

INSTITUTO POLITÉCNICO DE LISBOA  
ESCOLA SUPERIOR DE TEATRO E CINEMA



**“A TERCEIRA EXPEDIÇÃO A MARTE”**  
**MONTAGEM E PERCEÇÃO DA *INQUIETANTE ESTRANHEZA* NO CINEMA**

TRABALHO DE PROJETO

MESTRADO EM DESENVOLVIMENTO DE PROJETO CINEMATOGRAFICO  
- ESPECIALIZAÇÃO EM TECNOLOGIAS DA PÓS-PRODUÇÃO

**Tiago André Silva Pereira**

Lisboa, Setembro/2019

INSTITUTO POLITÉCNICO DE LISBOA  
ESCOLA SUPERIOR DE TEATRO E CINEMA

## **TRABALHO DE PROJETO**

**Tiago André Silva Pereira**

MESTRADO EM DESENVOLVIMENTO DE PROJETO CINEMATOGRAFICO  
- ESPECIALIZAÇÃO EM TÉCNOLOGIAS PÓS-PRODUÇÃO

Trabalho de Projeto submetido à Escola Superior de Teatro e Cinema para cumprimento dos requisitos necessários à obtenção do grau de Mestre em Desenvolvimento de Projeto Cinematográfico - especialização em Pós-Produção, realizado sob a orientação científica da Professora Manuela Viegas, professora-adjunta da área de Montagem.

Lisboa, Setembro/2019

# Índice

Resumo	1
1. Introdução .....	1
2. Montagem e produção d sentido no cinema .....	3
2.1 O conceito de montagem .....	3
2.2 Fundamentos da montagem .....	3
2.3 Técnicas de montagem .....	5
3. A Inquietante Estranheza .....	5
3.1 Origens da expressão ‘inquietante estranheza’ .....	5
3.2 Análise do conceito .....	6
3.3 A inquietante estranheza no cinema. Um caso prático .....	8
4. A Percepção no Cinema .....	9
4.1 Montagem e Percepção .....	9
4.2 Bases práticas da percepção. Experiências ao longo da história do cinema	9
4.3 Estudos da percepção .....	11
5. O Projecto “A Terceira Expedição a Marte” .....	14
5.1 Adaptação e escrita do Guião .....	14
5.2 Décors .....	15
5.3 Actores e caracterização .....	16
5.4 Concepção dos planos e rodagem .....	16
5.5 Equipamento usado .....	17
5.6 Montagem .....	17
6. Conclusão .....	19
7. Bibliografia .....	20
8. Anexos 1 .....	22
9. Anexo 2 .....	24
10. Anexo 3 .....	40
11. Anexo 4 .....	42

## **Resumo**

Este trabalho de projecto visa abordar essencialmente a noção de Montagem cinematográfica do ponto de vista da Percepção, quer dizer dos efeitos e afectos que podem nascer a partir da forma do filme, da articulação dos planos e da construção do ritmo. Põe-se a questão mais geral da produção do sentido no cinema e do contributo dado pela montagem.

Para a elaboração do filme, que constitui o eixo principal do Projecto, e tratando-se de uma ficção optámos por trazer o tema da *Inquietante Estranheza*, tentando perceber como pode esse sentimento peculiar ser traduzido cinematograficamente.

**Palavras-chave:** Percepção, *Inquietante Estranheza*, Montagem Cinematográfica.

## **Abstract**

This project aims to study essentially the notion of cinematic editing from the point of view of perception, that is, the effects and affects that can be born from the form of the film itself, the articulation of the recorded frame and the construction of rythm. The analisis is about the role of the production of sense in cinema and the contribution that the editing part has in a film. For the elaboration of the film, which constitutes the main axis of the project, and being a fiction we decided to talk about the theme *The Uncanny* and how it can be translated in a cinematic form was chosen as the principal theme to develop.

**Key words:** Perception, The Uncanny, Cinematic Cditing

## 1. Introdução

Esta dissertação visa descobrir e analisar as várias vertentes da problemática da montagem relacionada com o aspecto do sentimento da *inquietante estranheza* numa obra cinematográfica, como igualmente estudar o contributo da montagem para a criação do sentido no cinema, os seus limites, valências e virtudes.

Sendo a inquietante estranheza um sentimento não muito frequente no seu uso em obras cinematográficas ficámos decididos a abordar esse sentimento ligado à montagem no próprio filme.

Iremos basear-nos no texto “Das Unheimlich” de Sigmund Freud para levantarmos o problema da montagem em articulação com a percepção da *inquietante estranheza*. A hipótese é que as dimensões da montagem relacionadas com a construção espacial e temporal narrativas, bem como a definição gráfica e rítmica do filme, podem potenciar a experiência de um sentimento tão preciso e concreto como o referido.

É um sentimento que dificilmente se consegue identificar com clareza, pelas suas componentes paradoxais entre algo que é familiar e ao mesmo tempo estranho e também pela ligação freudiana às memórias recalcadas da infância, e que, quanto à sua manifestação no cinema, necessita do conhecimento do contexto narrativo global do filme.

Colocam-se algumas questões como as seguintes:

- (1) Existe uma maneira de captar as imagens para realçar esse sentimento? Há elementos de *mise-en-scène* que o podem produzir automaticamente?
- (2) A *inquietante estranheza* está apenas no contexto ligado à história da personagem que a está a viver?
- (3) Qual seria a cor, o ambiente, a música, a narrativa que descreve da melhor maneira este sentimento de medo e familiaridade em simultâneo? E que soluções de montagem procurar para o efeito?

Foi necessário aprofundar a questão da percepção, a sua história, e analisar alguns dos seus aspectos e experiências realizadas, tentando a partir desse estudo compreender a experiência do espectador do cinema.

Para a parte prática do nosso projecto foi produzido um filme, procedendo-se à sua escrita, realização e montagem. O filme partiu de uma adaptação de uma das histórias sobre o planeta Marte de Ray Bradbury no seu célebre livro de 1950, *As Crónicas Marcianas*.

O capítulo escolhido foi “A Terceira Expedição”. Foi escolhido por narrar um reencontro fantástico de pessoas que não era suposto encontrarem-se de novo, constituindo, no terreno da ficção científica, um exemplo de aplicação do conceito freudiano. A sua transposição em imagens e sons filmicos foi o objectivo principal deste projecto, tendo sido necessário proceder-se à escrita de uma sinopse e à elaboração do guião de adaptação da história. Este, não imprescindível para o tema da dissertação, destinou-se a fazer a ponte entre os vários aspectos: o texto original, os conceitos estudados sobre a percepção, o conceito de *inquietante estranheza* e por fim a concepção da montagem.

Após a leitura de *As Crónicas Marcianas* de Ray Bradbury e tendo analisado várias vezes os capítulos do livro que têm o formato de histórias curtas, optámos por uma das *shortstories* que vai na direcção do que procurávamos e respondia ao nosso fascínio por obras mais invulgares.

O capítulo em si fala da inquietante estranheza que John Black vive quando chega a Marte e se depara com um fenómeno que de algum modo parece reproduzir aquele que Freud descreve como sendo uma memória recalcada do passado, e que Bradbury ilustra através do reaparecimento de um ente querido morto há muito.

## **2. Montagem e produção de sentido no cinema**

Para melhor entender o processo de montagem, para sermos capazes de montar e editar o nosso projecto, vamos primeiro começar por definir o conceito da montagem e as suas origens.

### **2.1 O conceito de montagem**

Em primeiro lugar existem dois termos que poderemos utilizar para a junção e modificação de planos para realizar um filme. O termo montagem é referente à junção entre planos, à sua organização e duração, sendo que o termo edição engloba uma outra vertente que é a de manipular a imagem desses planos.

No cinema, a edição consiste em cortar, ajustar o tempo, expandir ou diminuir o tempo, sobrepor planos, reverter o seu tempo, entre outras coisas, a edição, portanto, sendo um termo mais recente, é uma prática quase tão antiga como a montagem na história do cinema.

A montagem começou a existir a partir do momento em que os filmes passaram a não ser apenas planos singulares, como forma de tornar possível o acto de criação de uma narrativa. Do ponto de vista do gesto prático a montagem consiste em escolher, ordenar e medir a duração dos planos. Jogar organicamente com as escalas, os ritmos, as alternâncias e os paralelismos. Construir uma unidade de sentido quer por meio da construção de uma narrativa quer pela via discursiva.<sup>1</sup> Antes de tratarmos da questão da produção de sentido no cinema através da montagem de várias imagens e o que estas significam, vamos olhar primeiramente para os irmãos Lumière.

### **2.2 Fundamentos da montagem**

Os irmãos Lumière, foi por onde tudo começou. Os primeiros filmes ou “vistas fotográficas animadas”, como estes os chamavam, tinham uma duração curta e eram planos de câmara estática. Aquilo a que chamamos de início de montagem começou pouco depois com Louis Lumière no filme “Démolition d’un mur” de 1896. Este fez a experiência de rodar

---

<sup>1</sup> David Bordwell & Kristin Thompson, **Film Art: An Introduction. 8th ed. 2008**

a película ao contrário e assim ver o filme de trás para a frente. Aqui visionamos pela primeira vez a intenção de construção de um novo sentido num filme.

George Méliès, cineasta e ilusionista francês da época que começou as suas obras em 1896, é visto como o homem que inventou a manipulação das imagens. Ao filmar um dos seus filmes a sua câmara encravou e Méliès viu a possibilidade que existia de conseguir obter efeitos a partir da película em si. Esta descoberta deu a Méliès a capacidade de construir e modificar o sentido do próprio filme.<sup>2</sup> Edwin Porter e David Griffith vão depois introduzir bases de continuidade cinematográfica. A continuidade entre os planos mostra uma acção verosímil onde é dado ao espectador uma transição “natural” e “invisível” entre cortes. O espectador fica com uma noção do filme como sendo o fluxo do mundo da história “real”.

