



ESCOLA SUPERIOR DE TEATRO E CINEMA
INSTITUTO POLITÉCNICO DE LISBOA

**A SALA DA FLORESTA:
O MEDO DO FUTURO NA CONSTRUÇÃO
DE MUNDOS CINEMATOGRAFICOS**

TRABALHO DE PROJETO

**Mestrado em Desenvolvimento de Projeto Cinematográfico
Especialização em Dramaturgia e Realização**

SÉRGIO DEUCHANDE

Lisboa 09/2024

**ESCOLA SUPERIOR DE TEATRO E CINEMA
INSTITUTO POLITÉCNICO DE LISBOA**

**A SALA DA FLORESTA:
O MEDO DO FUTURO NA CONSTRUÇÃO
DE MUNDOS CINEMATOGRAFICOS**

SÉRGIO DEUCHANDE

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 Dramaturgia e Realização, realizada sob a orientação científica do Professor Francisco Henriques.

Lisboa 09/2024

NOTAS PRÉVIAS

1. O presente relatório encontra-se redigido ao abrigo do Novo Acordo Ortográfico.
2. A tradução de todas as citações é do autor, exceto quando indicado em contrário.
3. As imagens foram incluídas ao longo do corpo do texto para facilitar a compreensão do projeto. Foram redimensionadas sempre que necessário para permitir uma melhor legibilidade.

AGRADECIMENTOS

Ao meu orientador Francisco Henriques, que me permitiu explorar e desenvolver a ideia com um entusiasmo generoso e um acompanhamento próximo e constante, guiando-me pelos elementos mais inspiradores e úteis de todo o material de pesquisa que fomos partilhando neste processo, tanto a nível intelectual como artístico, desde o primeiro ao último momento. Essa generosidade e simpatia transbordaram também para os árduos dias de rodagem, em que fez questão de estar presente. Toda a sua influência contribuiu para a minha evolução como artista e como pessoa.

Ao Fernando Silvestrin e à Giovanna Campos, amigos incansáveis e minuciosos na crítica de todo o material conceptual que envolveu a ideia, tanto em contexto académico como fora dele, desde a sua forma “-11”, até ao resultado efetivo em *A Sala da Floresta*.

Às professoras Fátima Chinita, Fátima Ribeiro, e Marta Mendes, que me acompanharam desde os estágios iniciais do projeto até ao seu resultado pronto a ser rodado. As suas críticas e comentários permitiram este projeto existir, conferindo-lhe uma liberdade que de outra forma não saberia se seria possível, tanto a nível artístico, como a nível académico.

Ao professor Ricardo Guerreiro que propôs um pensamento artístico rigoroso a uma das vertentes deste projeto, tanto a nível conceptual como prático, numa abordagem artística transversal a várias maneiras de pensar os textos da imagem e da arte.

À professora de realização Graça Castanheira, pela inteligência com que aplicou um questionamento prático aos últimos patamares de desenvolvimento deste projeto.

Ao professor de realização Joaquim Sapinho, por motivar uma reflexão sobre o Cinema, incitando a um fluxo de ideias livre e participativo, sempre ancorado no confronto crítico entre referências poéticas e artísticas, viagem essencial para a criatividade.

À Carmo Bebiano, por ter acreditado na estranha ideia deste projeto e por me ter confiado o seu talento e esforço em doses incomensuráveis.

Ao Manuel Lino e ao Bruno Garcez, que tenho a sorte de ter como amigos. Sem o seu talento, generosidade e dedicação, este projeto não teria acontecido. Ao Manuel, de forma prática e imediata, foi o seu espírito inteligente e multidisciplinar que encheu de energia e proximidade o espaço entre todos os intervenientes na rodagem. Ao Bruno, pelo companheirismo incansável aliado ao talento e à atenção ao detalhe.

Ao João Prista, pela leveza com que possibilitou o projeto ao disponibilizar o tempo e o espaço para nos receber e ajudar.

Aos amigos Susana Fialho, José Torrado, André Salgueiro Martins e Francisco Madureira, pelo talento e disponibilidade com que ajudaram o projeto nas mais diversas maneiras, tanto em reflexões sobre o Cinema, como na sua presença antes, durante e depois das rodagens.

