

**O cinema como veículo de empatia:  
A identificação do espectador com a figura  
do anti-herói**

Silvana Torricella Costa Araújo

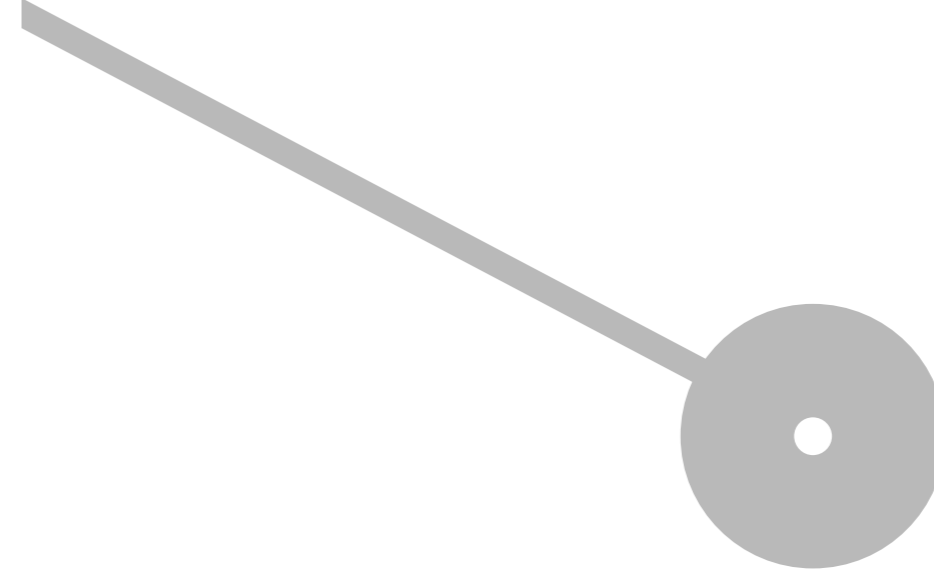
11/2022

Silvana Torricella Costa Araújo. O cinema como veículo de empatia:  
A identificação do espectador com a figura do anti-herói



**O cinema como veículo de empatia:  
A identificação do espectador com a  
figura do anti-herói**  
Silvana Torricella Costa Araújo

11/2022



Politécnico do Porto  
Escola Superior de Media Artes e Design

Silvana Torricella Costa Araújo

**O cinema como veículo de empatia:  
A identificação do espectador com a figura do anti-herói**

Trabalho de Projeto  
Mestrado em Comunicação Audiovisual  
Orientação: Mestre José Alberto Pinheiro

Vila do Conde, Novembro de 2022

Silvana Torricella Costa Araújo

**O cinema como veículo de empatia:  
A identificação do espectador com a figura do anti-herói**

Trabalho de Projeto  
Mestrado em Comunicação Audiovisual

**Membros do Júri**

Presidente

Prof.<sup>a</sup> Doutora Maria Adriana da Costa Baptista  
Escola Superior de Media, Artes e Design – Instituto Politécnico do Porto

Arguente

Prof.<sup>a</sup> Doutora Anabela Branco Oliveira

Orientador

Prof. José Alberto Pinheiro  
Escola Superior de Media, Artes e Design – Instituto Politécnico do Porto

Vila do Conde, Novembro de 2022

## AGRADECIMENTOS

Aos meus pais

À minha família

Aos meus amigos

Aos meus professores

À equipa do filme “O Abafador”

Ao João Cachola, Maria Leite e Jorge Mota

Ao Gordon Pollock

Um agradecimento muito especial pela amizade, apoio e dedicação  
com que me acompanharam na realização deste projeto

## RESUMO

O presente ensaio analisa a identificação do espectador com protagonistas anti-heróis no cinema. A primeira fase do trabalho apresenta uma reflexão sobre os motivos subjacentes à presença cada vez mais notória de narrativas com anti-heróis e porque razão o espectador se sente atraído por personagens que cometem atos imorais e fogem às normas da sociedade. Realizou-se também um estudo sobre os mecanismos mentais e as técnicas cinematográficas que permitem que o espectador abandone o julgamento moral durante a visualização do filme, de forma a identificar-se com estas personagens. A segunda parte do ensaio foca-se na análise das decisões da autora enquanto realizadora da curta-metragem “O Abafador” e de que forma contribuíram para a criação de empatia. Concluiu-se que a experiência fílmica é um processo extremamente pessoal, que depende de vários fatores externos, e que o recurso a técnicas de realização que contribuem positivamente para a criação de empatia facilitam a identificação do espectador.

**Palavras-chave:** empatia; anti-herói; espectador; identificação; cinema.

## ABSTRACT

This essay analyzes the spectators' identification with anti-hero protagonists in cinema. The first segment of the essay presents a reflection on the reasons behind the increasing presence of narratives with anti-heroes and why the viewer is attracted to characters who commit immoral acts and deviate from societal norms. A study was also conducted on the mental mechanisms and cinematographic techniques that allow the spectator to abandon moral judgment while watching the film in order to identify themselves with these characters. The second part of the essay focuses on the analysis of the author's decisions as the director of the short film "O Abafador" and how they contributed to the development of empathy. It was concluded that the filmic experience is an extremely personal process and depends on several external factors and that the use of directing techniques that contribute positively to the creation of empathy, facilitate the identification of the spectator.

**Keywords:** empathy; antihero; spectator; identification; cinema.

## Índice

0 – Introdução.....	8
1 – O conflito na gênese dos anti-heróis.....	10
2 – A identificação do espectador com personagens anti-heróis.....	15
2.1 – Identificação: empatia, semelhança e tomada de perspectiva.....	15
2.2 - Empatia incorporada.....	20
3 – Caso Prático: Realização da curta-metragem “O Abafador”.....	26
3.1 – Desenvolvimento e escrita do argumento.....	26
3.2 – Construção de personagens.....	29
3.3 – Direção de arte.....	32
3.4 – Performance e utilização de <i>close-ups</i> .....	40
4 - Conclusão .....	47
5 - Referências bibliográficas .....	50
6 – Referências filmográficas.....	52

## Lista de ilustrações

Figura 1: Personagem Marla do filme “Fight Club” (1999) .....	14
Figura 2: Personagem Roy Batty do filme “Blade Runner” (1982).....	14
Figura 3: <i>Stills</i> do filme “Titane” (2020). Exemplo dos enquadramentos utilizados em momentos de dor e cansaço.....	23
Figura 4: Aloys caminha sozinho na estação de metro. <i>Still</i> do filme “Aloys” (2016) .....	30
Figura 5: Vicente dobra cuidadosamente a camisola .....	31
Figura 6: Vicente tem um ataque de pânico.....	31
Figura 7: Personagem Olívia .....	32
Figura 8: Paleta de cores do filme “O Abafador” .....	34
Figura 9: Planta dos quartos do Vicente e da Olívia. ....	35
Figura 10: Modelos 3D dos quartos do Vicente e da Olívia .....	36
Figura 11: Quarto do Vicente .....	36
Figura 12: Magic Castel Inn. <i>Still</i> do filme “The Florida Project (2017).....	37
Figura 13: Quarto da Olívia, criado após as filmagens do Vicente.....	38
Figura 14: Utilização da cor vermelha na cena em que Olívia ameaça Vicente.....	38
Figura 15: Testes para os figurinos da Olívia criados pela diretora de arte Sara Pestana .....	39
Figura 16: <i>Stills</i> do filme “Persona” (1966) de Ingmar Bergman .....	43
Figura 17: Olívia fica sozinha no quarto após a morte do pai .....	44
Figura 18: <i>Close ups</i> dos rostos das personagens do filme “O Abafador”.....	45
Figura 19: <i>Close ups</i> das mãos das personagens do filme “O Abafador” .....	47

## 0 – Introdução

A utilização cada vez mais recorrente de imagens consideradas violentas nos meios audiovisuais tem sido alvo de vários estudos sobre os possíveis efeitos nocivos que a exposição a este tipo de conteúdos pode provocar no espectador e na sociedade. Por outro lado, o cinema pode ser apontado como um dos principais meios para o desenvolvimento de empatia e a identificação do público com temas e personagens complexas tem sido o tópico central de várias investigações.

A empatia é, de uma forma geral, compreendida como a capacidade do ser humano se colocar no lugar do outro. Uma definição mais completa do termo, que teve origem nas palavras gregas *En* e *Pathos*<sup>1</sup>, designa uma projeção imaginária que nos dá acesso à forma como o mundo é apresentado a outras pessoas num determinado contexto, ou seja, uma imitação interna daquilo que os outros podem sentir ou pensar numa determinada situação (Tobón, 2018, p. 9).

O presente artigo é composto por uma componente teórica e uma componente prática dedicada à realização de uma curta-metragem de ficção. No primeiro capítulo é apresentada uma reflexão sobre a presença cada vez mais frequente de personagens anti-heróis no cinema. O segundo capítulo foca-se no conceito de identificação dos espectadores com personagens anti-heróis e, ainda, no conceito de empatia física, e a sua importância para a experiência fílmica e para a conexão do espectador com personagens ficcionais.

A componente prática desta dissertação descreve o processo de realização da curta-metragem “O Abafador”, produzida no âmbito do mestrado em Comunicação Audiovisual, na especialização de Produção e Realização Audiovisual, da Escola Superior de Media Artes e Design. A investigação teórica serviu de base para o desenvolvimento desta curta-metragem e suporta as escolhas da realizadora. No terceiro capítulo analisam-se as decisões tomadas do ponto de vista da realização relativamente ao argumento, desenvolvimento das personagens, direção de arte, direção de atores e enquadramentos, especificamente os *close-ups*, e de que forma as técnicas utilizadas podem facilitar a identificação do espectador com as personagens. O capítulo dedicado à

---

<sup>1</sup> Em e Paixão/Afeto

componente prática aborda também os desafios que foram surgindo ao longo do projeto e de que forma foram ultrapassados.

Segundo Rabiger (2008), “a director answers to the producer and is responsible for (...) the meaning of the final film. This requires writing or working with writers; envisioning the film’s scope, purpose, identity and meaning” (p. 4). Ou seja, o realizador é a pessoa responsável por criar a identidade do filme e deve possuir um conhecimento geral sobre os vários departamentos, ser capaz de tomar decisões sob pressão e dirigir a equipa mantendo-a unida e focada no objetivo (*ibidem*). Neste sentido, o realizador deve possuir um conjunto de capacidades relacionadas com o comportamento humano que o permitam coordenar uma equipa, compreender profundamente as personagens, as suas motivações, as suas virtudes e defeitos. O grande poder do cinema reside na capacidade de provocar emoções, mas, mais do que isso, oferece ao espectador a possibilidade de experienciar uma vida diferente da sua, de se colocar no lugar das personagens, compreender os seus problemas e os seus medos, mesmo que os valores não coincidam com os seus.

A escolha do tema deste ensaio está relacionada com a temática do filme, que aborda questões como a eutanásia, pessoas marginalizadas e solidão. O presente trabalho tem como objetivo analisar a conexão profunda, tanto física como psicológica, que o espectador pode desenvolver relativamente a personagens ficcionais que cometem atos reprováveis, desafiam as normas da sociedade e agem de forma moralmente dúbia.

Este ensaio procura dar resposta às seguintes questões: porque razão existem cada vez mais anti-heróis no cinema? Porque motivo os espectadores se sentem atraídos por este tipo de personagens? De que forma se processa a identificação do espectador com estas personagens a nível físico e psicológico? Que técnicas cinematográficas são utilizadas para facilitar essa identificação? Pode o cinema, enquanto veículo de empatia, ajudar a audiência a compreender e a aceitar a diferença?

## 1 – O conflito na génese dos anti-heróis

A sociedade enquadra-se num contexto dividido entre os conceitos de certo e errado. No entanto, a condição humana ultrapassa largamente esta dualidade, sendo composta por nuances em constante mutação, em função do espaço e do tempo onde estamos e das pessoas que nos rodeiam. Esta diversidade pode traduzir-se no cinema através da criação de personagens complexas, com várias camadas, que não encaixam nos rótulos de herói ou vilão. Quando confrontadas com circunstâncias adversas, tal como na vida real, estas personagens fazem escolhas questionáveis, cedem às tentações, os medos e inseguranças tornam-se mais visíveis, agem de forma moralmente dúbia e têm tendência para desafiar as normas da sociedade. Estas personagens podem ser designadas como anti-heróis, uma vez que possuem características tanto de heróis como de vilões. Podem surgir como criminosos redimíveis, pessoas bem intencionadas que apresentam “falhas graves” como, por exemplo, um temperamento violento, problemas de adição ou traições. Apesar de terem atitudes reprováveis, os anti-heróis funcionam como uma força do bem na narrativa. Esta definição poderá não se aplicar a todas as personagens, mas uma característica que têm em comum é o facto destas falhas desempenharem um papel fulcral na narrativa. A procura de uma definição exata para o termo anti-herói ultrapassa o objetivo desta investigação e, de forma a prosseguir este estudo, será adotada a proposta sugerida por Shafer e Raney (2012):

As protagonists, antiheroes display qualities of both heroes and villains, acting in morally ambiguous, and at times unjustifiable ways, if even to reach noble goals (...) Traditional heroes do not have moral flaws. Antiheroes do, and these flaws play a role in the unfolding drama. The presence and depiction of those flaws is the defining character feature of primary interest to us (pp. 1029-1030).

Os anti-heróis, cada vez mais visíveis no cinema, tem uma particularidade que os torna especialmente atrativos: o erro é inerente à condição humana. O espectador pode rever-se na figura do herói tradicional, mas só até determinado nível. A identificação com o anti-herói é muito mais profunda, mais íntima e carregada de significado, porque abre espaço para a reflexão. Amato (2016) sugere que estas personagens (anti-heróis) oferecem, por um lado, uma fuga à realidade e

uma oportunidade para o público fantasiar sobre atos que não pode cometer e, por outro lado, podem mesmo servir para justificar pequenos atos de rebelião que o espectador possa ter cometido na vida real (p. 5). O público consegue reconhecer na personagem falhas com as quais se identifica. Mesmo que as suas ações possam ser condenáveis, as motivações subjacentes são compreensíveis tendo em conta as circunstâncias.

A popularidade crescente das narrativas com anti-heróis é uma prova de que o público se identifica com protagonistas imperfeitos (Shafer e Raney, 2012, p. 1028). Esta mudança pode estar relacionada com o contexto social e político que motivou o recurso cada vez mais frequente a personagens complexas, uma vez que os heróis deixaram de representar um público desiludido com as falhas da justiça e consciente que nem sempre existe um final feliz. Uma breve análise da história do cinema permite constatar que o aparecimento dos anti-heróis coincide com eventos mundiais que marcaram a história da humanidade: conflitos militares, catástrofes naturais, crises económicas, ataques terroristas, entre outros.

In the mid-1940s, U.S. soldiers came back from WWII after witnessing unspeakable atrocities. (...) Not only did we see some of the worst acts in human history committed during this time, but many of our fathers and mothers experienced it firsthand and took part in their own questionable behavior (Michael, 2013).

