência de não vermos a emoção da personagem que observa, ao ser-nos apresentada somente como se ela fosse “o olho da câmara”, e se não for potenciado pela montagem, alternando com planos menos subjetivos, ou por planos de reação, ou ambos, aquilo que é o mais habitual, pode afastar a audiência da experiência subjetiva. Como referimos antes, “*Lady in the Lake*” (1947), de Robert Montgomery e “*Hardcore Henry*” (2015), de Ilya Naishuller, foram tentativas de fazer algo inovador, ao conduzir-nos substancialmente na narrativa através do olhar de uma personagem que (raramente) vemos, mas também podem falhar se a ideia é manter o público envolvido emocionalmente durante muito tempo, sem intercalação de outras perspetivas (pontos de vista). No mínimo, é algo que um realizador se deve questionar, pensando se esta estilística não passa disso mesmo – um mero efeito –, ou se é aquilo que o filme pede e o engrandece. Isto porque pode haver algo desorientador, como por exemplo, em “*Lady in the Lake*”, podendo o espectador sentir-se um passageiro no corpo de outra pessoa,

fazendo com que ele se possa sentir constantemente a assistir a algo, em vez de estar também a experimentar algo.

Ainda por cima, ao haver um reconhecimento técnico do que se está a ver, corre-se o risco de, por isso mesmo, sermos atirados para fora da narrativa. Pelo menos é algo, sobretudo no cinema moderno, que nos deve fazer interrogar, sobretudo quando queremos trabalhar essa imersão do espectador para potenciar a sua relação com o filme. Muitas vezes, o truque para escapar a esta armadilha, é fazer algo como aquilo que acontece em “The Blair Witch Project” (1999), de Eduardo Sánchez e Daniel Myrick, ao apresentar o filme como se a sua narrativa como uma espécie de documentário, com o tal estilo *found footage* a fazer com que o público sinta que está a assistir a um acontecimento mais verdadeiro, fazendo com que a identificação se possa alcançar tratando a ficção como algo “real”. Aliás, parte daquilo que tornou “The Blair Witch Project” um sucesso (relativo, claro) foi a verosimilhança (e também do marketing) que fez com que as pessoas acreditassem que os atores eram, na verdade, pessoas reais.

Parte II – Estudo de caso: “Oblívio”

2. A Narrativa de “Oblívio”

Um detetive questiona as semelhanças do crime que investiga com as suas próprias ações, após acordar com uma mulher morta ao seu lado, e sem qualquer memória da noite anterior. (“Oblívio”, 2021, de Ricardo M. Leite)

Afonso, um detetive de 35 anos, investiga um importante caso policial, concretamente, um misterioso *Serial killer* que terá assassinado várias mulheres nos últimos meses. Obcecado pela investigação, Afonso tornou-se dependente de medicação que toma para controlar a ansiedade, mas que lhe altera o estado de consciência, tornando-se paranoico. Numa dessas noites, Afonso acorda num quarto de hotel, onde não tem memória de ter estado e, ao seu lado, depara-se com o cadáver da mulher que,

aparentemente, investigava e vira na noite anterior. Confuso e amnésico, enquanto procura deslindar o crime, Afonso receia que possa ter algum tipo de envolvimento com o crime que investiga e, receando ser injustamente acusado, esconde o corpo da mulher na cave do hotel... deparando-se então com um depósito de cadáveres femininos, macabramente assassinados. Com dúvidas sobre a sua relação com as mortes, até porque tinha com ele a chave da porta da arrecadação que, portanto, conhecia, e chegando a pôr a hipótese de ser ele próprio o *Serial Killer*, tal o estado de alucinação que o possui, Afonso tenta fugir do hotel, já com a polícia no seu encalço. Desesperado, tranca-se no quarto do hotel, enquanto os agentes tentam arrombar a porta. Mas, para seu espanto, é a mulher que ele encontrara morta na cama do seu quarto quem entra agora pela porta: Clara, a sua namorada, que lhe dá a tomar um novo ansiolítico, quase o obrigando a engolir o comprimido, beijando-o depois nos lábios de forma estranha.

Seguindo as ideias de Aristóteles, apresentadas no seu famoso livro de nome “Poética” (que, apesar de ter chegado incompleto até aos nossos dias, se tornou paradigmático no estudo da génese da estrutura narrativa), quando o filósofo grego enuncia que “a tragédia é a imitação duma ação acabada e inteira, de alguma extensão, pois pode uma coisa ser inteira sem ter extensão. Inteiro é o que tem começo, meio e fim. (Aristóteles, 2007, p. 26), também a narrativa de “Oblívio” se desenvolve através de uma típica estrutura clássica, portanto, dividida em três atos, com os principais eventos a serem desencadeados de forma linear e convencional, numa comum relação de causa-efeito, portanto solidária nas suas diversas partes, todas interdependentes, e com o espectador a assumir o papel que, mais do que de um “observador invisível”, é, sobretudo, de participante, moldado pelo uso do Ponto de Vista (subjeto) que, estrategicamente, nos vai relatando a história.

Como em qualquer estrutura deste tipo, a linha narrativa de “Oblívio” inicia-se com uma contextualização que nos apresenta a personagem principal, o espaço e o tempo em que ela se insere, dando-nos igualmente a perceber o género cinematográfico que o molda e, obviamente, o tema base da curta-metragem, culminando esta primeira parte do chamado *Setup*, com a fulcral apresentação do catalisador que faz arrancar o

conflito principal. Seguindo-se depois o desenvolvimento do mesmo que, separados pelos habituais *Plot Points*, denominados de *Turning Points*¹⁹, culmina na sua resolução (e conseqüências para as personagens, visíveis nos respetivos arcos de transformação), através do chamado clímax do filme que nos levará para o desfecho final, mais ou menos esperado, mesmo que no caso de “Oblívio” haja alguma ambiguidade na personagem feminina, criando abertura para as várias possibilidades na compreensão do papel de Clara na narrativa do filme.

De resto, esta ambiguidade, típica de um *thriller* com nuances do filme *Noir* (sobretudo tendo em conta o papel da protagonista feminina, a chamada “Mulher Fatal”), acompanha permanentemente a narrativa de “Oblívio”, não só como uma característica estilística que define esta curta-metragem (e o seu género cinematográfico), mas, igualmente, como forma de entreter (que significa “Seduzir”, ao contrário da carga pejorativa que é dada à palavra, quando associada ao cinema português), captando mais rapidamente o interesse do público. Daí que “Oblívio” se inicie com uma cena que nos deixa dúvidas sobre se o que vimos foi um sonho experienciado pelo detetive Afonso, enquanto dormia, portanto numa espécie de pesadelo, ou se se tratou de algo real, vivido na noite anterior, ou até, se não foi a interpretação alucinada – diríamos até dramatizada (ou interpretada no sonho) - desse mesmo acontecimento real. Ou seja, qualquer que tenha sido a interpretação por parte do espectador, falamos de um acontecimento expressionista que nasce na mente paranoica da personagem principal (de resto, um elemento crucial no *Thriller*, o género que mais procura incutir o suspense durante o deslindar de um enigma), sempre suportado pelo uso do Ponto de Vista, sobretudo o subjetivo (nas suas variadas *nuances*) que será o principal foco do nosso ensaio, criando uma forte identificação entre o espectador e o protagonista.

Portanto, começámos logo com uma cena (que tem a sua própria narrativa clássica particular, com um princípio, um meio e um fim) que nos permite conhecer desde logo a nossa personagem (e o modo como ela reage aos acontecimentos e faz as

¹⁹ Conduzem a narrativa numa nova direção, diferente e inesperada.

suas escolhas), revelando-nos o seu estado emocional e psicológico, trazendo a tal ambiguidade na interpretação da (sua) realidade, a ponto de nos questionarmos se o que vemos será o que Afonso vê... Ou o que ele julga ver (e pensar)? Mas, ao mesmo tempo, o filme não deixa de nos contar a principal premissa dramática do filme, através de planos mais objetivos (ou não tão subjetivos), ou seja, mais exteriores à personagem do detetive, ajudando, por isso, a que o espectador possa organizar no tempo, no espaço e na ação, a respetiva intriga (*Plot*) que suporta a curta-metragem.

Fator importante para essa ambiguidade e, por consequência, para o uso de um Ponto de Vista mais subjetivo, é, obviamente a medicação que a nossa personagem principal toma durante o filme. Como Afonso “abusa” nos comprimidos, durante as alturas de maior ansiedade, e como vivemos o filme segundo o seu POV²⁰, o espectador ficará sempre na dúvida se os acontecimentos são ou não reais, criando o tal suspense que permite aumentar a força dramática do enigma que ele (e o espectador) investiga.

2.1. Story Map

“Story Map is a form, not a formula. It does not dictate your choices or tell you what to write; it provides a framework to hold your choices.” (Calvisi, Story Maps: How to Write a GREAT Screenplay, 2011, p.201)

Habitualmente, iniciamos a escrita de um argumento cinematográfico com a redação de uma sinopse, ou seja, fazendo um resumo da respetiva narrativa, de forma a permitir a quem a lê entender rapidamente aquilo a que, à partida, vai assistir futuramente no ecrã. E, principalmente, de forma a ajudar o argumentista na consequente escrita do chamado *Script*. Contudo, preliminar a este resumo, é comum começar-se por definir o mapa da narrativa que o suporta - o denominado *Story Map* que, embora de forma mais genérica, e muitas vezes aplicado ao *Storytelling*, é o termo inglês utilizado na definição da técnica formulada por Jeff Patton (User Story Mapping:

²⁰ *point of view*, ponto de vista

Discover the Whole Story, Build the Right Product, 2014) que se baseia a partir da organização dos requisitos principais de um produto (no nosso caso de estudo - uma curta-metragem de ficção, aplicado à narrativa).

Assim, tal como o nome indica, um *Story Map* é, sobretudo, o mapa básico e primordial de uma narrativa fílmica, mapa esse que definirá a origem e o percurso do posterior argumento cinematográfico que, por sua vez, culminará no futuro filme. Ou seja, trata-se de um mapa que nos ajudará a definir, estruturar e redigir os principais elementos dramáticos de um argumento cinematográfico, seja o seu tema, a sua estrutura narrativa (e divisão em partes) ou a descrição das personagens e dos seus objetivos, além de alguns outros *Plot Points* dramáticos do script cinematográfico. Mais, um *Story Map* ajuda-nos, igualmente, a perceber a viabilidade de um argumento (e de um filme), quer em termos dramáticos e narrativos, quer na sua relação comercial com o futuro público.

É, portanto, um método de trabalho utilizado para estruturar e pensar o argumento, permitindo, assim, avançar para a criação de um esboço simples da narrativa que contenha os principais indicadores dramáticos, sobretudo no que concerne às suas personagens e ao seu enredo, os dois elementos charneira na consolidação dos alicerces da nossa história. De resto, a indispensabilidade de elaborar um *Story Map* advém, igualmente, da necessidade de criar um fluxo e um processo de trabalho devidamente organizado, aumentando, por isso, a probabilidade de sucesso na produção de um filme, sobretudo tratando-se de um filme de ficção (como é o caso do “Oblívio”).

Obviamente que para desenhar o mapa de uma história (da nossa história) precisámos de realizar uma pesquisa suficientemente extensiva de referências filmográficas, similares àquelas que procurávamos para a nossa curta-metragem, assim como o estudo e análise das mesmas, dentro do género em que se inscrevem (no caso, o *Thriller*, como no nosso filme de estudo). Então, com base nesse estudo, “Oblívio” começou a ganhar forma a partir do momento em que foi seguindo as pisadas dos *thrillers* que fazem parte de um cinema mais clássico, e até mesmo contemporâneo (e

dos filmes de terror), como são alguns filmes de Alfred Hitchcock²¹, em concreto o caso de “Vertigo” (1958), ou “Rear Window” (1954) e, obviamente, o fundamental “Psycho” (1960), ou até, posteriormente, décadas depois, filmes que também ajudaram a cimentar o género, sobretudo no cinema americano da década de noventa, como “Se7en” (1995) e o “Zodiac” (2007), ambos filmes realizados por David Fincher²².

Ou seja, foi a partir do estudo da narrativa e da linguagem usada nestas películas que o *Story Map* de “Oblívio” começou a ser arquitetado. Digamos até que foi a decisão e escolha do género cinematográfico que pretendíamos para “Oblívio” que delineou este caminho, com essa procura de referências fílmicas a possibilitar a estratégia certa para estruturar a narrativa do filme (e escrever o respetivo *Story Map*).

“Writing from a well-developed Story Map is not just about hitting page points, but using what I call Active Storytelling, which is making your scenes and your character’s actions advance the story and bring about change while maintaining a cohesion built on theme and escalating conflict.” (Calvisi, 2011, p.35)

Por todas estas razões é, então, crucial que um realizador de cinema avance para uma produção cinematográfica com o pleno conhecimento do seu filme, quer em termos dramáticos, quer em termos narrativos, até porque, muitas vezes (embora não tenha sido o caso de “Oblívio”), o realizador não é o autor do argumento do filme que vai trabalhar. Daí a importância de desenhar, ler, e estudar o mapa da “sua” história e que dará origem ao “seu” filme. Assim, apresentamos o *Story Map* original do filme “Oblívio”, ou seja, o desenho narrativo que nos permitiu chegar ao argumento final da curta-metragem, e que depois seguimos, atentos aos seus principais *Plot Points* dramáticos, quer durante a produção, quer depois, durante a montagem final do filme que realizámos:

²¹ Realizador e produtor de cinema britânico, considerado um dos mais referenciados e influentes cineastas de todos os tempos.

²² Realizador e produtor norte-americano, conhecido especialmente pelos seus trabalhos de temática *thriller*.

Título: Oblívio

Género: Thriller

Duração: 15 minutos

Protagonista: Afonso, 35 anos, inspetor da Polícia Judiciária.

Caracterização/Defeito: Amnésico, devido à medicação/Relação difícil com Clara.

Objetivo Externo: Livrar-se do cadáver da Mulher.

Objetivo Interno: Reatar a relação com Clara.

Principal Conflito Dramático: Clara

Tema: Paranoia

Questão Dramática Central: Quem assassinou a Mulher (Clara)?

Desfecho: Após barricar-se no quarto do hotel, fugindo da polícia, é Clara, a sua namorada, quem entra no quarto e não os agentes. Estranhamente, ela entrega mais comprimidos a Afonso, parecendo querer mantê-lo sob (o seu) controle.

Arco: Afonso começa amnésico, sem saber quem é a Mulher assassinada, enquanto evita a namorada, Clara. No final acaba lúcido, percebendo que a Mulher afinal está viva e é... a sua namorada, com quem retoma a relação.

2.2. Género

Logo nos primórdios dos conceitos que originaram a narrativa clássica, com base nos textos de Aristóteles, e com a classificação dos géneros narrativos a apresentar-se através de uma quase oposição entre a comédia e a tragédia, para depois, ao longo dos séculos, sofrendo uma progressiva transformação, ser aplicada tanto à literatura como ao teatro, até desaguar no cinema de uma forma aparentemente mais consistente, precisámos de ter em consideração que, qualquer que seja o meio que suporte a

narrativa, a ideia de Género (cinematográfico) teve um carácter evolutivo, que variou decorrente dos contextos histórico-sociais e culturais onde foi aplicado e trabalhado.

No caso do *Thriller*, um género muitas vezes igualmente denominado como de *suspense* (embora nos pareça que o *suspense* é uma característica que resulta da denominação anterior, pois podemos criar e ter *suspense* em muitos outros géneros cinematográficos, embora de uma forma menos predominante do que no caso do *thriller*), ele define-se como um sentimento de incerteza e ansiedade mediante as consequências dos eventos. Daí dizer-se que este género pode também ser nomeado como “narrativa tensional” (Baroni, R. 2007, p.33), caracterizando-se pela extensão de tempo na resolução dos conflitos que, por sua vez, enfatiza emoções stressantes e hesitantes no espectador (Konigsberg 1997, p. 421). Uma ideia partilhada por Aristóteles (Poética, 2007, p. 87), quando o filósofo grego teoriza que o *suspense* é uma construção literária que, em termos mais amplos, se equilibra entre a emergência de perigo real e um raio de esperança.

Por isso, parece-nos claro que “Oblívio” é um típico *thriller* já que se caracteriza por instalar o medo na personagem principal e o suspense no público, ao mesmo tempo que mexe com as suas expectativas *voyeuristas*, ao confrontar Afonso com uma investigação criminal, portanto, através de um enigma (um elemento típico deste género), com o detetive a questionar-se sobre a hipótese dele próprio ser o assassino do homicídio que investiga, isto logo a partir do momento em que ele acorda, sozinho na cama de um hotel que desconhece (pelo menos aparentemente), com um cadáver de uma mulher assassinada ao seu lado, precisamente a mesma mulher que ele investigava, criando ainda mais tensão e incerteza na audiência (e na personagem).

Ou seja, “Oblívio” oscila entre esses dois elementos caros a Aristóteles²³, como são a tensão provocada pelo impacto das consequências dos eventos e a esperança de que toda a experiência esteja a ocorrer somente no espaço psicológico da personagem que anseia, fervorosamente, que nada de mal tenha realmente acontecido, esperando

²³ Filósofo grego durante o período clássico na Grécia antiga, fundador da escola peripatética e do Liceu. Foi aluno de Platão e professor de Alexandre, o Grande.

poder “acordar desse pesadelo e voltar à vida normal”. Uma ideia que vai de encontro, ou justifica, o facto de também podermos categorizar “Oblívio” dentro do subgénero do *Thriller* Psicológico, já que as personagens dependem da respetiva lucidez mental para ultrapassar os seus obstáculos internos e poder enfrentar os seus antagonistas que, no caso de “Oblívio”, é possibilitar que Afonso se mantenha plenamente consciente dos acontecimentos da narrativa para os conseguir, obviamente, resolver. Algo que, na verdade, não acontece totalmente, pelo menos quase até ao final da curta-metragem (quando Afonso abre a porta a Clara).

Como já referimos, o *voyeurismo* está presente num *thriller*, e de vários modos, e isso realmente acontece em “Oblívio”, já que Afonso investiga a mulher morta na sua cama (de resto, o detetive começa logo a investigar a mulher, logo na cena inicial), através de uma estilística cinematográfica que usa o ponto de vista da câmara para, de forma cúmplice, colocar o espectador dentro do filme como participante da ação, “quase ocupando” o lugar de Afonso. Ou seja, na verdade, e uma das características fundamentais que suportam e definem o género cinematográfico no qual “Oblívio” se inscreve que, como dissemos, é o *thriller*, é precisamente a tentativa de descrever os acontecimentos do *Plot* através, sobretudo, de um olhar subjetivo, expressionista e pessoal (logo, potencialmente “mentiroso”) que potencie a fusão entre a personagem principal e o espectador, de forma a que a audiência fique dramaticamente imersa na narrativa (e dentro da psicologia da personagem), assistindo aos acontecimentos como se fosse o público o participante no filme, ou seja, como se os espectadores fossem a personagem principal da intriga (no mínimo).

E porque os géneros são complexos e, cada vez mais, compostos por uma mescla de características híbridas, resultantes da mistura entre outros códigos ou subgéneros, tendo em conta tanto o clímax, como o final em aberto com que termina o filme, podemos também categorizar informalmente o filme dentro do subgénero que é o *Slasher*²⁴, popularmente definido pela presença de assassinos psicopatas e pela forma,

²⁴ Subgénero de filmes de terror quase sempre envolvem assassinos psicopatas que matam aleatoriamente com recurso a objetos cortantes.

algo caótica e aleatória, como matam as vítimas, usando armas cortantes, como facas, machados ou motosserras. De resto, e finalizando esta breve análise do gênero cinematográfico de “Oblívio”, em particular, e também por causa deste aspeto que é o subgênero “*slasher*”, referimos que um *thriller*, apesar de ter mais elementos de fantasia do que de realidade, embora inserido num quadro de verosimilhança, preenche a necessidade e o fascínio que a audiência tem pelo terror (logo, também por filmes como os *thrillers*), já que o ser humano gosta de ser “assustado”, devido ao enorme poder catártico do medo, isto porque, a catarse, ao dar-se no final, tem uma capacidade de purga e libertação (alívio) que justifica o que o espectador possa ter sentido durante o filme, numa eventual cumplicidade envergonhada com a personagem principal (e, muitas vezes, também com o antagonista), ilibando-se sempre desse eventual embaraço.

2.3. Tema

O tema permite ao argumentista apresentar, de forma mais ou menos óbvia, os assuntos, mensagens e sentimentos que se evidenciam depois, durante o visionamento do resultante e respetivo filme, fazendo com que o público se debruce, habitualmente no final, ou mesmo até depois do seu desfecho, sobre as questões éticas e morais que a temática lhe colocou, a ponto de se interrogar, às vezes até mais do que sobre o entendimento da narrativa sobre o verdadeiro propósito do filme a que assistiu, enquanto obra artística, mas também como objeto social e até político (é mais eficaz trabalhar o tema “com pinças”, de forma a fazê-lo chegar ao espectador subtilmente, criando-lhe a sensação de que foi ele quem chegou ao tema através do seu engenho intelectual). De resto, o tema (ou os temas) de um filme é o que o fará eternizar-se na memória do espectador, até como objeto catártico.

No caso do nosso objeto de estudo, a curta-metragem “Oblívio”, o tema principal nele abordado está circunscrito ao conceito da paranoia, como sendo um dos principais sintomas da psicose, uma perturbação mental que se designa, principalmente, pelas

dificuldades em determinar o que é ou não real, muitas vezes acompanhada de delírios e alucinações, de resto, aquilo que experiencia o nosso protagonista, o detetive Afonso, ao longo de quase toda a sua jornada, na curta-metragem “Oblívio”, confirmando que a paranoia, aliada e fortemente influenciada pela ansiedade e o medo, chega, muitas vezes, a tornar-se num ponto de delírio ou irracionalidade irreversível. Portanto, é este o tema principal que caracteriza “Oblívio”, dividindo-o numa ambiguidade hesitante que pretende agarrar a atenção do espectador no limite do possível, a ponto de ele ansiar inquietantemente o desfecho dos eventos. Ou seja, é através da percepção que a nossa personagem tem do mundo à sua volta, e do seu esforço em distinguir o que é real do que não passa de uma efabulação mental mentirosa, que “Oblívio” se define dentro do seu género, o *thriller*.