Particularmente para o nosso projecto irá ser importante o aspecto da continuidade. Para além da necessária mudança de décors, existe uma barreira que irá ter de ser quebrada, que é a da *inquietante estranheza* sentida ao longo o filme.

Griffith revolucionou a linguagem cinematográfica levando as imagens a exprimirem articuladamente conteúdos dramáticos subtis e complexos. As técnicas usadas nesses anos do início do século passado ainda hoje são utilizadas no cinema, ajudando a realçar a continuidade, como a regra do eixo dos 180 graus, o *raccord* de olhar, os pontos de vista subjectivos, ou realçando e modelando a emoção através de movimentos de câmara, montagens alternadas ou paralelas ou jogos de ordenação temporal invertida.

Recorrendo mais uma vez a Bordwell e Thompson:

‘The purpose of the [continuity editing] system is to tell a story coherently and clearly, to map out the chain of characters' actions in an undistracting way. Thus editing, supported by specific strategies of cinematography and mise-en-scene, is used to ensure narrative continuity..... to create a smooth flow from shot to shot’.<sup>3</sup>

---

<sup>2</sup> David Cook, *A History of Narrative Film 4th ed.* 1996

<sup>3</sup> David Bordwell & Kristin Thompson, *idem*

### 2.3 Técnicas de montagem

Sergei Eisenstein, realizador importante para a história da montagem, estudou as técnicas de montagem de Griffith que davam ênfase ao corte para construir o mundo e o ambiente da história. Porém, era fora da narrativa que Eisenstein procurava o sentido do filme.

O seu trabalho reflete sobre a forma e o ritmo interno dos planos e a transmissão da sua emoção, para além da elaboração de um discurso que ocorre com a justaposição das imagens certas, muitas vezes usando a metáfora visual. O pensamento a transmitir é um pensamento sensorial. Foi encontrando designações para os seus métodos de construção do sentido, como a montagem rítmica e harmónica e aprofundou igualmente a montagem intelectual e estética que assenta na colisão entre imagens criando assim um novo sentido.<sup>4</sup>

A montagem não é apenas uma técnica que visa cortar e colar planos mas é um acto complexo e criativo, ligado intrinsecamente à estética, narrativa e linguagem do filme. Neste projecto filmico optámos por uma forma de montagem narrativa de continuidade, incluindo *jumpcuts*, elipses e falsos *raccords*.

Desta forma, procuramos dar a possibilidade de, não só prender o espectador à narrativa, como também descolá-lo da realidade, tendo sempre algum elemento de estranheza ou de surrealismo à mistura, fazendo com que ele consiga pressentir que algo de estranho está a acontecer.

## 3. A Inquietante Estranheza

Sigmund Freud nos seus estudos sobre o inconsciente propôs e escreveu sobre a noção de “Das Unheimlich”. Analisando o trabalho de Ernst Jentsch, psiquiatra e escritor, Freud destaca a dificuldade da compreensão por parte da maioria das pessoas em relação a este sentimento que aqui optámos por traduzir por *inquietante estranheza*.

---

<sup>4</sup>Sergei Eisenstein, *Film Form: Essays in Film Theory* 1949/1977

Para compreender essa noção vamos começar por ver quais as origens da própria palavra, e traçar o caminho das sua etimologia.

### 3.1 Origens da expressão ‘inquietante estranheza’

Começando pelo alemão original, a palavra *Unheimlich* é o oposto de *heimlich*. *Heimlich* significa familiar, ou “o que é de casa”, *unheimlich* será o oposto, remetendo-nos para a conclusão da palavra *Unheimlich* significar medo juntamente com algo que pode despertar em nós uma sensação de desconforto e inquietação. Remete-nos igualmente para o significado de estranheza, por ser um sentimento que é, em si mesmo, dificilmente entendido ou explicado.<sup>5</sup>

Português	Assustador, estranho. Inquietante estranheza.
Inglês	The Uncanny
Espanhol	Sospechoso, de mal agüero, lúgubre, siniestro
Francês	Effrayant, étrange. Inquiétante Étrangeté.
Latim	Saltem de infausto
Arábico e Hebreu	Demoníaco, horrível.

Quadro 1 - Traduções de Inquietante Estranheza

### 3.2 Análise do conceito

Em termos de psicanálise, este termo é usado sempre ligado a sentimentos negativos de medo e desconforto relacionados com algo que nos é conhecido ou familiar, que se manifestam como uma reminiscência do passado não consciente, com origem em algo de recalado no inconsciente. Podemos entender melhor este termo considerando-o como algo

---

<sup>5</sup> O livro usado foi *Complete Psychological Works Of Sigmund Freud*, A versão em inglês traduzida por James Strachey

que é experienciado, que é da ordem da experiência. Temos por exemplo a inquietação que alguns sentem quando vêem animais embalsamados, ou robôs humanóides.

*Uncanny effect is produced by effacing the distinction between imagination and reality  
(...) When an inanimate object becomes too much like an animate one.* <sup>6</sup>

Quando um objecto inanimado demonstra sinais de um objecto com vida isso cria um efeito de *inquietante estranheza*.

No seu estudo, Freud afirma que para a maior parte das pessoas uma das representações mais fortes do sentimento de *inquietante estranheza* é o “*double*”, ou seja, a “*repetição*”. Em ‘The Uncanny’ surge esta nota sobre este efeito:

‘The connections the ‘double’ has with reflections in mirrors, with shadows, guardian spirits, with the belief in the soul and the fear of death.’ <sup>7</sup>

O efeito da repetição está, pois ligado directamente com o medo humano da morte. Freud acredita ser uma resposta directa do corpo de se autopreservar contra a extinção e que pode ser manifestada muitas vezes em sonhos. Em ambos, sonhos e realidade, a repetição produz o efeito de *inquietante estranheza* por sobrepor ao humano um sentido de imortalidade, tornando menos focada a linha entre animado e inanimado, vivo e morto, real e falso. Esta duplicidade tem correspondências com a indefinição entre familiar e não familiar da noção inquietante estranheza.

---

<sup>6</sup> ‘The Uncanny’, *idem*

<sup>7</sup> ‘The Uncanny’, *idem*

### 3.3 A inquietante estranheza no cinema. Um caso prático

Um exemplo de filme onde esta experiência se torna evidente é o filme “Solaris” de Tarkovsky.

Indiscutivelmente um clássico no domínio da ficção científica, o filme é baseado no livro de Stanislaw Lem, com o mesmo título. As questões centrais do filme são a da filosofia da mente, da personalidade e do sofrimento. “Solaris” foi um veículo para explorar experiências mentais remanescentes da ficção científica.

É a história de Kris Kelvin, psiquiatra que é enviado para uma estação espacial que orbita Solaris, onde Khari, mulher de Kris Kelvin, que se havia suicidado há anos atrás, aparece misteriosamente. Este, tentando compreender o fenómeno, descobre que Solaris tem poderes telepáticos que penetram os pensamentos dos humanos e os tornam reais e, portanto, as pessoas que a tripulação vê são meras memórias e interpretações autobiográficas. Aqui se evidencia o conceito do *Umheimlich* como a repetição e a diferença entre a imaginação e realidade do acontecimento. As próprias memórias da esposa são memórias do próprio Kelvin e, portanto, são memórias emprestadas. Mas não são apenas isso, são uma cadeia de memórias sobrepostas que constituem uma expansão da personalidade da sua esposa.

Inicialmente Kelvin tem suspeitas de Khari, a sua esposa, mas ao longo do tempo, esta consegue convencê-lo da sua personalidade. Assim o enigmático conjunto de sentimentos por Khari, que é a criação de Solaris, espelha a complexidade da sua personalidade. Por fim, após Khari ter tentado o suicídio, Kelvin declara “tinhas semelhanças com a Khari, mas agora és tu e não é ela a verdadeira Khari.”

Sendo este filme do domínio da ficção científica, demonstra com clareza o sentimento da *inquietante estranheza*, tanto pela percepção complexa vivida inicial que é de medo e estranheza, como da familiaridade que a personagem vai ganhando ao longo da história e a sua aceitação consciente da mentira que lhe é apresentada.

Transpondo esta análise para o nosso projecto, consegue-se notar uma linha de igualdade narrativa nas duas histórias. Esta de Tarkovsky é uma história de amor, onde um familiar volta dos mortos, e na “A Terceira Expedição” de Ray Bradbury é igualmente um reencontro de familiares perdidos.

## 4. A Percepção no Cinema

No aspecto da realização, desde os filmes do cinema “clássico” narrativo de Griffith que pouco ou nada mudou na forma de contar histórias. Já no cinema de autor, por exemplo, consegue-se ver uma diferença na forma de racionalizar a percepção, tanto do espectador como do ponto de vista do narrador.

Para o nosso enfoque do projecto da percepção ligada à montagem, será primeiramente importante compreender como a percepção liga à montagem.

### 4.1 Montagem e Percepção

Existem técnicas e regras usadas para conseguir montar um filme para que este cumpra o objectivo pretendido de uma forma clara. Uma técnica existe exactamente com esse propósito, para poder ser repetível, e clara. Porém, o que não é claro, é a razão pela qual isso acontece. Como é que cognitivamente um espectador de uma obra cinematográfica, entende a junção de dois planos, como é que liga a sequência desses planos, cenas, flashbacks, retrospectivas, elipses, etc.

A percepção no cinema refere-se aos processos de observar cenas, eventos e narrativas que estão presentes na montagem de imagens em movimento. Na vida real, a percepção funciona de uma forma diferente.

### 4.2 Bases práticas da percepção. Experiências ao longo da história do cinema

Para melhor entender o funcionamento do sistema de percepção entre realidade e uma obra fílmica o primeiro ponto para que devemos referir é a ilusão de movimento.

O filme é apresentado em séries de imagens paradas, conhecidas como imagens ou *frames*, numa velocidade de 24 imagens por segundo. Apesar do espectador não conseguir distinguir, essas imagens não têm movimento. São imagens sucessivas que apresentadas de uma forma contínua são experienciadas em movimento.