Michael (2013) realça o aparecimento de novos géneros cinematográficos como resposta ao período de mudança que se atravessava: entre os anos quarenta e os anos setenta assistiu-se ao desenvolvimento do neorealismo italiano, do *film noir*, dos *westerns*, policiais, filmes de máfia e ficção científica. “O cinema nunca foi tão rico e também tão explosivo como durante o período que acabamos de tratar (1946-1967) (...) a mudança resulta de longas impaciências sociais ou estéticas que acabam em diversas escolas, tendências ou orientações...” (Haustrate, 1991, p. 221). No rescaldo do pós-guerra, o neorealismo italiano denuncia a pobreza, o desemprego e as desigualdades sociais através de narrativas simples, protagonizadas por pessoas comuns numa luta pela sobrevivência. É o caso de “Ladri di Biciclette” (1948) de Vittorio de Sica.

(...) desde os primeiros anos quarenta, certos realizadores abrem o caminho por onde passará esse cinema da crítica social resultante da descrição do real (...) O que importa, parece, é dizer a verdade sobre a Itália do pós-guerra (...) a atividade ainda recente dos resistentes, o desemprego que já grassava, a dureza da vida nos campos, a delinquência, a condição feminina, a angústia da velhice, etc. (*ibidem*, pp. 14 -15).

Os *westerns* expõem a questão racial dos índios nativos americanos, a violência e a prostituição: “O western continua a ser um barómetro das violências históricas a que o povo americano está sujeito.” (*ibidem*, p. 207). Nos anos sessenta, o desenvolvimento exponencial da televisão provocou grandes constrangimentos na produção cinematográfica, obrigando os realizadores a aceitarem colaborações pouco vantajosas<sup>2</sup>.

A nova geração de cineastas (...) contesta a dependência artística dos meios de produção. E há ainda a contestação política (...) o envolvimento do país na guerra do Vietname e a contestação intelectual dos jovens dela decorrente – tantos abalos políticos e ideológicos permanentes que os seus reflexos se fazem sentir na produção americana deste período (*ibidem*, 1991, p. 206).

Uma certa nostalgia dos tempos áureos da produção cinematográfica americana dos anos vinte e trinta – a era de ouro de Hollywood – faz com que alguns realizadores voltem a esta época para servir de cenário. É o caso de “Bonnie and Clyde” (1967) de Arthur Penn, que segue um casal de assaltantes durante a grande depressão que, “(...) denunciando abertamente as grandes figuras do banditismo (sem precisar de limitar a temática a esse grau primário)” (Haustrate, 1991, p. 208), se tornou um marco pelo protagonismo atribuído aos criminosos, pela abordagem da sexualidade e pelo grau de violência, que não deixa cair no esquecimento a cena final do filme, que até hoje é considerada uma das mais sangrentas e que motivou um sistema de classificação mais liberal<sup>3</sup>, abrindo

---

<sup>2</sup> “Sob o aspeto económico, o contínuo desenvolvimento da televisão influencia o seu futuro ao ponto de obrigar o cinema a interferências e colaborações que nem sempre lhe são favoráveis” (Haustrate, 1991, p. 206)

<sup>3</sup> “The film had a profound impact on cinema and popular culture more broadly. Bonnie and Clyde rewrote the rules on screen violence, paving the way for a new and more liberal film classification system in the US, introduced the year following its release: the Motion Picture Association of America ratings guidelines, still in effect to this day” (Buckmaster, 2017)

caminho para filmes como “The Godfather” (1972).

O avanço tecnológico, em grande parte impulsionado pela guerra, proporcionou uma crescente popularidade do gênero de ficção científica, que veio levantar questões sobre as consequências que este poderá ter na sociedade, no futuro da humanidade, na forma como nos relacionamos com a tecnologia e como esta poderá alterar as relações humanas. Independentemente do tempo narrativo, o distanciamento da realidade característico deste gênero não constitui um obstáculo à identificação do espectador com as personagens, mesmo quando se tratam de máquinas. Um exemplo desta capacidade de identificação que o espectador foi desenvolvendo é a personagem Roy Batty do filme “Blade Runner” (1982) de Ridley Scott. Roy Batty é um replicante numa luta desesperada para aumentar o seu tempo de vida. Supostamente incapaz de sentir empatia, característica que o distingue dos humanos, acaba por salvar Deckard e protagoniza um dos monólogos mais marcantes da história do cinema:

I've seen things you people wouldn't believe. Attack ships on fire off the shoulder of Orion. I watched c-beams glitter in the dark near the Tannhäuser Gate. All those moments will be lost in time, like tears in rain. Time to die. (Scott, 1982)

Fruto das convulsões sociais e políticas, o público começou a questionar os limites entre o bem e o mal e o cinema teve obrigatoriamente de se adaptar a um mundo que não é apenas preto e branco. Passou a incluir personagens que navegam entre estes extremos e que refletem comportamentos moralmente ambíguos, já que a identificação dos espectadores com o herói tradicional é pouco comum.

A história mais recente continua a provar que nem sempre os “bons” são recompensados e os “maus” são punidos, motivo pelo qual o arquétipo dos anti-heróis é mais popular do que nunca.

If we consider the 21st century so far—9/11 terrorist attacks, the Iraq War, Enron, Hurricane Katrina, the economic recession, Hurricane Sandy, the Newtown shootings, the Boston Marathon attacks—there's been a steady stream of terrible events to shake our faith in humanity. The promise of hard work resulting in economic prosperity and a stable future is no longer trustworthy. (Michael, 2013)

Filmes mais recentes continuam a dar palco a protagonistas imperfeitos: “Elephant” (2003) de Gus Van Sant sobre o massacre no liceu de Columbine, “The Florida Project” (2017) de Sean Baker sobre a crise imobiliária e o número crescente de pessoas em situação de sem-abrigo, “Fight Club” (1999) e “Gone Girl” (2014) de David Fincher sobre o consumismo, masculinidade tóxica e manipulação, e “Parasite” (2019) de Bong Joon-ho sobre as desigualdades sociais na Coreia do Sul.

Os anti-heróis adquirem uma importância especial nos momentos de crise e os seus conflitos internos são a chave para o sucesso destas narrativas. “Characters who shine as morally pure and upright don’t ring true to us anymore, because it’s not who we see around us in the world. Neither is it what we see when we look in the mirror.” (Michael, 2013).

É necessário o espectador sentir-se compreendido para apreciar o filme, que é o objetivo principal do entretenimento, e isso acontece quando estamos perante personagens vulneráveis, com defeitos, inseguranças, arrependimentos ou vícios.

Marla - The girl who lives there used to be a charming, lovely girl, but she's lost faith in herself. She's a monster! Infectious human waste! Good luck trying to save her! (Fincher, 1999)



Figura 1: Personagem Marla do filme “Fight Club” (1999)      Figura 2: Personagem Roy Batty do filme “Blade Runner” (1982)

Não só no cinema, mas também na literatura e na televisão, tem-se assistido à presença cada vez mais forte de anti-heróis. Segundo Amato (2016), citando Packard, “of the past 15 Emmy winners for Best Actor in a Drama Series, 13 were anti-heroes. So it's not just a minor fad, but a steady reaction to our culture” (p. 2). Como anteriormente visto com Amato (2016) e Michael (2013), a crescente

popularidade de protagonistas anti-heróis tem sido objeto de estudo de vários investigadores das áreas das ciências sociais e da neurociência como Plantinga e Smith (“Passionate views: film, cognition, and emotion” (1999)), Grodal e Kramer (“Empathy, Film, and the Brain” (2010)) e McCoy, Keen e Dunaway (Rooting for the Bad Guy: Psychological Perspectives (2012)). Os processos que conduzem o espectador à identificação com personagens complexas, o que isso diz sobre o espectador e as consequências que pode trazer para a vida real são os tópicos que se pretendem abordar no capítulo seguinte.

## 2 – A identificação do espectador com personagens anti-heróis

### 2.1 – Identificação: empatia, semelhança e tomada de perspectiva

A crescente utilização de anti-heróis no cinema prova que os espectadores apreciam estas narrativas e têm a capacidade de se relacionar de forma positiva com personagens que cometem atos imorais. Interessa perceber de que forma ocorre este processo de identificação e quais são os fatores que a potenciam.

Frazer e Moyer-Gusé (2021) explicam o conceito de identificação com base na proposta de Cohen (2009), que descreve este fenómeno como a fusão profunda do espectador com uma personagem ficcional que se apoia em três pilares: empatia, tomada de perspectiva e compreensão da personagem<sup>4</sup>. Este processo torna-se ainda mais desafiador quando se trata de personagens com falhas morais. Por norma, o público concede o seu apoio ao vencedor, nas narrativas clássicas lideradas pelo herói, mas esta tendência tem vindo a alterar-se e tem-se assistido a uma maior abertura dos espectadores para se relacionarem com personagens mais complexas.

Uma das teorias mais conhecidas relacionadas com a identificação do espectador com personagens ficcionais é a ADT – Teoria da Disposição Afetiva<sup>5</sup> -

---

<sup>4</sup> “Cohen (2009) describes identification as involving “an intense, if temporary, merging of the self with a media character” (p. 229) and conceptualizes the phenomenon as including empathy, perspective-taking, and character understanding.” (Frazer e Moyer-Gusé, 2021, p.4)

<sup>5</sup> Tradução livre

que aborda o processo de entretenimento que resulta dos media (Zillmann e Cantor, 1976).

Affective disposition theory (ADT; Zillmann, 2000; Zillmann & Cantor, 1976) predicts that audiences determine which characters we like based on our ongoing moral evaluations of characters' actions. Generally, we like characters we judge to be moral and dislike characters we judge to be immoral. (Frazer e Moyer-Gusé, 2021, p.4)

Shafer e Raney (2012) partem deste conceito para investigar a identificação do espectador com os protagonistas anti-heróis. Segundo esta teoria, a moralidade assume um papel fulcral no processo de identificação e a satisfação do espectador advém da reação emocional a três fatores: personagens (se simpatizam ou não com elas), expectativas criadas em relação a estas personagens e aos sucessos e fracassos que encontram ao longo da história (o espectador teme pelo seu bem-estar e deseja que sejam bem sucedidas), e a resolução da narrativa (se alcançam os objetivos e se é feita justiça) (Shafer e Raney, 2012, p. 1029). O julgamento moral regula as reações emocionais do espectador, isto é, a aprovação moral dos comportamentos e das motivações da personagem tem influência no quanto o espectador gosta dela. A esperança de que os heróis sejam recompensados e os vilões punidos, cria emoções de antecipação em linha com estas expectativas. A avaliação moral do desfecho da narrativa, especialmente no que diz respeito ao sentimento de justiça, determina a satisfação com que o espectador vê o filme.

Our liking of characters allows us to empathize with them, leading to the anticipatory emotions discussed above. We hope for the success and happiness of loved protagonists and for the deserved punishment of the immoral villain. Relief and enjoyment results when these expected endings take place. (*ibidem*, p. 1029)

Segundo a teoria ADT seria expectável que os espectadores julgassem de forma negativa as ações e as motivações dos anti-heróis, impedindo a conexão com estas personagens e, como consequência, diminuíssem a satisfação sentida durante o filme. No entanto, a história do cinema torna evidente que os espectadores gostam de personagens complexas e apreciam este tipo de narrativas. Se a moralidade assume um papel tão importante para a satisfação do espectador, como

é que se justifica a identificação com os anti-heróis? Para solucionar esta incoerência, e uma vez que a ADT foi concebida com base na narrativa clássica onde o protagonista é um herói, Shafer e Raney (2012) baseiam-se na investigação de Mandler (1984), que propõe que as estruturas narrativas são representações mentais que incluem expectativas sobre como a história está organizada e de que forma se vai desenrolar. A compreensão destas estruturas assenta no domínio da gramática narrativa que o ser humano começa a desenvolver na infância. A estrutura narrativa (em vez dos julgamentos morais) assume a função de dirigir a atenção do espectador, guiar as expectativas e ajudar à compreensão da história através da comparação com narrativas similares. A exposição repetida a histórias do mesmo género e a utilização recorrente de temas e arquétipos, dota o espectador de ferramentas que lhe permite compreender a narrativa, a construção das personagens e qual o seu papel na história. Podemos então assumir que as narrativas com anti-heróis, tal como as narrativas tradicionais, seguem um “*plot* padrão” (Shafer e Raney, 2012, pp. 130-131). Com base nesta lógica, os autores argumentam que os espectadores não necessitam de aprovar os motivos e os comportamentos de uma personagem para criar uma disposição positiva em relação a elas. Apesar das ações moralmente questionáveis, os anti-heróis assumem o papel de protagonistas que procuram derrotar o inimigo, e a apreciação da audiência desenvolve-se de acordo com isso.

Segundo Frazer e Moyer-Gusé (2021), a primeira impressão que o espectador tem em relação a uma personagem condiciona profundamente a forma como julga as suas ações, sendo que interpretar inicialmente uma personagem como herói faz com que as ações imorais tendam a ser mais facilmente aceites quando este as comete (p.4).

Consistent with Raney’s predictions, experimental research has demonstrated that initially interpreting a character as a hero biases later moral judgments of the character’s actions, such that moral violations are judged to be more acceptable when a character perceived to be a hero commits them (*ibidem*, p. 4).

A primeira impressão que temos de uma personagem guia a interpretação do espectador. Frazer e Moyer-Gusé (2021) concluíram ainda que o momento em que

é introduzida uma falha moral tem um grande impacto na identificação do espectador com o anti-herói, sendo que quanto mais tarde na narrativa a personagem cometer um ato imoral, maior é a probabilidade de criar empatia e ser perdoado e, conseqüentemente, de ocorrer identificação.

Consistent with Sanders' model, studies by Kaufman and Libby (2012) tested whether revealing negatively perceived information about characters early in a story as opposed to late in a story affects audience's willingness to identify with characters and their attitudes in response to characters (*ibidem*, p.6).

Como referido acima, a ADT destaca a importância do julgamento moral no nível de satisfação sentido ao longo do filme, mas especialmente durante a formação de disposições afetivas. No entanto, a conclusão a que Shafer e Raney chegaram é precisamente a oposta: o julgamento moral não é relevante para a apreciação e identificação do espectador com o anti-herói. Como analisado anteriormente, a satisfação sentida ao ver um filme surge da identificação com o protagonista e, se esta identificação advém da avaliação positiva das motivações e comportamentos do mesmo, então, para apreciarem a história, os espectadores têm de encontrar formas de gostar dos anti-heróis apesar dos seus “pecados” (Shafer e Raney, p. 1037). Shafer e Raney (2012) propõem que isto é possível através da “desvinculação moral”, que significa um conjunto de estratégias defensivas que permite ao espectador pôr de lado o escrutínio moral, tal como acontece quando ele próprio se comporta de forma moralmente questionável. Segundo os autores, estas estratégias de desvinculação moral são muitas vezes aplicadas na vida real para desculpar as nossas falhas, assim como as das pessoas de quem gostamos. “[B]y reconstructing conduct, obscuring causal agency, disregarding or misinterpreting injurious consequences, and blaming and devaluating the victims” (Bandura, 1991, p. 67, como citado em Shafer e Raney, 2012, p. 1037), o ser humano infringe as suas próprias normas morais sem sentir culpa. O mesmo procedimento pode acontecer entre o espectador e as personagens fictícias com as quais se identifica. As estratégias de desvinculação podem ser utilizadas para manter uma visão positiva (disposição positiva) da personagem, principalmente com o objetivo de obter satisfação. Seguindo este raciocínio, Shafer e Raney (2012) propõem que

as estruturas narrativas de anti-heróis que o espectador desenvolve ao longo da vida, contêm obrigatoriamente informações de desvinculação moral. Ou seja, ao longo do tempo, o espectador aprende que determinada personagem, em certos tipos de narrativas, vai cometer ações que desobedecem às normas morais.