Sem nos alongarmos muito, mas indo um pouco mais além, podemos ainda identificar alguns subtemas na curta-metragem, como por exemplo, e igualmente importante, o da Traição. Mesmo que de forma ambígua, esta temática acaba por ser sobretudo revelada no desfecho do filme, através da sugestão de que quem controla de forma suspeita a medicação de Afonso é Clara, a sua namorada. Sendo de menor importância do que o tema principal, um subtema pode vislumbrar-se (e ser criado e apresentado) através de variados elementos simbólicos que o filme vai sugerindo, sub-repticiamente, como é o caso do uso do recurso da “Cobra”, apresentado ao longo da narrativa, desde quando nos é mostrado o porta-chaves, ou através do colar da mulher que aparece morta, como até na imagem “da árvore do conhecimento”, visível no adorno da porta que esconde os cadáveres das restantes vítimas, remetendo-nos para o mito da criação, concretamente, para a história de Adão e Eva (que nos conta como ambos foram expulsos do Jardim do Éden, por Deus, após Eva ter sido aliciada pela Serpente a pecar, ao comer o fruto proibido, que depois oferece a Adão, desobedecendo ao Criador). Esta metáfora, sugerida em “Oblívio”, permite-nos considerar a possibilidade de Adão e Eva serem a parilha Afonso e Clara, e o fruto proibido (que adultera a verdade/realidade) os ansiolíticos que impedem Afonso de chegar conscientemente à verdade (e à verdadeira Clara).

É obvio que para que tudo isto surta efeito, em termos de consolidação do tema principal (e dos subtemas secundários), foi necessário que, ao longo do *Plot* de “Oblívio”, se assistisse às ações e reações da nossa personagem principal, através do recurso do seu Ponto de Vista, na maioria dos casos expressivamente subjetivo (depois trabalhado pela montagem cinematográfica, a grande força motriz na criação de emoções e de novos sentidos). Ou seja, o tema de um filme consegue-se transmitir e solidificar de forma mais eficaz quando é mostrado através do olhar, das decisões, das atitudes e, sobretudo, das opções e opiniões do protagonista que conduz a intriga, no caso de “Oblívio, através de Afonso, já que são as personagens (sobretudo o protagonista) o melhor veículo para nos convencer a nós, espetadores, da pertinência (e clareza) dos temas abordados num filme.

Um bom exemplo disso é o *Twist* final de “Oblívio”, quando Clara aparece no quarto, em vez do polícia, que nos obriga a comparar toda a ação (e as personagens), numa espécie “de antes” e “depois”, desse momento crucial da narrativa, criando uma analogia comparativa, seja no enredo, seja no protagonista (a sua perspetiva e atitude), divididas pelo *Plot Point* específico do *Twist*. Daí que, o início (o meio) e o final de um filme sejam decisivos para a consolidação do tema, porque eles estão decisivamente ligados à construção do “Arco de transformação”²⁵ do protagonista. E basta comparar quem era inicialmente Afonso e quem é Afonso no final da intriga, para percebermos melhor aquilo que o filme quer mostrar em termos temáticos.

2.4. Personagens

“Oblívio” desenrola-se à volta das duas personagens principais que são Afonso e a sua namorada, Clara. Afonso, o protagonista, é um detetive ansioso e obcecado que investiga o caso de um *Serial killer* que tem vindo a assassinar algumas mulheres (percebemos isso na terceira parte do filme). Acusando a pressão da investigação, Afonso controla a ansiedade tomando inúmeros ansiolíticos, medicamentos que lhe alteram a

²⁵ Transformação ou jornada interior de uma personagem ao longo de uma história.

consciência e o fazem negligenciar a sua vida amorosa (com Clara). Já Clara, a namorada de Afonso, é uma mulher sedutora e misteriosa que, apesar de se mover numa sociedade abastada, aparentemente, mantém um relacionamento sério com Afonso (pelo menos assim o parece, na cena final). No entanto, também parece ser uma mulher manipuladora, a ponto de transparecer (também sugerido no ambíguo final do filme) que os comprimidos que dá a tomar a Afonso não parecem ter o pretense objetivo de o ajudar a controlar a ansiedade, mas sim um meio para o manipular e lhe alterar a noção da realidade, já que, embora o desfecho da curta-metragem o deixe em aberto, o filme sugere a hipótese de Clara ser ela própria o *Serial killer*, permitindo assim evitar que Afonso descubra a verdade, mantendo-o paranoico.

Nos filmes do género *Thriller*, caracterizados por uma atmosfera de suspense permanente, é comum que o protagonista seja posto à prova através de um problema para deslindar, algo que muitas vezes até o obriga a uma fuga forçada, enquanto tenta concretizar essa missão de resolver o enigma, colocando-o em permanente conflito, seja contra um antagonista identificado, seja contra alguém ou algo externo menos visível (não tão óbvio), às vezes até abstrato, mas sempre sombrio (como acontece em “Oblívio”), culminando numa resolução que coloca o protagonista num impasse, a ponto de ter algo a ganhar ou a perder, colocando-o até em perigo de vida, originando tensão, medo e ansiedade, devido ao risco do que está em jogo que, no caso de “Oblívio”, são as consequências que advêm de Afonso apanhar ou não o assassino, ou evitar que ele próprio possa ser apanhado (caso seja o detetive o *Serial killer*).

Isto, referindo-nos ao conflito externo da curta-metragem (e ao objetivo externo do protagonista). Já no caso do conflito interno da mesma (e do objetivo interno do detetive), tratando-se de algo mais implícito na narrativa e mais psicológico e inerente às idiossincrasias da personagem principal (e, igualmente, das outras personagens) ou seja, de leitura mais complexa, por parte do espectador, falamos então de uma relação intensa e misteriosa com uma mulher chamada Clara, a sua namorada, uma mulher que também se confunde com a vítima assassinada. Isto é, internamente - um elemento ligado à intriga secundária -, a personagem do detetive tenta assumir a relação com esta

mulher, mas devido à sua paranoia e perturbação (devido ao amor?), não consegue ganhar consciência sobre a verdade que esta mulher representa: a morta? A verdadeira assassina? Ou a namorada que o quer ajudar a curar a ansiedade? Ou até mesmo a namorada que ignora tudo aquilo por que ele está a passar (embora esta última seja a perspectiva menos interessante e menos interessada do filme, mesmo que a curta-metragem mantenha tudo isso em aberto no final)?

Voltando ao objetivo externo do nosso protagonista, a dada altura da narrativa, receando ser acusado do assassinato (ou só colocando essa hipótese a si próprio), Afonso tenta encobrir o crime, escondendo o corpo da vítima, fazendo tudo o que possa para impedir que o acusem de ser ele o eventual homicida. Ora, é este mesmo conflito externo que acaba por influenciar e justificar o emergir do conflito interno, pois ambos batalham juntos na dramaturgia cinematográfica, definindo as ações e objetivos das personagens durante a intriga fílmica, e influenciando e caracterizando a dimensão psicológica de Afonso, uma personagem conduzida por uma psicose provocada, ou não, pela medicação, pelo medo, tensão e ansiedade, chegando mesmo ao delírio, e fazendo-o perder a noção do que é real ou inventado na sua cabeça.

Por isso, a verdadeira identidade da mulher só se revela no desfecho do filme, quando Afonso “acorda”, e quando ela entra no quarto (em vez da polícia), agora como Clara, a sua namorada, a mesma mulher que aparecera morta na cama, e a mesma mulher do suposto sonho, logo na primeira cena do filme. Acresce-se ainda, o facto de percebermos, aparentemente, que é Clara quem controla a medicação de Afonso, parecendo incentivá-lo a tomar os ansiolíticos com regularidade. Mas, como a curta-metragem acaba em aberto, deixa-se à interpretação do espectador a verdade sobre Clara e o que ela aparenta ser (ou querer ser) para o namorado Afonso.

3. O Ponto de Vista Subjetivo em “Oblívio”

3.1. Identificação e Caracterização.

“Realizadores e teóricos nunca menosprezaram os efeitos desse procedimento. Além do incremento de verosimilhança narrativa por meio da identificação espectador/personagem, destaca-se a sugestão de falsa neutralidade do narrador. Por outras palavras, quando a narração é intercalada por planos de câmara subjectiva ao invés de apresentar apenas uma visão externa dos fatos narrados, ela é supostamente corroborada por exibir de forma direta a experiência de quem vive a cena ficcional. Para o cinema clássico em que a credibilidade da narração é fundamental, a câmara subjectiva torna-se um dos recursos mais importantes à disposição dos realizadores.” (Pucci Jr. R.I., 2001, p.186)

Como temos vindo a perceber, um dos elementos à disposição do realizador é o uso do Ponto de Vista, uma ferramenta fundamental para conduzir e dramatizar uma narrativa cinematográfica. Isto porque, parte do discurso de um filme passa pela forma como a câmara olha os acontecimentos enquadrados, sobretudo, através do ângulo pelo qual olhamos a ação e as personagens que a conduzem, no espaço e no tempo diegético.

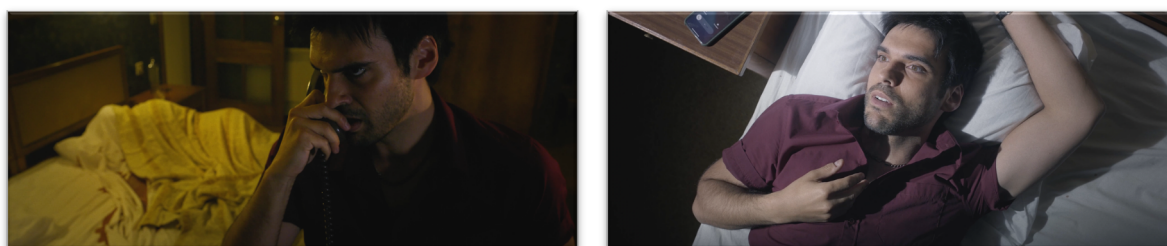
Mesmo em particular as personagens, pois é através delas que envolvemos os espectadores que as seguem na narrativa, já que são eles quem se solidariza ou, até no limite, mesmo se apaixonam pelo herói de um filme (ou, pelo contrário, delas se afastam ou odeiam), potenciando a fusão, ou imersão, implícita e abstrata (pois é alcançada na mente da audiência) entre a diegese e o espaço existente para lá da quarta parede, local onde se situa a audiência, fundindo-se num só, sem uma barreira psicológica (e visual) a separá-los. Além de que o próprio uso do Ponto de Vista, mais ou menos subjetivo, permite conhecer, externamente e internamente, as idiossincrasias das personagens, seja o que elas sentem, pensam ou sobretudo, observam (precisamos que elas vejam, como precisamos de lhes ver as reações, para perceber o que elas são, justificando as suas ações, na máxima de que “o que fazemos, depende do que somos”).

Dos vários elementos que trabalham a estilística do Ponto de Vista, logo, da forma como a câmara olha a diegese, são fundamentais a altura (e inclinação) da câmara, em relação à posição da personagem. Assim, no chamado nível “normal”, a câmara situa-se à altura dos olhos de um adulto de estatura média, ou seja, reflete uma visão naturalista (e realista), equivalente à forma como nós olhamos o mundo (e, por consequência, como as personagens olham a ação do *Plot*). De certo modo será, desta forma, a maneira mais objetiva de olhar o espaço.

Por outro lado, ângulos mais baixos (abaixo da altura normal), apontando a câmara para cima, tornam-se mais expressionistas e, portanto, menos realistas pois, à partida, não é assim que vemos o mundo (e também a diegese), a menos que sejamos um animal ou uma criança, casos particulares que são justificados por si só na opção de um ângulo específico. É uma maneira de observar e participar na ação, sem sermos a câmara (a personagem), mas sem deixarmos de estar comprometidos com ela e aquilo que ela vê, inclusivamente, ficando até dependentes dela, ou sujeitos a ela, se quiserem (planos deste tipo designam-se por “contrapicados”).

Já os ângulos mais altos, apontando para baixo (cujos exemplos podemos ver nas figuras 17 e 18, retiradas do nosso filme “Oblívio”, com a segunda imagem a mostrar um ângulo picado mais acentuado), com a câmara posicionada acima do olhar dito “normal”, embora apontando para baixo, apesar de continuarem a ser expressionistas, portanto, altamente subjetivos, pois estão fora do naturalismo com que o ser humano vê o mundo, eles têm o efeito de levar a observar o mundo numa perspetiva com um subtexto particular, onde o espectador não se sente dentro da ação (e das personagens), mas não se sente confrontado e afetado por elas (como no contrapicado), embora as siga e acompanhe, mas desta vez, de forma premonitória, como quem observa a diegese de um lugar “divino”, parecendo saber e conhecer melhor a ação e as personagens, sem que as mesmas o conheçam a ele. Designa-se esta perspetiva de ângulo “Picado”. O certo é que o efeito resultante de cada uma destas opções, referentes à forma como a câmara vê o mundo, segundo o ângulo que toma, vai alterar a perspetiva (ponto de vista, opinião, visão, etc.) como a audiência é convidada a perceber e interiorizar um filme, contendo

cada uma delas um propósito único e específico na narrativa dramática do filme que vai ter consequências na relação de identificação que o espectador terá com as personagens, influenciando a compreensão da narrativa e condicionando o seu subtexto, permitindo um maior ou menor envolvimento e comprometimento da audiência com a ação e as personagens (sobretudo o protagonista). Ou seja, a forma como subimos ou baixamos e inclinamos a câmara vai criar uma maior ou menor subjetividade (ou, pelo contrário, maior ou menor objetividade) na forma como experienciamos um filme.



Figuras 17 e 18 - *Stills* do filme “Oblívio” (2021).

Segundo Terence Marner²⁶, a altura (e inclinação) da câmara também cria a ilusão de aumentar ou diminuir a estatura da personagem, conferindo-lhe maior ou menor deformação e importância. Mas mais, no caso de um plano com uma inclinação da câmara segundo os eixos vertical e horizontal, característico do cinema expressionista alemão e apelidado de *Dutch angle*²⁷, muitas vezes usados em cenas violentas ou de ação que, quando bem filmados, acrescentam uma ainda maior tensão e significação (até simbólica) ao filme, assumindo uma estética que aumenta ainda mais o grau de subjetividade no discurso fílmico.

De resto, esta técnica de enquadramento foi introduzida nos primórdios do cinema, por exemplo, por Robert Wiene, em 1920, com o filme “The Cabinet of Dr. Caligari”, onde o *Dutch angle* surge em força, para depois, nos anos 30 e 40, através de realizadores como Alfred Hitchcock, ou Orson Welles, atingir o seu apogeu no significado e estética, mesmo que os dois cineastas tenham sido claramente influenciados pelos

²⁶ Terence Marner, A realização cinematográfica, 2007, p.156.

²⁷ Enfatiza ângulos oblíquos, frequentemente usado para retratar inquietação psicológica ou tensão.

grandes do expressionismo alemão, dos anos 20, sobretudo por F.W. Murnau ou por Fritz Lang (neste último caso, embora tenha nascido na Áustria, fez a sua carreira expressionista na Alemanha). No caso do nosso filme “Oblívio”, e algo típico do género *Thriller* (que também foi beber ao expressionismo muitas das suas estéticas e influências), também usámos de forma recorrente este tipo de ponto de vista inclinado, como se percebe no exemplo mostrado na figura 19, quando Afonso, o protagonista, olha para baixo, para a empregada do hotel (que está abaixada e fora de campo), observando-a com um ar suspeito e agressivo, tudo isto filmado com a câmara em contrapicado, num plano altamente expressionista, ou seja, altamente subjetivo, já que lhe é acrescida a inclinação típica do *Dutch angle*.



Figura 19 - *Still* do filme “Oblívio” (2021).

Como temos vindo a perceber, e constatamos ao ver qualquer filme, isto quando falamos de cinema, sendo um caso igualmente aplicado à nossa curta-metragem “Oblívio”, numa qualquer narrativa cinematográfica, o Ponto de Vista nunca é estático ou definitivo, ou seja, nunca é usado de uma forma única (tecnicamente falando), no que se refere à posição da câmara em relação àquilo que ela enquadra. Tanto pode ir variando entre uma visão de maior ou menor objetividade, mais externa ao que filmamos, como pode variar entre uma visão de maior ou menor subjetividade, alcançando a plenitude expressionista (no que se refere à ideia de entrarmos ou termos acesso à mente da

personagem ou percebendo o que ela sente, ou o que ela pensa e deseja fazer), quando a câmara é colocada nos olhos do protagonista que observa algo a que nós temos acesso através do plano resultante. Pode até ser mais ou menos subjetiva (ou objetiva), dependendo de outros recursos que o cinema usa (alguns já referidos aqui) e que vão mais além da personagem que conduz a ação, mostrando aspetos da diegese onde ela nem sequer aparece, mas sem, contudo, não deixarem de criar uma relação com a personagem, mais ou menos ambígua, mais ou menos naturalista, mais ou menos autoral, potenciando formas de criar subjetividade (ou objetividade) tendo em conta a maneira como fazemos chegar a narrativa ao espectador.

No fundo, estamos a dizer que o Ponto de Vista pode ser trabalhado e chegar-nos a partir de uma espécie de terceira pessoa (um Ele ou um Nós) que nos transmite o verdadeiro Ponto de Vista da narrativa, muitas vezes necessariamente implícito como, por exemplo, através de um narrador que nos relata o enredo do filme (que até pode nem aparecer em campo), ou através de planos de pormenor, por exemplo, que nos são apresentados no decorrer do filme, etc. Ou seja, e neste último caso, não é por não haver um olhar de uma personagem, à qual temos acesso, que não criamos subjetividade numa narrativa (criando polissemia nessa leitura). O facto de um realizador (de um filme) nos mostrar pormenores da ação, às vezes através de ângulos de câmara difíceis e inesperados, não só pelo significado que podem ter como pela emoção que podem causar, ou da simbologia que podem levantar, esses planos acabam por conotar uma perspetiva determinante que reforça o Ponto de Vista do filme, até porque teremos acesso a imagens descontextualizadas o que, muitas vezes, acaba por dar uma carga subjetiva aos acontecimentos narrados.

Outra forma de conseguir criar a subjetividade no discurso, quando ela é trabalhada pela posição da câmara, apontada para as personagens que interagem, como é o caso da figura 20, indicada em baixo, um dos dispositivos mais poderosos para conseguir esse olhar comprometido (também com o espectador) é a linha de olhares entre personagens em campo (e em contra campo), habitualmente captados com planos

fechados, como é o caso do Grande Plano ou do Plano Próximo (para melhor vermos os rostos e as respetivas emoções dos atores).



Figura 20 – Exemplos da montagem do filme “Oblívio” (2021).

Regressando à figura 20, que ilustra uma configuração típica de um plano POV, no exemplo A, através de um plano mais objetivo (no que toca à relação entre ele e a Mulher, mas menos no que toca à posição do Segurança dela), Afonso olha para uma mulher fora de campo. Depois, cortamos para um POV dele (no limite da quebra da quarta parede), para um Grande Plano da Mulher a olhar para ele, enquanto ela fala ao telefone (plano filmado com a câmara no lugar de Afonso, usando uma focal longa que corresponde e simula a distância “real” entre eles). Uma vez que este último plano é altamente subjetivo, com ela a olhar diretamente para a câmara (para Afonso), o Grande Plano é visto claramente na perspetiva de Afonso, criando a tal imersão (a que nós preferimos chamar Identificação), fundindo o espectador com o detetive, ou seja, naquele momento, a Mulher olha também para o espectador que fica comprometido com a ação e com Afonso, criando-lhe até alguma inibição.

A força do cinema narrativo e a força deste género de histórias, trabalhadas dentro do género do *thriller*, onde é crucial criar verosimilhança na personagem, assenta muito neste tipo de montagem e pontos de vista (uma coisa cria a outra, ou acentua a outra). Comparando-o com o exemplo B, filmado a 45 graus em relação ao olhar da

Mulher, mesmo que a câmara esteja exatamente no mesmo lugar do plano anterior (pois, obviamente, é a continuidade da mesma cena), ou seja, mesmo mantendo a mesma linha subjetiva com o olhar de Afonso, o que torna agora curiosa esta opção, e torna mais complexa esta ideia do que é o Ponto de Vista enquanto potenciador da Identificação, é que bastou um pequeno desvio do olhar da Mulher, aparentando não ter reparado no detetive, para, somente devido a essa pequena variação no *acting*, retirarmos algum grau de subjetividade à colagem. Isto serve para refletir sobre uma ideia que já aqui referimos-a de que não é só pelo facto de a câmara tomar o lugar dos olhos de alguém, e de o espectador lhe ter acesso, que se pode determinar e potenciar o efeito do Ponto de Vista. Há outros fatores e elementos da *Mise-en-scène* cinematográfica que tem maiores ou menores implicações no grau de subjetividade que podemos alcançar no filme, mas também e pelo contrário, numa situação objetiva, onde podemos fazer o inverso, em que somente com algumas variações na planificação ou na montagem, a objetividade pode ganhar um inesperado grau de subjetividade, alcançando uma perspectiva mais polissémica no discurso. De resto, ideias confirmadas por Steven D. Katz, em *Film Direction Shot by Shot*, quando afirma que “existem três graus de subjetividade, ou, para ser mais concreto, graus de identificação para cada plano”. planos como os de *Over the shoulder*, como aquele que mostra a figura 20, ou mesmo planos de Conjunto (visíveis igualmente na figura 20, no plano que nos mostra Afonso de frente e, em *Over the shoulder*; o Segurança da Mulher), podem favorecer o Ponto de Vista dos intervenientes em cena, dependendo da linha do olhar do ator, ou do contexto da narrativa.