Os dois fenómenos que contribuem para esta experiência são a persistência retiniana e a *apparent motion*.

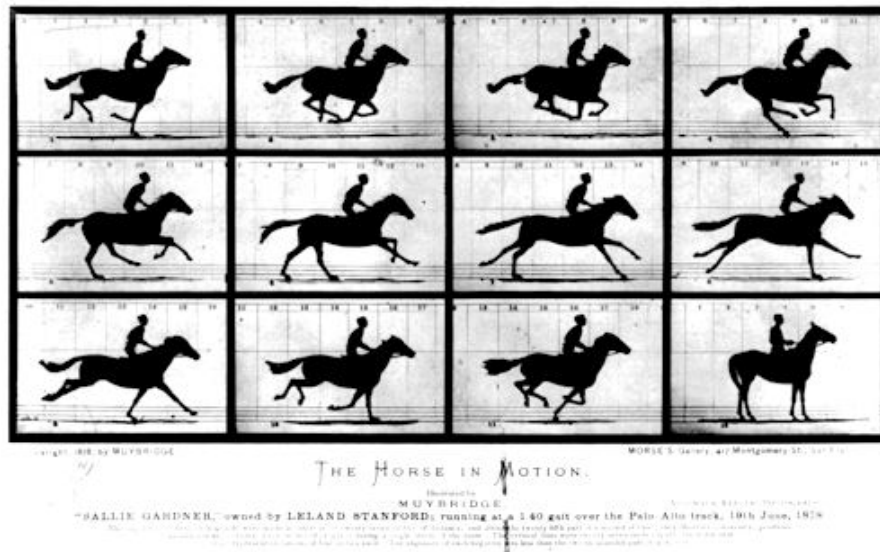


Figura 1 - *The Horse in Motion* by Edward Muybridge.

Uma das primeiras experiências conhecidas ao homem de *apparent motion* foi conduzida por Edward Muybridge no dia 19 de Junho de 1878. Nesta experiência este tentava perceber se o cavalo ficaria com as quatro patas no ar em algum ponto durante a sua corrida. O que foi confirmado. Muybridge colocou uma série de 24 câmeras fotográficas com uma distância específica entre elas ao longo do percurso do cavalo.

Após a sua descoberta, inventou o Zoopraxiscópio. Este dispositivo exibia imagens paradas de uma forma animada girando uma manivela.



Figura 2 - A “*apparent motion*” designa-se por imagens semelhantes com alguma continuidade de espaço entre elas passarem pelo mesmo espaço a uma velocidade elevada.

A persistência retiniana é conhecida desde da época dos egípcios e é definida como sendo ‘a capacidade que a retina possui para reter a imagem de um objecto por cerca de 1/20 a

1/5 segundos após o seu desaparecimento do campo de visão, ou seja, durante a fracção de segundo em que a imagem permanece na retina’<sup>8</sup> A persistência retiniana “enche” o espaço preto entre as imagens apresentadas. A junção dos dois fenómenos, ou seja, com a apresentação de imagens em continuidade no espaço e com a nossa capacidade da retina de criar persistência retiniana, caso não haja alterações muito significativas entre as imagens apresentadas, resulta numa experiência sensorial de filme que é idêntica à da vida real.

### **4.3 Estudos da percepção**

Num filme, a ilusão de continuidade na montagem dá-se quando o espectador tem uma percepção de continuidade apesar da alteração constante entre pontos de vista. As diferenças entre a percepção psicológica da continuidade e da descontinuidade espaço-temporal da nossa visão foi analisada por Hugo Münsterberg em 1916.

A teoria de Münsterberg é de que essas repentinas e sucessivas quebras de ponto de vista ou de plano apresentado ao espectador são aceitáveis devido a existir a possibilidade do espectador observar a mesma cena na vida real. Se a função da montagem é criar uma mudança na atenção do espectador, o espectador tem de ser capaz de antecipar a mudança de ponto de vista. A antecipação do espectador do ponto de vista pode acontecer com alguma motivação dentro da cena, o que pode resultar numa percepção menos evidente do corte entre os planos.

Quando um espectador observa uma cena na vida real a sua atenção cai sempre prioritariamente em pessoas e essas pessoas são seguidas com o olhar ao longo da cena. Este fenómeno natural, ou sincronismo de atenção, ajuda na montagem na antecipação do olhar do espectador para conseguir ir ao encontro das suas mudanças de atenção constantes.<sup>9</sup>

Mais recentemente, Uri Hasson gravou a actividade neurológica através de neuroimagem enquanto espectadores assistiam a filmes. Foi descoberto que existe uma sincronização enorme em regiões do cérebro que são responsáveis por compreensão da linguagem, emoção

---

<sup>8</sup> Peter Mark Roget, referido pela primeira vez na Royal Society of London em 1824

<sup>9</sup> Hugo Munsterberg, **The Photoplay: A Psychological Study and Other Writings** 1930

e percepção do rosto. Estes dados demonstram que existe uma consistência grande na percepção que cada um de nós processa cenas de um filme.

Um dos últimos factores da percepção é a construção perceptual do espaço. Como mencionado anteriormente, na montagem clássica do cinema existem benefícios de raciocínio lógicos, estipulados por regras, como a regra dos 180 graus, que dita que quando uma cena é filmada todos os planos devem ser filmados do mesmo lado do eixo da acção. Se quebrado esse eixo acredita-se confundir o espectador e causar desorientação.

Esta teoria foi provada parcialmente em experiências conduzidas por Uta Frith e Jocelyn Robson. Estas apresentaram filmes a crianças, uns com e outros sem os eixos quebrados e a conclusão foi que as crianças conseguiram reconstruir mais facilmente o filme quando o eixo da acção não tinha sido quebrado.<sup>10</sup> A quebra do eixo de acção e a sua desorientação acontece pela incapacidade de o espectador construir representações coerentes do espaço pela falta de pontos de aderência e de referência, como são as características do fundo dos planos. Essas referências são usadas para identificar a relação entre os planos apresentados. Quebrar o eixo também corta a antecipação da visão em relação à direcção de objectos no ecrã. Com os estudos praticados, existem, porém, provas recentes que questionam a forma como nós observamos os detalhes de um filme.

Dan Levin e Dan Simons mostraram a espectadores um filme no qual existe uma conversa de duas mulheres sentadas frente a frente numa mesa. Em cada corte existente, algo no plano muda, portanto acontece uma quebra de continuidade mas noventa por cento dos participantes do estudo não notaram diferença alguma.

Em outro estudo um homem levanta-se da sua secretária e sai para fora do plano. Quando entra novamente no plano, é outra pessoa, vestida de uma forma diferente. Sessenta e seis por cento dos participantes não notaram a mudança nem de roupa nem a diferença do actor.

As conclusões de Levin e Simons foram que os espectadores apenas percebem uma quantidade muito restrita dos detalhes visuais dentro de uma cena. Porém, a continuidade de espaço e tempo é percebida de uma forma mais detalhada, como por exemplo as

---

<sup>10</sup> ROBSON, Jocelyn. FRITH, Utah 'Perceiving the language of films' 1975

peçoas e os seus movimentos, no sentido de validar a continuidade.<sup>11</sup> Refira-se que, no nosso projecto filmado, esse mesmo sentimento de continuidade de espaço irá ser quebrado de forma a criar um sentimento de estranheza e de ruptura.

Uma questão importante sobre a continuidade é a localização dos objectos no ecrã. D'Ydewalle G. e os seus colegas gravaram o movimento dos olhos de espectadores enquanto estes visionavam filmes com e sem quebras de eixo, e observaram movimentações espasmódicas dos olhos imediatamente após as violações de eixo. Concluíram que os espectadores antecipam a localização de objectos no ecrã, e quando essa localização é diferente de plano para plano, a percepção da continuidade é quebrada. Segundo o autor D'Ydewalle, a percepção do espectador durante um filme é explicada pela representação da memória, de como são formuladas as ligações de continuidade e como estas conseguem satisfazer as suas expectativas através dos cortes.

Citando Griffith (1926):

‘Looking at real things, the human vision fastens itself upon a quick succession of small comprehensible incidents, and we form our eventual impressions, like a mosaic, out of such detail... The director counterfeits the operation of the eye with his lens.’<sup>12</sup>

Na parte prática deste projecto iremos tentar criar uma continuidade na forma de captar as imagens dos rostos e do movimento, mas igualmente uma descontinuidade que irá traduzir o efeito de *inquietante estranheza* desejado, como por exemplo a mudança de *décors* com estilos diferentes de decoração, ou a quebra de eixos de acção.

Tendo em conta que teremos a liberdade de escrever o nosso próprio o guião para o filme, iremos tentar incorporar este estudo sobre a percepção na própria narrativa do filme.

---

<sup>11</sup> Daniel Levin e D. Simons, ‘Failure to Detect Changes to Attended Objects in Motion Pictures’. *Psychonomic Bulletin and Review* 1997

<sup>12</sup> Citado por de Joyce Jesionowski, *in* *Thinking in Pictures: Dramatic Structure in D. W. Griffith's Biograph Films*.

## 5. O filme “A Terceira Expedição a Marte”

Pretendemos agora descrever a metodologia utilizada na produção do filme que constitui este Projecto “A Terceira Expedição a Marte”. Esta reflexão é feita após a conclusão do projecto prático e consta de uma descrição crítica dos seis momentos da produção: história original e guião, décors escolhidos, atores, concepção dos planos de gravação, equipamento usado, edição e montagem. Encetaremos aqui uma redacção ao estilo de Relatório justificada pelo tom diarístico que este ponto exige.

### 5.1 Adaptação e escrita do Guião

A fase de escolha do projecto foi interessante e repentina. A orientadora do meu trabalho de projecto, após termos esclarecido os meus interesses e experiências profissionais, aconselhou-me a ler o livro *As Crónicas Marcianas* de Ray Bradbury, mais especificamente um capítulo chamado “A Terceira Expedição”.