To enjoy such stories, a viewer must take off the default lens of moral scrutiny and put on one of moral permissiveness and justification. Only with this alternate interpretive lens, which is forged by the process of moral disengagement, can the antihero protagonist be loved and the narrative enjoyed (*ibidem*, p. 1038).

Segundo Shafer e Raney, é a própria narrativa que guia o espectador através de “dicas” que facilitam o processo de desvinculação moral. Estas dicas podem surgir de várias formas – diálogos, enquadramentos, iluminação, entre outras – que direcionam o processamento de informação, fornecendo justificação para o comportamento imoral de uma personagem, “(...) as a result, viewers look beyond the particular sins, assume that a greater good is being served, lend their emotional support to the protagonist, and enjoy the show.” (*ibidem*, p. 1038).

Sobre este assunto, Frazer e Moyer-Gusé (2021) defendem que a percepção moral que o espectador tem de si mesmo afeta a identificação por comparação negativa ou positiva das personagens, dependendo dos seus traços (defeitos ou virtudes) mais notórios - “Consistent with social comparison theory (Festinger, 1954), individuals with negative self-perceptions may feel better about themselves when they compare themselves to characters they deem immoral” (*ibidem*, p. 8). Frazer e Moyer-Gusé salientam que espectadores cujos “defeitos” são mais visíveis (numa autoanálise) apreciam mais narrativas com anti-heróis do que narrativas clássicas. Além disso, a identificação com personagens complexas pode aumentar a sensação de vulnerabilidade e promover a mudança de atitudes e de julgamentos, principalmente relativamente a grupos marginalizados e minorias sociais. A identificação com personagens ficcionais aumenta a empatia com pessoas nas mesmas circunstâncias na vida real. “If a character is encountering certain threats, feelings, or experiences, identification can create a sense of vulnerability in a person exposed to the narrative, opening the person to character consistent changes in their real-world attitudes and judgments.” (*ibidem*, p.9)

## 2.2 - Empatia incorporada

Até ao momento, este estudo focou-se na empatia como um processo mental, onde é necessária uma reflexão por parte do espectador de forma a identificar-se com o protagonista anti-herói. Vittorio Gallese, neurocientista italiano reconhecido por ser um dos investigadores ligados à descoberta dos neurónios-espelho, associou-se a Michele Guerra, investigador na área do cinema, para desenvolver uma nova abordagem sobre o processo de empatia no cinema. Esta investigação deu origem ao livro “The Empathic Screen: Cinema and Neuroscience” (2020), onde se analisam os fatores que contribuem para o nível de imersão dos espectadores durante a visualização de um filme e que processos ocorrem no cérebro para que se estabeleça uma conexão empática com o que vemos no ecrã. Segundo Gallese e Guerra (2020), o cinema é de tal forma poderoso que o espectador não só cria empatia com as experiências de outros seres humanos, mas também com animais. É por este motivo que o cinema é considerado uma das artes da humanidade. Ao contar uma história através de imagens em movimento, o realizador inclui-nos na narrativa e é capaz de mudar a nossa perspetiva do mundo (p. 1).

Em 1991, Gallese, juntamente com outros investigadores da universidade de Parma, descobriram acidentalmente a existência de neurónios-espelho em primatas, quando repararam que os mesmos neurónios eram ativados quando um dos macacos observava o outro a pegar num amendoim. Ou seja, os neurónios-espelho respondem da mesma forma quando executamos uma ação ou quando estamos simplesmente a observá-la. Com a descoberta dos neurónios-espelho, Gallese e Guerra (2020) propõem uma nova abordagem sobre a forma como os humanos interagem entre si, com base na premissa de que o nosso cérebro imita aquilo que a outra pessoa está a fazer. Este mecanismo intitula-se “simulação incorporada”:

Embodied simulation is a basic functional mechanism of the brain by means of which part of the neural resources that are normally employed to interact with the world around us, shaping our relationships and relations, are reused for perception and imagination (p. 1).

Os autores acreditam que a simulação incorporada pode ser uma contribuição de grande relevância para as teorias relacionadas com a identificação do espectador com personagens ficcionais e com a forma como este percebe o filme.

Numa entrevista com Karin Badt para o HuffPost, Michele Guerra realça a enorme importância que a descoberta de Gallese teve na sua investigação, abrindo portas para uma nova visão sobre o cinema: é o nosso corpo que vai ao cinema, com tudo o que a palavra engloba – a componente física e psicológica (Badt, 2017). A teoria da simulação incorporada acrescenta ainda mais profundidade ao conceito de fusão do espectador com a personagem como precursor para a criação de empatia. Gallese explica a Badt que este mecanismo-espelho não é uma questão de reflexos: o espectador sente os movimentos e as emoções da personagem que observa porque o mesmo está a acontecer no seu corpo (*ibidem*). Desta forma, não é necessário recorrer a palavras para que se crie uma conexão entre os espectadores e a personagem, uma vez que naturalmente sentimos empatia porque estamos programados para replicar o movimento físico que observamos no filme (*ibidem*).

Gallese e Guerra (2020) concluíram que certas regiões do cérebro relacionadas com o tato e a dor e emoções como o medo e a repulsa, são ativadas quando as reconhecemos noutras pessoas e desencadeiam uma série de mecanismos espelhos que, segundo a teoria da simulação incorporada, nos permite reconhecer os outros (neste caso as personagens) como indivíduos semelhantes a nós e possibilita um primeiro nível de comunicação interpessoal não linguística (pp. 4-5).

We will also see that action is just one of the vast range of experiences involved in interpersonal relations, including those regarding the characters in a movie. In fact, every interpersonal relationship implies the sharing of a multitude of states such as experiencing emotions and sensations, based on the parallel responses from inside our body (*ibidem*, p. 4).

Este conceito de empatia através do corpo que está na base da sua investigação pode explicar por que nos identificamos com personagens anti-heróis, independentemente dos atos imorais que estas possam cometer. Um filme que

exemplifica na perfeição o conceito de empatia incorporada é “Titane” (2021), da realizadora Julia Ducournau, que se tornou a primeira mulher a vencer o prémio Palma de Ouro, em Cannes. Com os atores Vincent Lindon e Agathe Rousselle nos papéis principais, “Titane” mistura os géneros *thriller* e *body horror* para acompanhar a história de amor entre pai e filho, que tem início numa série de homicídios violentos sem motivo aparente.

Numa entrevista com Sharon Stone para a IndieWire, a atriz que entregou o prémio a Ducournau, começa por falar sobre impacto que este filme teve em si por representar de uma forma tão crua a raiva feminina. A realizadora explica que essa raiva partiu da sua experiência pessoal e que tinha consciência de que muitas mulheres conseguiriam identificar-se com esse sentimento. Por este motivo decidiu criar uma personagem extremamente violenta, longe da sua humanidade e de tudo o que é considerado feminino (Ducournau, 2021). Ducournau tomou uma decisão drástica na construção da personagem: escrevê-la como uma psicopata, incapaz de sentir emoções. A personagem é disfuncional ao ponto de não sentir medo e, de certa forma, esta característica torna-se no seu superpoder (*ibidem*).

Quando iniciou a escrita do argumento, a realizadora chegou à conclusão que, apesar de partir de uma experiência pessoal, não conseguiria identificar-se com a personagem por se tratar de alguém que não sente emoções (Complex, 2021). Começou então a questionar-se se a aprovação moral do espectador seria absolutamente necessária para que este se identificasse com a protagonista e, para contornar este dilema, decidiu que, na impossibilidade de empatizar psicologicamente, o seu objetivo seria levar o espectador a empatizar com o corpo da personagem:

Do you really have to condone every act of your main character in order to relate to them? I don't think so. I think there are other ways to challenge the way an audience is going to project itself in a character, and my entry point was her body – to try to make you physically feel what she feels, to have some form of very instinctive body empathy (Ducournau, como citada em King, 2022).

A realizadora fundamenta a sua decisão com o seguinte exemplo “...if all of a sudden someone cuts your arm in front of me, and I've never had my arms cut but I know

that this hurts, my reaction is going to be very strong physically.” (Ducournau, como citada em King, 2022). A teoria da simulação incorporada de Gallese e Guerra e os mecanismos-espelho podem justificar esta afirmação e o porquê deste filme ter sido tão bem recebido pelo público e descrito pela crítica como altamente empático. A dor e a repulsa foram precisamente as sensações estudadas por Gallese e Guerra, que neste filme se tornam particularmente relevantes:

The film remains at a very physical POV level of her pain. I think this is what guides us somehow to the broadening of her spectrum. Leading us right to the moment the audience sees the first signs of emotion (...) and I think it’s during the home killing spree. We feel empathy for her for the first time through her physical tiredness and through her fatigue, and the fact that she doesn’t have control anymore (Ducournau citada por Complex, 2022).

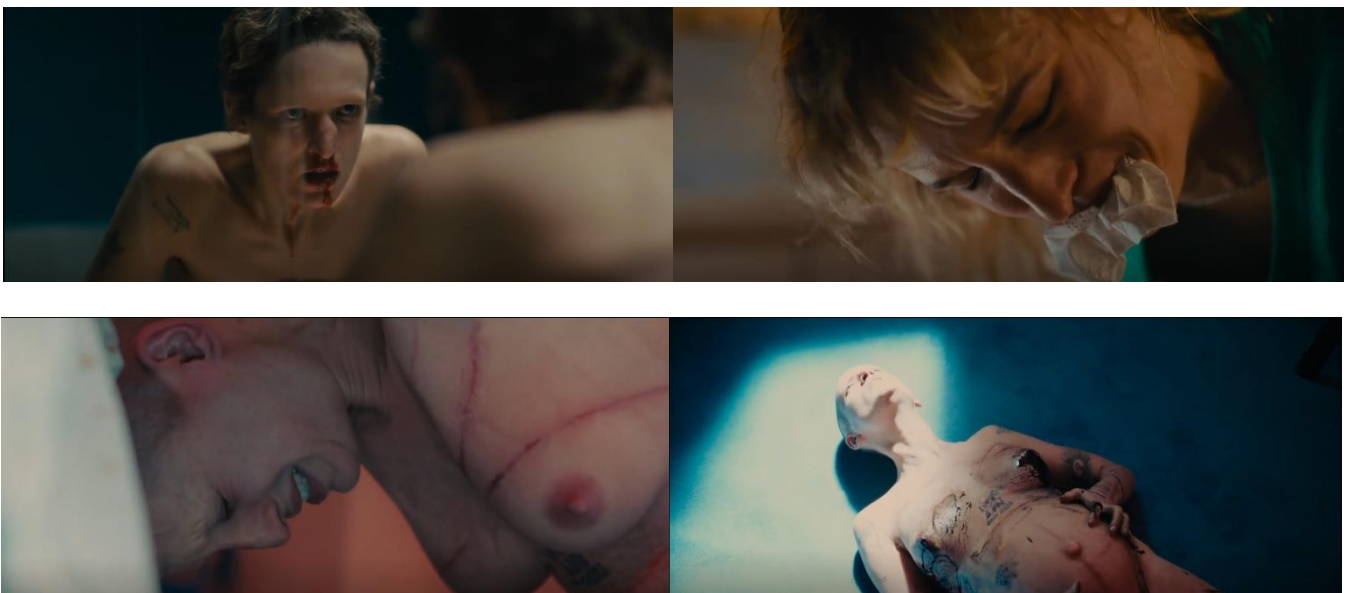


Figura 3: Stills do filme “Titane” (2020). Exemplo dos enquadramentos utilizados em momentos de dor e cansaço

O objetivo da realizadora é levar o espectador a empatizar através da dor e do cansaço, e Ducournau cumpre este propósito através de planos aproximados que, não só contribuem para a dose de choque e *body horror* patentes neste filme, como fortalecem a conexão do espectador com a personagem.

“Titane” (2021) tem sido frequentemente associado ao filme “Crash” (1996) de David Cronenberg, pela violência das imagens e pelo fetiche em torno de automóveis. “‘Titane’ is the work of a demented visionary in full command of her

wild mind; a shimmering aria of fire and metal that introduces itself as the psychopathic lovechild of David Cronenberg's 'Crash'" (Ehrlich, 2021). O *body horror* é, no cinema, frequentemente associado ao realizador David Cronenberg. Trata-se de um subgénero do terror cujos temas se focam na violação do corpo humano. Segundo Cruz (2012), "this popular horror trope is characterized by the manipulation and warping of the normal state of bodily form and function" (p. 161). As causas da deformação dos corpos são maioritariamente associadas a mutilações, desvios sexuais, doenças infecciosas ou tecnologias que provocam mutações. Por trás das imagens que provocam repulsa está frequentemente uma crítica social sobre a qual o espectador é incentivado a refletir.

Se, por um lado, a identificação com anti-heróis que cometem atos imorais pode aumentar a vulnerabilidade do espectador e deixá-lo mais consciente dos problemas na vida real, por outro lado, o crescente nível de violência nos media tem sido alvo de estudo relativamente ao potencial impacto negativo que estes conteúdos podem ter, principalmente nas camadas mais jovens. Segundo a American Psychological Association (2013), estudos desenvolvidos pelos psicólogos L. Rowell Huesmann e Leonard Eron, concluíram que crianças que consomem conteúdos violentos têm maior propensão para desenvolver comportamentos agressivos na adolescência. Por outro lado, Douglas Gentile e Brad Bushman sugerem que visualizar conteúdos audiovisuais violentos é apenas um dos fatores de risco que pode contribuir para comportamentos agressivos. Não existe um consenso relativamente a esta matéria e alguns investigadores têm vindo a alterar a sua opinião. Christopher J. Ferguson, que inicialmente defendia que imagens violentas, nomeadamente nos videojogos, eram prejudiciais para as crianças, reconheceu posteriormente que a sua investigação não refletia o mundo real porque deixava de fora vários fatores como a saúde mental e o ambiente familiar que podiam influenciar estes resultados. Concluiu então que crianças que já se encontram em risco, tendem a optar por conteúdos violentos e são estes fatores, e não os videojogos, que promovem a agressividade e os comportamentos violentos (APA, 2013)<sup>6</sup>.

---

<sup>6</sup> <https://www.apa.org/topics/video-games/violence-harmful-effects>

Em linha com esta teoria, David Cronenberg recusa a influência negativa que o nível de violência retratada nos seus filmes pode ter na sociedade. “If violent imagery did provoke violence, then everyone would be violent because we’re constantly bombarded by violent imagery at one time or another” (David Cronenberg, como citado em Postma, 1987). Também para Gallese e Guerra (2020), apesar da teoria da simulação incorporada sugerir que o cérebro imita o que observa, levando o espectador a sentir o mesmo que as personagens, os autores acreditam que o cérebro é capaz de diferenciar imagens reais de imagens ficcionais através da variação da intensidade da reação (p. 36). “The fear, anger, and disgust that we feel when watching a movie will never generate the same behavior that the vision of similar situations in the real world would normally provoke in us” (*ibidem*, p. 37).

Com base na teoria da simulação incorporada pode dizer-se que, durante a visualização de um filme, a barreira entre a realidade e ficção é permeável até certo ponto. A apreensão de um filme não é apenas um processo psicológico, uma vez que tanto o corpo como a mente do espectador estão investidos na experiência fílmica. É precisamente esta imersão profunda do espectador como um todo, que engloba a sua condição física, a personalidade, as memórias, entre outros, que torna a experiência fílmica um processo muito pessoal e variável. Se para um espectador a empatia sentida por uma personagem pode levar a uma maior consciencialização e tolerância sobre determinado assunto, podemos prever que a reação contrária também é válida. A aproximação entre realidade e ficção pode ter um efeito mais intenso em determinados indivíduos e funcionar como um gatilho para desvios comportamentais com um impacto negativo.