Mas naturalmente, e para finalizar este capítulo, de um modo geral, quanto mais perto a câmara estiver da linha do olhar da personagem, maior é a identificação da audiência com ela. Por isso, a criação da identificação com a audiência, através do Ponto de Vista subjetivo de Afonso, foi crucial para o sucesso da narrativa de “Oblívio” e do seu conflito dramático (julgamos nós). Mais; a eficácia deste procedimento foi tanto maior quanto mais gradualmente foi sendo apresentada durante o *Plot*, ajudando assim a manter o *suspense* e a tensão desejada, até ao último ato, ao apresentar-se ao espectador o POV de Afonso, tornando a experiência diegética num evento carregado de

subjetividade, importante para caracterizar uma personagem em permanente conflito, numa dialética entre o seu mundo interior e o mundo exterior em que interagia, num conflito crucial para dar solidez dramática à curta-metragem “Oblívio”.

3.2. Justificação e Análise dramática

Ao contrário de uma longa-metragem, como o caso das referências que foram sendo utilizadas nalgumas partes da escrita deste ensaio, um dos grandes desafios na produção de “Oblívio”, tratando-se de uma curta-metragem de cerca de 15 minutos, e começando logo pela respetiva escrita do argumento, foi o de como criar *Suspense* em tão pouco tempo de narrativa. E quando falamos de criar *suspense*, falamos de como trabalhar rapidamente o Ponto de Vista e a respetiva Identificação com a audiência, de forma que o espectador seguisse as peripécias do protagonista como se ambos fossem um só, através da subjetividade do olhar de Afonso, o nosso herói, que teria sempre pouco tempo para ser consolidado e apresentado convenientemente durante o *Plot*, ao contrário de filmes como um dos aqui referenciado, no caso o “Vertigo”, passe a presunção.

Como não seria possível explorar ao limite, como numa longa, a complexidade de cada personagem (pois mesmo uma curta-metragem não tem só o protagonista), houve necessidade de recorrer a personagens baseadas em arquétipos²⁸, à parte o trabalho de maquilhagem, figuração e direção de arte, etc. que também foram elementos importantes para caracterizar cada personagem de maneira mais imediata, até de forma estereotipada, de modo a que a personalidade de cada uma delas fosse rapidamente identificada pelo espectador. Como exemplo, podemos apontar os casos das empregadas do hotel e do próprio rececionista, ambos inspirados num estilo tradicionalista e clássico da época dos anos 50, que se enquadravam na arquitetura e decoração do hotel e, nos

²⁸ Arquétipo é um conceito que representa o primeiro modelo de algo, protótipo, ou antigas impressões sobre coisas ou conceitos primordiais. Quando aplicado a uma personagem, arquétipo baseia-se com frequência em estereótipos culturais e sociais.

comportamentos e gestos de certa forma algo maneiristas, obedecendo a um padrão, quer do gênero em causa, o *thriller*, quer de traços que já víamos em inúmeros filmes que trabalharam esse tipo de figuração. Já no caso da personagem feminina e, no fundo, a nossa aparente antagonista (apesar de quase sempre invisível), concretamente a Mulher (que no final do filme percebemos chamar-se Clara, a namorada de Afonso), ela já foi construída com maior complexidade do que os casos referidos antes, em termos da figuração principal, mas, mesmo assim, ainda obedecendo aos clichés do gênero (no bom sentido da palavra), nomeadamente, trabalhada como sendo a chamada *Femme fatale*²⁹, uma figura inspirada em personagens do gênero, sobretudo *Noir*; dos filmes dos anos 50, tal como de resto é a personagem de Kim Novak, em “Vertigo”. Contudo, neste último caso concreto, já podemos afirmar que a Mulher de “Oblívio” já se adequa à ideia de uma personagem baseada num arquétipo, embora moderno, já que os arquétipos se caracterizam, na sua maioria, por serem mitológicos na sua essência e génese.

Blake Snyder³⁰, na sua conhecida trilogia sobre estrutura narrativa e escrita do argumento, concretamente os três livros de nome Save The Cat!, afirmou que a razão da existência dos arquétipos no cinema serve “para satisfazer a nossa necessidade interior de ver as personagens sombra dos nossos cérebros representadas na tela do cinema”. E seguindo os princípios de Carl Gustav Jung³¹, fundador da psicologia analítica, que desenvolvera o conceito de personalidades arquetípicas, continua Snyder, referindo-se às criaturas sombra, “São os arquétipos junguianos que esses atores representam que estamos interessados em ver”. Isto porque, segundo Jung (reafirmado por Snyder), este arquétipo caracterizava-se como sendo um espelho de nós próprios e, principalmente, daquilo que escondemos dos outros. E como representa um lado sombrio de nós, que não aceitamos, acabamos por reprimi-lo, daí que Jung entendia que era necessário

²⁹ Mulher Fatal é um arquétipo feminino, ou personagem modelo, usado muito na literatura e, sobretudo, no cinema do gênero policial. A Mulher Fatal, geralmente, seduz e engana o herói, ou outras personagens, para obter algo que eles não lhe dariam livremente.

³⁰ Argumentista, autor e professor americano que, através de sua trilogia de livros sobre argumento (Save the Cat), tornou-se um dos mentores mais populares da indústria cinematográfica.

³¹ Psiquiatra e psicoterapeuta suíço que fundou a psicologia analítica.

reconhecer essas características em nós mesmos para as ultrapassar e compreender, e até, para convivermos de forma salutar com elas, em benefício próprio.

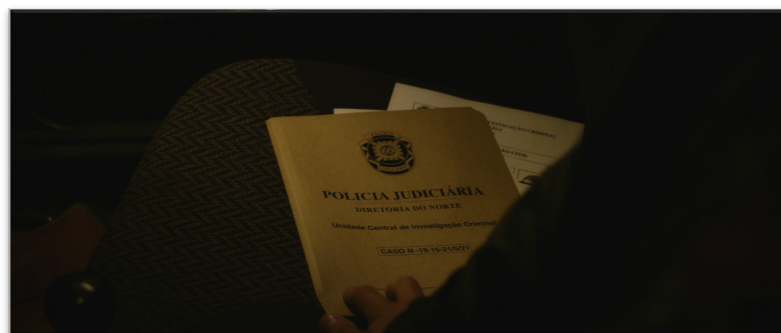
O certo é que, e indo de encontro às afirmações de Snyder e às caracterizações de Jung acerca dos arquétipos e das suas funções, a utilização de arquétipos em “Oblívio” foi feita no sentido de consolidar as personagens e, por inerência, a estrutura dramática da curta-metragem, tornando as personagens principais modelos que seriam, assim, não só mais facilmente reconhecidos pelos espectadores, como também fariam parte deles, internamente e psicologicamente falando, fazendo a audiência ter de as aceitar e com elas saber lidar (e até as compreender), como postulava Jung.

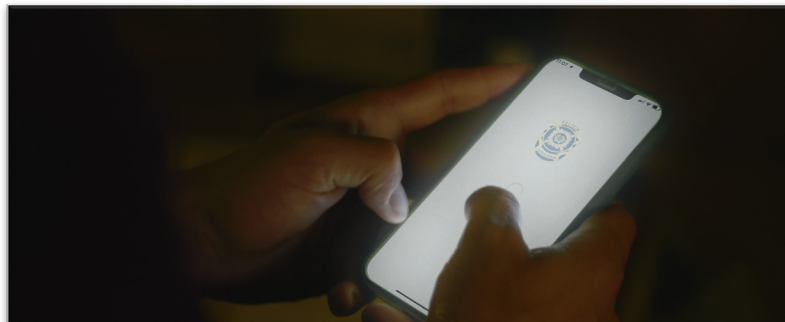
No caso de Afonso, o protagonista de “Oblívio”, um caso mais complexo em termos de caracterização física, psicológica e emocional, pois é ele quem define o conflito externo e interno da curta-metragem, não só por ser a personagem principal, ou seja, aquela que reage e influencia o grosso da narrativa, como por lhe dar suporte e até a justificar, foi então necessário construir um percurso evolutivo mais meticuloso e doseado estrategicamente ao longo do *Plot*. No entanto, mesmo no caso do detetive, ele não deixou de precisar de que muito da sua caracterização e transformação para dar verosimilhança e drama à personagem, devido ao curto tempo do filme, tivesse igualmente de apelar ao recurso ao arquétipo para mais facilmente a audiência com ele se relacionar e o compreender.

E isso começa logo no início da trama, quando ficamos a saber de forma quase instantânea que Afonso é um detetive da polícia, com essa característica a ser revelada ao espectador através do dossier (da polícia judiciária) em que guardavam as fotografias da Mulher que Afonso investiga e vigia à distância. Mas mais; essa caracterização dramática dele e do filme é mais eficaz porque o plano que nos dá tais informações resulta de pontos de vista subjetivos, como seja ele a olhar para a Mulher (como pode ser comprovado no filme), dentro do carro, cortando depois para aquilo que ele vê e o espectador partilha, a imagem da Mulher lá fora. E não só; também usando o plano de detalhe da figura 21 (entre outros planos de detalhe apresentados ao longo do filme, como se percebe pelas figuras 22 e 23) que, não correspondendo exatamente ao olhar

dele, reflete o olhar do filme (e do realizador), descontextualizado do todo, logo, simbólico (fundamental para a criação de arquétipos), faz-nos ver algo que é secreto ou é sigiloso, dando-se a tal ideia da partilha que é fundamental para criar identificação e, logo, subjetividade no discurso.

O certo é que é através do simbolismo (e destas informações) que os planos de detalhe carregam (e que se estendem ao longo da nossa curta-metragem) que o espectador consegue identificar e compreender rapidamente quem é esta personagem, no caso concreto, uma autoridade policial, aparentemente no ativo, que investiga um caso suspeito que envolve a Mulher que ele vigia. Mas estes elementos, ligados ao arquétipo do polícia, ajudam igualmente a fazer passar muitas outras informações e características relevantes da personalidade do detetive, veja-se o suor e a barba por fazer que o caracterizam em termos de maquilhagem, indicando um sentido de dever e uma tensão emocional de alguém bastante cansado, sem dormir, que investiga a mulher há horas, de forma obsessiva, e perturbado com algo mais íntimo, tudo elementos fundamentais para ir caracterizando Afonso e que depois se confirmam nas razões que justificam o conflito e a forma como ele age.





Figuras 21, 22 e 23 - Exemplos da referência à Polícia Judiciária em “Oblívio” (2021).

Avançando para planos ainda mais subjetivos, já que estamos no início do filme, que tendo o mesmo objetivo referido anteriormente (quando falámos de planos de detalhe), surgem agora com muito mais força e acutilância, no que respeita a trabalhar o olhar subjetivo com o intuito de dramatizar o filme e criar identificação entre o espectador e o protagonista (que, relembramos, é o foco da nossa reflexão), analisaremos de seguida o primeiro plano do filme que marca toda esta ideia de abordar o Ponto de Vista Subjetivo através de um plano POV, neste caso dentro de um carro, altamente *voyeurista*, dando-nos a perspetiva de Afonso que vigia a Mulher suspeita, como aqui é mostrado através de um dos *frames* do filme, na figura 24.



Figura 24 - *Still* do filme “Oblívio” (2021).

Nele, pelos olhos da personagem do detetive, é-nos apresentado um edifício-mansão, aparentemente habitado, levando a audiência a acompanhar o compasso de espera de Afonso, acabando por a fazer sentir a mesma ansiedade que o protagonista que observa o exterior, à espera de algo que com certeza conhece e aguarda (por isso começamos com este plano e não com o plano fechado de quem observa). A seguir, sim, vemos quem observa, no caso Afonso, e percebemos pela partilha da sua perspectiva (já tínhamos intuído isso, até por causa da câmara à mão, começando logo o processo dramático de identificação com a audiência) que ela aguardava a Mulher que sai do edifício, nervosa e inquieta. Depois, dá-se o corte para um plano POV de Afonso a segurar uma foto da Mulher, ao mesmo tempo que ocorre um *Pulling focus*³² para a mesma, confirmando que Afonso, não só esperava por ela, como a vigiava e seguia há algum tempo (de resto, o conflito externo do filme). Estas ideias resultantes de uma justaposição dialética entre os diversos planos cria logo uma relação com sentido narrativo (trabalhada pela montagem), apresentando de imediato um confronto altamente dramático que, em termos cognitivos, se liga logo aos espectadores, fazendo-os ficar expectantes (por causa também da antecipação/cumprimento da cena), ao mesmo tempo que os faz interagir mentalmente com a ação, tudo devido ao recurso da justaposição de planos a que a montagem vai dando um sentido claro, planos esses que

³² Ação que se refere à mudança de foco ótico da lente da câmara em qualquer assunto ou ação que esteja a ser filmada.

enunciam perspectivas e olhares devido às posições que a câmara toma na diegese (a câmara não só permite dar um sentido narrativo, emocional e intelectual, mas igualmente simbólico àquilo que está a acontecer), sentido que só foi possível criar devido ao apelidado e famoso efeito Kuleshov³³.

Na sua conhecida experiência, o realizador russo Kuleshov fez três pequenos filmes-ensaio (na verdade, filmes pensados para serem um teste à percepção de uma audiência escolhida para o efeito), tendo usado imagens diferentes em cada um deles, concretamente um prato de sopa, uma criança dentro de um caixão e uma mulher num sofá, numa pose algo sensual. Estas imagens, uma por cada filme, foram depois intercaladas sempre com uma outra imagem, a mesma, logo exatamente igual, que mostrava um famoso ator russo da época, numa pose hirta e com um semblante de rosto inexpressivo, como lhe foi pedido. No resultado destes três filmes de teste, foi solicitado aos espectadores que qualificassem as capacidades de *acting* do ator, com a ideia global resultante dessa audiência a ser a de que o dito ator tinha reagido de forma diferente e convincente em cada uma das três situações dramáticas. Ou seja, os espectadores não repararam que a imagem intercalada do ator era sempre a mesma e, mesmo assim, criaram um sentido diferente para cada filme, tudo fruto da dialética que surgira através de justaposições, anteriores e posteriores, à dita imagem base do ator. Isto é, não só os espectadores não repararam que se tratava sempre da mesma imagem do ator russo, como as imaginaram dispares, com expressões diferentes no rosto, como deram um sentido narrativo e intelectual diferente nos resultados de uma mesma justaposição, só que julgando que esse novo sentido, emocional, narrativo e intelectual, tinha origem nos três filmes e não na sua própria mente. Ou seja, à custa desta famosa experiência, Kuleshov provou (aquilo que fazemos constantemente e desde sempre no cinema, quando realizamos e montamos um filme) que é através da dialética da justaposição (pela montagem) que criamos sentidos que, muitas vezes, nem sequer estão nas imagens

³³ O efeito Kuleshov refere-se ao conceito de que é através da justaposição de planos que se cria uma nova significação narrativa, intelectual ou emocional que não existia claramente nos planos individuais ligados pela montagem.

(planos) iniciais e que deram origem ao filme (ou cena, ou momentos dramáticos específicos).

E essa criação é criada, passe a redundância, na mente incauta do espectador que não se apercebe de que é ele quem a constrói realmente. Portanto, a força e o impacto da interpretação de imagens justapostas é determinada (e resultante) pela sua sequência e disposição específica e, no caso em concreto da experiência, nós associamos o olhar inexpressivo, por exemplo, da imagem do prato de sopa, colada à do ator inexpressivo, interpretando-a como uma personagem com fome. Esta experiência foi fundamental para a consolidação da linguagem cinematográfica (do cinema) porque Kuleshov provou que o significado num filme advém, de forma decisiva, da montagem, como algo fundamental para a construção de novos sentidos (às vezes completamente deslocados até da narrativa do filme, como fez muitas vezes Eisenstein³⁴).

A propósito do efeito Kuleshov, Stephen Prince afirmou que (1992, p.59) “*cinematic meaning is a function of the ordering of shots*”. De resto, Kuleshov acreditava que a interação entre os planos numa produção cinematográfica era o que diferenciava o cinema da fotografia, já que (em princípio) as fotografias são capturadas de forma isolada e (em princípio) não são justapostas sequencialmente, logo, não permitindo que os espectadores criassem significados para além dos próprios de cada fotografia (considerando sempre que no cinema há o movimento...).

Em “Oblívio”, e repetidamente, a aplicação do efeito Kuleshov não só é visível como resulta no pretendido, criando um discurso abstrato na mente do espectador (mas que ele sente real e concreto), sem, contudo, deixar a narrativa de seguir o seu caminho mais ou menos linear e clássico, ajudando a perceber o enredo e o que pretende a personagem Afonso, à custa da intercalação do seu plano, com outros planos para onde ele olha ou mesmo planos que o realizador optou por mostrar que não dele. Digamos então que, além de trabalharmos o filme através do Ponto de Vista, envolvendo o

³⁴ Foi um dos mais importantes cineastas russos. Foi também um filmólogo relacionado com o movimento da vanguarda russa que participou ativamente da Revolução Bolchevique de 1917 e na consolidação do cinema como meio de expressão artística.

espectador, fizemo-lo igualmente através das várias justaposições, “estilo Kuleshov”, criando um sentido na mente do espectador, evitando assim que o ator tivesse de fazer *Overacting* (a montagem, também dependente de alguma cobertura na planificação, é uma forma de evitar isso, salvando muitos desempenhos de atores, mesmos até dos mais famosos), ou seja, exagerar na atuação, sobretudo nas expressões e na entoação dos diálogos, etc., para acentuar aquilo que quer transmitir. Este aliar do Ponto de Vista, que propicia a identificação, somado à criação de sentido através da justaposição dos planos, foi o nosso foco em “Oblívio”, de forma que o filme surtisse efeito no espectador, não só em termos de compreensão da narrativa, como na envolvimento emocional na mesma, como resulta claro na figura 25 (numa cena aqui resumida em 4 *frames*, já que na montagem original o plano de Afonso aparece mais vezes).



Figura 25 - Sequência do filme “Oblívio” (2021).

Continuando a analisar os primeiros minutos do filme, pois eles são paradigmáticos, repetindo-se a técnica no resto da curta-metragem, sobretudo na eficácia da criação do Ponto de Vista predominantemente subjetivo, e a respetiva identificação resultante com o espectador que toma o lugar de Afonso, o já referido recurso ao uso de um ponto de vista onisciente ajuda igualmente na revelação do espaço que rodeia a personagem. Neste caso inicial, e por se tratar, aparentemente, também de um sonho, o espectador é confrontado com uma realidade interna construída pela perspetiva pessoal do protagonista, enaltecendo o afastamento físico entre ambas as personagens, a Mulher e o detetive (mas igualmente um afastamento emocional).

Perceberemos isso no final do filme), com este sentimento de distância a derivar do estado perturbado e paranoico de Afonso, e a sua necessidade inconsciente de se afastar/aproximar da namorada. Por isso, também era importante que o Ponto de Vista ajudasse a caracterizar um melhor entendimento do espaço cénico onde Afonso se insere, seja pela sua grandeza (num plano geral que podemos ver na figura 26 e 27), seja pela duração dos mesmos e, sobretudo, por termos um POV trabalhado com uma focal longa e com a câmara afastada da Mulher (por isso o carro dele está afastado do palacete).



Figura 26 e 27 - *Stills* do filme “Oblívio” (2021).

Continuando a nossa análise, no momento em que Afonso sai do carro e arrisca aproximar-se dela, é logo impedido de o fazer pelo Homem misterioso que acompanha a Mulher. É expectável que o espectador supusesse então que ele fosse o seu condutor ou motorista, ou mesmo o seu guarda-costas, mas nós quisemos ir mais longe e fizemo-lo funcionar como um arquétipo narrativo, ou seja, como o seu Guardiã³⁵, através da

³⁵ O Guardiã do limiar é um arquétipo que caracteriza uma personagem, sobretudo nas narrativas baseadas no *Monomito*, ou jornada do herói, mas não só. No fundo referem-se aos vigilantes

forma violenta como ele interage com Afonso, a sugerir um aviso de perigo, forçando o detetive a afastar-se da Mulher (como se constata nos *frames* da figura 28). Esta rápida sequência, dramática na forma como foi filmada (com o ritmo da montagem a ser decisivo para potenciar a ação), foi trabalhada através do uso do Campo e respetivo Contra campo, terminando num plano POV do protagonista, desesperado à procura dos comprimidos que pretende ingerir, criando assim uma maior envolvência emocional com o espectador, pois a forma como a câmara se coloca e a cena é montada, fá-lo também sentir que participa na ação, sobretudo no seu desfecho, quando o carro investe sobre Afonso, fazendo-o acordar do sonho, já no quarto do hotel (do pretense pesadelo imaginado - ou vivido? – por ele).



Figura 28 - Sequência do filme “Oblívio” (2021).

Esta sequência inicial de “Oblívio” acaba por funcionar como uma micronarrativa, perfeitamente balizada, e cujo propósito se prende, principalmente, com a necessidade de fazer uma rápida e eficaz caracterização do protagonista, ao mesmo tempo que também permite a contextualização do ambiente onde ele se insere, além do

que guardam, permitem ou impedem o herói de prosseguir e resolver os conflitos e desafios que têm de enfrentar para alcançar seu objetivo.

seu estado de espírito, tudo de forma a contribuir para a criação do *Mood*³⁶ do filme, algo que marcará a atmosfera e a estética (e o género) do mesmo a partir daqui e até ao final. Ao acordar desse sonho (pesadelo), Afonso tem um *flash súbito* onde se percebe, ainda que brevemente, o que parece ser uma porta vermelha, adornada com um símbolo de uma árvore envolta numa cobra (que podemos ver na figura 29). De resto, como já referimos noutra capítulo, durante a explanação do nosso ensaio, este é um de três elementos simbólicos que aparecem na curta-metragem e que representam a relação entre Afonso e Clara, uma metáfora que nos transporta para a alegoria de Adão e Eva e a busca do conhecimento (visíveis nas figuras 30 e 31).



Figura 29 - Exemplo de simbolismo no filme “Oblívio” (2021).



Figuras 30 e 31 - Exemplo de simbolismo no filme “Oblívio” (2021).

³⁶ Pretende qualificar o ambiente, a atmosfera, muitas vezes visual, própria de uma cena ou do filme inteiro, influenciando a narrativa até em termos de emoção e psicologia.