Inicialmente li o livro completo de uma ponta à outra. De seguida li o capítulo em questão vezes sem conta para tomar notas do que me pareceu mais interessante na história. O livro apresenta-se dividido em pequenas histórias soltas umas das outras, crónicas conectadas apenas por terem Marte como tema principal.

A adaptação do guião começou logo a seguir, tendo escrito, sem hesitar muito, uma história desenvolvida partindo dos parâmetros dramáticos detectados no texto. Interessou-me a parte emocional da história, as reacções das personagens e a frieza que se sente com a descrição de todo o tipo de sons, ruídos e música. Sabia que não iria ter condições para poder realizar um filme com *décors* “imitando” Marte, sabia igualmente que não teria uma equipa de produção grande ou muitos actores que se disponibilizassem gratuitamente, portanto todo o guião foi desenvolvido a partir dessas limitações, tentando potenciá-las a favor do filme, com o objectivo de, ao mesmo tempo, escrever uma história cativante, mantendo sempre a essência da história original que muito nos tinha interessado.

O texto original de Bradbury conta a história do comandante John Black e a sua tripulação que chegando a Marte após longos anos de viagem se deparam com uma realidade idêntica a uma pequena aldeia típica americana. Nessa aldeia, o comandante John Black

encontra os seus pais e irmão há muito tempo mortos que estão a viver na mesma casa onde ele cresceu. O resto da tripulação encontrou igualmente os seus familiares.

Os pais de Black explicam que estão em Marte porque fora Deus que os teria enviado para lá após a sua morte mas Black desconfia da sua alucinação; paulatinamente, porém, vai-se sentindo confortado com toda a situação, e deixa-se entrar no enredo da história.

Para o comandante, este acontecimento é fascinante, ele acredita no que está a viver. Não existe dúvida porque, ele consegue ver e tocar os seus familiares. Até que vai dormir, e depois de tudo acalmar à sua volta e este conseguir parar e pensar, pressente que alguma coisa não está certa, começa a ter ideias na sua cabeça de hipóteses que poderiam ser verdadeiras. A pergunta é: e se os marcianos estão a criar uma ilusão à nossa volta que vem directamente das nossas memórias? No final, o comandante John Black tenta escapar da casa e ouvem-se gritos da tripulação. Todos foram mortos pelos marcianos.

Mantive no guião alguns diálogos de Bradbury, bem como ideias visuais que se encontram profusamente, um pouco por todas as crónicas. Assim, procurei contribuir, em alguns pontos do filme, para o sentido da estranheza que se faz sentir na obra.

O guião encontra-se nos anexos.

## **5.2 Décors**

Os *décors* foram escolhidos de forma a trazer *suspense* e uma ligação entre o real e o imaginário. Para “Uma aldeia idílica americana” como se refere no livro, foi escolhida Monsaraz por ser uma aldeia pitoresca no cimo de um monte no Alto Alentejo com um ambiente cuidado e antigo, algum carácter histórico, de igrejas, ruas estreitas e casas térreas.

Para o décor interior, foi escolhida uma casa com espaço e decoração “convencional” que não estabelece uma ligação óbvia com o exterior, tentando desse modo desfazer o sentido de continuidade espacial, objectivo, para levar o encontro com a personagem da Irmã a um ponto de maior ruptura do real, procurando contribuir assim para um efeito de percepção subjectiva; de que fala Jonathan Crary em *Técnicas do Observador*<sup>13</sup>. Já o décor do quarto moderno foi escolhido por necessidades de produção mas o espaço foi tratado de modo

---

<sup>13</sup> Jonathan Crary, *Técnicas do Observador*, Tradução Nuno Quintas, Lisboa: Orfeu Negro, 1990/2017

bastante abstracto, com câmara à mão próxima das personagens e pouca luz. Deste modo, pretendi, no lugar de dar uma descrição espacial, dar antes um ambiente ligado à sensação de perigo e inquietação que a personagem vive.

A *repérage* foi feita uns meses antes das gravações, tanto para Monsaraz como para os outros locais.

### **5.3 Actores e caracterização**

Após ter feito alguns castings a possíveis actores terminei por escolher o Leandro Pires e a Selma Guimarães por me parecer que era verosímil a sua imagem como irmãos. Os dois criaram, interpretaram e representaram uma acção dramática baseada no texto que lhes foi exposto.

O Leandro para o Capitão, alto, atlético e com alguma idade. Calmo, assertivo, metódico, empenhado, assim qualifico os atributos que melhor descrevem o Leandro como actor.

A Selma para Kira, como irmã do capitão. Versátil, jovem, empenhada, conscienciosa, disciplinada, são os melhores atributos de Selma.

Para a direção dos actores, frequentemente durante as suas interpretações, deixo indicações espontâneas que estava a sentir necessárias no momento, tanto pela parte emocional, como prática, de espaço ou de acções. Antes de dar indicações, porém, deixei o actor agir conforme a sua intuição e experiência e após ter dado o sinal de corte ajustei, deliberei e cortei antes de arrancar para o segundo take. Fiz isto porque acredito que o realizador de um filme pode sempre ganhar mais profundidade na cena aprendendo com as sugestões do actor.

### **5.4 Concepção dos planos e rodagem**

Quanto ao modo de concepção dos planos, usei os enquadramentos em termos de escala, ângulo e posição de câmara sabendo como cada um desses parâmetros pode ser determinante, juntamente com as durações e o ritmo, para a criação do efeito experiencial da estranheza e da criação de um mundo da história, mais do que credível, capaz de afectar sensorialmente o espectador.

Os dias de gravação foram três. Três dias por serem três cenários diferentes. O de Monsaraz, onde as gravações foram realizadas das 8h-18h, em Azeitão numa casa mais antiga das 14h-20h e em Lisboa numa casa mais moderna das 10h-18h. Não começámos a gravar cronologicamente, gravámos pela lógica da posição da luz exterior. Com a *shortlist* em anexo, a assistente de realização dizia o plano que se iria gravar e eu próprio operava a câmara de filmar.

### **5.5 Equipamento usado**

Para o equipamento usado, foi escolhida uma Sony A7iii com um sensor de 35mm por causa do peso e da profundidade de campo que se consegue alcançar com uma câmara desse tipo. As lentes usadas foram da Canon e da Sony, com distâncias focais entre os 24mm e os 105mm todas com aberturas de 1.4-1.8.

A iluminação usada foram 3 Arris Open Face comm 800w com dimmer, o que me foi bastante útil na captação das cenas interiores. Nas cenas interiores usei igualmente fumo para fazer um filtro natural da densidade da luz, o que cria um efeito de suavização da pele nos actores, o que transmite uma sensação de irreal no filme.

Nas cenas exteriores apenas foi usado um reflector prateado para encher alguns dos pretos por de trás do actor, para existir uma separação entre o fundo.

O “plano dos balões azuis” foi gravado fazendo múltiplos planos de balão a balão a ser largado e fazendo uma composição com rotoscopia de cada balão individual. Os planos foram juntados todos no final e sobrepostos.

### **5.6 Montagem**

A parte mais demorada em todo o projecto foi a edição e montagem, levando-me muitas dezenas de trabalho.

Inicialmente montei todos os planos juntando apenas a selecção feita dos planos necessários.

Após o filme todo montado fui resolvendo um a um os problemas de sincronização, que tinham aparecido no som devido à sobreposição dos planos. Os sons foram adicionados posteriormente. Primeiro acrescentei um som de estrutura na base do filme. Este som era um

som leve de presença espacial. Mudando de cenário, mudei este som para se assimilar ao ambiente pretendido. Este ambiente liga todo o som do diálogo numa faixa de uma forma homogênea. Depois acrescentei a sonoplastia. Os passos, o respirar, o roçar da roupa, o vento, os sinos e os sons mais estilísticos como reminiscências do passado.

No final de toda a “timeline” estar composta revi novamente os tempos de todo o filme e visionei o filme do início ao final apontando detalhes de som, e de tempo dos planos que podiam ser melhorados.

Após a montagem e edição, corriji a cor. Levei os tons do filme para uma cor mais azul e verde, mantendo o tom de pele natural.

O sentimento da inquietante estranheza está relacionado com medo, portanto parti do princípio de que a cor deveria ser um pouco mais fria para remeter à frieza da desconexão do sentimento.

Usei um rácio de ecrã de 2.35 como primeiramente usado no filme “The Robe” em 1953 de Henri Koster. Este que foi estabelecido até hoje sendo um dos aspectos de tela mais comum. Este tamanho delimita a nossa visão e permite o nosso olhar focar-se em todo o acontecimento na tela.

Como foi estudado através da nossa pesquisa de que existe uma evolução do olho humano, queria usar essa aprendizagem do olho para criar continuidade perceptual. Este tamanho de ecrã de visionamento, também é usado para poder enquadrar de uma forma mais fácil e para dar um sentimento temporal prolongado e um sentido de pertencer dentro do filme.

## 6. Conclusão

Três dias de gravação intensos, mais de três horas de imagens captadas, muitas dezenas de horas de edição e montagem, e um trabalho de projecto desenvolvido para compreender o sentimento da inquietante estranheza através da montagem numa obra cinematográfica.

A forma de realçar o sentimento da inquietante estranheza no filme resultou de um jogo entre a mise-en-scène com a mudança aparente de enquadramentos, por vezes centrados, por vezes bem no canto da tela, que equacionou num choque dos sentidos da percepção, e os sons remanescentes do sonho, que levaram ao sentimento de peso e de estranheza.

Aprendemos que cores mortas e frias, sons monocórdicos e fluidos, enquadramentos simétricos a contradizer enquadramentos livres e fechados, a montagem longa, lenta, com poucos cortes, a própria escrita do guião, assim como também a utilização da luz na fotografia, da representação dos actores e do diálogo falado, ajudam numa instância final à verosimilhança do filme como um todo e à exposição do sentimento da *inquietante estranheza*.