### 3 – Caso Prático: Realização da curta-metragem “O Abafador”

#### 3.1 – Desenvolvimento e escrita do argumento

“O Abafador” conta a história de Vicente, que tem como missão de vida acabar com o sofrimento de doentes em estado terminal, asfixiando-os com uma almofada. A ideia para esta curta-metragem surgiu em 2015 inspirada em lendas de abafadores e da *Sa femmina acabadora*<sup>7</sup> da Sardenha, onde uma figura da aldeia era contratada para acabar com o sofrimento alheio. Miguel Torga, escritor e médico, recuperou esta personagem mítica através do conto “O Alma Grande”<sup>8</sup>, que serviu de inspiração para este filme.

O tema central de “O Abafador” é a eutanásia – um assunto complexo que serve de ponto de partida para refletir sobre questões com as quais todos nos identificamos: a morte, a solidão, o amor e a esperança - ou a falta dela. Estes tópicos fizeram com que a argumentista se sentisse emocionalmente ligada ao tema e decidisse avançar para a realização da curta-metragem.

A escrita do argumento foi um processo longo e por vezes frustrante que, com os anos, passou por inúmeras versões. A principal preocupação prendia-se com o receio de criar um filme moralizador que impusesse ao espectador um determinado ponto de vista, quando o objetivo era realizar uma história que abrisse portas para a reflexão. O recurso ao *story map*<sup>9</sup> (anexo A) facilitou a criação de uma linha narrativa clara e a construção das personagens com bases nos seus defeitos e objetivos. Segundo Mckee (1999) a essência da história reside nas personagens e no conhecimento profundo dos seus objetivos e motivações e naquilo que são capazes de fazer para os alcançar:

---

<sup>7</sup> “The term *accabadora* refers to a woman entrusted with the task of facilitating the passing of the dying people. She killed for pity, called by the families of the patients to relieve their sufferings on their own deathbed. Basically, she practiced a sort of ante litteram euthanasia. (...) While the *accabadora* took life away, on the other hand, she gave it back, helping the women of her community to give birth.” (Murgia, 2018)

<sup>8</sup> Em “Contos da Montanha” (Torga, 1941)

<sup>9</sup> “The story map structure can be found in almost every big Hollywood movie you know and love, and most of today’s smaller independent films, as well. Films of every genre and budget level use this template, much of which comes from what is known as “classical three act dramatic structure” (Calvisi e Rich, 2013, p. 1)

Who are the characters? What do they want? Why do they want it? How do they go about getting it? What stops them? What are the consequences? Finding the answers to these grand questions and shaping them into story is our overwhelming creative task (p. 19).

Após a realização do *story map*, tornou-se mais claro que a solidão e a necessidade extrema de conexão humana eram as forças que moviam as personagens e que o tema da eutanásia deveria ser abordado de forma sutil, servindo de suporte ao desenrolar da narrativa. A figura do *abafador*<sup>10</sup> foi resgatada para a atualidade e a narrativa centra-se num protagonista anti-herói que luta para abandonar a “profissão” e mudar de rumo. Desta forma criou-se um desfasamento da realidade que permitisse abordar um tema sensível de uma forma indireta, sem cair na tentação de moralizar ou forçar um ponto de vista no espectador. O objetivo, tanto na escrita do argumento como do ponto de vista da realização, nunca foi criar um filme hiper-realista, mas sim uma distopia que ajudasse a transmitir visualmente o isolamento das personagens e a necessidade básica do ser humano de viver em comunidade.

A story must abstract from life to discover its essences, but not become an abstraction that loses all sense of life-as-lived. A story must be like life, but not so verbatim that it has no depth or meaning beyond what’s obvious to everyone on the street (*ibidem*, p. 25).

A partir deste exercício de equilíbrio entre realidade e fantasia, fórmulas e estruturas narrativas, desenvolveu-se a sinopse que serviu de base para a escrita do argumento (anexo B).

**Sinopse:** Vicente é *abafador*, viaja de terra em terra com a missão de ajudar quem sofre à espera da morte. Cansado de viver como um criminoso, faz um último “abafamento”, mas é surpreendido por uma mulher. Olívia tenta contratar Vicente para acabar com o sofrimento do pai que, supostamente, está em estado terminal, mas ele recusa. Desesperada, ameaça denunciá-lo e ele cede à chantagem. Na hora de cumprir o serviço, já é tarde demais: uma overdose acidental provocada por

---

<sup>10</sup> Pessoa contratada para matar doentes terminais, asfixiando-os com uma almofada.

Olívia acabou por matar o pai que, afinal, sofria de demência. Ambos fogem da cidade, mas desta vez o peso de ter cometido um homicídio recai sobre Olívia.

“O Abafador” viaja entre o universo decadente e claustrofóbico de “Fight Club” (1999) de David Fincher e “A Girl Walks Home Alone at Night” (2014) de Ana Lily Amirpour, e a cinematografia nórdica e banda sonora depressiva de “Aloys” (2016) de Tobias Nölle.

A meio da noite, Vicente corre assustado por uma rua deserta. Dirige-se a uma cabine telefónica e confirma o seu último serviço antes de abandonar a vida de *abafador*. Dirige-se à casa do último cliente, um idoso em estado terminal e, depois dos familiares se despedirem uma última vez, asfixia-o com uma almofada. Enquanto segura a almofada contra a cara do homem repara numa mulher que o espia por trás da porta entreaberta. Olívia, que testemunhou o homicídio, decide seguir Vicente na tentativa de o contratar para acabar com o sofrimento do pai que, supostamente, sofre de uma doença terminal. Assim que o consegue alcançar, Vicente diz que não a pode ajudar. Incapaz de compreender a sua atitude, Olívia, num momento de desespero, ameaça denunciá-lo caso ele não aceite realizar o serviço. Vicente não resiste e o serviço é combinado.

Vicente instala-se na pensão enquanto aguarda pela hora marcada. O sentimento de culpa e o medo de ser exposto levam-no ao limite e Vicente está prestes a perder o controlo. No quarto ao lado, Olívia esmaga comprimidos e dissolve-os numa chávena de chá. Acalma o pai desnortado, que não a reconhece, e convence-o a beber.

Horas mais tarde, Vicente dirige-se ao quarto de Olívia que começa a duvidar da sua decisão, mas não lhe dá tempo para voltar atrás. Avalia os sinais vitais do homem que está deitado na cama e, surpreendido, Vicente informa Olívia que o pai está morto. Olívia recusa-se a acreditar, mas rapidamente percebe que Vicente está a dizer a verdade. Aliviado por não ter de cometer outro homicídio, Vicente conforta-a e abandona a pensão.

É de madrugada, Olívia corre pela rua com duas malas nas mãos e entra no autocarro. Encosta-se à porta enquanto recupera o fôlego e, no momento em que olha para trás, o seu olhar cruza-se com o de Vicente.

### 3.2 – Construção de personagens

Como referido no capítulo anterior, a construção pormenorizada das personagens foi uma etapa fundamental da escrita do argumento, que mais tarde se revelou uma ferramenta valiosa na direção de atores e nos momentos em que foi necessário fazer alterações de última hora durante a rodagem. A criação de um *background*, definir quais os seus maiores sonhos e medos, assim como as características físicas que os distinguem, foi um processo que se iniciou antes da escrita do argumento e terminou com o casting dos atores e com os *inputs* que eles próprios trouxeram para a personagem.

Segundo Mckee (1999), é importante fazer uma distinção clara entre a caracterização e o caráter das personagens. Caracterização é o conjunto de qualidades de um ser humano que poderíamos decifrar ao observarmos diariamente essa pessoa: idade, género, orientação sexual, forma de falar, de andar, o tipo de roupa que usa, a casa onde vive, a sua personalidade, os seus valores, entre outros. “The totality of these traits makes each person unique because each of us is a one-of-a-kind combination of genetic givens and accumulated experience. This singular assemblage of traits is *characterization*... but it is not *character*.” (pp. 100-101). De acordo com o autor, a única forma de conhecer realmente alguém é através das decisões tomadas sob pressão, “True character is revealed in the choices a human being makes under pressure – the greater the pressure, the deeper the revelation, the truer the choice to the character’s essential nature” (*ibidem*, p. 101).

Esta curta-metragem acompanha Vicente durante a noite crítica em que decide mudar de vida, mas é obrigado a cometer um novo homicídio. Vicente viaja de terra em terra com a missão de acabar com o sofrimento de quem está simplesmente à espera da morte. Após ter assistido ao sofrimento prolongado da mãe que faleceu quando tinha 15 anos<sup>11</sup>, Vicente tornou-se *abafador*. Passados vinte anos, esta escolha atormenta-o. O “ofício” que desempenha há tanto tempo transformou-o numa pessoa extremamente solitária, insegura e deprimida. Antissocial, ansioso e metódico ao nível da obsessão, Vicente vive numa situação precária e sem residência fixa. É magro, veste-se de forma antiquada, mas é

---

<sup>11</sup> Este acontecimento não é abordado no filme, mas faz parte da *backstory* da personagem.

elegante e gracioso nos gestos. Esforça-se para ter bom aspeto e tenta ao máximo passar despercebido. No entanto, à medida que o cerco aperta a cada serviço que aceita, começa a duvidar se vale a pena o risco e as consequências que uma vida de crime implica. Vive com um conflito moral: mata com a intenção de acabar com o sofrimento, mas sente uma grande necessidade de provar aos outros - e a ele próprio - que não é um assassino, que não é má pessoa, mas tudo o que recebe em troca é incompreensão. Vicente decide então fazer um último abafamento e abandonar a cidade à procura de uma nova vida (objetivo externo).

Uma das referências para a criação de Vicente foi a personagem Aloys, do filme com o mesmo no nome, realizado por Tobias Nölle, que trabalha como detetive privado e vive escondido atrás da sua câmara de filmar. Introvertido e por vezes rude, Aloys cria uma fantasia para lidar com a solidão. Tal como em “Aloys” (2016), um dos objetivos desta curta-metragem era criar uma personagem “imperfeita” que não se enquadrasse nas normas da sociedade:

There are enough James Bonds on the screen. I'm not James Bond, and nor are any of my friends; we're all the complete opposite. We're also not Aloys Adorn, but we're maybe a bit closer to him. I'm interested in anti-heroes who are total wrecks before the movie starts, or psychopaths or anti-social idiots, but who have a hidden secret, a human quality that slowly unravels, which makes them extremely unique and immersed in a perfect, magical moment. I love people with rough edges, people who don't fit in with the common, agreed standards of behavior (Nölle, como citado em Don, 2016).



Figura 4: Aloys caminha sozinho na estação de metro. Still do filme “Aloys” (2016)

No entanto, o formato da curta metragem não permite aprofundar todas as camadas que uma personagem complexa inclui. As nuances da personalidade

podem ser transmitidas visualmente através de pormenores, pequenos gestos ou expressões subtis.



Figura 5: Vicente dobra cuidadosamente a camisola      Figura 6: Vicente tem um ataque de pânico

Da mesma forma, a transformação da personagem (o arco dramático) deve estar em linha com a duração do filme. Uma mudança drástica de atitude não seria realista. Numa versão inicial de “O Abafador”, o argumento terminava com a revelação do interesse amoroso entre as personagens, no entanto, não era verosímil que duas personagens que se conheceram em circunstâncias duvidosas se apaixonassem numa noite.

Question the dramatic expectations of the material. Do they exceed the short form? In 6–30 minutes, can you expect us to believe that your character could arrive at a major life decision? (...) That is not to say change can't happen, but it must be small in scope. We must believe it could happen in the short “screen time” we have with these characters (Rea e Irving, 2010, p. 17)

Tornou-se necessário simplificar o arco dramático das personagens: Vicente inicia a narrativa como um fugitivo solitário decidido a fazer um último serviço antes de abandonar a profissão. No fim do filme, Vicente cumpre o seu objetivo, queima a lista dos clientes e abandona a cidade, mas desta vez não está sozinho. Após a morte accidental do pai, Olívia decide fugir da cidade e acaba por entrar no mesmo autocarro que Vicente. Este desfecho não evidencia qualquer interesse amoroso por parte de nenhuma das personagens, mas dá-lhes a possibilidade de um futuro conjunto.

Apesar de serem antagonistas, Olívia e Vicente têm características semelhantes: são ambos solitários, vivem em condições precárias e sonham com uma vida diferente.

Olívia vive com o pai que sofre de demência. É pobre e sobrevive à custa de uma série de trabalhos precários que não consegue manter durante muito tempo. É temperamental, age por impulso, é insensível e desarrumada ao ponto de viver no meio do caos sem se aperceber. Após terem sido despejados da casa onde viviam, Olívia vive com o pai no quarto de uma pensão. Enfrenta o momento mais crítico da sua vida, está desiludida com o mundo, sofre com o isolamento e com a pressão de cuidar do pai que já não a reconhece e que, frequentemente, se torna violento. É insegura e a sua personalidade explosiva faz com seja uma pessoa difícil de lidar. É frequentemente descartada e nunca é a primeira escolha de ninguém. No entanto, é uma pessoa muito determinada e resiliente. Se surge uma oportunidade, ela não a desperdiça. No início do filme, Olívia assiste a um homicídio e vê em Vicente uma oportunidade de mudar de vida. Tenta contratá-lo para matar o pai, mas é surpreendida quando ele recusa ajudá-la. Incapaz de aceitar mais uma rejeição, Olívia ameaça denunciá-lo caso ele não aceda ao seu pedido. No fim da história, Olívia está livre do pai, mas carrega o peso de o ter matado acidentalmente. No entanto, isso não a impede de encarar esta tragédia como uma oportunidade para começar de novo.

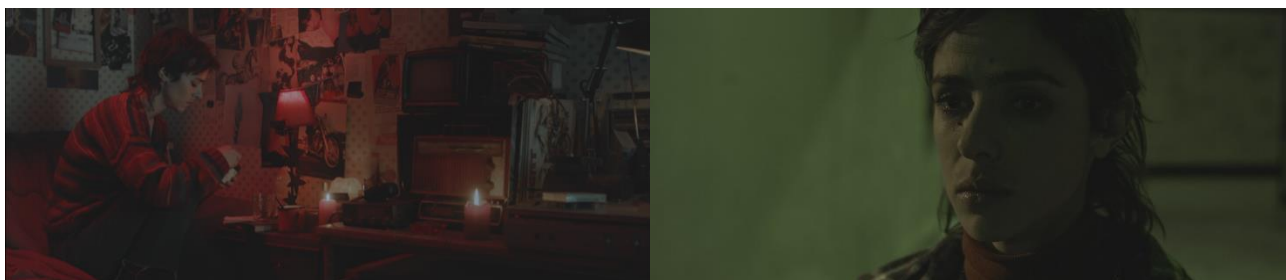


Figura 7: Personagem Olívia

### 3.3 – Direção de arte

Num filme protagonizado por personagens marginalizadas, o local onde vivem deve ocupar uma posição de especial relevância. Em “O Abafador” a cidade surge como uma terceira personagem e a forma como as personagens veem o mundo tem uma grande importância, porque o observam “de fora”: frequentam espaços diferentes e têm rotinas diferentes. A ação do filme ocorre na totalidade durante a noite e alguém que vive maioritariamente na escuridão tem uma

percepção diferente do espaço consoante o que está iluminado. Era importante para a narrativa mostrar que existem sempre dois lados da mesma moeda e aquele que preferimos ignorar é o foco deste projeto. Estas personagens vivem numa cidade desgastada pelo tempo, suja e repleta de espaços abandonados, que surgem como uma metáfora da degradação da condição física e mental dos protagonistas. Interessava mostrar a parte do mundo que ninguém quer ver: o lixo amontoado nas ruas, os edifícios desgastados, um centro comercial abandonado.