Prosseguindo, como dissemos, logo nestas duas primeiras cenas é apresentada informação visual crucial para a criação do perfil da personagem. A necessidade desesperante de Afonso tomar um comprimido numa situação de tensão, indicia uma dependência e um problema de saúde de que padece e, em particular, que parece revelar um estado de ansiedade que perceberemos mais tarde ser crónico. O certo é que, rapidamente, o espectador é levado a pensar que Afonso toma medicação quando se sente mais tenso e ansioso, e que o faz com tanta frequência que está claramente dependente dela. A isto se somarmos os indícios de garrafas e copos de *whisky* espalhados pelo quarto. À custa destes elementos aditivos, a audiência começa a fazer um julgamento especulativo sobre o estado psicológico do detetive.

E todas estas informações, ou sugestões, resultam do facto de a câmara nos mostrar o seu comportamento (e mostrar, igualmente, os comprimidos) em planos que correspondem às suas necessidades e visões, em ângulos determinados e muito específicos que se fossem mostrados ou trabalhados de forma objetiva, ou seja, distanciados da personagem (e não nos referimos só à distancia da câmara a ela, referimo-nos à ênfase que a câmara lhes proporciona, seja pelo tipo de enquadramento, posição, inclinação, em suma, pelo Ponto de Vista, ou seja, como a câmara os olha), dificilmente nos proporcionariam uma visão completa do filme e da personagem, a ponto de não saber tudo o que ela faz, tudo que ela vê ou como ela reage, isto porque, sem um olhar interno, mesmo que até seja “mentiroso”, no sentido em que não é o nosso, não sentiríamos o estado de paranoia de Afonso, daí ser obrigatório mostrar(nos) tudo através de uma seleção específica de planos.

Da mesma forma, o mesmo raciocínio aplica-se a outros acontecimentos similares da intriga, por exemplo, quando o detetive recebe chamadas incessantes de Clara (a sua namorada) e, depois, o facto de Afonso as rejeitar, levando a que o espectador possa retirar mais ilações relativamente à caracterização desta personagem (e a sua relação com essa figura feminina que o pretende interpelar). De resto, de entre as várias justificações para esta atitude, a mais evidente é que Afonso pretende evitá-la a todo o

custo. O certo é que o espectador, nesta fase do filme, já consegue estereotipar Afonso como alguém doente, nervoso, ansioso, solitário e não muito corajoso.

Avançamos agora para a grande cena que nos apresenta o conflito do filme, o chamado conflito externo da intriga principal, quando Afonso acorda em sobressalto, ao lado da mulher morta³⁷, reagindo em pânico, aterrorizado com o que acaba de ver, e telefonando depois para a linha de emergência, mas desistindo logo de seguida, pois antevê uma possível e injusta incriminação no crime, incapaz de apresentar uma justificação que explique o cadáver na cama dele. Nesta sequência, também se torna evidente a necessidade dramática do uso do Ponto de Vista subjetivo, e um exemplo disso é o momento em que vemos Afonso a procurar imagens no ecrã do seu telemóvel, mostradas depois em pormenor, segundo a sua perspetiva. Uma vez mais, este recurso dramático não só permite perceber o puzzle que é o filme e que Afonso tenta montar e decifrar (e que nós também seguimos, tentando perceber o enigma), como, igualmente, posicionarmo-nos no lugar do detetive, criando a tal identificação pretendida.

Este tipo de Plano POV é tanto mais eficaz quanto mais fechado for apresentado, no que se refere à respetiva grandeza (no caso, trata-se de um plano de Pormenor) pois, nos planos muito ampliados, “o contexto acaba por ficar de fora”, deixando o ecrã preenchido só quase com o objeto ou parte da pessoa enquadrada, ou seja, ficando por isso mesmo descontextualizada e, também por isso, tornando-se num plano mais abstrato, mais próximo da subjetividade. Entretanto, Afonso dirige-se apressado até à receção, na tentativa de descobrir algo mais sobre o modo como ele e a sua vítima teriam dado entrada no hotel. E ao sermos conduzidos pela perspetiva de Afonso, que vai tentando resolver o enigma que alimenta este caso misterioso, o público acaba por se envolver cada vez mais na ação, ao lado do protagonista, porque também quer decifrar aquilo a que assiste. E só o facto de haver um enigma, ou um caso misterioso para resolver, por si só, transforma os planos mais objetivos em planos mais expressionistas o que lhes confere um grau de subjetividade acrescido, pois, cada reação ou ação que a

³⁷ A mesma mulher do sonho.

personagem assume, cada enquadramento que a câmara mostra, é mais uma ajuda na procura de soluções narrativas (e mais uma forma de o realizador nos seduzir).

Narrativamente, esta cena na receção do hotel cumpriu o propósito de levar Afonso a obter mais informações sobre o seu registo de entrada e sobre a Mulher misteriosa, mas também serviu para dar a conhecer as personagens que lá trabalham, desde o rececionista às mulheres da limpeza, sendo que não só elas dão um carácter ainda mais peculiar e estranho ao espaço (alimentando o género) ao mesmo tempo funcionando como um alívio da tensão da narrativa, trazendo alguma comédia *Non-sense*³⁸ à curta-metragem (e isto é o que mais nos interessa, tendo em conta o foco do nosso ensaio, tal como podemos constatar nas figuras 32 e 33), como também nos permite fugir do lado interno da personagem (o seu mais íntimo e subjetivo), fazendo-nos ganhar alguma objetividade e distanciamento em relação a ela, isto porque também é importante equilibrar os Pontos de Vista, até para desanuviar um pouco a claustrofobia mental da personagem, aquilo que alimenta a maior parte do filme. Por isso não temos planos subjetivos (ou não tão subjetivos como até então), seja quando filmamos o rececionista, seja quando filmamos as empregadas, e até mesmo quando filmamos Afonso, debruçado sobre o balcão.



Figuras 32 e 33 - Sequência do filme “Oblívio” (2021).

Apesar de encarar um rececionista mal-humorado e indisponível para esclarecer Afonso, ainda assim, o protagonista obtém uma informação importante, ficando a saber que uma empregada estava prestes a limpar o seu quarto, numa espécie

³⁸ A expressão é frequentemente utilizada para denotar um estilo característico de humor perturbado e sem sentido, que pode aparecer em diversas artes.

de *Turning Point*³⁹ da narrativa. O medo das consequências, no caso de o cadáver vir a ser descoberto, obriga Afonso a esconder o corpo na arrecadação de que, curiosamente, ele tem a chave.

Tendo como exemplo uma citação do já referido “Save The Cat!”, o livro escrito por Blake Snyder, em 2005, “um problema comum em muitos rascunhos [de argumentos] é o do herói inativo (...) O herói é arrastado pela história, aparecendo exatamente quando deveria, mas sem razão aparente”. Ora, como já se percebeu, aquando da escrita do argumento de “Oblívio”, foram tidas como referência as ideias de Blake Snyder, por exemplo quando ele critica personagens que deambulam pelos locais sem um propósito definido e fundamental para edificação do *Plot* narrativo, afirmando ainda que há que evitar todos os acontecimentos que se desenrolam por mera conveniência, só a pensar na extensão da narrativa, ou só para criar uma suposta complexidade que nada tem a ver com a complexidade do enredo ou das personagens, mas sim, de uma complexidade que resulta de tentar entender um enredo confuso por si só.

Daí que, em “Oblívio”, houvesse um esforço (pelo menos tentámos) em fazer com que as ações das personagens fossem sempre justificadas, resultado dos seus desejos e da reação aos acontecimentos que se lhes deparavam. A premissa principal quando desenvolvemos a narrativa do filme, durante a escrita do argumento, era a que as tomadas de decisão do protagonista desencadeassem novas e mais consequências, de forma a tornar as suas investidas incessantes e decisivas para que o conflito do filme entrasse num ponto de conclusão verosímil (e se possível com sucesso), mesmo tendo em mente que, num filme de *suspense* com a duração de 15 minutos, esse *Build up*⁴⁰ teria de ser muito mais curto e o mais resumido possível, até para que o nível de desespero da personagem levasse o clímax do filme para um nível o mais emocional possível. Assim, não havia tempo a perder (até porque não tínhamos muito).

³⁹ É um *Plot Point* (um momento dramático na ação) que permite uma viragem ou mudança decisiva na narrativa, concretamente, permitindo sair de um Ato e entrar no Ato seguinte.

⁴⁰ Dispositivo dramático para aumentar o ritmo e a ênfase de uma cena para a levar até ao clímax.

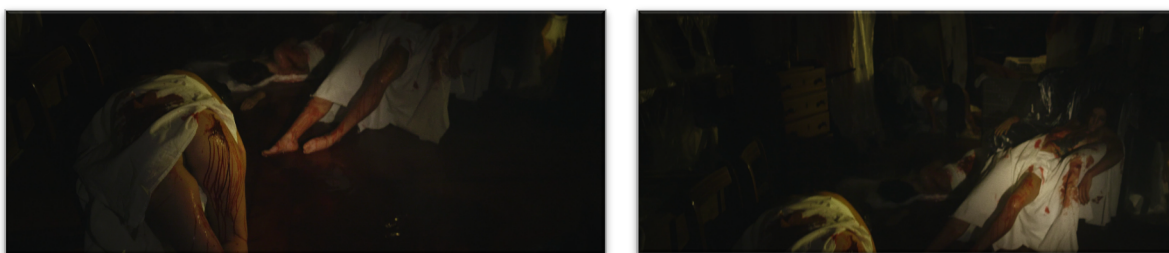
Entretanto, na chegada de Afonso ao quarto, após ter-se cruzado e desembaraçado da empregada de limpeza, o detetive descobre a arma do crime no chão, uma faca, de estilo *Slasher*⁴¹. É aqui que a personagem, bem como o espectador, começa a duvidar da sua própria inocência (no caso da audiência, esta fica com dúvidas sobre a conduta de Afonso), o que torna ainda mais crucial a decisão de Afonso em livrar-se do cadáver da mulher. Ora, estas dúvidas (e planos que as evidenciam) também ajudam a criar a subjetividade narrativa, não tanto pelas opções estilísticas da câmara, mas mais através da dualidade criada por reações opostas. Ou seja, a subjetividade também se consegue trabalhando o *Plot* de forma ambígua, mostrando opções extremas e contraditórias. Serão sempre opções que terão de ser trabalhadas através da posição da câmara e das visões que ela opta por dar (o realizador).

Entretanto, quando Afonso leva o corpo para a lavandaria, entra-se num outro conflito na narrativa, tão impactante que faz augurar um *Plot Point* climático de grande dramaticidade, já que a audiência sente que nos aproximamos do desfecho da intriga e da resolução do seu enigma. De resto, até em termos simbólicos, é nesta fase que os trunfos são colocados na mesa, com o simbolismo associado ao colar da mulher, a chave que aparece no sonho ao lado da medicação, bem como o *flash* que víamos do adorno de porta, logo no início do filme. O que até agora não tinham feito grande sentido, começa agora a convergir e a ser explicado. E sendo o simbolismo uma forma artística na transmissão de uma mensagem não verbal, é através das suas interpretações (extraíndo significados) que o espectador chega ao subtexto e ao tema (temas) de um filme, deixando a sua mente curiosa divagar ao tentar dar o melhor sentido a tudo o que é implícito no enquadramento. E isto, naturalmente, de outra forma que não técnica, mas mais narrativa (embora resulte das opções de montagem e respetiva justaposição dos planos, além da filmagem, claro), é outra forma de criar subjetividade, porque, se há plano polissémico é um plano simbólico, um plano que nos leva para múltiplas leituras e interpretações, internas no que respeita ao espectador, ou seja, trabalhadas na sua

⁴¹ Um subgénero de filmes de terror onde quase sempre são envolvidos assassinos ou psicopatas que matam aleatoriamente.

mente. Por isso, Snyder declara que, tal “como num bom sonho, devemos viver o filme; devemos correr num lugar junto com o do herói, agarrarmo-nos às almofadas na cena de amor, e escondermo-nos debaixo dos cobertores durante o clímax de tirar a respiração (...)”. Mesmo sendo uma afirmação algo poética, esta de Snyder, ela serve para descrever exatamente o que deve ser retirado da análise desta cena de “Oblívio”, a ideia de que é necessário fazer tudo o que estiver ao nosso alcance, enquanto criadores e narradores de histórias, para impactar o público emocionalmente, e assim prendê-lo ao “*grande ecrã*”.

De resto, a cena da lavandaria é, de todas, uma das mais impressionantes (e importantes), em termos dramáticos e de tensão (inclusivamente, já próxima do filme de terror) e, curiosamente, aquela que mais se assemelha a algo onírico (mesmo mais do que a primeira cena), sendo que, neste caso em concreto, camuflada numa espécie de pesadelo. É aqui que Afonso faz a ligação entre a chave que tem no bolso e a porta misteriosa da lavandaria que esconde um cenário de terror, numa espécie de casa de bonecas, mas macabra, repleta de cadáveres femininos despejados num espaço “escondido da realidade”, como se pode perceber nas figuras 34 e 35. E voltámos à ideia que acompanha “Oblívio” e a escrita deste ensaio, ou seja, a ideia da Subjetividade, neste caso, tratando-se de um espaço subjetivo porque parece irreal, acrescido ao facto de ser filmado (as mulheres assassinadas e amontoadas) com a câmara no lugar dos olhos de Afonso, ou seja, também através dos nossos olhos, enquanto espectadores.



Figuras 34 e 35 - Sequência do filme “Oblívio” (2021).

É principalmente nesta cena que se questiona a veracidade do que é visto através da perspetiva de Afonso, sendo dúbio o que é efetivamente real, pois ele parece comprometido com os acontecimentos que observa (as mortes das mulheres na

lavandaria), devido ao estado paranoico e alucinado em que se encontra. E, uma vez mais, aliada à forma como filmámos a cena, com câmara à mão e nos olhos do protagonista, esta dualidade na composição da personagem de Afonso, altamente expressionista, torna tudo ainda mais subjetivo, num caso tão tenebroso que, ou é fruto da imaginação da mente perturbada do detetive, ou, caso contrário, é mesmo verdade que existe uma outra pessoa que anda a matar mulheres no hotel.

Entretanto, continuando a dissecação resumida da curta-metragem “Oblívio”, durante a sua fuga desenfreada, Afonso arrisca escapar pela receção; no entanto, é intercetado por um polícia (bem como pelos olhares intimidantes de quem lá se encontra). Uma vez mais, fruto do Ponto de Vista Subjetivo do protagonista em fuga, as reações exageradas desse confronto com o agente e o rececionista, parecem resultar apenas da perceção da personagem principal, turvada pelo seu estado emocional a que temos acesso (e também fruto das opções da câmara/realizador), aparentemente incerta e dual. O certo é que Afonso se dirige desamparado para o seu quarto, cruzando-se com o seu, aparente, *Alter ego*⁴². Este homem⁴³, que aparecera protegendo a mulher na cena inicial do filme, de uma fisionomia atlética mais vigorosa do que a de Afonso (como se percebe na figura 36), pretende ser uma personificação do homem que o detetive gostaria de ser, na relação com a sua namorada Clara.

Mas mesmo neste caso, a ambiguidade da função narrativa deste guarda-costas da Mulher, aumenta o carácter subjetivo das situações, pois potencia leituras distintas, que a câmara e a montagem (note-se a cena da perseguição no corredor) ajudam a criar, fazendo-o parecer real, mas, ao mesmo tempo, tornando-o metafórico, pois o misterioso homem é tratado como uma assombração que surge como a representação do subconsciente de Afonso, em luta consigo próprio.

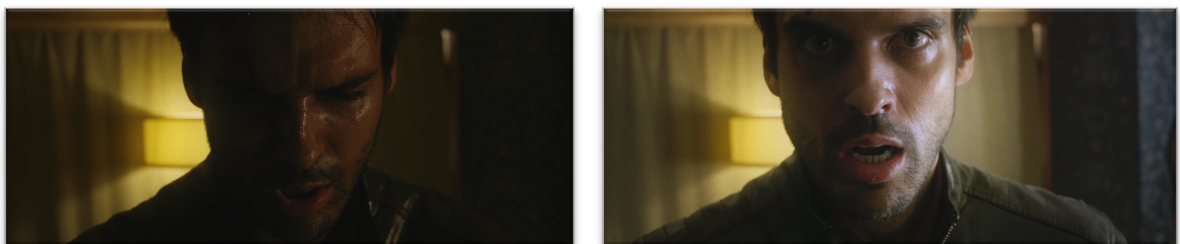
⁴² Uma locução substantiva latina, cujo significado literal é o “outro eu”.

⁴³ O homem que aparece no sonho de Afonso, protegendo a mulher que ele pretende alcançar.



Figura 36 - *Still* do filme “Oblívio” (2021).

Continuando, Afonso tranca-se no quarto, na tentativa de se proteger da polícia, armado com a faca do crime em riste (o que lhe aumenta a subjetividade comportamental), numa cena onde se apercebe que a sua medicação terminou, justificando a sua rutura psicológica e levando-o ao extremo da paranoia e tensão (como é visível nas expressões do detetive nas figuras 37 e 38). Até este momento, foi notória a transformação gradual do protagonista (o chamado arco de transformação que define a personagem num filme), embora, neste acaso, começando ao contrário, numa personagem frágil, perturbada, mas, aparentemente, inocente, terminando numa outra, mais negra, alucinada e comprometida. Isto num caso em que Afonso tem vindo progressivamente a suspeitar de si próprio, acreditando, inclusivamente, poder ser ele próprio o *Serial Killer*. E, apesar do espectador ainda manter esperanças de uma reviravolta neste desfecho angustiante e catártico, a audiência parece ter cada vez menos dúvidas de que Afonso pode ser, na verdade, quem assassinou a mulher cujo cadáver encontrou na cama do seu quarto.



Figuras 37 e 38 - Sequência do filme “Oblívio” (2021).

Mas é na cena seguinte, no aguardado desfecho do filme, onde “Oblívio” se sobressai e confirma os cânones que o fazem enquadrar-se dentro do género do *thriller* (de narrativa clássica), ao implementar um típico *Plot Twist*⁴⁴ no final. Para além de tratar a narrativa como um exercício de género, “Oblívio” tinha igualmente como objetivo cumprir uma estratégia de suspense e adiamento da resolução do conflito até ao limite da duração do filme (a primeira ideia está dependente da segunda), capaz de iludir a audiência, até ao máximo do tempo possível, ou seja, até ao desfecho da intriga, pois, como em qualquer investigação ou enigma, seria um “tiro no pé” se antecipávamos uma das coisas que mais seduz o público neste género de filme, concretamente a expectativa do cumprimento, numa ânsia que quanto mais demorar a cumprir-se, mas dramática será. Daí a necessidade de ir controlando a informação que seria apresentada ao longo da narrativa, encaminhando-a para uma determinada conclusão que surgiria apenas no fim do filme.

Para isso, foi necessário recorrer a várias técnicas e ferramentas, muitas delas ligadas à construção da estrutura narrativa, outras relativas à criação de *suspense*, todas elas dependentes do correto uso do Ponto de Vista que utilizaríamos para ir contando o enredo, ligando-o quase exclusivamente e obsessivamente ao olhar do protagonista, isolando Afonso no seu universo íntimo e único, na sua visão particular e paranoica, com todas elas associadas ao género *thriller*. Havia, portanto, uma intenção de adotar uma linguagem cinematográfica capaz de induzir uma certa previsibilidade no desfecho (a ideia de que afinal o assassino era Afonso) mas, ao mesmo tempo, também decorrente deste tipo de género cinematográfico, deixando ao espectador a ideia de que algo iria mudar, algures perto do final da narrativa, respeitando o desejo e expectativa da audiência.

E esse ponto de viragem acontece quando Afonso acorda do seu transe e abre a porta do quarto, entrando Clara, a sua namorada, em vez do suposto polícia, fazendo o

⁴⁴ Técnica narrativa usada para fazer uma mudança radical na direção esperada ou prevista dos acontecimentos.

detetive confrontar-se com o rosto da morta que vira na cama do seu quarto (ainda que com uma aparência ligeiramente diferente). Clara, agora a *Femme Fatale* do filme (e de Afonso), revela-se de uma maneira suspeita e, sobretudo, determinada e fria, até porque a vemos, sozinha na casa de banho, a substituir a caixa vazia de medicamentos por uma cheia, nitidamente fazendo crer que era ela quem controlava a medicação de Afonso, a ponto de ficar latente na intriga a ideia de ser ela a mente por trás dos crimes. Ou não.

Por isso há um momento crucial na narrativa de “Oblívio” (para isto surtir efeito), quando decidimos mudar o Ponto de Vista dele para Clara (na dita casa de banho), como podemos perceber pela imagem 39. Não só, obviamente, com o intuito de dar essa informação ao público (acerca dos desígnios dela) mas igualmente para a esconder do universo mental de Afonso que não sabe o que a namorada está a fazer (não repara na expressão dela, fria e alheada), transformando, por isso, a personagem feminina na verdadeira antagonista do conflito externo do filme, de certa forma numa lógica similar à ideia do Efeito Bomba, a técnica de Hitchcock de que falámos anteriormente, com o propósito de aumentar ainda mais o *suspense* e a subjetividade do filme.



Figura 39 - *Still* do filme “Oblívio” (2021).

Finalizamos, então, este ensaio como uma sumula das ideias que fomos explanando ao longo desta nossa viagem que foi “Oblívio”, uma história narrada a partir de arquétipos, com o nosso protagonista Afonso a percorrer um caminho, aparentemente sem retorno, acossado por um conflito externo e interno que teria de

resolver. E durante a igual jornada que foi fazer este nosso filme (e escrever este ensaio), o recurso ao Ponto de Vista Subjetivo foi a solução que encontramos para concretizar com êxito a nossa curta-metragem, envolvendo e seduzindo o espectador, fazendo-o identificar-se com o esforço do detetive em se ilibar do drama que o atormenta, mesmo que essa Subjetividade (do olhar, da câmara, da montagem, do realizador, etc.) criasse uma percepção ambígua da personagem e do mundo que a rodeava, uma coisa que não aflige a audiência, devido ao seu fascínio pelo desconhecido, pois os espectadores precisam de passar pelo medo para o vencer, superando de forma catártica e metafórica a morte física que jamais conseguirão ultrapassar no mundo real. Até porque, esse momento decisivo de revelação, ansiado pelo protagonista e pelo espectador, acabará sempre por aparecer num qualquer *Plot Twist* redentor pois, afinal, estamos a falar de um *Thriller*.