A conclusão que conseguimos retirar do trabalho de projecto é a de que todo um trabalho de dramatização terá de ser feito a partir dos momentos iniciais com a escrita de um guião focado no sentimento específico que visamos expor.

Não somente para a *inquietante estranheza*, como para outros sentimentos complexos, a montagem ajuda a dar ênfase ao sentimento pretendido. As regras estabelecidas da percepção humana estão em constante mudança pela habilidade do ser humano de adaptação à tecnologia que lhe é apresentada como meio de visionamento da obra.

Tendo em conta a montagem cinematográfica do ponto de vista da percepção, esta articulação entre todos os aspectos mencionados produz o sentido pretendido a partir de um conjunto de decisões estilísticas do filme.

## BIBLIOGRAFIA

- BORDWELL, David, THOMSON, Kristin (2008) *Film Art: An Introduction. 8th ed.* New York: McGraw-Hill
- BRADBURY, Ray (1950/2002). *As Crónicas Marcianas*. Lisboa: Publicações Europa-América Lda.
- CARRIÈRE, Jean-Claude (2015). *A Linguagem Secreta do Cinema*. França: Editora Nova Fronteira
- CARROLL, John M. (1980). *Toward a Structural Psychology of Cinema*. New York: Mouton
- CRARY, Jonathan *Técnicas do Observador, Tradução Nuno Quintas*, Lisboa: Orfeu Negro, 1990/2017
- COOK, David A. (1981/1996). *A History of Narrative Film 4th ed.* EUA: W. W. Norton & Company
- EISENSTEIN, Sergei (1949/1977). *Film Form: Essays in Film Theory*. Rússia: HBJ Book
- FREUD, Sigmund (1919). *Das Unheimliche Alemanha: Many Works*
- FREUD, Sigmund (1919/2001). *Complete Psychological Works Of Sigmund Freud, The Vol 17: "An Infantile Neurosis" and Other Works Vol 17* EUA: Vintage Classics
- D'YDEWALLE, G. (1991/1993) *Perception and Cognition: Advances in Eye Movement Research*. Bélgica: North Holland
- MUNSTERBERG, Hugo (1930). *The Photoplay: A Psychological Study and Other Writings*. Inglaterra: Routledge
- JESIONOWSKI, Joyce (1989/ 1997) *Thinking in Pictures: Dramatic Structure in D. W. Griffith's Biograph Films*. California: University of California Press
- KANDEL, Eric (2012) *Principles of Neural Science, Fifth Edition*. Áustria: McGraw-Hill Education
- LEVIN, Daniel, SIMONS, D. (1997) 'Failure to Detect Changes to Attended Objects in Motion Pictures'. *Psychonomic Bulletin and Review*
- MURCH, Walter (2001) *In the Blink of an Eye: A Perspective on Film Editing. 2nd ed.* Los Angeles: Silman-James
- ROBSON, Jocelyn. FRITH, Utah (1975) 'Perceiving the language of films' *University College London*
- ROYLE, Nicholas (2003) *The Uncanny*. Inglaterra: Manchester University Press

## FILMOGRAFIA

- SOLARIS (1972) [Registo vídeo].Moscow: Mosfilm,1 disco (DVD)

## **WEB Consultada**

<http://www.portcom.intercom.org.br/pdfs/33106249668703757044297483174085694719.pdf>

<http://citeseerx.ist.psu.edu/viewdoc/download?doi=10.1.1.800.1140&rep=rep1&type=pdf>

<https://pt.wikipedia.org/wiki/Zoopraxisc%C3%B3pio>

<https://precinema.wordpress.com/2009/10/28/persistencia-retiniana/>

[https://en.wikipedia.org/wiki/Persistence\\_of\\_vision](https://en.wikipedia.org/wiki/Persistence_of_vision)

<http://citeseerx.ist.psu.edu/viewdoc/download?doi=10.1.1.800.1140&rep=rep1&type=pdf>

<https://www.writersstore.com/how-to-write-a-screenplay-a-guide-to-scriptwriting/>

<https://www.youtube.com/watch?v=wBoMjORwA-4>

[https://www.youtube.com/watch?v=6JONMYxaZ\\_s](https://www.youtube.com/watch?v=6JONMYxaZ_s)

## **Anexos**

### **Anexo 1**

#### **Compreensão do Capítulo “A terceira expedição” do livro *Crônicas Marcianas* de Ray Bradbury**

É Abril de 2031. 16 pessoas chegam a Marte. Não se sabe ao certo porquê. A história começa aqui. Também não precisa de mais *backstory*.

A viagem tinha sido dura. Uma pessoa morreu. Estam excitados com a chegada. Pousam num relvado verde, e quando olham para fora da janela da nave encontram algo muito familiar. Uma aldeia, com todos os pormenores que numa pode conter. Em êxtase, começam a tirar conclusões, a tentar compreender o porquê de existir uma realidade tão semelhante.

O ar é rarefeito, mas respirável. Repararam numa planta muito pouco provável adaptada à atmosfera de Marte, o gerânio, e ganham esperança.

Pensam que ainda há uma tripulação que pode estar lá em Marte, de Agosto anterior.

A terra parece como cada uma das terras onde cada um dos membros da tripulação nasceu e viveu.

O comandante e mais dois da tripulação acompanham-no para revistar a cidade.

O comandante diz para o resto da tripulação ficar dentro da nave como medida de precaução.

Com medo entram na cidade e tentam encontrar pessoas. Tocam à campainha de uma casa onde encontram uma mulher que não os reconhece.

Quando estão no caminho da nave, Lustig avista os avós dele ao longe. Vai a correr ter com eles. Os 3 entram em casa destas pessoas.

Os avós de Lustig explicam que estão lá desde que morreram e não sabem mais nada.

Ficam com um sentimento de suspeita e saem dessa casa. Quando o comandante olha para a nave ao fundo da rua, a tripulação está a abandonar a nave e a correr em direção a uma multidão, onde cada um dos tripulantes encontra um membro ou vários da própria família.

Todos estes partem para as casas das suas famílias.

O comandante fica chateado, quando de repente lhe aparece o próprio irmão na rua.

“John Blackhawks vacilou.” Este conta-lhe que os pais dele estão à espera, e o comandante quase cai de tanto espanto.

Os dois correm para a casa antiga dos pais e “viu o corpo dourado de Edward Black a passar à frente dele num sonho surpreendente de realidade.” O irmão ganha a corrida. “Lembro-me que sempre me vences, diz o comandante”. A desconfiança começa a cair.

Entram em casa e comem e falam. O comandante partilha a sua vida e fala do foguete. Eles dançam. Cheira o cheiro do perfume que a mãe usou do mesmo dia da morte dos seus pais.

Cada vez tudo lhe parece mais real, mas não consegue acreditar, é demasiado real.

A mãe fala de Deus. Em como ele é bom e é a razão por eles estarem ali naquele sítio maravilhoso.

Agora, ao final do dia. O pai que antes tinha um cachimbo, agora tem um charuto na mão e aponta para o quarto dele a dizer que “o teu antigo quarto está a tua espera, com a cama de latão e tudo.”

Iludido pela maraviha que estava a viver, o comandante aceita a proposta, sem se preocupar com o resto dos seus deveres.

Os dois irmãos deitam-se lado a lado nas suas camas, como quando eram pequenos. A música que John ouve está sempre a mudar. John lembra-se de Marilyn, e o seu irmão tem dificuldade em encontrar uma desculpa. “Boa noite, Ed.” Uma pausa. “Boa noite, John. Dizem um ao outro e nota-se a hesitação e estranheza nesta situação.

Depois de um dia atribulado, John aluna, acalma-se na obscuridade do seu quarto. Os seus pensamentos iniciam a divagar, a analisar tudo o que aconteceu de uma forma metódica e racional. Peça após peça começa a encaixar uma na outra, até que formam uma imagem precisa e exacta de tudo o que está a acontecer.

O medo começa a invadir o seu corpo. Tenta sair do quarto, mas o seu irmão descobre que ele quer fugir.

É morto pelo marciano que é o seu irmão disfarçado.

Na manhã seguinte, sem necessidade alguma, sem saber a razão, provavelmente para completar o fascínio que tem com os humanos, os marcianos fazem uma cerimónia fúnebre para toda a tripulação que mataram na noite anterior.

## Anexo 2

### Guião

#### A terceira expedição

##### Sinopse

Está um dia ventoso e escuro. As nuvens tapam o céu, sem deixar que nenhum raio de luz passe. John Black e dois membros da tripulação da expedição a Marte MT137 chegam à terra vermelha.

John Black assume a responsabilidade de abandonar a nave e explorar a terra onde mais de 130 expedições falharam.

O espanto de John é enorme quando este reconhece o que está a ver. À frente dele, está uma aldeia. A aldeia é igual ao lugar onde este nasceu e cresceu nos anos 70.

Quando este vai ao encontro da sua casa, descobre alguns elementos familiares e outros menos familiares. Pode ser a sua memória que já não é o que era antes.

Bate à porta, e a irmã dele abre a porta. Faz uma grande festa quando o vê. Depois de falarem algum tempo, esta explica-lhe que os seus pais não estão em casa e que podem estar a chegar a qualquer momento. E conta-lhe a razão pela qual tudo é igual à terra. Tudo para ele faz sentido, e é explicado de uma forma óbvia.

Os dois membros da tripulação dizem que estão a ver os seus pais e que vão abandonar a nave.

John fica inicialmente chateado, mas a irmã dele acalma-o.

Draft

##### Personagens

Capitão John Black

Kira a irmã do capitão

Dois membros da tripulação, General Smith e Tenente e cientista Henkshaw

**Cena 1**

**EXT. TERRA/MATOT - DIA**

O dia ainda está escuro. As nuvens no céu tapam o sol. JOHN BLACK, vestido com um fato protetor branco, como o de um astronauta, e com uma máscara de respiração no rosto, sai da nave lentamente. Consegue-se ver partes da entrada da nave e o som da porta a abrir, porém não se vê a nave completa.