Desde o início da pré-produção, foi estipulado que a arte era um dos departamentos onde seriam investidos mais recursos. Após ter sido tomada a decisão de filmar a curta-metragem no município de Arcos de Valdevez, criar este universo decadente tornou-se um desafio ainda mais complexo, uma vez que esta cidade não se enquadrava no *look* industrial pretendido, mas por outro lado trazia muitas vantagens em termos de apoios logísticos e financeiros. Para contornar este problema foram realizadas várias *réperages*<sup>12</sup> com a diretora de fotografia, produtor e diretora de arte.

The “look” of any film project has its origins in the script. The screenwriter’s descriptive stage directions and dialogue instill in the reader’s imagination the environment, mood, and tone of the piece. As she embraces the story as her own (unless she also is the writer), the director supplies her interpretation to what the words on the page inspire. This will define her vision. (...) After the director and the director of photography plan how they will photograph the script, the art department details the elements within the frame and realizes them (Rea e Irving, 2010, p. 135)

A equipa, constituída pela diretora de arte Sara Pestana, dois assistentes, Vasco Gil e Hunter Carvalho, optou por ficar alojada em Arcos de Valdevez uma semana antes da rodagem juntamente com a realizadora, uma vez que a transformação dos espaços implicava não só a decoração, mas também a criação de vários adereços e a construção de um dos cenários. No início da rodagem juntou-se também uma assistente de guarda-roupa e uma maquilhadora.

---

<sup>12</sup> Em inglês *scouting* que significa “careful examination of locations prior to shooting (Rabiger, 2008, p. 539)

Segundo Katz (1991), a direção de arte assenta em três pilares:

Concept and final Design Illustrations: These are used to describe individual elements for a production, including sets, props, costumes, makeup and special effects (...) Plans, Elevations and Projections: These are the highly technical descriptions that give the exact specifications needed to manufacture or fabricate (...) Continuity sketches and Storyboards: These are the sequential panels that describe the individual compositions of each shot and their order in each scene of a film (pp. 9-10)

Este processo iniciou-se com a criação de um *moodboard* (anexo C) que serviu de base para a escolha de materiais, texturas, fontes de iluminação, entre outros detalhes que deram forma à cidade idealizada no argumento. Esta cidade deveria ser um local desolado, melancólico, de classe baixa, com uma configuração mais industrial do que residencial, sem superfícies limpas, com espaços muito texturados e cores desbotadas. Os cenários interiores seriam igualmente degradados, confusos e antiquados. A ação do filme não decorre em nenhuma cidade em particular e também não tem um tempo bem definido, mas decidiu-se que não seriam utilizadas tecnologias recentes.



Figura 8: Paleta de cores do filme “O Abafador”

O filme apresenta uma atmosfera sombria, existindo uma tensão constante e uma sensação de desconforto alcançada através da iluminação *low-key*<sup>13</sup>, havendo uma

---

<sup>13</sup> “An image or scene that is predominantly dark, but that may have bright highlights” (Rabiger, 2008, p. 535)

preferência pela utilização de *practical lights*<sup>14</sup>. A paleta de cores, constituída maioritariamente por tons terrosos, varia entre o verde e o vermelho.

Posteriormente, foram criadas ilustrações e plantas dos cenários para testar a disposição dos móveis no espaço. Decidiu-se que no caso dos quartos da pensão, onde ocorre a maior parte da ação, seria vantajoso construí-los do zero. Uma vez que os quartos seriam muito semelhantes, optou-se por filmar o quarto da Olívia e o quarto do Vicente no mesmo espaço.



Figura 9: Planta dos quartos do Vicente e da Olívia.

Esta opção condensou a rodagem no mesmo espaço, não sendo necessário deslocar a equipa, mas implicou que o departamento de arte remodelasse o cenário após a filmagem das cenas do Vicente, para que posteriormente se filmasse o quarto da Olívia. Para tornar esta opção viável, construiu-se uma parede amovível com estruturas de madeira e esferovite, que não só facilitou a remodelação do quarto, como permitiu maior liberdade nos movimentos de câmara.

The rapidly increasing complexity of the physical production of a movie during the mists-  
teens, including constructed sets and the greater mobility of the camera, required greater  
cooperation between the art director and the cinematographer. Art directors discovered  
that the graphic illusions they were expected to provide were dependent on the camera.  
They learned to use partial sets to exploit the camera's limited view, and matte shots and  
models to replace scenic backdrops (Katz, 1991, p. 7)

---

<sup>14</sup> “Any light source visible in the frame as part of the set” (*ibidem*, p. 537)

Modelos 3D dos quartos foram criados para planejar a transformação do cenário, o local das *practical lights* e o posicionamento da câmara. Optou-se por um tipo de filmagem mais “livre”, em que a câmara reage ao movimento dos atores, sendo que a maior parte das filmagens interiores foram realizadas com a câmara ao ombro e o planeamento incluía várias panorâmicas de 180°. Por este motivo, era importante garantir que pelo menos duas faces do cenário estavam preparadas para cada plano. A realizadora optou por não fazer um storyboard, mas a planificação dos quartos em 3D e a comunicação constante entre os departamentos de arte e fotografia durante a pré-produção facilitou a construção dos cenários e reduziu os imprevistos durante a rodagem.

For adequate preparations, the director needs to give the art director the dramatic intention, mood, and visual elements of each scene as well as how she plans to use the camera as a storytelling device. Will scenes be “covered” traditionally, or will the camera be constantly moving? Is the director planning to use depth (wide-angle lenses) or shallow focus? (Rea e Irving, 2010, p. 138)

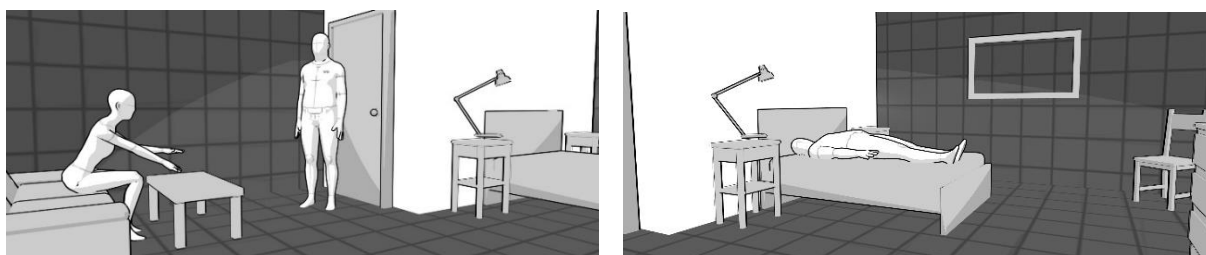


Figura 10: Modelos 3D dos quartos do Vicente e da Olívia



Figura 11: Quarto do Vicente

Os quartos da pensão e a galeria subterrânea foram os locais que envolveram maior preparação e financiamento. A pensão foi pensada como um espaço antiquado, pouco cómodo, frequentado principalmente por pessoas que

trabalham temporariamente na cidade ou como refúgio provisório para pessoas em situação de sem abrigo, que é o caso de Olívia. A pensão foi em grande parte inspirada no filme “The Florida Project” (2017) de Sean Baker, onde a ação do filme decorre num motel em decadência. Mais do que uma referência visual, o *Magic Castle Inn*<sup>15</sup> representa a vida precária e monótona das personagens, características onde se reveem também Olívia e Vicente: “The Florida Project is infused with a considerable immobility and precariousness (most of the characters never manage to leave the motel or its surroundings)” (Paszkievicz, 2020, p. 12).

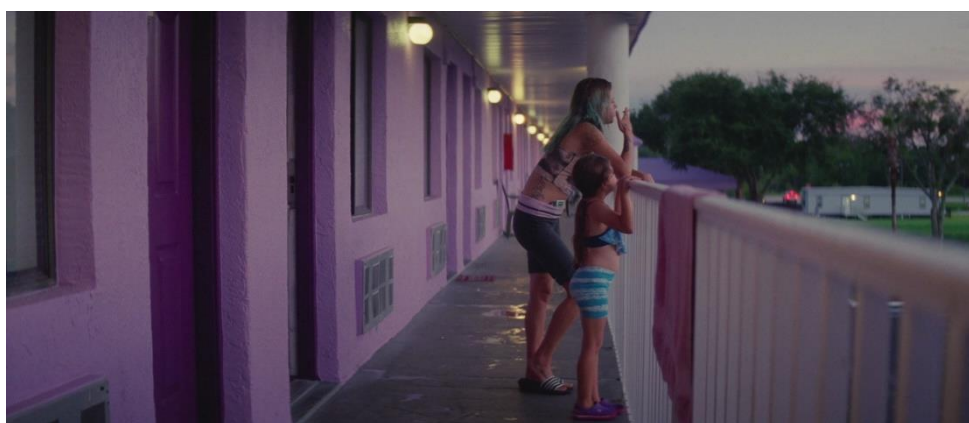


Figura 12: Magic Castel Inn. *Still* do filme “The Florida Project (2017)

A repetição de portas e janelas ao longo da fachada, o mobiliário e os objetos de decoração iguais em ambos os quartos, que operam como uma metáfora da vida monótona dos protagonistas, é uma particularidade que quisemos trazer para “O Abafador”. Tal como o quarto onde a protagonista Moonee vive com a mãe é a prova da situação complicada que a família enfrenta, também o quarto de Olívia desempenha a função de revelar as condições degradantes em que ela vive e dá sugestões ao espectador sobre as suas motivações. Olívia está presa num quarto onde nada é novo, tudo parece improvisado para contornar as dificuldades de viver num espaço pequeno e sem privacidade: o quarto está desarrumado, com roupa e lixo espalhados pelo chão; o papel de parede tem manchas de humidade; não existe um espaço para confeccionar refeições; a roupa é estendida numa corda no meio da sala e Olívia dorme num sofá, enquanto o pai ocupa a única cama do quarto.

---

<sup>15</sup> Nome do motel onde decorre a ação do filme “The Florida Project” (2017)

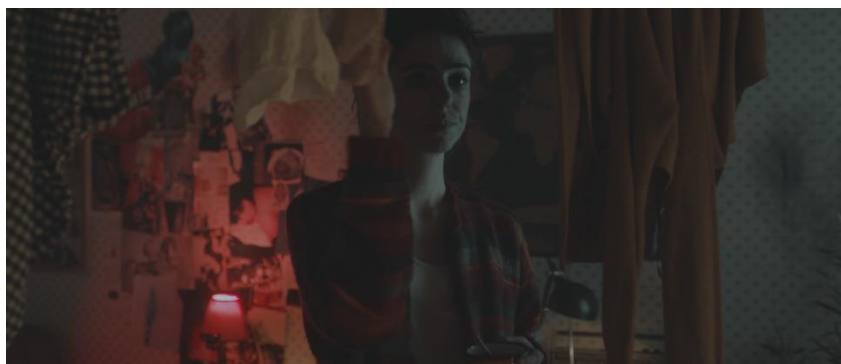


Figura 13: Quarto da Olívia, criado após as filmagens do Vicente.

Um dos espaços mais importantes desta divisão é o canto onde se situa o sofá. Este local foi idealizado como um espaço criado por Olívia, na tentativa de repor uma certa normalidade e ter mais privacidade. Aqui revelam-se alguns dos seus hobbies, como o rádio amadorismo, através do amontoado de aparelhos eletrónicos relacionados com o tema. As colagens na parede são recortes daquilo que Olívia foi um dia e representam um último esforço da personagem para preservar o que resta da sua essência. Esta divisão foi acentuada com uma alteração vincada na iluminação, destacando-se a cor vermelha. O vermelho foi utilizado ao longo do filme sempre associado à presença de Olívia. Um exemplo da aplicação desta cor é o letreiro luminoso na entrada das galerias, local onde acontece a primeira interação entre as personagens, e o momento em que Olívia ameaça Vicente, onde a luz vermelha proveniente da montra de uma loja ilumina os rostos das personagens.

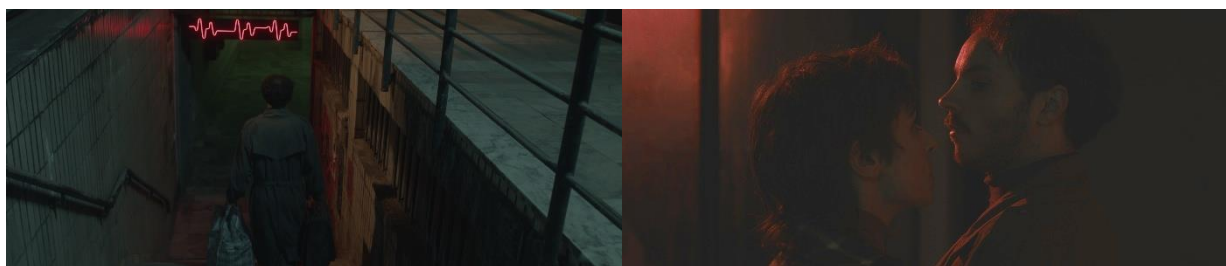


Figura 14: Utilização da cor vermelha na cena em que Olívia ameaça Vicente.

Outro aspeto importante da direção de arte de “O Abafador” é a relação dos atores com os espaços. Numa fase final, alguns pormenores dos cenários foram

discutidos com os atores, não só no sentido de facilitar a movimentação em cena, mas também de “acolher” a personagem que estavam a desenvolver, através de pequenas alterações na decoração e da integração de alguns objetos pessoais que serviram de inspiração para a construção da personagem.

Who better understands the character than the actor who must portray him? Soliciting the actor’s suggestions about style, color, and specific choices will increase his involvement in the show. If the costumer gives him an outfit that the actor feels is inappropriate, “creative differences” could result. It is best that the costumer consult with all actors or at least have several choices from which the actors and director can choose (Rea e Irving, 2010, p. 130)

As personagens só ficaram completas após a escolha dos figurinos, cabelo e maquilhagem. Durante a pré-produção foram idealizadas várias opções para os figurinos com base na caracterização das personagens: Olívia tem um *look* andrógino que resulta da combinação de retalhos das várias Olívias que existiram ao longo do tempo. Vicente tem um estilo antiquado, com cores neutras, e roupas desgastadas pelo uso, mas sempre impecavelmente limpas.

Na semana anterior à rodagem foram testadas várias opções e a decisão foi tomada em conjunto com os atores.



Figura 15: Testes para os figurinos da Olívia criados pela diretora de arte Sara Pestana

### 3.4 – Performance e utilização de *close-ups*

Segundo Rea e Irving (2010), a principal função da realizadora é criar um ambiente seguro para que os atores possam desenvolver o seu trabalho e guiá-los ao longo de todo o processo, que se inicia após o casting e intensifica durante a rodagem. É também da responsabilidade da realizadora conhecer suficientemente bem os atores e o seu método de trabalho de maneira a comunicar de forma eficiente e estabelecer uma relação de confiança mútua que é imprescindível na direção dos atores.