Conclusão

O ensaio agora finalizado resultou de uma investigação cujo foco principal foi a tentativa de analisar e justificar o uso do Ponto de Vista, sobretudo o Subjetivo, no filme “Oblívio” (2021), realizado por Ricardo M. Leite, uma curta-metragem que, como dissemos no início da nossa redação, foi produzida durante o Mestrado em Comunicação Audiovisual, especificamente, na sua área de especialização em Produção e Realização na ESMAD. Um filme que decorre numa atmosfera típica de um *Thriller*, caracterizado pelo uso e criação do *Suspense*, um dos principais elementos que este género cinematográfico trabalha, e que nos conta a história de Afonso, um detetive envolvido num misterioso crime, lidando com o cadáver de uma mulher, aparentemente, desconhecida, que aparece assassinada na cama do seu quarto de hotel. O nosso objetivo foi, então, e desde o início, perceber, justificar e utilizar de forma eficaz, quer em termos narrativos, quer em termos dramáticos, a perspetiva subjetiva de uma personagem paranoica e amnésica que investiga um crime de que também é suspeito.

Tal pesquisa teve como base e influência o estudo e compreensão de várias obras de teóricos e realizadores de charneira que contribuíram para fazer do cinema aquilo que ele é, enquanto forma de expressão artística, e sendo ao mesmo tempo, um tremendo meio de comunicação emocional e lúdica (embora as duas coisas, de alguma forma, estejam sempre ligadas), e uma forma de expressão que consegue, como nenhuma outra, propiciar processos de identificação entre a audiência e as personagens, no nosso caso de estudo, com Afonso, o condutor da intriga de “Oblívio”.

Ao longo do nosso trabalho teórico, que fomos aplicando depois no projeto prático que foi o filme, demonstrámos o papel fulcral do realizador como o principal decisor que determina quais e como são trabalhados os Pontos de Vista que se usam na diegese fílmica, seja através da colocação de câmara, seja através da montagem, por exemplo. Por isso, foi fundamental perceber como certos filmes trabalharam os vários tipos de Ponto de Vista, desde o Subjetivo, passando pelo Objetivo e até um que designámos no ensaio como omnisciente, entre outras formas indiretas de conduzir a

ação através de uma visão específica. Na verdade, concluímos ser correto dizer que dificilmente teremos uma narrativa sem assumir um Ponto de Vista como, também é verdade que através do uso do Ponto de Vista se conseguem trabalhar os processos de Identificação, fundamentais para ligar o espectador ao protagonista.

O apelidado plano POV, conotado muitas vezes como altamente subjetivo, ao colocar a câmara no lugar dos olhos de quem vê a ação, foi a principal técnica que estudámos e usámos em “Oblívio”, de resto, uma das mais trabalhadas no género do *thriller*, sendo que ela induz um impacto emocional decisivo, permitindo ao espectador acompanhar a experiência narrativa através dos olhos do protagonista. Igualmente, durante a nossa investigação, debruçamo-nos sobre um aspeto particular da montagem cinematográfica, o conhecido “efeito Kuleshov”, uma técnica fundamental na criação de novos sentidos fílmicos, mas igualmente potenciador do uso do Ponto de Vista.

Por fim, pudemos confirmar que as técnicas aplicadas no nosso caso prático de estudo, a curta-metragem “Oblívio”, cumpriu os códigos e padrões do género; cumpriu o propósito de criar *suspense*; e cumpriu a ideia de que foi crucial contar o nosso filme (durante a maioria da sua metragem) através do Ponto de Vista Subjetivo de Afonso e, ao mesmo tempo, trabalhar eficazmente o processo de identificação que uniu o espectador ao detetive, até à reviravolta que acontece no *Grand Finale* da curta-metragem.

Acreditamos, então, que as nossas escolhas, teóricas e práticas, incluindo as opções de realização, ajudaram a construir uma narrativa sólida e geradora de emoções no espectador, envolvendo-o até ao seu desfecho. Por isso mesmo, podemos concluir que o sucesso da narrativa de “Oblívio”, não só está ancorado nos princípios fundadores da linguagem cinematográfica como, ao mesmo tempo, contribuirá para cativar o espectador em futuras projeções.

“Se o olho se assemelha até certo ponto a uma máquina fotográfica, se a retina é comparável a uma espécie de chapa sensível, o essencial da percepção visual realiza-se depois.” (Jacques Aumont, *A Imagem*, p.16)

Referências bibliográficas

ARISTÓTELES. (1997). Poética. São Paulo: Cultrix,

AUMONT, Jacques. (2003). O Olho Interminável. São Paulo: Cosac & Naify.

AUMONT, Jacques. (2012). A imagem. 16. ed. Campinas: Papirus.

BARONI, R (2007). La Tension Narrative. Suspense, Curiosité, Surprise. Paris: Seuil.

BRANIGAN, E. (1984). Point of view in The Cinema. Berlin: Mouton Publishers.

CALVISI, Daniel. (2011). Story Maps: How to Write a GREAT Screenplay. EUA: Act Four Screenplays,

CANNITO, Newton e SARAIVA, Leandro. (2004) Manual do Roteiro: ou Manuel, o primo pobre dos manuais de cinema e TV, Brasil: Conrad Editora do Brasil.

CHION, M. (2013). L'écrit au Cinéma. França: Armand Colin.

GALLOWAY, A. R. (2006). Gaming: Essays on Algorihmic Culture. London, Minneapolis: University of Minnesota Press.

KATZ, Steven D. (1991). Film Direction Shot by Shot, EUA: Focal Press.

KONIGSBERG, I. (1997). Complete Film Dictionary. EUA: Dutton Adult.

MARNER, Terence. (2007). A Realização Cinematográfica. Lisboa: Edições 70.

MARTIN, Marcel. (2005). A Linguagem Cinematográfica. Lisboa: Dinalivro.

MUNSTERBERG, H. (2003) A Experiência do Cinema: Antologia. Rio de Janeiro Graal.

NOGUEIRA, L. (2010). Laboratório de Guionismo. Covilhã: Livros LabCom.

PATTON, J. (2014). User Story Mapping: Discover the Whole Story, Build the Right Product. UK: Upfront Books

PRINCE, S. (1996). Movies and Meaning: An Introduction to Film. EUA: Allyn & Bacon.

PUCCI JR, R.I. (2001) O Equilíbrio das Estrelas: Filosofia e Imagens no Cinema de Walter Hugo Khouri. Brasil: Fapesp.

SNYDER, B. (2005). Save The Cat! The Last Book On Screenwriting You'll Ever Need. EUA: Michael Wiese Productions.

Referências Webgráficas e Filmográficas

BORDWELL, D. (29 de novembro de 2013). Hitchcock, Lessing, and the bomb under the table. Obtido de David Borwell's website on cinema:

<http://www.davidbordwell.net/blog/2013/11/29/hitchcock-lessing-and-the-bomb-under-the-table/>

FINCHER, D. (realizador). (1995). Se7en [Filme]. EUA: Juno Pix; Cecchi Gori Pictures; New Line Cinema.

FINCHER, D. (realizador). (2007). Zodiac [Filme]. EUA: Paramount Pictures; Warner Brothers; Phoenix Pictures.

FUSCO, J. (31 de maio de 2017). Watch: How to Master Perspective in Cinema. Obtido de No Film School: <https://nofilmschool.com/2017/05/difference-between-objective-and-subjective-perspective-movies-cinema>

HITCHCOCK, A. (Realizador). (1936). Sabotage [Filme]. EUA: Gaumont-British; Gaumont e Shepherd.

HITCHCOCK, A. (Realizador). (1954). Rear Window [Filme]. EUA: Focal Press.

HITCHCOCK, A. (Realizador). (1958). North By Northwest [Filme]. EUA: Metro-Goldwyn-Mayer.

HITCHCOCK, A. (Realizador). (1959). Vertigo [Filme]. EUA: Alfred J. Hitchcock Productions.

HITCHCOCK, A. (Realizador). (1960). Psycho [Filme]. EUA: Shamley Productions.

KURASAWA, A. (realizador). (1950) Rashomon [Filme]. Japão: Daiei Film; Daiei Motion Picture Company; Kadokawa Daiei Studio.

MONTGOMERY, R. (realizador). (1947) Lady in The Lake [Filme]. EUA: Metro-Goldwyn-Mayer.

MYRICK, D.; SÁNCHEZ, E. (Realizadores). (1999) The Blair Witch Project [Filme]. EUA: Haxan Films.

NAISHULLER, I. (realizador). (2015) Hardcore Henry [Filme]. EUA: Huavi Brothers Pictures e Bazelevs & Versus Pictures.

REVIEWS, J. M. (17 de julho de 2016). Rear Window - Hitchcock's Manipulation. Obtido de Youtube: <https://www.youtube.com/watch?v=e4Yw8hz3tG8>

SCHICKEL, R. (realizador) (1973). The Man Who Made The Movies [Filme]. EUA: The American Cinemateque.

WELLES, O. (realizador). (1941). Citizen Kane [Filme]. EUA: RKO Pictures; Mercury Productions

WIENE, R. (realizador). (1920). The Cabinet of Dr. Caligari [Filme]. EUA: Universum Film AG, Decla-Bioscop A.

ANEXOS

Anexo 1 – Storyboard

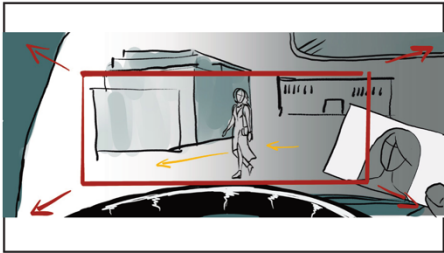


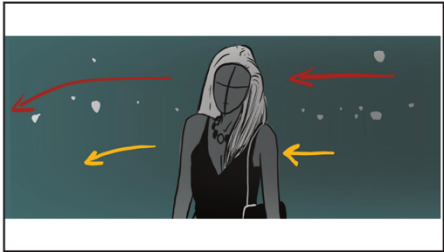
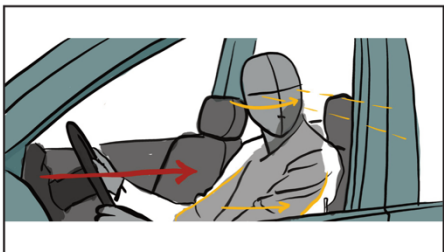

1 de 18

OBLLÍVIO

Como a memória pode ser manipulada, a sua história é feita de memórias, confissões, alegações, mentiras e efeitos colaterais comportamentais como irritabilidade, agressão, raiva e comportamento agressivo no geral.

Título: OBLÍVIO
Realização: Ricardo Leite
Ass. Realização: Maria Eduarda Rodrigues
Produção: Inês Jonas

Dir. de Fotografia: João Gonçalves
Direção de Som: Mariana Guedelha
Anotação: Gonçalo Santos
Direção de Arte: Catarina Ribeiro

<p>FRAME</p>  <p>Cena # 1</p> <p>Plano # 1</p> <p><input type="checkbox"/> Dia <input checked="" type="checkbox"/> Noite <input type="checkbox"/> Interior <input checked="" type="checkbox"/> Exterior</p> <p><input type="checkbox"/> PG <input type="checkbox"/> PC <input type="checkbox"/> PA <input type="checkbox"/> PM <input type="checkbox"/> PAT <input type="checkbox"/> PAP <input type="checkbox"/> GP <input type="checkbox"/> MGP <input type="checkbox"/> INSERT</p> <p>DESCRIÇÃO DE CENA A mulher sai do edifício. Afonso observa-a e coloca a sua foto no plano. Muda o foco para a foto</p> <p>zoom out digital para apanhar o volante</p>	<p>FRAME</p>  <p>Cena # 1</p> <p>Plano # 2</p> <p><input type="checkbox"/> Dia <input checked="" type="checkbox"/> Noite <input type="checkbox"/> Interior <input checked="" type="checkbox"/> Exterior</p> <p><input type="checkbox"/> PG <input type="checkbox"/> PC <input type="checkbox"/> PA <input type="checkbox"/> PM <input type="checkbox"/> PAT <input type="checkbox"/> PAP <input type="checkbox"/> GP <input checked="" type="checkbox"/> MGP <input type="checkbox"/> INSERT</p> <p>DESCRIÇÃO DE CENA Afonso observa a mulher. Olha para o dossier. Volta a olhar para a mulher e sai do carro.</p>
<p>FRAME</p>  <p>Cena # 1</p> <p>Plano # 3</p> <p><input type="checkbox"/> Dia <input checked="" type="checkbox"/> Noite <input type="checkbox"/> Interior <input checked="" type="checkbox"/> Exterior</p> <p><input type="checkbox"/> PG <input type="checkbox"/> PC <input type="checkbox"/> PA <input type="checkbox"/> PM <input type="checkbox"/> PAT <input type="checkbox"/> PAP <input type="checkbox"/> GP <input type="checkbox"/> MGP <input checked="" type="checkbox"/> INSERT</p> <p>DESCRIÇÃO DE CENA O dossier de investigação está no banco. Afonso pouso lá a foto da mulher.</p>	<p>FRAME</p>  <p>Cena # 2</p> <p>Plano # 1</p> <p><input type="checkbox"/> Dia <input checked="" type="checkbox"/> Noite <input type="checkbox"/> Interior <input checked="" type="checkbox"/> Exterior</p> <p><input type="checkbox"/> PG <input type="checkbox"/> PC <input type="checkbox"/> PA <input checked="" type="checkbox"/> PM <input type="checkbox"/> PAT <input type="checkbox"/> PAP <input type="checkbox"/> GP <input type="checkbox"/> MGP <input type="checkbox"/> INSERT</p> <p>DESCRIÇÃO DE CENA A mulher sai do edifício, pára para fazer uma chamada.</p> <p>seguimos a mulher e foco no colar</p>
<p>FRAME</p>  <p>Cena # 2</p> <p>Plano # 2a</p> <p><input type="checkbox"/> Dia <input checked="" type="checkbox"/> Noite <input type="checkbox"/> Interior <input checked="" type="checkbox"/> Exterior</p> <p><input type="checkbox"/> PG <input type="checkbox"/> PC <input type="checkbox"/> PA <input type="checkbox"/> PM <input type="checkbox"/> PAT <input type="checkbox"/> PAP <input type="checkbox"/> GP <input type="checkbox"/> MGP <input type="checkbox"/> INSERT</p> <p>DESCRIÇÃO DE CENA cobertura = 1.2. Afonso olha para ela, para o dossier, para ela e sai do carro. Seguimos o Afonso e a câmara pára no enquadramento do 2.2b</p>	<p>FRAME</p>  <p>Cena # 2</p> <p>Plano # 2b</p> <p><input type="checkbox"/> Dia <input checked="" type="checkbox"/> Noite <input type="checkbox"/> Interior <input checked="" type="checkbox"/> Exterior</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> PG <input type="checkbox"/> PC <input type="checkbox"/> PA <input type="checkbox"/> PM <input type="checkbox"/> PAT <input type="checkbox"/> PAP <input type="checkbox"/> GP <input type="checkbox"/> MGP <input type="checkbox"/> INSERT</p> <p>DESCRIÇÃO DE CENA MASTER. Afonso sai do carro em direção à mulher. O outro carro chega e vemos a alteração</p>

OBLÍVIO

Como ocorre com outras tendências artísticas, foram misturados elementos de concretismo, surrealismo, abstração, estuagem e efeitos visuais como a instabilidade, a agitação e o comportamento agressivo ou hostil.

Título: OBLÍVIO
Realização: Ricardo Leite
Ass. Realização: Maria Eduarda Rodrigues
Produção: Inês Jonas

Dir. de Fotografia: João Gonçalves
Direção de Som: Mariana Guedelha
Anotação: Gonçalo Santos
Direção de Arte: Catarina Ribeiro

FRAME



Cena #

2

Plano #

3

Dia
 Noite
 Interior
 Exterior

PG PC PA PM PAT PAP GP MGP INSERT

DESCRIÇÃO DE CENA

Acompanhamos o Afonso, o carro aparece e pára junto da mulher. Ela entra.

FRAME



Cena #

2

Plano #

4a

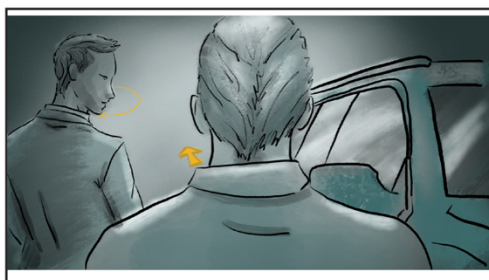
Dia
 Noite
 Interior
 Exterior

PG PC PA PM PAT PAP GP MGP INSERT

DESCRIÇÃO DE CENA

Um homem encorpado sai do carro. Afonso aproxima-se dele. Confrontam-se.

FRAME



Cena #

2

Plano #

5a

Dia
 Noite
 Interior
 Exterior

PG PC PA PM PAT PAP GP MGP INSERT

DESCRIÇÃO DE CENA

Afonso contorna o carro. O homem avança sobre ele. Encontram-se na parte da frente do carro

FRAME



Cena #

2

Plano #

5b

Dia
 Noite
 Interior
 Exterior

PG PC PA PM PAT PAP GP MGP INSERT

DESCRIÇÃO DE CENA

O homem agarra o Afonso e atira-o para o chão. OTS

FRAME



Cena #

2

Plano #

4b

Dia
 Noite
 Interior
 Exterior

PG PC PA PM PAT PAP GP MGP INSERT

DESCRIÇÃO DE CENA

Afonso é atirado para o chão. Afonso tosse e tenta respirar

FRAME



Cena #

2

Plano #

6

Dia
 Noite
 Interior
 Exterior

PG PC PA PM PAT PAP GP MGP INSERT

DESCRIÇÃO DE CENA

Afonso tira o chaveiro do bolso e os medicamentos

(no seguimento do 4a e 4b ou como insert)

ΘBLÍVIO

Como ocorre com outras benzodiazepinas, foram relatadas dificuldades de concentração, confusão, alterações sensoriais e efeitos adversos comportamentais como irritabilidade, agitação, raiva e comportamento agressivo ou hostil.

Título: OBLÍVIO
Realização: Ricardo Leite
Ass. Realização: Maria Eduarda Rodrigues
Produção: Inês Jonas

Dir. de Fotografia: João Gonçalves
Direção de Som: Mariana Guedelha
Anotação: Gonçalo Santos
Direção de Arte: Catarina Ribeiro

FRAME



Cena #

2

Plano #

7

- Dia
 Noite
 Interior
 Exterior

PG PC PA PM PAT PAP GP MGP INSERT

DESCRIÇÃO DE CENA

O carro avança em direção a Afonso

FRAME



Cena #

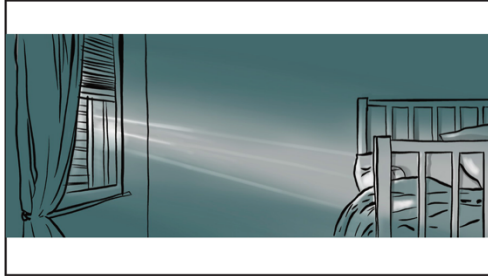
Plano #

- Dia
 Noite
 Interior
 Exterior

PG PC PA PM PAT PAP GP MGP INSERT

DESCRIÇÃO DE CENA

FRAME



Cena #

3

Plano #

1

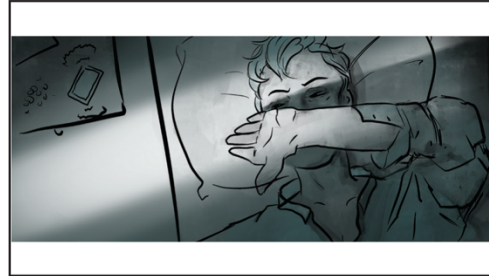
- Dia
 Noite
 Interior
 Exterior

PG PC PA PM PAT PAP GP MGP INSERT

DESCRIÇÃO DE CENA

MASTER Afonso na cama, a acordar, a ver o corpo, a saltar da cama. Vai à janela, fecha as cortinas e cobre o corpo.

FRAME



Cena #

3

Plano #

2

- Dia
 Noite
 Interior
 Exterior

PG PC PA PM PAT PAP GP MGP INSERT

DESCRIÇÃO DE CENA

Afonso na cama, a acordar e a ver o telemóvel. Toma os comprimidos. Vê o corpo, salta da cama.

FRAME



Cena #

3

Plano #

3

- Dia
 Noite
 Interior
 Exterior

PG PC PA PM PAT PAP GP MGP INSERT

DESCRIÇÃO DE CENA

Afonso a pegar nos comprimidos.

Possível insert, possível shot com a grua

FRAME



Cena #

3

Plano #

4

- Dia
 Noite
 Interior
 Exterior

PG PC PA PM PAT PAP GP MGP INSERT

DESCRIÇÃO DE CENA

Afonso vê a chamada no telemóvel. Repara em algo no teto.

Pulling foco para o teto
 vfx - sangue

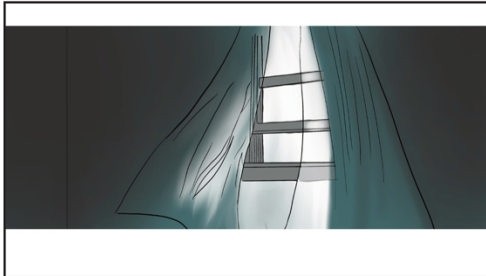
OBLÍVIO

Como ocorre com outros transtornos obsessivos, foram relatados episódios de concentração, confusão, distrações, estímulos e efeitos adversos comportamentais como instabilidade, agitação, raiva e comportamento agressivo ou hostil.