A mão de John agarra a porta da nave enquanto mete o pé no solo.

Está calor, e o suor escorre-lhe pela cara. Os primeiros dois passos dá em câmera lenta. Não se vê mais nada para além dos pés que pisam terra e algumas ervas e da cara dentro da máscara de oxigénio. Ouve-se pelo intercomunicador uma voz com alguma perturbação e pressa.

**HENKSHAW**

Capitão, capitão, consegue ouvir-me capitão?

O capitão olha para baixo para os seus pés, e quando olha para cima, avista algo, imobilizado enquanto o general Henkshaw lhe repete ao intercomunicador

**HENKSHAW**

Capitão, consegue ouvir-me? Capitão? Smith, algo está errado com o sistema de comunicação.

**CAPITÃO**

Henkshaw, sim. Ouço-o perfeitamente. Não saiam da nave por nenhuma circunstância até eu voltar. Compreendido?

O capitão com os olhos bem abertos, ainda fica imóvel. Os olhos dele focados em algo, enquanto o reflexo na sua viseira não revela o que este está a ver.

**HENKSHAW**

Compreendido capitão. Capitão, os níveis de oxigenio, de radiação UV e de pressão atmosférica apontam que é viável para um humano circular sem qualquer advertência. Parece que afinal, pode existir vida em Marte. Ha!

O capitão tira a sua máscara e capacete, pouisa os dois no chão e começa a andar.

Enquanto anda pela terra castanha com ervas de Marte, é revelado o motivo pelo qual este olhava daquela maneira. Em frente dele, e este a seguir na sua direção, está uma montanha com uma aldeia branca em cima. É reconhecível ao longe. É Monsaraz. Uma vila pitoresca no alto Alentejo.

**CENA 2**

**EXT. MONSARAZ - DIA**

O capitão chega à entrada da aldeia. Está um pouco escuro mas consegue-se ver as muralhas antigas, a pedra antiga no chão, as ruas estão vazias, sem alma. Há uma tulpia no chão, caída de um vaso que está à porta de uma das primeiras casas da rua.

**CAPITÃO**

Smith, está a ver o mesmo que eu?

**SMITH**

Eu estou a ver uma aldeia muito semelhante àquela de onde eu  
cresci meu capitão.

**CAPITÃO**

Esta não é uma aldeia semelhante à onde eu cresci Smith. Esta  
é A aldeia exacta onde eu cresci. Monsaraz! Como é que é  
possível?

O capitão anda até à tülipa, e volta a meter a tülipa de onde  
caiu. No vaso.

**SMITH**

Tenha cuidado capitão, a viagem a Marte já nos levou  
demasiadas pessoas, não podemos perder a si também.

O capitão sorri e segue o seu caminho lentamente, olhando em  
todas as direções.

**HENKSHAW**

A única explicação que me ocorre para este fenómeno, é terem  
vindo expedições anteriores à nossa, pelos meus cálculos, o  
governo deve ter enviado expedições já antes dos anos 20.

**CAPITÃO**

Jamais conseguiriam viajar entre planetas nessa altura, a  
tecnologia não era tão avançada.

**SMITH**

E viagens no tempo, meu capitão?

O capitão não responde. O silêncio dele é revelador. Ele  
acredita nessa possibilidade.

No meio do silêncio, consegue ouvir um cantarolar de um pássaro. Pára.

**CAPITÃO**

Conseguem ouvir isto??

Exclama o capitão, perguntando à sua tripulação.

**SMITH**

O que capitão?

Interferências começam a fazer ruído no sinal do intercomunicador.

**SMITH**

Capitão??

**CAPITÃO**

Smith? Consegue ouvir-me?

**SMITH**

John?!

O capitão bate no seu pulso onde se encontra o sistema de comunicação.

**CAPITÃO**

Smith!! Não acredito que este sistema avariou. Desenvolvido pelos mais ilustres técnicos do planeta terra.

O capitão faz uma cara de desprezo. Continuando a andar, segue o som do pássaro.

Chega a uma casa, no canto de uma rua pequena. Ao lado da porta, está uma gaiola com um canário amarelo.

**CAPITÃO**

Chico! Como assim??

O canário continua a cantar. O capitão aproxima-se dele e mete o dedo na gaiola.

O canário morde-lhe e pára de cantar.

**CAPITÃO**

Au! Exactamente como me lembro de ti, raio do bicho.

Nesse momento, a porta da entrada da casa abre-se. KIRA, uma rapariga nova, nos seus 18 anos salta de lá de dentro e abraça-se ao capitão, pondo as mãos e braços dela à volta do seu pescoço e tronco.

O capitão mantém os seus braços em baixo, desconfiado e assustado abraça-a também.

**KIRA**

MANO! Estás cá! Pensava que nunca mais vinhas!

**CAPITÃO**

KIRA! Como estás tu aqui? Tu és real?!

**KIRA**

Claro! Não brinques comigo, entra!

Os dois deixam de se abraçar. O capitão afasta-a, mantém os seus braços nos ombros dela e olha bem. Está desconfiado. Kira entra em casa. O capitão aproxima o braço da boca e diz a sussurrar.

**CAPITÃO**

Se estiverem a ver isto, código azul, repito, código azul.

**CENA 3**

**INT. CASA/COZINHA - DIA**

Ele dá um passo dentro da casa. Os olhos dele abrem-se de espanto e diz quase sem fôlego.

**CAPITÃO**

Está tudo igual.

Ele abre lentamente o frigorífico e tira de lá um refrigerante. Como se tivesse feito o mesmo movimento mil vezes.

**KIRA**

Claro que está tudo igual.

Kira, toca no nariz do capitão, e sai da cozinha. Este fica imóvel.

**KIRA**

Anda John!

**CENA 3.1**

**INT. CASA/SALA - DIA**

Kira está sentada num sofá de pele na sala a ver televisão e a fazer zapping pelos canais.

**CAPITÃO**

Explica-me tudo! Como porquê? Onde estão os pais?

**KIRA**

Então, ainda não compreendeste?

Deus é a razão de tudo isto.

Quando nós morremos, Deus mete-nos aqui em Marte, e dá-nos  
uma segunda oportunidade.

**CAPITÃO**

Os pais?

**KIRA**

Os pais ainda estão vivos.

**CAPITÃO**

Passado tanto tempo? Eu estive 39 anos a viajar pelo espaço.  
Quando saí da terra eu tinha 25 anos, eles tinham 52 e 53,  
quer dizer que eles têm mais de 90 anos??

**KIRA**

Coração de ferro pelos vistos.

**CAPITÃO**

Mas, eu? Não morri, e estou cá. Tenho de ir informar a minha  
tripulação. Isto é fascinante!

O capitão levanta-se. Kira exaltada, levanta-se com ele.

**KIRA**

Não mano! Fica aqui, aproveita este tempo comigo. Já há tanto  
tempo que não estamos juntos. Eu sei que é difícil de  
acreditar, ao início, eu também não acreditava. Quando morri  
aos 18 anos, deve ter sido difícil para ti. Mas eu fui uma  
abençoada por poder viver desde então aqui neste sítio tão  
familiar. Pensa assim. O vento existe, não existe?

**CAPITÃO**

Sim.

**KIRA**

Consegues senti-lo?

**CAPITÃO**

Sim

**KIRA**

E a mim? Consegues sentir?

Kira mete a mão dela no rosto do capitão suavemente. Este pensa por uns instantes.

**KIRA**

Vai vestir uma roupa que está no teu quarto, tenho comida para descongelar e aquecer que está no congelador. Filetes de carne e ervilhas!

Kira excitada sai a correr da sala e vai pra cozinha abrir o congelador. O capitão olha desconfiado, mas a sorrir.

**CAPITÃO**

Filetes de carne??

**KIRA**

SIM! A tua comida favorita!

Grita KIRA a correr. Enquanto ela está a correr para a cozinha o capitão diz de uma forma como se tratasse de um 'entre aspas'.

**CAPITÃO**

Deves ter-te enganado,...

Ouve-se Kira a mexer no congelador em fora de campo.

CENA 4

INT. QUARTO - DIA

O quarto é pequeno. Vê-se a luz a passar pelas bolinhas que aparecem entre as ripas quando se deixa uma persiana entre-aberta.

A luz não é suficiente para iluminar o quarto, então o capitão acende um candeeiro. Este candeeiro está ao lado da cama em cima de uma mesa de cabeceira. A cama é antiga, com uma roupa de cama branca.

Ele passa a mão pela estrutura da cama e pergunta em voz alta.

**CAPITÃO**

Kira, a minha cama?

**KIRA**

AH... a tua cama!

Passam-se alguns momentos. O capitão fica parado em frente à persiana.

**KIRA**

Troquei por uma que encontrei numa loja em segunda mão. Não gostas?

O capitão abre uma cómoda que está em frente à cama. Tira de lá uns calções e uma t-shirt. Veste-os.

CORTA PARA:

**CENA 5**

**INT. SALA - NOITE**

O Capitão e a irmã estão sentados no sofá a comer e a ver televisão. Só a luz da televisão os ilumina. Olham os dois na mesma direção e o capitão diz.

**KIRA**

É bom estar aqui contigo. Tinha saudades tuas. Mas, epa, escurece depressa em Marte!

Ele sorri.

**KIRA**

É normal. Estamos em Marte, isto é diferente do que na terra. Eu também tinha saudades mano.

**CAPITÃO**

Kira, eu ainda não compreendo bem como é que isto aconteceu. Algumas coisas parecem estar certas, mas outras... outras não consigo compreender. Se estivesse aqui o meu tenente Henkshaw, de certeza que me estava a dar uma das suas teorias.

**KIRA**

Marte é tudo aquilo que tu desejas ser.

De repente ouvem-se umas interferências vindas de outra divisão.

**CAPITÃO**

A minha tripulação!

O Capitão levanta-se de imediato e corre para o quarto, onde pega no seu fato e procura o intercomunicador. Encontra-o e bate nele.