Actors are the director's primary storytelling vehicles. A good actor can breathe life into a character and a script. Being able to aid and guide the actors through the production is the director's job. The relationship between a director and an actor is an important one. The director should know what the actor is capable of in any given situation. Casting and rehearsals will give the director a strong indication of the actor's talent and range, but the critical point comes when the cameras roll. (Rea e Irving, 2010, p. 243)

Após a confirmação dos atores que iriam dar vida a cada uma das personagens, seguiram-se várias reuniões individuais com a realizadora onde se abordou o tema do filme e as personagens, mas que, acima de tudo, serviram para criar uma relação de confiança, partilhar referências cinematográficas e métodos de trabalho. Posteriormente foi realizado um ensaio presencial onde se fez uma leitura do argumento, discutiram-se as motivações das personagens e fizeram-se pequenos ajustes nos diálogos. Estes encontros foram muito importantes tanto para o trabalho dos atores como para a realização, uma vez que permitiram alcançar um nível de compreensão das personagens que não existia até ao momento. Para Weston (2016), a compreensão profunda das motivações subjacentes a cada ação da personagem é essencial para uma boa performance e as indicações dirigidas aos atores devem focar-se no significado e nas intenções:

The meaning of the line, not the inflection, or result, is what the director should be communicating to the actor. It is the actor's prerogative to create the delivery that conveys the meaning that the director wants. The worst problem with giving line readings is that they may signify that the director doesn't really know what the line means, or what the intention of the character is, or what the scene is about (Weston, 1996, p. 28)

Segundo Weston (2016), inculcar a visão do realizador nos atores através da adjetivação das personagens é contraproducente. A construção das personagens é uma função dos atores e cabe à realizadora providenciar informação suficiente sobre a *backstory*, acontecimentos e atitudes “reais” das personagens que justifiquem as suas ações na história.

Talking about the character in terms of “what the character is like” is unproductive. This kind of direction is both result-oriented and general. In the same way that we don’t get to decide how to feel, we don’t get to decide how or what to be (*ibidem*, p. 34).

A autora relembra ainda que criticar a personalidade de uma pessoa é inútil e subjetivo. Por outro lado, é mais útil e eficaz apontar uma atitude negativa, pois isso possibilita a mudança, que é o que se espera de uma personagem para atingir os seus objetivos (*ibidem*).

Começando pela escrita do argumento, passando pela caracterização das personagens e direção de atores, a empatia pode estar presente em todas as fases e assumir um papel fundamental na forma como o espectador percebe o filme. A forma como a personagem é abordada pelo ator e realizador e a decisão consciente de não a julgar é, por si só, um ato de empatia. Se ambos forem incapazes de se identificar com as personagens, essa incapacidade é transmitida para o espectador.

If the actor is not on the character’s side, who will be? No one is born bad. Characters get to be who they are because of the needs they have, the things that happen to them, and the choices they make. The writer, the director, and the actor together create a character who, like all of us, has both good and bad sides; they approach the character experientially, placing him in a situation, allowing him to have needs and make choices – and not judging him. (*ibidem*, p. 38)

Nesta curta-metragem, a realizadora optou por não utilizar um *storyboard*, guiando-se apenas pelo *lined script*<sup>16</sup>, desenvolvido em conjunto com a diretora de

---

<sup>16</sup> Documento utilizado para planificar a cobertura do filme e que planos são filmados em cada cena.

fotografia. Esta decisão foi tomada tendo em conta experiências passadas onde houve um foco muito grande no planeamento inicial, dificultando a adaptação às mudanças que foram acontecendo durante a rodagem, o que acabou por prejudicar a performance dos atores. Tendo isto em conta, a prioridade deste projeto foi a performance dos atores e o seu bem-estar, em detrimento da parte técnica. Optou-se por dar maior liberdade aos atores em termos de movimentação na cena e improvisação dos diálogos, contrariamente aos projetos anteriores, onde a procura exaustiva pelos movimentos de câmara, enquadramentos e iluminação perfeitos acabou por prejudicar o filme.

Desta forma, na rodagem de “O Abafador” adotou-se o seguinte método de trabalho: antes da filmagem de cada cena foi realizado um ensaio no *set* com os atores para “balizar” a cena e definir os momentos chave. Posteriormente, a diretora de fotografia confirmava os ângulos e o posicionamento da câmara. A partir do momento em que se começava a filmar, o foco principal era garantir um equilíbrio entre as competências técnicas e o desgaste emocional e físico dos atores, garantindo que a cena cumpria todos os objetivos da narrativa.

The actor is exposed, vulnerable. The success of his contribution hinges on his ability and willingness to allow himself to be viewed without being able to view himself. This means he must surrender completely to feelings, impulses, and simple choices without knowing whether they are working or not. (...) He depends on the director to stand in for the audience and to tell him whether his efforts succeed (Weston, 1996, p. 20)

A cena em que Olívia contracena com o Pai e, posteriormente, a cena em que o seu falecimento é revelado por Vicente, foram particularmente complicadas devido à carga emocional envolvida. Estas foram as cenas onde se investiu mais tempo, pois são momentos chave da narrativa que contêm informações importantes para a criação de empatia e identificação do espectador com as personagens. Na primeira, o espectador fica a saber que o pai sofre de demência e que ambos vivem numa situação muito precária; na última, assistimos à dor de Olívia quando se apercebe da morte do pai e, apesar do seu objetivo ser libertar-se dele, não queria ter sido ela a matá-lo. Nesta cena, o espectador presencia também o primeiro gesto de compaixão de Vicente, que desde o início do filme demonstra

ser extremamente antissocial e emocionalmente desfasado da realidade, e neste momento de sofrimento coloca os braços à volta de Olívia para a consolar.

Tal como foi analisado em capítulos anteriores, a empatia não é proporcionada exclusivamente através de um exercício mental, onde as ações recrimináveis de uma personagem são desculpadas pela compreensão das suas motivações. O corpo dos atores em conjugação com a câmara também constitui uma fonte de empatia.

The empathy we experience with films shapes the way we understand them; and in turn, by focusing our critical attention on this empathy and the specific forms it takes, we gain a better understanding of the films themselves, whose meanings are conveyed not only through cognition and emotion but also through motion and physicality (Barker, 2009, p. 73 como citado em Gallese e Guerra, 2020, p. 145)

Segundo Gallese e Guerra (2020), um filme que exemplifica na perfeição esta capacidade do cinema de criar empatia através da expressão corporal é “Persona” de Ingmar Bergman. Para o autores. “(...) few films are so strongly linked to the physical expressivity of the body and the materiality of objects as Ingmar Bergman’s Persona (1966). He shows the human body metonymically through its essential components, the face, the hands” (Gallese e Guerra, 2020, p. 145). No livro “The Empathic Screen: Film and Neuroscience” (2020), os autores focam a sua investigação, não só na utilização de *close-ups*, mas especialmente na utilização de grandes planos das mãos e dos rostos.



Figura 16: *Stills* do filme “Persona” (1966) de Ingmar Bergman

A forma como os corpos se movem, recortados pela iluminação, transfere-lhes uma qualidade tátil que funciona como uma ponte entre o corpo dos atores e os espectadores, quebrando a barreira do ecrã. Segundo Gallese e Guerra, isto é especialmente notório quando a personagem olha diretamente para a câmara.

The bodies of the characters and the physical world in which they move are caressed by light, shadow, and backlighting, so the tactile, almost prehensile, gaze of the camera with which we as spectators identify, is almost inescapable. This gaze is frequently reciprocated by Alma, Elisabet, and the young boy: Staring into the lens, pointing their own camera, or their hands, at the movie camera, they look at us and their gaze touches us to such an extent that it transforms into a hand reaching out to the camera lens. (*ibidem*, p. 147)

Após o momento em que Vicente e Olívia se abraçam, Vicente afasta-se e sai de plano. Nesse momento, Olívia ocupa o centro do enquadramento e, à medida que a câmara recua, a personagem fica sozinha no quarto com o espectador, que é o único que está a par da causa da morte do pai. Enquanto a câmara se afasta lentamente, o espectador é confrontado com o sofrimento de Olívia e, ao mesmo tempo que é incentivado a empatizar com a sua dor, o público é desafiado a refletir sobre as motivações que levaram a personagem a agir desta forma.

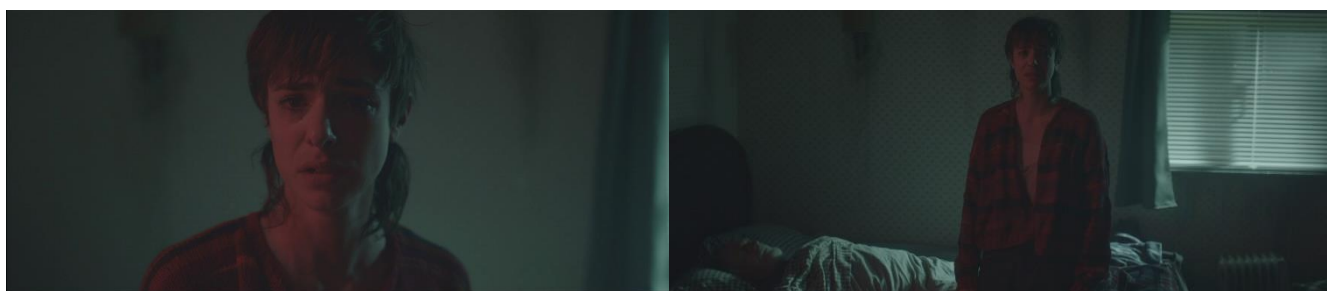


Figura 17: Olívia fica sozinha no quarto após a morte do pai

Para Gallese e Guerra (2020), em consonância com na visão de Bergman, não existe outro meio que nos permita chegar tão perto do rosto humano como o cinema: “cinema, to Bergman, is made for faces, for the affection/affectivity of close-ups (...) the possibility of drawing near to the human face is the primary originality and the distinctive quality of the cinema” (p. 148). Através do *close-up*, o cinema permite a invasão do espaço privado e provoca um nível de intimidade que cria uma reação no espectador, não só a nível psicológico como físico.

Close-ups are of great impact because they breach the conventions that regulate bodily limits and the commonly accepted distances. They induce a form of arousal that prepares the body for any given form of activity (touching, kissing, beating, preparing to go to bed, etc.) (Daniel Stern citado por Gallese e Guerra, 2020, p. 149)

Os autores defendem que os grandes planos aumentam as qualidades dos objetos, como por exemplo os detalhes anatômicos, as texturas, entre outros, de forma a privilegiar a “ressonância tátil” do espectador através da simulação incorporada (*ibidem*, pp. 150-151). Ou seja, esta qualidade tangível do cinema permite ao espectador sentir fisicamente o que observa no ecrã.

Na curta-metragem “O Abafador”, os *close-ups* são utilizados ao longo do filme nos momentos de maior tensão, de forma a diminuir a distância entre o público e as personagens. Desta forma, a sensação de empatia é estimulada pelo corpo dos atores, que leva o espectador a sentir a dor e o cansaço de Vicente e Olívia através da expressão corporal e a fragilidade do Pai através do rosto enrugado.



Figura 18: *Close ups* dos rostos das personagens do filme “O Abafador”

Para Gallese e Guerra (2020), para além do rosto, a filmagem aproximada das mãos, aumenta ainda mais a sensação de empatia do espectador. Os autores explicam que o tato desempenha um papel particularmente importante na interação do ser humano com o mundo que o rodeia e que, para além de ser o primeiro dos cinco sentidos a desenvolver-se, é também o único que está presente no corpo inteiro. O tato é indispensável nas interações sociais e facilita a comunicação não verbal das intenções e dos afetos. (*ibidem*, p. 158). Através do toque adquirimos informações sobre a consistência, a temperatura, as formas e as texturas, que ao evocarem memórias e sensações no espectador, oferecem ao cinema um sentido tátil. Segundo Gallese e Guerra (2020) o tato é o sentido que permite ao espectador sentir a “pele” do filme, tornando a experiência fílmica única e muito pessoal.

Touch is the sense that welds the spectator’s experience even more firmly to the “flesh” of the images and evokes sensations and memories that can be either congruent with the plot or perturbing, capable of implementing the multimodality of the filmic experience. (*ibidem*, p. 164)

No filme “O Abafador”, os *close-ups* das mãos marcam precisamente os momentos mais importantes da narrativa: Olívia empurra cuidadosamente a porta para observar o abafador e assiste ao homicídio; o pai de Olívia acaricia a mão da filha quando a reconhece durante um breve período de lucidez; Vicente toca no pulso do pai de Olívia e descobre que está morto; Vicente segura a lista dos clientes com a mão enquanto a folha arde.



Figura 19: *Close ups* das mãos das personagens do filme “O Abafador”

#### 4 - Conclusão

Tendo em consideração a análise desenvolvida, concluiu-se que as crises sociais e políticas estão na base do aparecimento de novos movimentos no cinema e, com isto, surgem também novas personagens que se afastam do padrão considerado clássico, como é o caso dos anti-heróis. Os protagonistas passam a apresentar falhas morais e têm atitudes controversas, por vezes mesmo criminosas, para alcançar os seus objetivos, no entanto, o espectador continua a torcer por elas. O facto dos anti-heróis serem imperfeitos e de se debaterem com as mesmas dificuldades que o espectador torna-os mais humanos e mais realistas, promovendo uma ligação mais forte com estas personagens, mesmo quando os valores de ambos não coincidem.

Observou-se ainda que a identificação se relaciona com a empatia e esta pode ser dividida em dois tipos: psicológica e física. A primeira engloba a compreensão das motivações das personagens que faz com que as suas falhas sejam mais facilmente aceites. Além disso, quando desenvolve uma relação afetiva com a personagem, o espectador desculpa as suas ações imorais com maior facilidade, da mesma forma que na vida real perdoamos mais rapidamente alguém que amamos. A estrutura narrativa também tem influência na criação de empatia,

uma vez que guia o público, apresentando o anti-herói como protagonista do filme. Graças à gramática narrativa que vai absorvendo desde criança, o espectador apoia o anti-herói e deseja que este alcance os seus objetivos, apesar das suas falhas morais. A empatia física permite aprofundar ainda mais a ligação do espectador com a personagem. Os neurónios-espelho presentes no nosso cérebro imitam as sensações que são observadas no ecrã e, desta forma, a teoria da simulação incorporada propõe que o espectador é capaz de sentir o mesmo que a personagem ficcional, expandindo as fronteiras da experiência fílmica.

Concluiu-se que determinadas técnicas de realização, nomeadamente em relação à direção de arte e aos enquadramentos, podem influenciar positivamente a criação de empatia e, consecutivamente, a identificação do espectador com personagens anti-heróis. Na curta-metragem “O Abafador”, os cenários e os figurinos ajudam a caracterizar a personagem e evidenciam as suas motivações. O espaço envolvente informa o espectador sobre a situação precária em que vivem as personagens e o peso que isso acarreta para a sua saúde mental e física, que os leva a tomar decisões desesperadas e moralmente questionáveis. A proximidade do espectador em relação à personagem pode também interferir com a sensação de empatia, sendo que quanto mais próxima, mais estimulante se torna para o espectador. Desta forma, os grandes planos têm uma forte relevância na intensidade das sensações criadas no espectador e, por consequência, na identificação com a personagem.