Título: OBLÍVIO
Realização: Ricardo Leite
Ass. Realização: Maria Eduarda Rodrigues
Produção: Inês Jonas

Dir. de Fotografia: João Gonçalves
Direção de Som: Mariana Guedelha
Anotação: Gonçalo Santos
Direção de Arte: Catarina Ribeiro

FRAME



Cena #

3

Plano #

5

- Dia
 Noite
 Interior
 Exterior

PG PC PA PM PAT PAP GP MGP INSERT

DESCRIÇÃO DE CENA

Vemos a janela (POV?)

FRAME



Cena #

3

Plano #

6

- Dia
 Noite
 Interior
 Exterior

PG PC PA PM PAT PAP GP MGP INSERT

DESCRIÇÃO DE CENA

Vemos a mulher morta!

FRAME



Cena #

3

Plano #

7

- Dia
 Noite
 Interior
 Exterior

PG PC PA PM PAT PAP GP MGP INSERT

DESCRIÇÃO DE CENA

Roda a cabeça até ver a mulher e salta

FRAME



Cena #

3

Plano #

8

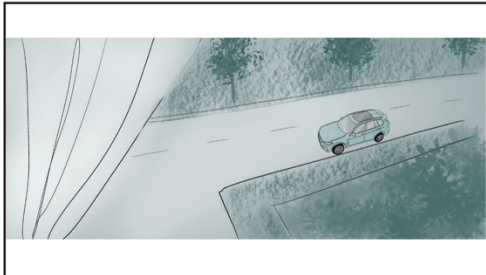
- Dia
 Noite
 Interior
 Exterior

PG PC PA PM PAT PAP GP MGP INSERT

DESCRIÇÃO DE CENA

Afonso levanta-se e olha pela janela. Vê o carro e fecha as cortinas

FRAME



Cena #

3

Plano #

9

- Dia
 Noite
 Interior
 Exterior

PG PC PA PM PAT PAP GP MGP INSERT

DESCRIÇÃO DE CENA

Vê o carro do sonho estacionado

FRAME



Cena #

3

Plano #

10

- Dia
 Noite
 Interior
 Exterior

PG PC PA PM PAT PAP GP MGP INSERT

DESCRIÇÃO DE CENA

Depois de fechar as cortinas, Afonso contorna o corpo e tapa-o com os lençóis

Zenital com Grua

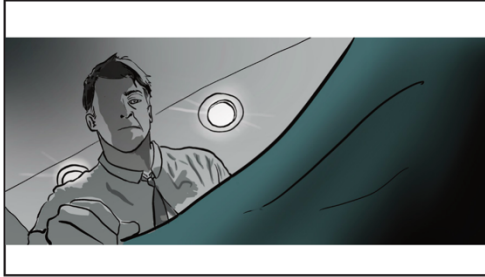
OBLÍVIO

Como ocorre com outros benzodiazepínicos, foram relatadas dificuldades de concentração, confusão, alucinações, estu-
tigão e efeitos adversos comportamentais como irritabilidade, agitação, raiva e comportamento agressivo ou hostil.

Título: OBLÍVIO
Realização: Ricardo Leite
Ass. Realização: Maria Eduarda Rodrigues
Produção: Inês Jonas

Dir. de Fotografia: João Gonçalves
Direção de Som: Mariana Guedelha
Anotação: Gonçalo Santos
Direção de Arte: Catarina Ribeiro

FRAME



Cena #

3

Plano #

11

Dia
 Noite
 Interior
 Exterior

PG PC PA PM PAT PAP GP MGP INSERT

DESCRIÇÃO DE CENA

POV do corpo a ser tapado. Aproxima-se e tapa até ir a negro
 fixo para vfx sangue teto

FRAME



Cena #

3

Plano #

12

Dia
 Noite
 Interior
 Exterior

PG PC PA PM PAT PAP GP MGP INSERT

DESCRIÇÃO DE CENA

Afonso liga a luz da casa de banho e vê que está cheio de
 sangue. Toca-lhe, está fresco.

FRAME



Cena #

3

Plano #

13a

Dia
 Noite
 Interior
 Exterior

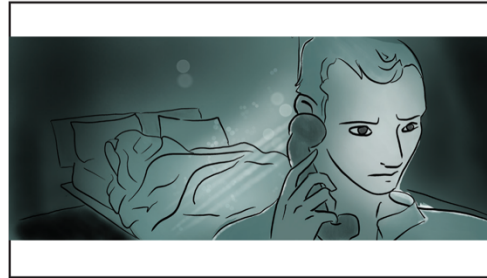
PG PC PA PM PAT PAP GP MGP INSERT

DESCRIÇÃO DE CENA

Afonso liga para o 112 (a)

travelling para cima

FRAME



Cena #

3

Plano #

13b

Dia
 Noite
 Interior
 Exterior

PG PC PA PM PAT PAP GP MGP INSERT

DESCRIÇÃO DE CENA

O 112 responde mas Afonso olha em volta (b)
 Telefone - Medicação - Telemóvel

FRAME



Cena #

3

Plano #

14

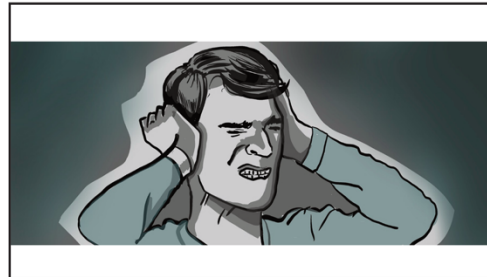
Dia
 Noite
 Interior
 Exterior

PG PC PA PM PAT PAP GP MGP INSERT

DESCRIÇÃO DE CENA

MASTER Do momento em que ele liga para o 112 até sair
 do quarto

FRAME



Cena #

3

Plano #

15

Dia
 Noite
 Interior
 Exterior

PG PC PA PM PAT PAP GP MGP INSERT

DESCRIÇÃO DE CENA

Mesmo plano que 13b
 Afonso desliga e leva a mão à cabeça com dores. Pega nos
 comprimidos da mesinha da cabeceira e toma um

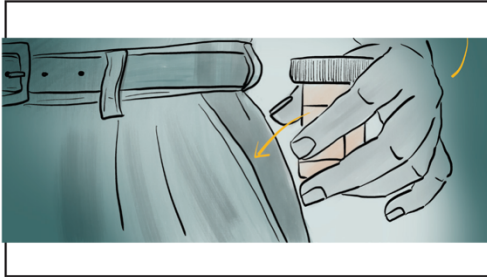
OBLIÍVIO

Como ocorre com outras benzodiazepínicas, há um elevado risco de dependência, confusão, alucinações, sonolência e efeitos adversos comportamentais como instabilidade, agitação, náusea e comportamento agressivo ou hostil

Título: OBLÍVIO
Realização: Ricardo Leite
Ass. Realização: Maria Eduarda Rodrigues
Produção: Inês Jonas

Dir. de Fotografia: João Gonçalves
Direção de Som: Mariana Guedelha
Anotação: Gonçalo Santos
Direção de Arte: Catarina Ribeiro

FRAME



Cena #

3

Plano #

16

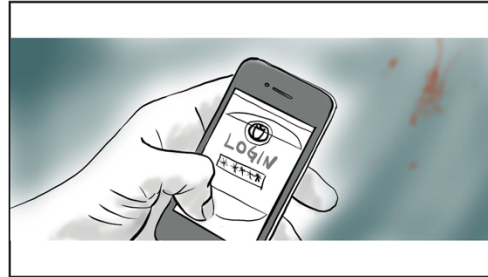
- Dia
 Noite
 Interior
 Exterior

PG PC PA PM PAT PAP GP MGP INSERT

DESCRIÇÃO DE CENA

Guarda a caixa de comprimidos nas calças

FRAME



Cena #

3

Plano #

17

- Dia
 Noite
 Interior
 Exterior

PG PC PA PM PAT PAP GP MGP INSERT

DESCRIÇÃO DE CENA

Afonso faz login no site. Vê umas imagens

FRAME



Cena #

3

Plano #

18

- Dia
 Noite
 Interior
 Exterior

PG PC PA PM PAT PAP GP MGP INSERT

DESCRIÇÃO DE CENA

Afonso faz login e vê as coisas no telemóvel. Interrompe para "olhar" para as notícias. Volta a olhar quando o telemóvel toca

FRAME



Cena #

3

Plano #

19

- Dia
 Noite
 Interior
 Exterior

PG PC PA PM PAT PAP GP MGP INSERT

DESCRIÇÃO DE CENA

Enquanto a Clara liga vemos o reflexo de Afonso

FRAME



Cena #

3

Plano #

20

- Dia
 Noite
 Interior
 Exterior

PG PC PA PM PAT PAP GP MGP INSERT

DESCRIÇÃO DE CENA

Afonso ouve a mensagem enquanto vê fotos da mulher. Examina melhor e repara no rececionista

FRAME



Cena #

4

Plano #

1

- Dia
 Noite
 Interior
 Exterior

PG PC PA PM PAT PAP GP MGP INSERT

DESCRIÇÃO DE CENA

O número do quarto é "305"

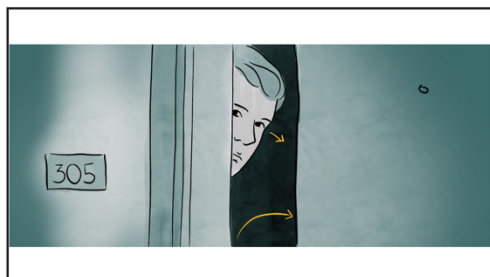
OBLÍVIO

Como reconhecer quadras hercúlicas, ou um relativo desconhecimento de concentração, com falhas de atenção, mesmo
 tendo efeitos adversos comportamentais como irritabilidade, agitação, raiva e comportamento agressivo ou hostil

Título: OBLÍVIO
Realização: Ricardo Leite
Ass. Realização: Maria Eduarda Rodrigues
Produção: Inês Jonas

Dir. de Fotografia: João Gonçalves
Direção de Som: Mariana Guedelha
Anotação: Gonçalo Santos
Direção de Arte: Catarina Ribeiro

FRAME



Cena #

4

Plano #

2

Dia
 Noite
 Interior
 Exterior

PG PC PA PM PAT PAP GP MGP INSERT

DESCRIÇÃO DE CENA

Afonso abre a porta e sai do quarto

FRAME



Cena #

4

Plano #

3

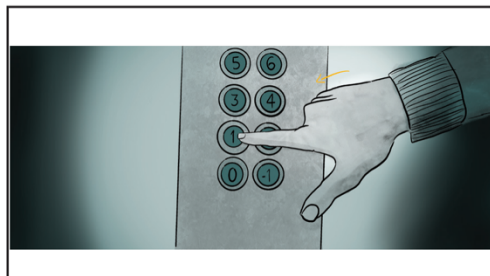
Dia
 Noite
 Interior
 Exterior

PG PC PA PM PAT PAP GP MGP INSERT

DESCRIÇÃO DE CENA

MASTER Vemos o corredor vazio. O Afonso entra no plano e vai até ao fim

FRAME



Cena #

4

Plano #

4

Dia
 Noite
 Interior
 Exterior

PG PC PA PM PAT PAP GP MGP INSERT

DESCRIÇÃO DE CENA

Afonso carrega no botão "0"

FRAME



Cena #

4

Plano #

5

Dia
 Noite
 Interior
 Exterior

PG PC PA PM PAT PAP GP MGP INSERT

DESCRIÇÃO DE CENA

Afonso carrega no botão e olha para o corredor. As portas do elevador fecham

FRAME



Cena #

5

Plano #

1

Dia
 Noite
 Interior
 Exterior

PG PC PA PM PAT PAP GP MGP INSERT

DESCRIÇÃO DE CENA

Diálogo foco Roberto, o rececionista

FRAME



Cena #

5

Plano #

2

Dia
 Noite
 Interior
 Exterior

PG PC PA PM PAT PAP GP MGP INSERT

DESCRIÇÃO DE CENA

MASTER Diálogo geral PICADO (para diminuir o Afonso)

OBLLVIO

Como ocorre com outros benzodiazepínicos, foram relatadas dificuldades de concentração, confusão, alucinações, estimo-
tução e efeitos adversos comportamentais como instabilidade, agitação, ansia e comportamento agressivo ou hostil.

Título: OBLÍVIO
Realização: Ricardo Leite
Ass. Realização: Maria Eduarda Rodrigues
Produção: Inês Jonas

Dir. de Fotografia: João Gonçalves
Direção de Som: Mariana Guedelha
Anotação: Gonçalo Santos
Direção de Arte: Catarina Ribeiro

FRAME



Cena #

5

Plano #

3

- Dia
 Noite
 Interior
 Exterior

PG PC PA PM PAT PAP GP MGP INSERT

DESCRIÇÃO DE CENA

Diálogo, foco no Afonso

FRAME



Cena #

5

Plano #

4

- Dia
 Noite
 Interior
 Exterior

PG PC PA PM PAT PAP GP MGP INSERT

DESCRIÇÃO DE CENA

Clara liga novamente. Afonso hesita em atender

FRAME



Cena #

5

Plano #

5

- Dia
 Noite
 Interior
 Exterior

PG PC PA PM PAT PAP GP MGP INSERT

DESCRIÇÃO DE CENA

POV A empregada pergunta pela Luísa, o que distrai o Afonso

FRAME



Cena #

6

Plano #

1

- Dia
 Noite
 Interior
 Exterior

PG PC PA PM PAT PAP GP MGP INSERT

DESCRIÇÃO DE CENA

As portas do elevador fecham-se

FRAME



Cena #

7

Plano #

1

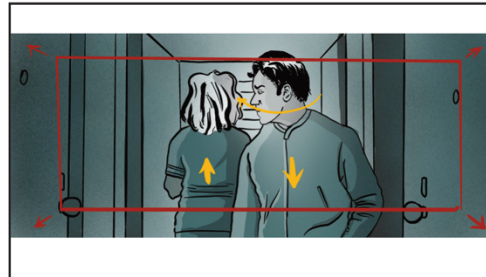
- Dia
 Noite
 Interior
 Exterior

PG PC PA PM PAT PAP GP MGP INSERT

DESCRIÇÃO DE CENA

A empregada passa à direita da câmara

FRAME



Cena #

7

Plano #

2

- Dia
 Noite
 Interior
 Exterior

PG PC PA PM PAT PAP GP MGP INSERT

DESCRIÇÃO DE CENA

A empregada passa por Afonso, que olha para ela, e continua a ir em frente. A câmara está a seguir o Afonso e pára. Afonso sai de campo
travelling para trás

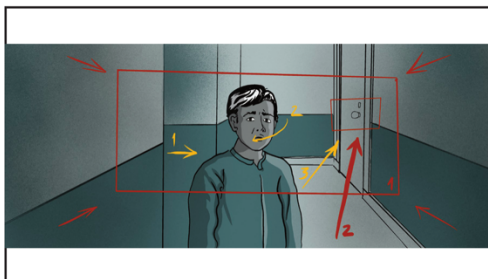
OBLÍVIO

Como ocorre com a maioria das pessoas, Afonso relata os episódios de concentração, confusão, distrações, estresse e afetos advindos comportamentos como instabilidade, agitação, raiva e comportamento agressivo ou hostil.

Título: OBLÍVIO
Realização: Ricardo Leite
Ass. Realização: Maria Eduarda Rodrigues
Produção: Inês Jonas

Dir. de Fotografia: João Gonçalves
Direção de Som: Mariana Guedelha
Anotação: Gonçalo Santos
Direção de Arte: Catarina Ribeiro

FRAME



Cena #

8

Plano #

1a

- Dia
- Noite
- Interior
- Exterior

PG PC PA PM PAT PAP GP MGP INSERT

DESCRIÇÃO DE CENA

Afonso chega ao corredor, ainda a olhar para trás e repara no homem ao fundo. Em pânico, vai em direção à porta

dolly zoom

FRAME



Cena #

8

Plano #

2

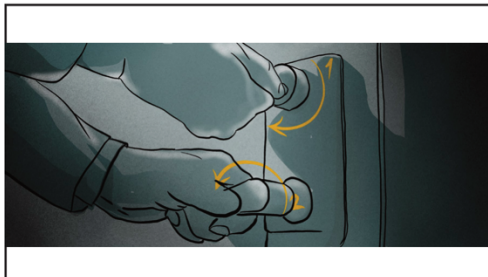
- Dia
- Noite
- Interior
- Exterior

PG PC PA PM PAT PAP GP MGP INSERT

DESCRIÇÃO DE CENA

Vemos o homem ao fundo do corredor (POV)
Parado e depois avança em direção à câmara

FRAME



Cena #

8

Plano #

1b

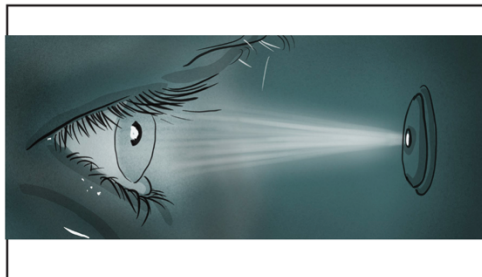
- Dia
- Noite
- Interior
- Exterior

PG PC PA PM PAT PAP GP MGP INSERT

DESCRIÇÃO DE CENA

Afonso destranca e abre a porta

FRAME



Cena #

9

Plano #

1

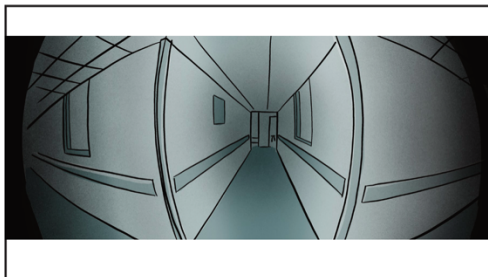
- Dia
- Noite
- Interior
- Exterior

PG PC PA PM PAT PAP GP MGP INSERT

DESCRIÇÃO DE CENA

Ele fecha a porta e espreita pelo monóculo

FRAME



Cena #

9

Plano #

2

- Dia
- Noite
- Interior
- Exterior

PG PC PA PM PAT PAP GP MGP INSERT

DESCRIÇÃO DE CENA

Pelo monóculo vemos o corredor vazio

FRAME



Cena #

9

Plano #

3

- Dia
- Noite
- Interior
- Exterior

PG PC PA PM PAT PAP GP MGP INSERT

DESCRIÇÃO DE CENA

MASTER desde a entrada no quarto até ir à porta
Afonso olha para o corpo na cama e tira o telemóvel do bolso.

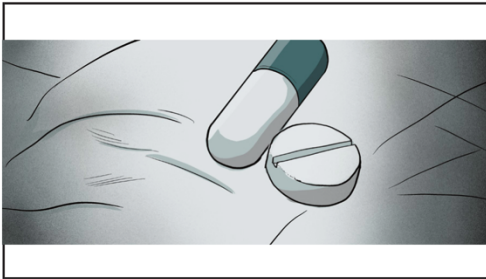
OBLÍVIO

Cenas com o mesmo tema temático, mas com diferentes situações de iluminação, cor, fundo, ângulos, movimentos e efeitos de movimento como instabilidade, agitação, caos e comportamento agressivo ou hostil.

Título: OBLÍVIO
Realização: Ricardo Leite
Ass. Realização: Maria Eduarda Rodrigues
Produção: Inês Jonas

Dir. de Fotografia: João Gonçalves
Direção de Som: Mariana Guedelha
Anotação: Gonçalo Santos
Direção de Arte: Catarina Ribeiro

FRAME



Cena #

9

Plano #

4

- Dia
- Noite
- Interior
- Exterior

PG PC PA PM PAT PAP GP MGP INSERT

DESCRIÇÃO DE CENA

Toma mais um comprimido

FRAME



Cena #

9

Plano #

5

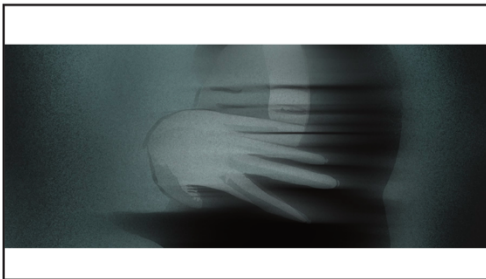
- Dia
- Noite
- Interior
- Exterior

PG PC PA PM PAT PAP GP MGP INSERT

DESCRIÇÃO DE CENA

Afonso vê mais fotos, mais desfocadas

FRAME



Cena #

9

Plano #

6

- Dia
- Noite
- Interior
- Exterior

PG PC PA PM PAT PAP GP MGP INSERT

DESCRIÇÃO DE CENA

Afonso pára numa foto em que a mulher tem o mesmo colar

FRAME



Cena #

9

Plano #

7

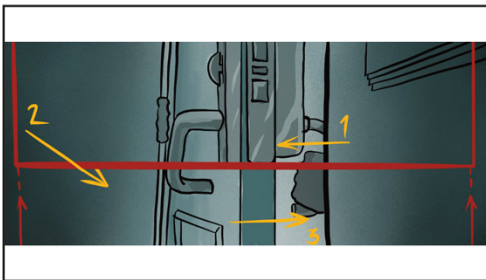
- Dia
- Noite
- Interior
- Exterior

PG PC PA PM PAT PAP GP MGP INSERT

DESCRIÇÃO DE CENA

Afonso é interrompido pelo som da porta a abrir

FRAME



Cena #

9

Plano #

8

- Dia
- Noite
- Interior
- Exterior

PG PC PA PM PAT PAP GP MGP INSERT

DESCRIÇÃO DE CENA

Lúisa, a empregada, destranca a porta e abre-a. O Afonso fecha a porta

travelling de baixo para cima

FRAME



Cena #

9

Plano #

9

- Dia
- Noite
- Interior
- Exterior

PG PC PA PM PAT PAP GP MGP INSERT

DESCRIÇÃO DE CENA

Afonso vê a empregada, pelo monóculo

OBLÍVIO

Como ocorre com muitos personagens, foram relatadas dificuldades de concentração, confusão, alterações emocionais e falta de interesse por atividades como estabilidade, atenção, reações e comportamentos agressivos.