**CAPITÃO**

SMITH! HENKSHAW!

Com muita interferência consegue-se ouvir.

**HENKSHAW**

Capitão, as nossas famílias! Vamos abandonar a nave! Estão ali as nossas famílias!

**CAPITÃO**

SMITH! HENKSHAW, NÃO!

Ordeno-vos de não sair da nave!

Responde o capitão enervado. Nesse momento aparece a irmã do capitão no quarto.

**KIRA**

Deixa-os, JOHN!

O capitão olha para a irmã.

**KIRA**

Não queres que eles experienciem o mesmo que tu?  
É tão bom! Deixa-os ir ter com as suas famílias.

O capitão deixa o intercomunicador e olha para a sua irmã como se tivesse sido chamado à razão.

**CAPITÃO**

Tens razão.

Depois de uns momentos de tensão, a situação acalma-se. A irmã dele ainda está à porta do quarto a olhar para ele.

**CAPITÃO**

Kira, vou descansar. Dormir.

Kira aproxima-se dele e dá-he um beijo na testa.

**KIRA**

Boa noite, Kira.

Algum tempo passa e enquanto Kira sai do quarto, num espaço de tempo demasiado comprido responde.

**KIRA**

Boa noite, John

Fecha a porta.

**CAPITÃO**

Abre a porta Kira, sabes que eu gosto de dormir de porta aberta!

CORTA PARA:

**CENA 5**

**INT. QUARTO - NOITE**

O capitão está deitado na cama. Vê se apenas ligeiramente os seus olhos fechados. De resto está tudo escuro. Ajeita-se uma vez na cama. Ajeita-se novamente. Está irrequieto. Deita-se de barriga para cima e abre os olhos. No tecto do seu quarto estão coladas estrelas que brilham à noite. As estrelas

formam as constalações no espaço. Ele olha durante algum tempo para elas.

Algum tempo passa e ele está pensativo. Levanta-se da cama devagar com os olhos fechados. Abre os olhos e começa as mãos dele começam a tremer. Anda até à cómoda do seu quarto, abre a gaveta e numa embalagem pequena envolta em plástico transparente estão pequenas estrelas brilhantes com luz. Essa luz não faz sentido, porque o material desta só carrega se estiver exposto à luz durante algum tempo.

John retira o plástico de uma embalagem e pega numa estrela. Sobe para cima da cama olhando para o tecto. No tecto, falta alguma coisa. Uma estrela numa das constelações. Ele cola a estrela no lugar dela.

John treme. O silêncio invade o espaço.

Deita-se novamente devagar. Sem aviso prévio. O intercomunicador dispara com ruídos fortes e estridentes. Está em cima da mesa de cabeceira ao lado dele. John pega no intercomunicador e mexe nos botões. Levanta-se e mete-se em cima da cama novamente, mas desta vez a tentar ter recepção do intercomunicador.

#### **HENKSHAW**

Cap...(ruído) Capi... (ruído)Capitão...!!!(ruído) Soc...  
(ruído)Ajud...(ruído)(ruído)(ruído)

De repente à porta do seu quarto, está a sua irmã.

#### **KIRA**

O que estás a fazer, John?

John, tem um susto de morte.

**CAPITÃO**

Nada, só estou a completar aqui uma constelação.

**KIRA**

Estás?

Responde Kira, com uma voz diferente. Mais áspera, fria.

**KIRA**

Agora vais voltar a dormir, não vais?

**CAPITÃO**

Vou ali à cozinha buscar um copo de água, estou com sede.

**KIRA**

Mas tu não tens sede.

John, ainda em cima da cama, salta para baixo, e corre na direção à porta do quarto. Dá um empurrão à irmã. Vê-se a casa por fora. A porta de entrada e o barulho dentro de casa de John a gritar com medo. Há umas luzes misteriosas que saem das ranhuras da porta de entrada

**KIRA**

Não fujas.

**CAPITÃO**

Não me faças mal.

John está a olhar para um marciano. A luz de casa está apagada, mas há um brilho que emana do marciano que lhe ilumina o rosto. Não se vê o marciano, apenas se vê John de

joelhos a olhar para cima. Com os olhos bem abertos e quase a chorar de desespero, mas também de espanto.

### **CAPITÃO**

Não me faças mal.

Uma mão estica para dentro do plano. John espera pela falta de misericórdia. Espera pela sua morte. A mão verde e com os dedos compridos aproxima-se lentamente da cara dele. O marciano pousa a mão na cara de John. Durante alguns segundos a mão fica parada. John reganha esperança. Ecrã preto.

FIM

# Anexo 3

## Shotlist



### CAMERA SHOT LIST

SHEET 1 / 1

Production Title A TERCEIRA EXPEDIÇÃO Director TIAGO PEREIRA Location MONSARAZ/ALTO ALENTEJO Date  / /

SCENE	SHOT	SHOT SIZE / ANGLE	MOVEMENT	INT/EXT	TIME OF DAY	SHOT DESCRIPTION	NOTES
1	1	GRANDE PLANO	TRAVEL/STEADI	EXT	MANHÃ	CAPITÃO ANDA LENTAMENTE EM FRENTE ENQUANTO OLHA FIXAMENTE	OLHA ATRAVÉS DA CÂMERA
1	2	PLANO GERAL	ESTÁTICO			CAPITÃO FALA COM TRIPULAÇÃO, PARADO A OLHAR PARA MONSARAZ AO LONGE	REVELAÇÃO DA ALDEIA DE MONSARAZ
1	3	PLANO PORMENOR	TRAVEL/STEADI			ACOMPANHAMENTO LONGO DOS PÉS DO CAPITÃO A ANDAR	
1	4	PLANO MÉDIO	TRAVEL/STEADI			ACOMPANHAMENTO E PARAGEM. O CAPITÃO REPARA EM ALGO NO SOLO	O CORPO SAI DO PLANO
1	5	PLANO GERAL	TILT/PAN À MÃO			BALÃO AZUL NO CHÃO MISTERIOSO	
1	6	PLANO PORMENOR	TILT/PAN À MÃO			DEDO TOCA NO BALÃO	
1	7	PLANO GERAL	ESTÁTICO			VÊ-SE O CAPITÃO NO CENTRO, E TODOS OS BALÕES À VOLTA DELE A LEVANTAR VOO	CÂMERA NÃO MEXE. VFX
2	1	PLANO GERAL	PAN	EXT	MANHÃ	CHEGA À ENTRADA DE MONSARAZ, PLANO ACOMPANHA-O/COMEÇA A FALAR	MOVIMENTO PÁRA CENTRADA NO CAPITÃO
2	2	PLANOS PORMENOR	TRAVEL/STEADI			PLANOS DE CORTE TÚLIPA NO CHÃO, PAREDES, ALDEIA, PORTAS. CAPITÃO PASSA	
2	4					PELOS PLANOS EM SEGUNDO PLANO, SEMPRE DESFOCADO, ENQUANTO FALA COM	
2	5					A TRIPULAÇÃO EM VOZ OFF.	
2	6	GRANDE PLANO	TRAVEL/STEADI			CAPITÃO FALA COM TRIPULAÇÃO/COMUNICAÇÃO É INTERROMPIDA.	
2	7	PLANO PORMENOR	À MÃO			PLANO PORMENOR DE UM PÁSSARO	
2	8	PLANO MÉDIO	TRAVEL/STEADI			CAPITÃO CORRE E VIRA A ESQUINA. COMEÇA A ABRANDAR. PARA EM FRENTE À PORT	TUDO DISCURSO FEITO DE UM SÓ ANGULO



### CAMERA SHOT LIST

SHEET 1 / 1

Production Title A TERCEIRA EXPEDIÇÃO Director TIAGO PEREIRA Location AZEITÃO Date  / /

SCENE	SHOT	SHOT SIZE / ANGLE	MOVEMENT	INT/EXT	TIME OF DAY	SHOT DESCRIPTION	NOTES
2	9	GRANDE PLANO	ESTÁTICO	EXT	MANHÃ	KIRA FALA COM O CAPITÃO	SEMPRE FEITO DO MESMO ANGULO
2	10	PLANO GERAL	TRAVEL	INT/EXT		CAPITÃO FALA COM TRIPULAÇÃO, ENQUANTO ENTRA EM CASA	JÁ EM AZEITÃO
3	1	PLANO MÉDIO	À MÃO	INT	DIA	ACOMPANHAMENTO DO CAPITÃO ATÉ AO FRIGORIFICO, KIRA FECHA A PORTA DO FRI	EM SEGUNDO PLANO ESTÁ A CASA
3	2	PLANO PORMENOR	ESTÁTICO			TIRA UM REFRIGERANTE DO FRIGORIFICO	GOPRO, DENTRO DO FRIG.
3.1	1	PLANO MÉDIO	ESTÁTICO	INT	DIA	NA SALA. DIÁLOGO ENTRE OS DOIS	ILUMINADOS COM LUZ DA TV
3.1	2	GRANDE PLANO	ESTÁTICO			PLANO DE KIRA DO DIÁLOGO	
3.1	3	GRANDE PLANO	ESTÁTICO			PLANO DO CAPITÃO DO DIÁLOGO	
3.1	4	PLANO GERAL	À MÃO			DIÁLOGO ENTRE OS DOIS, FRENTE A FRENTE, SENTAM-SE NOVAMENTE	
3.1	5	GRANDE PLANO	À MÃO			KIRA PEGA NA FOTOGRAFIA, E OLHA PARA ELA	ACOMPANHA APENAS A CARA
3.1	6	PLANO GERAL	ESTÁTICO			CAPITÃO SENTADO SOZINHO NO SOFÁ. EM SEGUNDO PLANO VOZ OFF DE KIRA	KIRA ESTÁ NA COZINHA
4	1	PLANO MÉDIO	À MÃO			CAPITÃO ACENDE A LUZ DO SEU QUARTO. MUITO LENTAMENTE.	
4	2	PLANO MÉDIO	À MÃO			CAPITÃO APRÓXIMA-SE DE PERSIANA. E OLHA ATRAVÉS DELA. FALA COM KIRA	A VOZ DE KIRA VEM DE OUTRA DIVISÃO
4	3	PLANO MÉDIO	À MÃO			CAPITÃO TIRA ALGO DA CÔMODA.	