Por fim, concluiu-se que, durante a visualização do filme, o espectador é capaz de se identificar com personagens com valores diferentes dos seus e que a empatia promovida pelo cinema alerta para problemas sociais e permite ao espectador refletir sobre assuntos complexos, uma vez que está mais disponível para analisar outros pontos de vista. Tendo isto em consideração, podemos prever que, através do cinema, é possível alcançar uma mudança comportamental, mediante a consciencialização para os problemas que nos rodeiam e promover a tolerância. Por outro lado, tendo em conta todas as variáveis que podem interferir na experiência fílmica, não é possível comprovar que a empatia por personagens anti-heróis não contribui para a dessensibilização do espectador, que pode estar na base de comportamentos negativos.

Para investigações futuras, propõe-se uma análise focada no impacto que a violência presente nos meios audiovisuais pode ter no espectador e nos fatores de risco que potenciam o desenvolvimento de comportamentos violentos na vida real.

## 5 - Referências bibliográficas

Amato, S. A. (2016). Female Anti-Heroes in Contemporary Literature, Film, and Television. *Master Thesis*. Eastern Illinois University. Obtido de <https://thekeep.eiu.edu/theses/2481>

American Psychological Association. (1 de Novembro de 2013). *Violence in the media: Psychologists study potential harmful effects*. Obtido de American Psychological Association: <https://www.apa.org/topics/video-games/violence-harmful-effects>

Aumont, J. (2008). *O Cinema e a Encenação*. Lisboa: Edições Texto & Grafia, Lda.

Badt, K. (6 de Dezembro de 2017). *Mirror Neurons and Why We Love Cinema: A Conversation with Vittorio Gallese and Michele Guerra in Parma*. Obtido de Huffpost: [https://www.huffpost.com/entry/mirror-neurons-and-why-we\\_b\\_3239534](https://www.huffpost.com/entry/mirror-neurons-and-why-we_b_3239534)

Buckmaster, L. (14 de Agosto de 2017). How Bonnie and Clyde's final scene changed Hollywood. Obtido de BBC: <https://www.bbc.com/culture/article/20170814-how-bonnie-and-clydes-final-scene-changed-hollywood>

Calvisi, D. P., & Rich, W. R. (2013). *Story Maps: The films of Christopher Nolan*. Act Four Screenplays.

Complex, V. (2 de Outubro de 2021). *Julia Ducournau & Agathe Rousselle Talk 'Titane' And Violent Women In Cinema*. Obtido de Deadline: <https://deadline.com/2021/10/julia-ducournau-agathe-rousselle-talk-titane-1234847189/>

Cruz, R. A. (13 de Dezembro de 2012). Mutations and Metamorphoses: Body Horror is Biological. *Journal of Popular Film and Television*, pp. 160-168.

Don, M. D. (17 de Fevereiro de 2016). *Tobias Nölle: He's not acting Aloys; he is Aloys*. Obtido de Cineuropa: <https://cineuropa.org/en/interview/305417/>

Ducournau, J. (17 de Dezembro de 2021). "Titane" Sharon Stone Talks with Director Julia Ducournau. (S. Stone, Entrevistador) IndieWire. Obtido de <https://www.indiewire.com/video/sharon-stone-interviews-julia-ducournau-about-titane-1234684583/>

Ehrlich, D. (13 de Julho de 2021). *'Titane' Review: Julia Ducournau Follows 'Raw' with the Wildest Palme d'Or Winner Ever*. Obtido de Indiewire:

<https://www.indiewire.com/2021/07/titane-review-julia-ducournau-1234650972/>

Frazer, R., & Moyer-Gusé, E. (30 de Agosto de 2021). Engaging the Dark Side: Exploring Identification with Morally Complex Antagonists. *Mass Communication and Society*. Obtido de <https://www.tandfonline.com/doi/full/10.1080/15205436.2021.1968436>

Grodal, T., & Kramer, M. (Janeiro de 2010). *Empathy, Film, and the Brain*. Obtido de ResearchGate: <https://www.researchgate.net/publication/269827577>

Haustrate, G. (1991). *O Guia do Cinema: Iniciação à história e estética do Cinema* (Vol. 2). Lisboa: Editora Pergaminho, LDA.

Katz, S. D. (1991). *Film directing shot by shot: visualizing from concept to screen*. California: Michael Wiese Productions.

King, J. (15 de Fevereiro de 2022). *Julia Ducournau is challenging how we think about storytelling*. Obtido de Huck: <https://www.huckmag.com/art-and-culture/film-2/julia-ducournau-titane-raw-interview/>

Mccooy, M., Dunaway, E. P., & Keen, R. G. (Janeiro de 2012). *Rooting for the Bad Guy: Psychological Perspectives*. Obtido de ResearchGate: <https://www.researchgate.net/publication/260142449>

Paszkievicz, K. (2020). (2020). 'Tipped over, but still growing': Cruel Optimism and Queer Temporalities in The Florida Project. *Quarterly Review of Film and Video*. Obtido de <https://doi.org/10.1080/10509208.2020.1819731>

Rabiger, M. (2008). *Directing: Film Techniques and Aesthetics*. Oxford: Focal Press.

Rea, P. W., & Irving, D. K. (2010). *Producing and Directing The Short Film And Video*. Oxford: Focal Press.

Shafer, D., & Raney, A. (2012). Exploring How We Enjoy Antihero Narratives. *Journal of Communication*. doi:10.1111/j.1460-2466.2012.01682.x.

Weston, J. (1996). *Directing Actors: Creating Memorable Performances for Film and Television*. California: Michael Wiese Productions.

## 6 – Referências filmográficas

- Amirpour, A. L. (Realizador). (2014). A Girl Walks Home Alone At Night [Filme]. EUA: Say Ahh Productions com Logan Pictures
- Baker, S. (Realizador). (2017). The Florida Project [Filme]. EUA: A24
- Bergman, I. (Realizador). (1966). Persona [Filme]. Suécia: AB Svensk Filmindustri
- Coppola, F. (Realizador). (1972). The Godfather [Filme]. EUA: Paramount Pictures
- Cronenberg, D. (Realizador). (1996). Crash [Filme]. Canada: Alliance Communications
- Ducournau, J. (Realizador). (2021). Titane [Filme]. França: Kazak Productions
- Fincher, D. (Realizador). (1999). Fight Club [Filme]. EUA: Fox 2000 Pictures
- Fincher, D. (Realizador). (2014). Gone Girl [Filme]. EUA: Twentieth Century Fox
- Joon-ho, B. (Realizador). (2019). Parasite [Filme]. Coreia do Sul: CJ Entertainment
- Nölle, T. (Realizador). (2016). Aloys [Filme]. Suíça: Hugofilme com Schweizer Radio und Fernsehen
- Penn, A. (Realizador). (1967). Bonnie and Clyde [Filme]. EUA: Warner Bros./Seven Arts
- Postma, L. C. (Realizador). (1987). Long Live The New Flesh: The Films of David Cronenberg [Filme]. Reino Unido: Victor Solnicki Productions
- Sant, G. v. (Realizador). (2003). Elephant [Filme]. EUA: HBO Films com Fine Line Features
- Scott, R. (Realizador). (1982). Blade Runner [Filme]. EUA: Warner Bros. com The Ladd Company
- Sica, V. D. (Realizador). (1948). Ladri di Bicicletta [Filme]. Itália: Produzioni De Sica

## Anexos

### Anexo A - [Story map]

#### Story Map

**TÍTULO DO FILME:** O Abafador

**GÊNERO:** Drama

**DURAÇÃO:** 15 minutos

**PROTAGONISTA:** Vicente, 35 anos, pobre e solteiro.

**CARACTERIZAÇÃO/DEFEITO:** Abafador / Arrependido

**OBJECTIVO EXTERNO:** Fazer um último "abafamento"

**OBJECTIVO INTERNO:** Sentir-se amado

**PRINCIPAL CONFLITO DRAMÁTICO:** Olívia

**TEMA:** Eutanásia

**QUESTÃO DRAMÁTICA CENTRAL:** Conseguirá Vicente deixar a sua profissão?

**DESFECHO:** Depois de descobrir que Olívia matou acidentalmente o pai e que está livre da chantagem, Vicente sai da cidade no mesmo autocarro que Olívia.

**ARCO:** Vicente começa o filme como um fugitivo solitário determinado a deixar de "abafar" e termina de volta à sua "profissão" depois de conhecer Olívia.

**DESCRIÇÃO DA PERSONAGEM PRINCIPAL:**

Sem residência fixa, Vicente vive como um fugitivo. Tornou-se abafador após assistir ao sofrimento da mãe que morreu quando era novo. Passados 20 anos, esta escolha atormentou-o. Vicente transformou-se numa pessoa extremamente solitária, insegura e deprimida. Deseja assentar e encontrar alguém que o compreenda.

Anexo B - [Argumento]

O Abafador

By

Silvana Torricella

silvanatorricella@gmail.com  
914040012

EXT. RUA NOS SUBÚRBIOS - NOITE

Vicente, 30s, corre pelo meio da rua com uma mala de couro e um saco de plástico grande. O chão está molhado, os passeios estão cheios de sacos do lixo amontoados.

VICENTE (V.O)

Vou ter de cancelar o serviço. Vou estar fora do país.

Vicente olha para trás enquanto corre.

VICENTE (V.O)

Lamento muito.

Ouvimos o TELEFONE a desligar.

Vicente passa a correr pelas traseiras de um restaurante onde duas auxiliares de cozinha fumam sentadas na beira do passeio. Elas observam-no sem reação.

Ouvimos o som das TECLAS do telefone.

VICENTE (V.O)

Estou sim?

EXT. RUA NOS SUBÚRBIOS | CABINE TELEFÓNICA - NOITE

A luz fluorescente de uma cabine telefónica ilumina a rua. Vicente fala ao telefone.

VICENTE

Vou para fora uns tempos...

INT. CABINE TELEFÓNICA - NOITE

Os vidros estão embaciados. Vicente encosta-se ao vidro. Está exausto e deprimido. Passa a mão pelo rosto e ajeita o cabelo.

VICENTE

Não sei se volto... Não o posso ajudar.

Vicente desliga o telefone e olha para baixo. Na mão tem uma folha de papel com vários nomes e contactos. Ele risca o penúltimo nome. Agora sobra apenas um: "Afonso Lopes - 228527492"

Vicente coloca uma moeda e marca o número.

(CONTINUED)

CONTINUED:

2.

PEDRO (V.O)

Estou?

Vicente paralisa quando ouve a voz de um rapaz.

PEDRO (V.O)

Quem fala?

VICENTE

Posso falar com a tua mãe?

PEDRO (V.O)

Ela está ocupada agora.

VICENTE

Podes ir chamá-la?

PEDRO (V.O)

Ela saiu.

A chamada é desligada.

INT. QUARTO CLIENTE - NOITE

AFONSO LOPES, 75 , pálido e com dificuldade em respirar está deitado na cama rodeado pela FILHA, 45, que lhe segura a mão, e o neto PEDRO, 15, que olha fixamente para Vicente que está à sua frente.

Vicente levanta a cabeça e a filha olha para ele. Está cansada e tem os olhos vermelhos, tenta falar, mas não consegue.

A filha acena com a cabeça e o Vicente faz o mesmo. Ela pousa um envelope na mesa de cabeceira ao lado de várias caixas de medicamentos e caminha em direção à porta. Pára, volta atrás e puxa Pedro que está parado a olhar para Vicente. Saem do quarto.

Vicente aproxima o ouvido do rosto de Afonso para ouvir a respiração.

Vicente pára por uns momentos a olhar para o vazio e respira fundo.

Levanta cuidadosamente a cabeça de Afonso e pega na almofada.

INT. CORREDOR - NOITE

A mão de uma mulher aproxima-se da porta e pára.

OLÍVIA, 30s, observa assustada. O cabelo despenteado cobre um pequeno arranhão na cara e move-se consoante a respiração dela. Tem olheiras carregadas, parece que não dorme há dias.

INT. QUARTO CLIENTE - NOITE

Vicente pressiona a almofada contra a cara do homem sem olhar para ele.

INT. CORREDOR - NOITE

Olívia mexe-se ligeiramente e a porta RANGE.

INT. QUARTO CLIENTE - NOITE

Vicente olha para a porta e vê Olívia de relance quando ela se esconde.

O homem mexe-se ligeiramente e depois pára. Vicente levanta a almofada e olha para Afonso morto. Compõe-lhe o cabelo com as mãos a tremer e afasta-se.

Olha em volta assustado. Pega na mala e sai do quarto.

INT. CORREDOR - NOITE

Olívia espreita por trás da esquina enquanto segura um pijama e um saco de papel da farmácia.

EXT. RUA - NOITE

Olívia caminha apressada enquanto olha para os lados.

À frente Vicente caminha com o saco de plástico e a mala. Olha para trás e começa a andar mais rápido. Desce umas escadas que dão a acesso ao piso subterrâneo.

OLÍVIA

Espera!

Olívia dá uma corrida e desce as escadas atrás de Vicente.

## INT. GALERIA COMERCIAL SUBTERRÂNEA - NOITE

Vicente caminha ao longo de um corredor de lojas, muitas delas vazias. Atrás dele Olívia desce as escadas.

OLÍVIA  
Preciso de falar contigo!

Vicente olha para trás. Ignora-a e caminha ainda mais rápido.

Olívia tira o envelope do bolso.

OLÍVIA  
Espera, isto é teu!

Vicente olha para Olívia e pára.

Um Homem fecha o estabelecimento e cruza-se com Olívia e Vicente. Olha para eles desconfiado. Vicente sente-se observado e esconde a cara enquanto Olívia caminha até si.

Vicente estica a mão para pegar no envelope e Olívia afasta-o.

OLÍVIA  
Preciso da tua ajuda.

VICENTE  
Dá-me isso por favor.

OLÍVIA  
O meu pai está doente... cada dia que passa fica pior.

Vicente baixa o braço e começa a afastar-se. Olívia caminha atrás dele.

OLÍVIA  
Não suporto vê-lo a sofrer desta maneira.

VICENTE  
Não posso fazer nada.

OLÍVIA  
Porque não?

Olívia caminha mais rápido e fica lado a lado com Vicente.

OLÍVIA  
Chamo-me Olívia. Trabalho... trabalhava em casa do Sr. Lopes, cuidei dele nos últimos meses.

(CONTINUED)

CONTINUED:

5.

VICENTE

Não devias ter visto aquilo.

OLÍVIA

Eu não sei o que fazer, és a minha  
única esperança.

Olívia pára por uns momentos enquanto Vicente se afasta.

Uma lojista veste os manequins no interior de uma montra.

Olívia caminha rapidamente, puxa o braço de Vicente e pára à  
sua frente. Vicente deixa cair o saco.

OLÍVIA

Ou me ajudas ou toda a gente vai  
ficar a saber o que fizeste.

Vicente pára surpreendido.

VICENTE

Mas tu pensas que eu sou o quê?

OLÍVIA

Quero lá saber o que tu és ou  
deixas de ser. Aparece na Pensão  
Oásis, quarto 16.

Vicente olha em volta. A Lojista acompanha "disfarçadamente"  
a ação. Os manequins parecem olhar diretamente para ele.

Olívia volta a tocar-lhe o braço para o chamar a atenção.

OLÍVIA

Dá-me umas horas para me despedir.

Vicente olha incrédulo para Olívia. Ela larga-o e afasta-se.

Vicente olha novamente para trás e a lojista afasta-se da  
montra.