Título: OBLÍVIO
Realização: Ricardo Leite
Ass. Realização: Maria Eduarda Rodrigues
Produção: Inês Jonas

Dir. de Fotografia: João Gonçalves
Direção de Som: Mariana Guedelha
Anotação: Gonçalo Santos
Direção de Arte: Catarina Ribeiro

FRAME



Cena #

9

Plano #

10

Dia
 Noite
 Interior
 Exterior

PG PC PA PM PAT PAP GP MGP INSERT

DESCRIÇÃO DE CENA

Afonso abre a porta e fala com a empregada

FRAME



Cena #

9

Plano #

11

Dia
 Noite
 Interior
 Exterior

PG PC PA PM PAT PAP GP MGP INSERT

DESCRIÇÃO DE CENA

Afonso fala com a Luísa.
 Afonso olha para o carrinho da lavandaria. Luísa aproveita para entrar no carro
travelling para a direita e picar para a esquerda

FRAME



Cena #

9

Plano #

12

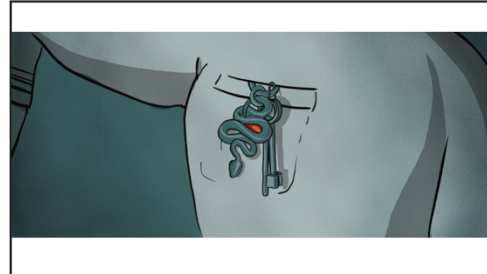
Dia
 Noite
 Interior
 Exterior

PG PC PA PM PAT PAP GP MGP INSERT

DESCRIÇÃO DE CENA

MASTER até a Luísa sair do quarto
 Quando o Afonso entra no quarto a Luísa já está de joelhos a apanhar coisas. Pânico

FRAME



Cena #

9

Plano #

13

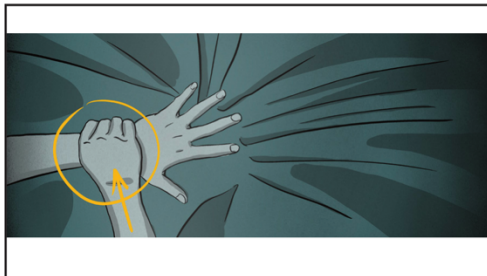
Dia
 Noite
 Interior
 Exterior

PG PC PA PM PAT PAP GP MGP INSERT

DESCRIÇÃO DE CENA

Afonso repara no chaveiro da empregada

FRAME



Cena #

9

Plano #

14

Dia
 Noite
 Interior
 Exterior

PG PC PA PM PAT PAP GP MGP INSERT

DESCRIÇÃO DE CENA

A Luísa vai puxar o lençol, Afonso agarra-lhe a mão

FRAME



Cena #

9

Plano #

15

Dia
 Noite
 Interior
 Exterior

PG PC PA PM PAT PAP GP MGP INSERT

DESCRIÇÃO DE CENA

Shhhhhh e Afonso fala com Luísa
 Quando a mancha de sangue cai ele tapa-a

EBLÍVIO

Como ocorre com outros benzodiazepínicos, foram relatadas dificuldades de concentração, confusão, alucinações, estu-
pidez e efeitos adversos semelhantes aos da intoxicação, agitação, ansiedade e comportamento agressivo ou hostil.

Título: OBLÍVIO
Realização: Ricardo Leite
Ass. Realização: Maria Eduarda Rodrigues
Produção: Inês Jonas

Dir. de Fotografia: João Gonçalves
Direção de Som: Mariana Guedelha
Anotação: Gonçalo Santos
Direção de Arte: Catarina Ribeiro

FRAME



Cena #

9

Plano #

16

Dia
 Noite
 Interior
 Exterior

PG PC PA PM PAT PAP GP MGP INSERT

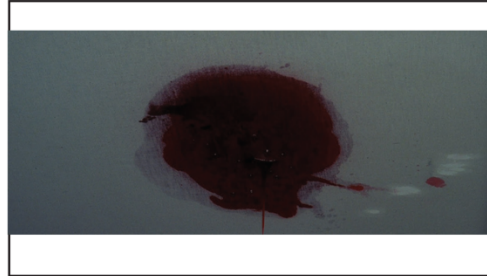
DESCRIÇÃO DE CENA

Luísa ouve o Afonso enquanto, por trás dela, vemos o teto coberto de sangue

vfx - sangue

contra picar para se ver o sangue no teto

FRAME



Cena #

9

Plano #

17

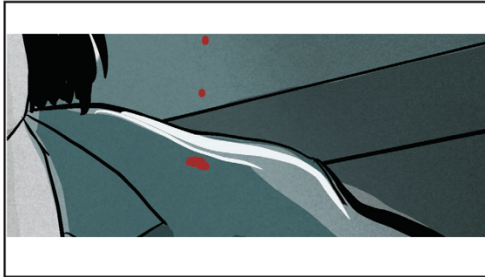
Dia
 Noite
 Interior
 Exterior

PG PC PA PM PAT PAP GP MGP INSERT

DESCRIÇÃO DE CENA

Vemos uma poça de sangue a pingar do teto

FRAME



Cena #

9

Plano #

18

Dia
 Noite
 Interior
 Exterior

PG PC PA PM PAT PAP GP MGP INSERT

DESCRIÇÃO DE CENA

Cai uma pinga de sangue na Luísa, Afonso tapa-a com a sua mão usa isto para a empurrar do quarto

FRAME



Cena #

10

Plano #

1

Dia
 Noite
 Interior
 Exterior

PG PC PA PM PAT PAP GP MGP INSERT

DESCRIÇÃO DE CENA

MASTER Afonso e a empregada falam e ele fecha a porta

FRAME



Cena #

10

Plano #

2

Dia
 Noite
 Interior
 Exterior

PG PC PA PM PAT PAP GP MGP INSERT

DESCRIÇÃO DE CENA

OTS do Afonso a falar com a empregada

FRAME



Cena #

11

Plano #

1

Dia
 Noite
 Interior
 Exterior

PG PC PA PM PAT PAP GP MGP INSERT

DESCRIÇÃO DE CENA

MASTER entra no quarto até à faca

No espelho, Afonso toma um comprimido. Ao acalmar-se vê algo debaixo da cama. Aproxima-se do objeto.

O telemóvel toca

ØBLÍVIO

Como nome com outros benefícios, foram retiradas dificuldades de concentração, confusão, alucinações, estímulos e efeitos adversos semelhantes como irritabilidade, agitação, ansiedade e comportamento agressivo ou hostil.

Título: OBLÍVIO
Realização: Ricardo Leite
Ass. Realização: Maria Eduarda Rodrigues
Produção: Inês Jonas

Dir. de Fotografia: João Gonçalves
Direção de Som: Mariana Guedelha
Anotação: Gonçalo Santos
Direção de Arte: Catarina Ribeiro

FRAME



Cena #

11

Plano #

2

Dia
 Noite
 Interior
 Exterior

PG PC PA PM PAT PAP GP MGP INSERT

DESCRIÇÃO DE CENA

Afonso retira o objeto de debaixo da cama. Ao perceber que se trata da faca, perde a força nas mãos e deixa cair

FRAME



Cena #

12

Plano #

1

Dia
 Noite
 Interior
 Exterior

PG PC PA PM PAT PAP GP MGP INSERT

DESCRIÇÃO DE CENA

Afonso sai do quarto, coloca o corpo da mulher no carrinho e empurra-o em direção ao elevador

FRAME



Cena #

12

Plano #

2

Dia
 Noite
 Interior
 Exterior

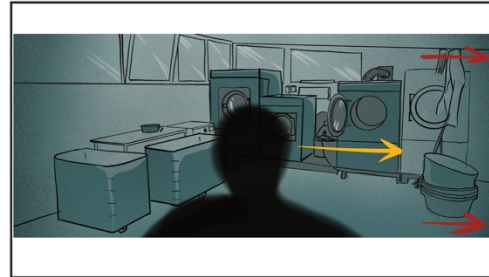
PG PC PA PM PAT PAP GP MGP INSERT

DESCRIÇÃO DE CENA

Afonso empurra o carrinho pelo corredor e tapa um braço que ficou de fora

travelling para trás

FRAME



Cena #

13

Plano #

1

Dia
 Noite
 Interior
 Exterior

PG PC PA PM PAT PAP GP MGP INSERT

DESCRIÇÃO DE CENA

MASTER Afonso chega à lavandaria e ouve passos. Ao ver que está encurrulado, hiper-ventila e procura a medicação nos bolsos. Pára de repente e olha para a porta à sua direita. **ligeiro pan para a direita**

FRAME



Cena #

13

Plano #

2

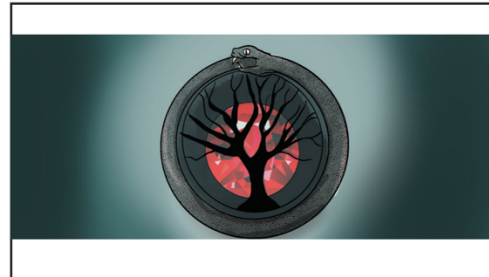
Dia
 Noite
 Interior
 Exterior

PG PC PA PM PAT PAP GP MGP INSERT

DESCRIÇÃO DE CENA

Afonso olha para a porta e repara no adorno. Aproxima-se

FRAME



Cena #

13

Plano #

3

Dia
 Noite
 Interior
 Exterior

PG PC PA PM PAT PAP GP MGP INSERT

DESCRIÇÃO DE CENA

Vemos o símbolo que está na porta

OBLÍVIO

Comissão com o nome de investigação, foram relatadas dificuldades de comunicação, conflitos, acções, verti-
gão e efeitos atenuados comportamentos como irritabilidade, agitação, raiva e comportamento agressivo ou hostil.

Título: OBLÍVIO
Realização: Ricardo Leite
Ass. Realização: Maria Eduarda Rodrigues
Produção: Inês Jonas

Dir. de Fotografia: João Gonçalves
Direção de Som: Mariana Guedelha
Anotação: Gonçalo Santos
Direção de Arte: Catarina Ribeiro

FRAME



Cena #

13

Plano #

4

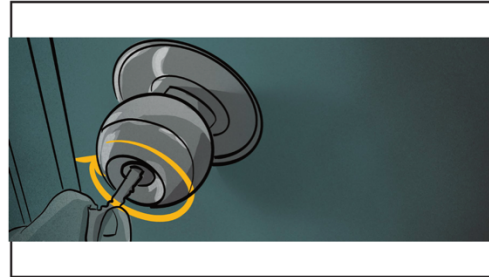
Dia
 Noite
 Interior
 Exterior

PG PC PA PM PAT PAP GP MGP INSERT

DESCRIÇÃO DE CENA

CONTRA PICADO Afonso entra no plano a olhar para a porta. Olha para a chave e tira-a do bolso

FRAME



Cena #

13

Plano #

5

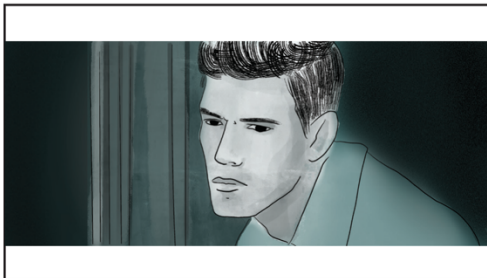
Dia
 Noite
 Interior
 Exterior

PG PC PA PM PAT PAP GP MGP INSERT

DESCRIÇÃO DE CENA

A chave roda e a porta abre

FRAME



Cena #

14

Plano #

1

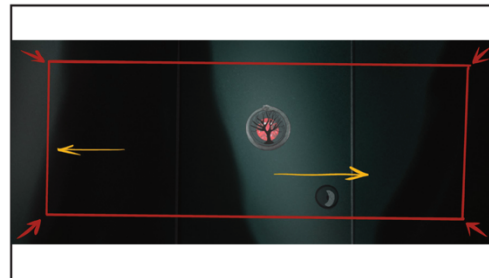
Dia
 Noite
 Interior
 Exterior

PG PC PA PM PAT PAP GP MGP INSERT

DESCRIÇÃO DE CENA

Fecha a porta e encosta-se para ouvir. O tlm vibra, ele rejeita a chamada e toma mais um comprimido. Quando percebe que se afastaram suspira de alívio e liga a lanterna do tlm. Olha para a chave e as mãos com sangue. Tenta limpar e foge.

FRAME



Cena #

14

Plano #

2

Dia
 Noite
 Interior
 Exterior

PG PC PA PM PAT PAP GP MGP INSERT

DESCRIÇÃO DE CENA

Ouvimos a conversa das empregadas enquanto vemos as suas sombras

travelling para a frente

FRAME



Cena #

14

Plano #

3

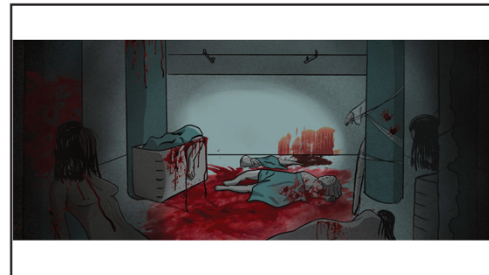
Dia
 Noite
 Interior
 Exterior

PG PC PA PM PAT PAP GP MGP INSERT

DESCRIÇÃO DE CENA

Vemos as empregadas a conversar.

FRAME



Cena #

14

Plano #

4

Dia
 Noite
 Interior
 Exterior

PG PC PA PM PAT PAP GP MGP INSERT

DESCRIÇÃO DE CENA

A divisão com os corpos é revelada através da luz da lanterna

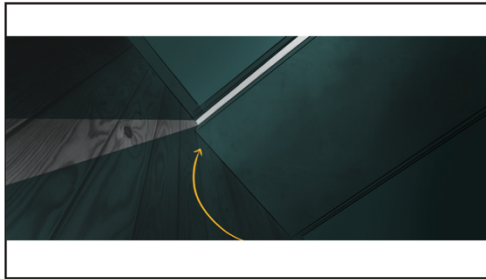
OBLÍVIO

Como ocorre com outros fenómenos físicos, há um momento crítico de convergência cerebral, de um ponto de partida e efeitos sensoriais comportamentais como instabilidade, agitação, raiva e comportamento agressivo ou hostil

Título: OBLÍVIO
Realização: Ricardo Leite
Ass. Realização: Maria Eduarda Rodrigues
Produção: Inês Jonas

Dir. de Fotografia: João Gonçalves
Direção de Som: Mariana Guedelha
Anotação: Gonçalo Santos
Direção de Arte: Catarina Ribeiro

FRAME



Cena #

14

Plano #

5

- Dia
 Noite
 Interior
 Exterior

PG PC PA PM PAT PAP GP MGP INSERT

DESCRIÇÃO DE CENA

Afonso sai a correr. A porta fecha-se

FRAME



Cena #

15

Plano #

1

- Dia
 Noite
 Interior
 Exterior

PG PC PA PM PAT PAP GP MGP INSERT

DESCRIÇÃO DE CENA

Roberto fala com o polícia e aponta para Afonso. O polícia olha na sua direção, bem como toda gente que está na receção

FRAME



Cena #

15

Plano #

2

- Dia
 Noite
 Interior
 Exterior

PG PC PA PM PAT PAP GP MGP INSERT

DESCRIÇÃO DE CENA

Afonso sai do elevador, é surpreendido pela presença do polícia e foge pelas escadas

FRAME



Cena #

16

Plano #

1

- Dia
 Noite
 Interior
 Exterior

PG PC PA PM PAT PAP GP MGP INSERT

DESCRIÇÃO DE CENA

Afonso corre pelos corredores
 O telemóvel toca

FRAME



Cena #

16

Plano #

2

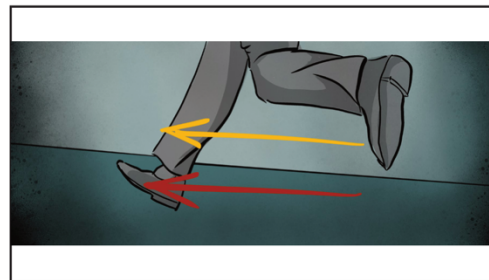
- Dia
 Noite
 Interior
 Exterior

PG PC PA PM PAT PAP GP MGP INSERT

DESCRIÇÃO DE CENA

Afonso corre pelos corredores

FRAME



Cena #

16

Plano #

3

- Dia
 Noite
 Interior
 Exterior

PG PC PA PM PAT PAP GP MGP INSERT

DESCRIÇÃO DE CENA

Afonso corre pelos corredores

ØBLÍVIO

Como ocorre com outros transtornos, há um elevado risco de comorbidade com ansiedade, depressão, alcoolismo, bulimia e outros transtornos comportamentais como irritabilidade, agressão, raiva e comportamento agressivo ou hostil

Título: OBLÍVIO
Realização: Ricardo Leite
Ass. Realização: Maria Eduarda Rodrigues
Produção: Inês Jonas

Dir. de Fotografia: João Gonçalves
Direção de Som: Mariana Guedelha
Anotação: Gonçalo Santos
Direção de Arte: Catarina Ribeiro

FRAME



Cena #

17

Plano #

1

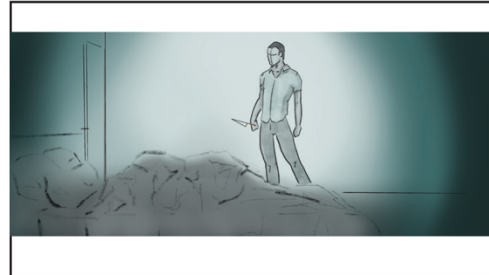
Dia
 Noite
 Interior
 Exterior

PG PC PA PM PAT PAP GP MGP INSERT

DESCRIÇÃO DE CENA

Ao destrancar a porta, Afonso sente uma presença atrás de si. É o homem

FRAME



Cena #

18

Plano #

1

Dia
 Noite
 Interior
 Exterior

PG PC PA PM PAT PAP GP MGP INSERT

DESCRIÇÃO DE CENA

MASTER Afonso pega na faca que está no chão e fica alerta a olhar para a porta. Hiperventila e tira o frasco de medicamentos do bolso mas está vazia. O telemóvel continua a tocar e batem à porta

FRAME



Cena #

18

Plano #

2

Dia
 Noite
 Interior
 Exterior

PG PC PA PM PAT PAP GP MGP INSERT

DESCRIÇÃO DE CENA

Afonso fecha os olhos para se acalmar. Há silêncio e a porta abre-se. Quando abre os olhos o quarto está limpo a câmara roda por trás dele

FRAME



Cena #

18

Plano #

3

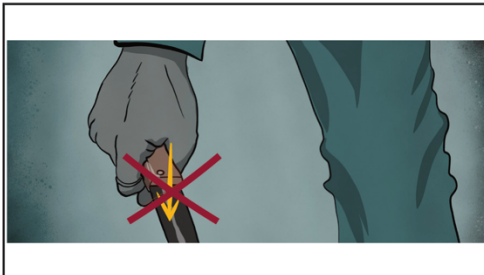
Dia
 Noite
 Interior
 Exterior

PG PC PA PM PAT PAP GP MGP INSERT

DESCRIÇÃO DE CENA

A Clara entra no quarto e pousa as malas

FRAME



Cena #

18

Plano #

4

Dia
 Noite
 Interior
 Exterior

PG PC PA PM PAT PAP GP MGP INSERT

DESCRIÇÃO DE CENA

A faca desapareceu da sua mão

FRAME



Cena #

18

Plano #

5

Dia
 Noite
 Interior
 Exterior

PG PC PA PM PAT PAP GP MGP INSERT

DESCRIÇÃO DE CENA

Clara fala com Afonso. Olham-se e beijam-se

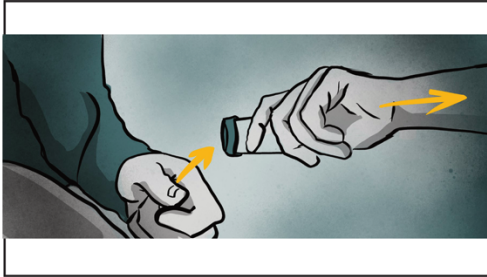
OBLÍVIO

Comunicação com o público através de imagens, texto, música, efeitos sonoros, iluminação, som, efeitos especiais, animação, etc.

Título: OBLÍVIO
Realização: Ricardo Leite
Ass. Realização: Maria Eduarda Rodrigues
Produção: Inês Jonas

Dir. de Fotografia: João Gonçalves
Direção de Som: Mariana Guedelha
Anotação: Gonçalo Santos
Direção de Arte: Catarina Ribeiro

FRAME



Cena #

18

Plano #

6

Dia
 Noite
 Interior
 Exterior

PG PC PA PM PAT PAP GP MGP INSERT

DESCRIÇÃO DE CENA

Clara tira-lhe o frasco de medicamentos vazia

FRAME



Cena #

18

Plano #

7

Dia
 Noite
 Interior
 Exterior

PG PC PA PM PAT PAP GP MGP INSERT

DESCRIÇÃO DE CENA

Afonso vê Clara e fica feliz. Falam e beijam-se
 Clara sai para ir à casa de banho.
 Afonso anda pelo quarto e pega no seu casaco

FRAME



Cena #

18

Plano #

8

Dia
 Noite
 Interior
 Exterior

PG PC PA PM PAT PAP GP MGP INSERT

DESCRIÇÃO DE CENA

Ao pegar no casaco vê o chaveiro e algumas gotas de sangue.
 Levanta o lençol e vê uma grande mancha de sangue

FRAME



Cena #

18

Plano #

9

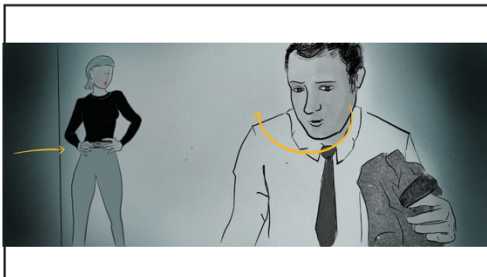
Dia
 Noite
 Interior
 Exterior

PG PC PA PM PAT PAP GP MGP INSERT

DESCRIÇÃO DE CENA

Clara está ao espelho a pôr batom

FRAME



Cena #

18

Plano #

10

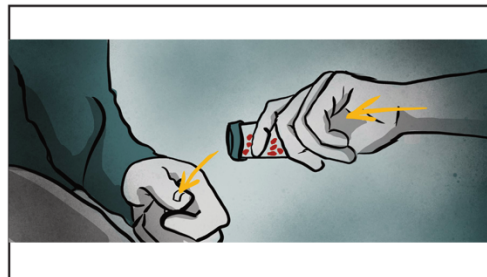
Dia
 Noite
 Interior
 Exterior

PG PC PA PM PAT PAP GP MGP INSERT

DESCRIÇÃO DE CENA

Clara volta a entrar no quarto e Afonso rapidamente tapa o sangue e vira-se para ela

FRAME



Cena #

18

Plano #

11

Dia
 Noite
 Interior
 Exterior

PG PC PA PM PAT PAP GP MGP INSERT

DESCRIÇÃO DE CENA

Clara entrega-lhe o frasco de comprimidos cheia

OBLÍVIO

Conteúdo com temas tabaco/alcoolismo, forte violência gráfica de sangue, torturas, abusos, violência e efeitos adversos comportamentais como irritabilidade, agitação, raiva e comportamento agressivo ou hostil.