**CAMERA SHOT LIST**

SHEET 3/4

 Production Title A TERCEIRA EXPEDIÇÃO Director TIAGO PEREIRA Location AZEITÃO Date  / /

SCENE	SHOT	SHOT SIZE / ANGLE	MOVEMENT	INT/EXT	TIME OF DAY	SHOT DESCRIPTION	NOTES
5	1	PLANO GERAL	ESTÁTICO	INT	DIA	KIRA FALA COM O CAPITÃO	
5	2	PLANO PORMENOR	ESTÁTICO			PLANO DA TELEVISÃO	
5.1	1	PLANO MÉDIO	À MÃO	INT	DIA	ACOMPANHAMENTO DO CAPITÃO ATÉ Á PERSIANA	COM O DEDO NO OUVIDO FALA COM TRIP.
5.1	2	PLANO GERAL	À MÃO			PLANO DE KIRA À PORTA E CAPITÃO A FALAR COM A TRIPULAÇÃO	
5.1	2	PLANO MÉDIO	À MÃO			O CAPITÃO VIRA-SE PARA KIRA, OS DOIS FALAM UM COM O OUTRO	
6	1	PLANO MÉDIO	ESTÁTICO	INT	DIA	CAPITÃO AJEITA-SE NA CAMA E ACENDE CANDEEIRO NA MESA DE CABECEIRA	
6	2	PLANO MÉDIO	À MÃO			PEGA NOS AUTOCOLANTES, TREME UM POUCO	
6	3	PLANO GERAL	ESTÁTICO			CAPITÃO EM CIMA DA CAMA A COLAR ESTRELA NO TECTO, E VOLTA A DEITAR-SE	DESLIGA A LUZ
6	4	PLANO PORMENOR	À MÃO			PLANO DO TECTO E MÃO A COLAR A ESTRELA NO TECTO,	
6	5	GRANDE PLANO	À MÃO			MAL SE DEITA. OUVI O INTERCOMUNICADOR. LEVANTA-SE, PÔE-SE EM CIMA DA CAM	
6	6	PLANO PORMENOR	À MÃO			PEGA NO INTERCOMUNICADOR	
6	7	GRANDE PLANO	À MÃO			FALA COM TRIPULAÇÃO, DESCE DA CAMA	
6.1	1	PLANO GERAL	À MÃO	INT	DIA	CAPITÃO SAI DO QUARTO DELE E ENTRA NO DE KIRA	
6.2	1	PLANO GERAL	À MÃO	INT	DIA	ENTRA NO QUARTO DE KIRA	


**CAMERA SHOT LIST**

SHEET 3/4

 Production Title A TERCEIRA EXPEDIÇÃO Director TIAGO PEREIRA Location AZEITÃO Date  / /

SCENE	SHOT	SHOT SIZE / ANGLE	MOVEMENT	INT/EXT	TIME OF DAY	SHOT DESCRIPTION	NOTES
6.2	2	PLANO MÉDIO	À MÃO			CAPITÃO AGACHA-SE E TOCA COM A MÃO DELE NA MÃO DELA	
6.2	3	PLANO PORMENOR	À MÃO			MÃOS A TOCAREM	
6.2	4	GRANDE PLANO	À MÃO			HÁ UM CHOQUE ELECTRICO QUE ACONTECE. UMA LUZ BRANCA INVADE A TELA.	COM O DEDO NO OUVIDO FALA COM TRIP.
6.2	5	PLANO GERAL	À MÃO			KIRA ESTÁ LEVANTADA. APENAS SE VÊ OS PÉS DELA, O CAPITÃO ESTÁ NO CHÃO	CAPITÃO ESTÁ ATERDOADO NO CHÃO
6.2	6	PLANO MÉDIO	À MÃO			O CAPITÃO VIRA-SE PARA KIRA AINDA NO CHÃO. DIÁLOGO. E LEVANTA-SE	LUZ EMANA DE KIRA. NÃO SE VÊ KIRA.
6.2	7	PLANO GERAL	À MÃO			CAPITÃO EMPURRA KIRA, CORRE DO QUARTO.	
6.3	1	PLANO GERAL	À MÃO	EXT	DIA	PLANO DA CASA POR FORA. SOM VEM DE DENTRO DA CASA. GRITOS.	SERVE COMO LIGAÇÃO
6.4	1	PLANO MÉDIO	À MÃO	INT	DIA	CAPITÃO NO CHÃO DE JOELHOS A SUPLICAR PELA VIDA.	
6.4	2	GRANDE PLANO	À MÃO			MÃO DE KIRA APROXIMA-SE DA CARA DO CAPITÃO.	

## Anexo 4

### Imagens da Timeline

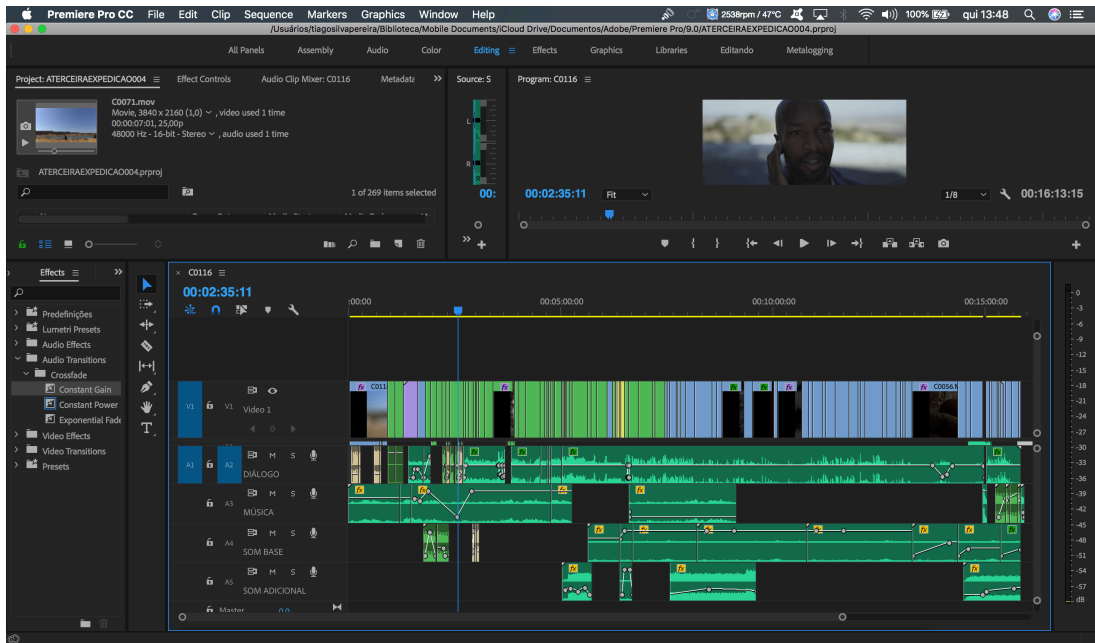
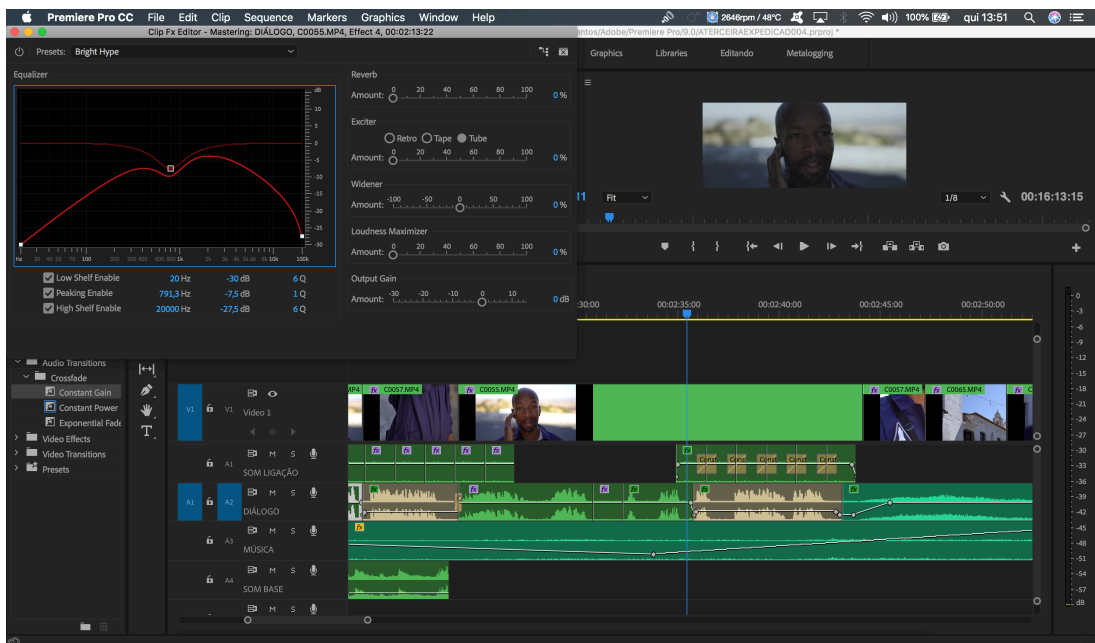


Imagem da timeline obtida através do ecrã de edição, onde se conseguem observar as várias camadas de som por baixo de uma só camada de vídeo. As cores representam tipos de ficheiro ou de alturas de gravação diferentes, o que ajuda na organização do projecto.



No canto superior esquerdo encontra-se a equalização realizada para a voz do ator principal. Na timeline todos os riscos horizontais nas camadas representam potenciômetros, estes foram alinhados de forma a limpar as transições entre sons para uma passagem suave e despercebida.