EXT. PENSÃO - NOITE

Num letreiro luminoso lê-se "Pensão Oásis"

Vicente caminha com os seus pertences ao longo de um  
edifício com várias portas e cruza-se com uma mulher, 50,  
encostada à parede a fumar.

Vicente olha para trás e ela começa a caminhar na direção  
dele.

(CONTINUED)

CONTINUED:

6.

Vicente passa pela porta 16 e pára. Olha para a chave que tem na mão com o número 17 e repara que a mulher se aproxima cada vez mais.

Avança para a próxima porta, põe a chave na fechadura, mas não consegue abrir a porta. Vicente passa a mão no rosto, já não consegue disfarçar o nervosismo.

A mulher cruza-se com ele e abraça o homem que ia ao seu encontro. Vicente observa-os enquanto se acalma. O casal entra no quarto ao lado.

Vicente abre finalmente a porta e entra.

INT. QUARTO VICENTE, PENSÃO - NOITE

Olha em volta e pousa o saco.

O quarto é antigo e simples: uma mesa de cabeceira com um telefone ao lado da cama, uma cómoda com um espelho por cima, uma cadeira e um aquecedor. O papel de parede está a descolar, há manchas de humidade e a lâmpada do tecto pisca repetidamente.

Olha-se ao espelho. Está com péssimo aspeto. Penteia o cabelo com as mãos, mas fica ainda pior.

Aproxima-se da parede que separa o quarto de Olívia e encosta o ouvido. Não se ouve nada para além da respiração de Vicente. Ele afasta-se e ouve-se um objeto pequeno a cair.

Vicente começa a ter dificuldade em respirar e alarga o colarinho com a mão.

Olha para cima, a luz está a incomodá-lo.

Tira a camisola, mas fica presa no pescoço. Quando finalmente a consegue tirar encosta-se à parede e tenta acalmar-se. Dobra a camisola.

A luz volta a piscar. Vicente sobe para a cadeira e tira a lâmpada do casquilho.

Deita-se no lado direito da cama de casal e pressiona a almofada contra a cara.

INT. QUARTO OLÍVIA, PENSÃO - NOITE

Alguém bate repetidamente contra a PORTA da casa de banho com violência.

O quarto está um caos. Nada é novo, há lixo e roupa espalhada pelo chão. Ao fundo há uma cama de solteiro e um cadeirão. Em cima da cómoda está um disco elétrico de campismo e alguns pratos empilhados ao lado.

Olívia desfaz comprimidos com a base de um copo. Deita-os numa chávena com chá e mexe até se dissolverem.

PAI (O.S)  
Deixem-me sair!

Olívia continua a mexer ignorando o barulho.

PAI (O.S)  
Abram a porta já!

Olívia pousa a chávena na mesa e abre a porta. PAI, 70, entra na sala.

PAI  
Esta não é a minha casa. Quem és tu?

OLÍVIA  
Pai, sou eu a Olívia, a tua filha. Fomos despejados da nossa casa porque não conseguíamos pagar a renda. Já estamos aqui há três meses.

Olívia aproxima-se do pai e tenta sentá-lo no sofá.

OLÍVIA  
Anda, senta-te.

O Pai empurra Olívia com violência.

PAI  
Achas que mandas em mim? Quem é que pensas que és?

Olívia tenta sentar o pai no sofá enquanto ele luta com ela para se libertar.

OLÍVIA  
Senta-te!

O Pai dá-lhe um estalo e Olívia parece nem sentir. Consegue finalmente sentá-lo e prende-lhe uma mão com um pano.

(CONTINUED)

CONTINUED:

8.

Enquanto Olívia tenta prender a outra mão, o Pai olha para o anel na mão dela e começa a acalmar-se. Pega na mão de Olívia e olha em volta como se estivesse perdido. Olívia põe a mão por cima da dele.

Olívia pega numa chávena, poussa-a na mesa à sua frente e despeja o resto de um pacote de bolachas num prato.

PAI

Quando é que vou para casa?

Olívia olha para ele. Não está zangada, apenas cansada.

PAI

(aponta para a chávena)

O que é isto?

OLÍVIA

É chá, bebe.

Olívia senta-se à frente dele e controla-se para não chorar. O pai pega na chávena e bebe.

INT. QUARTO VICENTE, PENSÃO - NOITE

Vicente está encolhido na cama. Ouvem-se RAPAZES a rir e VIDROS a partir.

Vicente afasta a almofada. Tem a cara molhada e os olhos vermelhos. Levanta-se desnorteado e veste a camisola.

INT. QUARTO OLÍVIA, PENSÃO - NOITE

Olívia olha-se ao espelho e mal se reconhece. Desaperta o casaco e começa a tirá-lo. Pára, volta a vesti-lo e observa-se.

Despe o casaco e atira-o para o chão.

Ouve VIDROS a partir no exterior e desvia a atenção do espelho.

EXT. PENSÃO - NOITE

Vicente caminha em direção a um grupo de quatro rapazes. Os rapazes apercebem-se e começam a fugir.

Vicente olha para trás confuso e não vê ninguém.

Vira-se novamente para eles e vê Pedro que o observa fixamente. Vicente pára.

(CONTINUED)

CONTINUED:

9.

RAPAZ 1  
Pedro, anda!

Um dos rapazes volta para trás e puxa Pedro.

Vicente está parado no meio do parque de estacionamento da pensão 'cercado' por prédios. Olha à volta, a mulher no quarto ao lado fuma um cigarro enquanto o observa.

MORADOR (O.S.)  
Pouco barulho!

Vicente olha para trás. As luzes dos prédios em redor começam a acender.

Vicente está ofegante, cabelo despenteado e roupa amarrotada. O mundo está desfocado e parece girar à sua volta.

Vicente ajoelha-se e tapa a cara com as mãos. Deixa-se cair e deita-se no chão. O mundo é demasiado BARULHENTO.

Olívia toca-lhe com o pé.

OLÍVIA  
O que é que estás a fazer?  
Levanta-te!

Vicente abre os olhos devagar na esperança de acordar de um pesadelo, mas é tudo real. Olívia tem o braço estendido para o ajudar.

Vicente levanta-se sozinho e caminha furioso até ao quarto. Olívia segue-o.

Tenta abrir a porta, mas está trancada. Abana-a com força, mas não adianta.

OLÍVIA  
Shhhh! Vais acordar a rua toda!

Olívia senta-se na cadeira em frente à porta do seu quarto.

Vicente encosta-se à parede e desliza até ao chão.

Olívia olha para Vicente que deixa cair a cabeça entre as pernas.

Vicente respira fundo para se acalmar. A rua volta a ficar silenciosa e as luzes das janelas começam a apagar-se aos poucos.

Olívia encolhe-se na cadeira e tenta aquecer as mãos.

(CONTINUED)

CONTINUED:

10.

(passado várias horas)

Os dois olham para o infinito.

Olívia treme de frio. Vicente olha para Olívia e os olhares deles cruzam-se.

Silêncio --

Vicente levanta-se e caminha até Olívia.

VICENTE  
Posso entrar?

Olívia levanta-se e abre a porta.

INT. QUARTO OLÍVIA, PENSÃO - NOITE

Vicente entra e Olívia fecha a porta.

Olívia pega em algumas roupas que estão penduradas numa corda no meio do quarto, revelando o resto da divisão degradada e desarrumada.

OLÍVIA  
É muito raro ter visitas.

VICENTE  
Não faz mal.

Olívia apanha as roupas e segura-as no braço de forma desajeitada.

VICENTE  
Vamos despachar isto.

Olívia pára a olhar para Vicente. Começa a duvidar da sua decisão, mas Vicente não lhe dá tempo para voltar atrás.

VICENTE  
Não tenho muito tempo.

Olívia acena com a cabeça e pouisa as roupas numa cadeira.

Vicente aproxima-se da cama onde está deitado o pai. Aproxima o rosto ao peito do Pai e põe a mão na almofada. Olívia olha para o lado.

Larga a almofada e pega no pulso do pai para sentir a pulsação. Pousa o braço e coloca dois dedos no lado direito do pescoço. Vicente olha para Olívia.

Olívia estranha o silêncio e olha para trás.

(CONTINUED)

CONTINUED:

11.

OLÍVIA  
O que é que se passa?

VICENTE  
Não sinto o pulso.

Olívia afasta-se.

OLÍVIA  
O quê?  
Não, não é possível.

Olívia aproxima-se da cama e abana o pai, mas ele não reage.

OLÍVIA  
Pai!

Olívia entra em pânico e começa a chorar. Vicente olha para ela confuso e faz-lhe uma festa no ombro.

VICENTE  
Lamento muito.

Olívia abraça-o. Hesitante, Vicente coloca os braços à volta dela.

silêncio --

Ele não a quer largar, mas não sabe o que fazer.

VICENTE  
Acho que já não precisas de mim...  
Tenho de ir.

Vicente afasta-se de Olívia que fica a chorar de costas.

Pára e olha em redor, está incomodado com o estado da casa. Pega num vestido amarrotado e dobra-o.

Olívia observa Vicente enquanto chora sem fazer barulho.

Vicente apanha uma blusa do chão e pendura-a na cadeira. Pega outra camisa de homem e repara numa mancha ainda húmida. Pousa a camisa e olha para a corda onde estão penduradas várias roupas de homem.

Olívia aproxima-se de Vicente que está de costas.

Ele passa o dedo na mesa junto ao frasco de comprimidos e repara no pó branco.

Olívia congela.

Vicente pega no frasco e olha para trás.

(CONTINUED)

CONTINUED:

12.

VICENTE  
O que é que tu fizeste?

OLÍVIA  
Nada.

VICENTE  
Porque é que fizeste isto?

OLÍVIA  
Eu não fiz nada.

VICENTE  
Tentaste enganar-me?

Olívia chora.

OLÍVIA  
Foi um acidente... Eu só queria que  
ele adormecesse.

Silêncio --

Vicente desvia o olhar de Olívia e vê o envelope com o dinheiro em cima da mesa. Sai do quarto e deixa a porta aberta.

Olívia fica sozinha no meio do quarto.

EXT. RUA DESERTA - NOITE

Vicente caminha com as duas malas ao longo da rua. Um autocarro aproxima-se por trás de Vicente e passa por ele.

VICENTE  
Ei! Espere!

Vicente começa a correr, mas rapidamente percebe que não tem qualquer hipótese.

EXT. PARAGEM AUTOCARRO - NOITE

Vicente chega à paragem e olha para os horários do autocarro. Olha para cima e suspira.

Vicente senta-se na beira do passeio, põe a mão no bolso e tira um monte de moedas e um papel amassado. Ele conta as moedas e depois estica o papel com os nomes riscados. Observa-o com atenção.

Tira um isqueiro do bolso e queima o papel. O vento afasta as cinzas e pequenas faúlhas brilham no escuro.

(CONTINUED)

CONTINUED:

13.

CORTA PARA:

Ouvimos as PORTAS do autocarro a abrir.

Vicente entra no autocarro.

INT. AUTOCARRO - NOITE

Vicente entrega as moedas ao MOTORISTA, senta-se num dos primeiros lugares e encosta a cabeça no vidro.

Três pessoas entram no autocarro, as portas fecham e o autocarro começa a andar.

As luzes do exterior refletem na janela.

EXT. PARAGEM AUTOCARRO - NOITE

Olívia corre pelo meio da rua com duas malas na mão. O chão está molhado, os passeios estão cheios de sacos do lixo amontoados.

Olívia aproxima-se do autocarro em andamento e bate no vidro. O motorista pára e Olívia entra pela porta de trás.

Caminha até ao fundo e encosta-se ao vidro junto à porta traseira.

INT. AUTOCARRO - MADRUGADA

O ar está saturado, os vidros estão embaciados. Os passageiros estão cansados, alguns dormem encostados às janelas.

A respiração ofegante de Olívia sobrepõem-se a tudo o resto. Ela pousa os sacos no chão e desaperta o casaco enquanto olha para o exterior.

Olha novamente para a frente e de repente sustém a respiração.

Uns metros à frente, Vicente vira-se e olha para trás por cima do banco. O seu olhar cruza-se com o da Olívia.

Ele parece mais novo, despreocupado, mas com olhos tristes. Levanta-se e caminha na direção dela com a mesma confiança de quem já não tem nada a perder.

FADE TO BLACK

Anexo C - [Moodboard]



"18" de Akira Asakura



Tom Wood



"Red Road" de Andrea Arnold, 2006



"Aloys" de Tobias Nolle, 2016



"Aloys" de Tobias Nolle, 2016

"Red Road" de Andrea Arnold, 2006



"Aloys" de Tobias Nolle, 2016



"Aloys" de Tobias Nolle, 2016



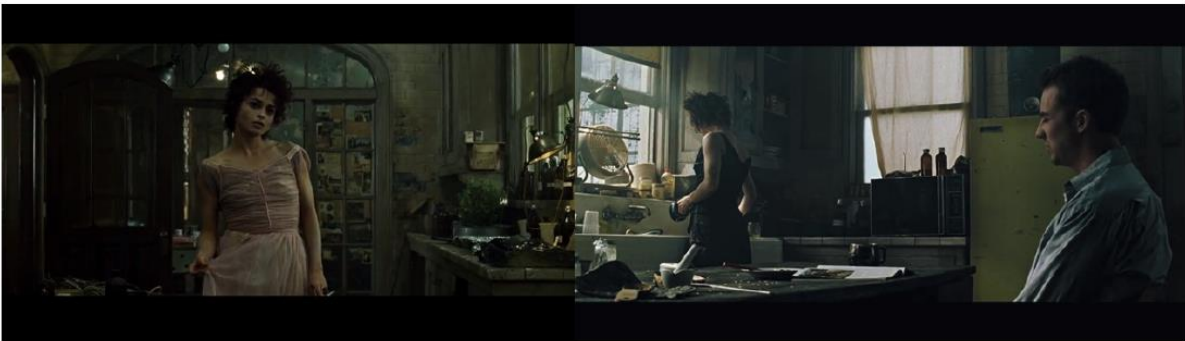
Paolo Barretta

Even Shift

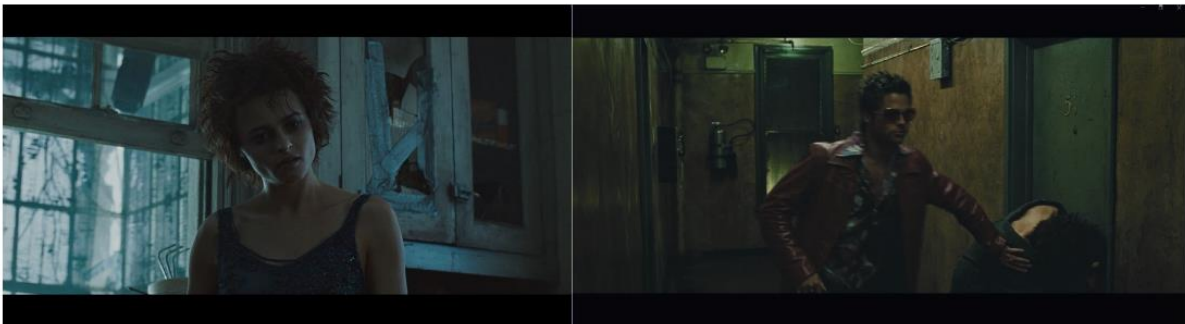
"The Monuments Men" de George Clooney, 2014



"Fight Club" de David Fincher, 1999



"Fight Club" de David Fincher, 1999



"Fight Club" de David Fincher, 1999