Título: OBLÍVIO
Realização: Ricardo Leite
Ass. Realização: Maria Eduarda Rodrigues
Produção: Inês Jonas

Dir. de Fotografia: João Gonçalves
Direção de Som: Mariana Guedelha
Anotação: Gonçalo Santos
Direção de Arte: Catarina Ribeiro

FRAME



Cena #

18

Plano #

12

- Dia
- Noite
- Interior
- Exterior

PG PC PA PM PAT PAP GP MGP INSERT

DESCRIÇÃO DE CENA

Clara coloca-lhe um comprimido na boca

FRAME



Cena #

18

Plano #

13

- Dia
- Noite
- Interior
- Exterior

PG PC PA PM PAT PAP GP MGP INSERT

DESCRIÇÃO DE CENA

Clara sorri

FRAME



Cena #

18

Plano #

14

- Dia
- Noite
- Interior
- Exterior

PG PC PA PM PAT PAP GP MGP INSERT

DESCRIÇÃO DE CENA

Afonso, apreensivo, engole o comprimido

FRAME



Cena #

Plano #

- Dia
- Noite
- Interior
- Exterior

PG PC PA PM PAT PAP GP MGP INSERT

DESCRIÇÃO DE CENA

FRAME



Cena #

Plano #

- Dia
- Noite
- Interior
- Exterior

PG PC PA PM PAT PAP GP MGP INSERT

DESCRIÇÃO DE CENA

FRAME



Cena #

Plano #

- Dia
- Noite
- Interior
- Exterior

PG PC PA PM PAT PAP GP MGP INSERT

DESCRIÇÃO DE CENA

OBLÍVIO

de Ricardo M. Leite

Versão Final

(V15)

Copyright 2021 ©

Ricardo M. Leite
(+351) 933 580 808
ricardoeml.pt@gmail.com

1 **INT. CARRO SONHO - NOITE**

Uma **MULHER (30)** sai do interior de um edifício majestoso.

AFONSO (35) observa-a furtivo no lugar de condutor enquanto segura uma foto dela.

Pousado no tablier encontra-se um dossier de investigação e um distintivo.

2 **EXT. EDIFÍCIO SONHO - NOITE**

A **MULHER** de vestido preto, passa pelo carro, apressada.

Oculto no seu carro, **AFONSO** decide sair e perseguir a **MULHER**.

A **MULHER** olha em sua volta, preocupada. O vestido justo ajuda a realçar o seu corpo. O seu colar dourado ostenta um rubi ao centro.

Apressada, tira o telemóvel da carteira para fazer uma chamada.

De súbito, surge um carro topo de gama que pára junto à **MULHER** interrompendo o trajeto de **AFONSO**.

Um **HOMEM (40)** alto e encorpado sai pela porta traseira e convida-a a entrar.

Antes de entrar no carro a **MULHER** olha para **AFONSO**.

AFONSO corre em direção ao carro.

Ao aproximar-se é barrado pelo **HOMEM** que o puxa pelo pescoço, quase o asfixiando, e atira-o para o chão.

AFONSO, tosse convulso, tentando respirar.

Atrapalhadamente tira do bolso das calças um chaveiro que sustenta um rubi ao centro e alguma medicação.

O carro arranca veloz na sua direção.

VAI A NEGRO

Telemóvel toca.

3 **INT. QUARTO DE HOTEL - DIA**

AFONSO acorda com o **TOQUE** do **TELEMÓVEL** e **SONS** de uma **TELEVISÃO** algures no quarto.

AFONSO tapa a luz que lhe fere os olhos com a mão enquanto tenta, com a outra mão, apanhar um dos comprimidos que se encontra pousado na mesinha de cabeceira e toma-o.

Deitado na cama, pega no telemóvel e segura-o acima da cabeça.No ecrã lê-se "Clara". AFONSO, não atende.

Apercebe-se de algo no teto, algo que para lá salpicou.

AFONSO olha para a sua direita em direção à janela.

AFONSO
Onde é que estou?

Olhando para a sua esquerda, tenta perceber onde está, até se deparar com a MULHER do sonho, morta ao seu lado.

Ela apresenta um corte no pescoço e sangue no rosto. Está semi-nua e ainda traz o colar ao pescoço envolto em sangue.

AFONSO
AHHHHH!

AFONSO, num reflexo abrupto salta para trás caindo de costas para o chão e ficando junto à parede longe da cama.

AFONSO olha pela janela e vê o carro do sonho estacionado em frente.

Fecha rapidamente as cortinas do quarto e tapa o corpo com a roupa da cama.

Liga a luz da casa de banho e olha para si no reflexo. A sua camisa está coberta de sangue.
Levando a mão à camisa fica com os dedos sujos do sangue que ainda está fresco.

AFONSO
AI FODA-SE!

Pega no telefone do hotel e marca o numero de emergência 112.

CALLCENTER 112
Boa tarde linha 112 em que posso ajudar?

AFONSO vai começar a falar mas pára subitamente e olha em seu redor.

Manchas de sangue e vestígios da noite anterior estão por todo o quarto.

POV

AFONSO olha para o telefone e desliga prontamente a chamada.

De subito leva a mão à cabeça com dores.

Pega na caixa dos comprimidos que está na mesinha de cabeceira e toma um comprimido.

Guarda a caixa no bolso das calças.

No seu telemóvel, faz login no site da esquadra onde trabalha e abre uma pasta com o nome de "CASO C-19:15-21/5/21".

A documentação refere um assassino como "altamente perigoso" e "utilização de estupefacientes nas suas vítimas".

Algumas imagens mostram uma faca de punho vermelho envolta em sangue e algumas vítimas.

É interrompido por uma chamada, é novamente **CLARA (30)** mas AFONSO ignora.

REPORTER JORNALÍSTICO (O.S)

Foram descobertos mais 2 novos casos de mulheres assassinadas em todo o distrito. As autoridades pedem à população local para evitarem saídas à noite e contacto com estranhos enquanto a investigação decorre.

O seu telemóvel volta a tocar.

AFONSO olha novamente para o telemóvel e vê que afinal foi **NUNO (45)** que lhe ligou desta vez, deixou mensagem de voz.

Ouve a mensagem enquanto retoma a pesquisa mas em *background* repara que tem a aplicação de fotografias a correr.

A última foto do seu álbum mostra a MULHER.

NUNO (O.S)

Afonso, é o Nuno... da esquadra. Ainda te lembras que trabalhas cá, não?

A MULHER parece feliz nas fotos, sorrindo para a câmara enquanto segura um copo de champanhe. AFONSO percorre várias fotos, todas elas mostram cumplicidade com a câmara.

NUNO (O.S)

Como é que te tens sentido? Ficamos de combinar que vinhas cá mostrar algo novo... De certeza que já viste as notícias. Esta merda está-te a foder o juízo. A ti e a todos aqui na esquadra. Descansa. Tira uns dias. Podes até ir viajar com a Clara, estas-te sempre a queixar que nunca tens tempo. Eu arranjo alguém para tratar disto enquanto estás fora.

AFONSO pára numa foto em particular.

Nesta última a MULHER olha sobre o ombro para a câmara, mas agora com uma expressão fechada.

Ela está ao lado de alguém alto e forte.

Pesquisando a foto mais um pouco, AFONSO apercebe-se dos panfletos do hotel pousados no balcão e da farda do rececionista.

NUNO (O.S)

Ah, olha, a Clara tem ligado todos os dias a perguntar por ti... não andas metido em merdas maradas pois não? Olha que as gajas são fodidas e descubrem tudo! Vá... quando puderes liga de volta. Abraço!

AFONSO desliga o telemóvel.

Respira fundo e olha em sua volta.

4 INT. CORREDOR DO QUARTO DE HOTEL - DIA

O número do quarto é o 305. AFONSO abre a porta com cautela e espreita para ambos os lados.

O corredor encontra-se vazio e AFONSO aperta o casaco e segue em direção ao elevador.

Já no elevador AFONSO carrega no botão de acesso ao piso "0".

Olha de relance para o fundo do corredor. Ninguém passa.

5 INT. RECEÇÃO DO HOTEL - DIA

Na receção encontra-se **ROBERTO (28)** o rececionista do hotel que lê descontraidamente um livro.

AFONSO pára em frente ao balcão de receção. Está inquieto e olha constantemente em seu redor.

ROBERTO não dá pela sua presença.

AFONSO
(sorrindo levemente)

Bom dia...

ROBERTO ignora-o e continua a ler o livro.

AFONSO aproxima-se mais do balcão.

AFONSO
Bom dia!

ROBERTO levanta o olhar lentamente até ver AFONSO. Está aborrecido por ter sido interrompido.

ROBERTO
Sim? Em que o posso ajudar?

AFONSO
Por acaso lembra-se de me ter visto a entrar ontem à noite?

ROBERTO
(sorrindo levemente)
Sim, recordo-me que até me pediu para não ser incomodado. Passou bem a noite?

AFONSO
Sim, sim, obrigado. Por acaso estava mais alguém comigo?

ROBERTO franze os olhos.

AFONSO
Digo eu... para além da minha mulher.

ROBERTO
No quarto?

AFONSO
Não, aqui na receção.

ROBERTO
Ah... Era a sua mulher? Hmm...

AFONSO reprova o comentário com um leve levantar de sobrancelha.

AFONSO
Então... não nos viu com mais ninguém?

ROBERTO
Que me lembre não.

AFONSO
Hm...

AFONSO
Diga-me em que nome ficou registado o quarto por favor.

ROBERTO
Afonso Matos.

ROBERTO volta novamente à sua leitura.

AFONSO é interrompido pela vibração do telemóvel.

AFONSO vê que é CLARA que lhe liga novamente. Fica hesitante em atender.

A **EMPREGADA DE LIMPEZA (30)** aproxima-se da receção.

EMPREGADA DE LIMPEZA
Sabes da Luísa?

Ao ouvir isto AFONSO distrai-se do telemóvel e olha para ambos.

ROBERTO
(olha para o relógio de pulso)
Por esta altura deve estar a limpar no
pisso 3.

AFONSO corre prontamente ao elevador de volta para o quarto.

6 INT. ELEVADOR - DIA

Carrega no botão freneticamente para o piso 3.

7 INT. CORREDOR DO HOTEL - DIA

Ao percorrer o primeiro corredor, uma empregada passa por ele.

8 INT. CORREDOR DO QUARTO DE HOTEL - DIA

Chegando ao corredor do quarto repara que ao fundo encontra-se o **HOMEM** do sonho parado a olhar para AFONSO.

AFONSO em pânico apressa-se a chegar primeiro à porta do quarto e tenta abri-la.

Deixa cair as chaves, apanha-as rapidamente e tenta novamente. Consegue abrir a porta e entra.

9 INT. QUARTO DE HOTEL - DIA

Bate a porta enquanto hiper-ventila encostado a ela.

Toma um comprimido.

O seu ritmo cardíaco desacelera e AFONSO olha pelo monóculo.

Aguarda mas ninguém passa.

Olha para a cama e lá está a **MULHER**. AFONSO abre novamente a aplicação das fotografias e vê mais fotos da **MULHER**.

As fotos que se seguem são escuras e de pouca visibilidade. A **MULHER** aparece de rosto virado e pouco disposta a ser fotografada. Na última foto, a **MULHER** usa o mesmo colar.

AFONSO fica perplexo com o que vê, o momento é interrompido por alguém que bate a porta.

AFONSO olha repentinamente para trás e fica imóvel.

Ouve-se o seu destrancar, o puxador começa girar até a porta começar a abrir.

AFONSO corre para a porta e bloqueia a entrada à **EMPREGADA LUÍSA (60)**, fechando-a e voltando a abrir.

AFONSO

Sim?!

EMPREGADA LUÍSA

hmmm...vinha só limpar o seu quarto.

AFONSO

Limpar o quarto?! Não, não... o quarto não precisa de ser limpo.

AFONSO olha de relance para o corredor e vê um carrinho de lavanderia.

A EMPREGADA LUÍSA aproveita a distração de AFONSO para esgueirar-se dentro do quarto.

Está determinada em arrumar as almofadas do chão enquanto entra ignorando a presença de AFONSO e do cenário de crime que a rodeia.

EMPREGADA LUÍSA

(susurrando)

E dizia ele que não precisava de ser limpo.

AFONSO repara que a EMPREGADA LUÍSA traz na cintura um chaveiro igual ao do sonho.

Ela avança em direção à cama e agarra na ponta do lençol sem se aperceber que está lá alguém deitado.

AFONSO corre para prender-lhe a mão com firmeza e faz um gesto para que ela faça pouco barulho.

AFONSO

SHHHH!!

Aponta para a cama e indica que alguém está a dormir.

A EMPREGADA LUÍSA olha confuso para AFONSO.

AFONSO

(gabando-se)

Olhe. A verdade é que tivemos uma noite bastante animada.

AFONSO está tenso, o quarto está coberto em sangue e ele tenta distrai-la do cenário de crime que se encontra atrás dela.

AFONSO

A minha mulher precisa mesmo de descansar.

Sorri.

A EMPREGADA LUÍSA olha para AFONSO com um olhar entendedor.

EMPREGADA LUÍSA

Eu peço imensa desculpa, não me apercebi, eu-eu... não sou eu que faço estes horários. Eu vou onde me mand-

Um pinga de sangue cai do teto diretamente em cima do ombro na farda da empregada.

Afonso repara na mancha de sangue e põe a sua mão por cima aproveitando para a empurrar gradualmente para fora do quarto.

AFONSO

Não se preocupe, não há problema, pode passar mais tarde.

EMPREGADA LUÍSA

(enquanto é empurrada para fora do quarto)

Mas precisa de mais alguma coisa?

A Empregada tenta virar-se para trás mas AFONSO direciona-a para fora do quarto.

10 **INT. CORREDOR DO QUARTO DE HOTEL - DIA**

AFONSO

Não obrigado. Passe mais tarde.

AFONSO olha seriamente para ela.

EMPREGADA LUÍSA vai começar a falar mas é interrompida.

AFONSO

Mais tarde!

AFONSO bate a porta e a empregada não tem tempo de reagir até que esta abre novamente. AFONSO espreita para fora do quarto, tentando ser mais cordial e calmo.

AFONSO

(com um sorriso falso)

Desculpe... já agora, onde fica a lavandaria?

EMPREGADA LUÍSA

A Lavandaria?... Fica no piso -1, na cave.

Afonso bate a porta novamente. A EMPREGADA LUÍSA fica um pouco confusa e acaba por entrar no quarto seguinte.

Deixa o carrinho da lavanderia no corredor.

11 INT. QUARTO DE HOTEL - DIA

AFONSO põe as mãos a cabeça, olha a cama e para a porta. O seu cabelo fica despenteado de tanto o esfregar.

Vai até ao espelho e olha para o seu reflexo, toma mais um comprimido desta vez com whiskey. No reflexo do espelho, AFONSO consegue ver um canto da cama e algo debaixo dela.

Decide aproximar-se, receoso. O seu telemóvel toca.

Estica o braço por baixo da cama e retira de lá uma faca de punho vermelho.

Ao perceber que se trata da arma do crime AFONSO perde as forças nas mãos deixando cair a faca.

12 INT. CORREDOR DO QUARTO DE HOTEL - DIA

AFONSO coloca o corpo da MULHER à força dentro do carrinho de lavanderia acomodando-o por baixo da roupa suja.

Leva-o apressadamente pelo corredor em direção ao elevador. Tapa um braço do corpo que ficou exposto.

Carrega no botão que dá acesso à lavanderia.

13 INT. LAVANDARIA - DIA

Ao chegar à lavanderia, e sem saída, ouve os passos de alguém que desce pelas escadas.

Afonso está encurralado e sem saída. Começa a hiper-ventilar enquanto ouve as vozes que se aproximam pelas escadas.

Procura, nervoso, a sua medicação nos bolsos.

AFONSO pára de súbito e olha para a porta. Cravado ao centro está um adorno com um suímbolo de uma árvore com uma pedra vermelha no meio.

AFONSO reconhece o símbolo e olha para o seu bolso. Retira a chave com o porta-chaves que sustenta um rubi. Tenta abrir a porta.

A CHAVE roda o canhão e a porta abre.

14 INT. ARRUMOS - DIA

AFONSO entra rapidamente nos arrumos e encosta-se à porta às escuras enquanto tenta escutar a conversa das empregadas.

O seu telemóvel volta a vibrar, e AFONSO rejeita a chamada. Toma mais um comprimido.

EMPREGADA LUÍSA (O.S.)

Olha, e vê lá tu que chego a casa e ele está naqueles preparos, quem é que ele pensa que eu sou? A porca da ex-mulher?

EMPREGADA DE LIMPEZA (O.S.)

Fosse comigo fosse! Tu também estás-lhe sempre a limpar o cuzinho - "Ai o meu António isto ai o meu António aquilo".

EMPREGADA LUÍSA (O.S.)

Ai a falar de cuzinho, já viste bem o polícia que está lá em cima?

EMPREGADA DE LIMPEZA (O.S.)

O que é que ele está cá a fazer?

EMPREGADA LUÍSA(O.S.)

Sei lá, mas a mim podia-me fazer o que ele quisesse.

Ambas riem.

EMPREGADA LUÍSA (O.S.)

Olha lá... será que ele está cá por causa do hospede do 305?... Ele tinha um olhar meio louco... e ultimamente tem acontecido tanta coisa estranha. Ainda à pouco desapareceu-me outro carro da lavandaria.

EMPREGADA DE LIMPEZA (O.S.)

Outra vez? O Sr.Roberto vai te dar cabo do juízo.

AFONSO apercebe-se que elas se retiram através da descida gradual barulho dos passos e da conversa que se vai afastando.

Suspira de alívio e liga a lanterna do telemóvel.

AFONSO aponta a luz para o espaço onde se encontra, e diante dele apresenta-se uma visão macabra.

Uma série de mulheres mortas estão ao seu lado nos arrumos. Afonso olha para a chave e para as suas mãos envoltas em sangue.

Tenta limpar as mãos à sua roupa.

Sai a correr em direção à saída do hotel deixando tudo para

trás.

15 INT. RECEÇÃO DO HOTEL - DIA

Chegando ao espaço da receção AFONSO pára abruptamente e olha para a sua frente.

Ao fundo está um **POLÍCIA (40)** a falar com ROBERTO no balcão.

ROBERTO olha para ele e aponta na sua direção e olham ambos na direção de AFONSO.

AFONSO foge pelas escadas de volta para o seu quarto. O seu telemóvel toca.

16 INT. CORREDOR DE HOTEL - DIA

Afonso corre pelos corredores. O seu telefone insiste em tocar.

17 INT. CORREDOR DO QUARTO DE HOTEL - DIA

Ao destrancar a porta do seu quarto sente uma presença ao seu lado. O homem está parado junto a ele.

18 INT. QUARTO DE HOTEL - DIA

AFONSO entra no quarto e tranca a porta. o telemóvel continua a tocar.

Pega na faca que está no chão e fica em alerta a olhar expectante para a entrada.

AFONSO sente o seu batimento cardíaco no peito e começa a perder os sentidos.

A sua visão fica turva e tira a caixa de medicação para tomar mais um comprimido mas está vazia.

AFONSO fecha os olhos.

Batem à porta continuamente.

AFONSO (V.O.)

Fui eu, fui eu, só posso ter sido eu!

O telemóvel deixa de tocar e de repente faz-se silêncio.

Uma chave roda na fechadura e destranca a porta.

AFONSO abre os olhos.

O quarto está limpo e arrumado. Não tem vestígios de sangue nem de qualquer prova do crime.

CLARA entra.

A faca desapareceu da sua mão.

AFONSO está em choque ao ver CLARA e lentamente explode de felicidade.

CLARA pousa duas malas de viagem.

CLARA
Então, o que se passa? (Sorrindo)
Andas a dormir mal outra vez?

Há uma troca de olhares cúmplices e beijam-se.

CLARA tira-lhe delicadamente o frasco vazio de medicamentos da mão.

CLARA vai até à casa de banho lavar as mãos.

CLARA
Pega nas tuas coisas e anda, já
estamos atrasados.

AFONSO
Onde é que vamos?

A sua roupa assemelha-se à do HOMEM e Afonso pega no seu casaco que se encontra em cima da cama, Debaixo do casaco está o chaveiro assim como algumas gotas de sangue na coberta da cama.

AFONSO puxa o lençol e repara numa grande mancha de sangue.

CLARA
Então, estás pronto? Não te esqueças
de tomar a medicação!

AFONSO esconde prontamente o sangue.

CLARA sai da casa de banho em direção a AFONSO.

Entrega-lhe uma caixa de medicamentos cheia e põe-lhe um comprimido na boca, sorrindo para ele.

AFONSO fica apreensivo mas engole o medicamento.

FIM