A todos os colegas e amigos com os quais partilhei as aulas na Escola Superior de Teatro e Cinema e sem os quais o ânimo e a motivação não teriam sido os mesmos.

À minha família, por todo o apoio, e também pelo incentivo constante para criar o espaço necessário à imaginação.

À Laura, por ser céu e chão, no turbilhão e na tranquilidade.

RESUMO

Este projeto pretende refletir sobre a temática do medo do futuro no cinema distópico através da concretização prática das cenas iniciais da curta-metragem de ficção *A Sala da Floresta*. O objeto prático é fruto de uma reflexão sobre a relação do cinema com os filmes de desastre natural ou climático no seu viés antropocêntrico, bem como da análise prática do conceito de *worldbuilding* e o seu papel no desenvolvimento cinematográfico contemporâneo.

Analisam-se as etapas do desenvolvimento de uma forma comparativa entre a produção abrangida pelo contexto académico e o resultado proposto. O mesmo conta com as primeiras cenas de um filme onde uma jovem resiste sozinha a uma atmosfera tóxica, sobrevivendo de máscara respiratória numa cidade-fantasma, e que parte à procura de moradias subterrâneas que encontra anunciadas num folheto imobiliário.

Propõe-se assim a exploração do processo conceptual e prático, refletindo sobre a construção unívoca de uma só intenção narrativa. Na possibilidade de atualização da ficção científica como ponte para o momento presente, aplica-se a abordagem cinematográfica pós-apocalíptica como meio artístico para o questionamento da sustentabilidade perante a separação do sujeito humano da Natureza.

PALAVRAS-CHAVE

Medo do Futuro, Worldbuilding, Mundo Narrativo, Pós-apocalipse, Distopia, Ficção Científica, Efeitos Visuais.

ABSTRACT

This project aims to reflect on the theme of fear of the future in dystopian cinema through the production of the initial scenes of the fictional short film *The Forest Room*. The practical object stems from a reflection on the relationship between cinema and natural or climate disaster films through their anthropocentric lens, as well as a practical analysis of the concept of worldbuilding and its role in contemporary cinematic development.

The stages of development are analyzed in a comparative manner, contrasting the production within the academic context with the proposed outcome. It features the first scenes of a film where a young woman survives alone in a toxic atmosphere, relying on a respirator mask in a ghost town, and sets out to find underground dwellings advertised in a real estate leaflet.

Thus, the exploration of the conceptual and practical process is proposed, reflecting on the singular construction of one single narrative intention. In the possibility of updating science fiction as a bridge to the present moment, the post-apocalyptic cinematic approach is applied as an artistic means to question sustainability in the face of the separation of the human subject from Nature.

KEYWORDS

Fear of the Future, Worldbuilding, Narrative World, Post-apocalypse, Dystopia, Science Fiction, Visual Effects.

ÍNDICE

Introdução.....	1
1 A Construção de Mundos.....	5
1.1 A Subcriação.....	5
1.2 <i>Worldbuilding</i> vs. <i>Storytelling</i>	8
1.3 “A Sala” em Perspetiva.....	12
1.4 O Mundo Narrativo e a Curta-Metragem.....	16
2 O Medo do Futuro.....	18
3 Análise do projeto.....	21
3.1 A Ideia: A Negação da Realidade à Superfície.....	21
3.1.1 A Evolução da Ideia.....	23
3.1.2 <i>Concept Art</i> e Inteligência Artificial.....	25
3.1.3 O Bairro Aura Domus.....	29
3.1.4 O Guião.....	30
3.1.4.1 Sinopse de <i>-11</i>	34
3.1.4.2 Sinopse de <i>A Sala da Floresta</i>	34
3.1.5 Referências Fílmicas.....	35
3.2 Desenvolvimento: Compatibilizar a Ideia.....	36
3.2.1 A Evolução do Bairro Aura Domus.....	36
3.2.1.1 Conceito.....	36
3.2.1.2 Estética.....	38
3.2.1.3 O Folheto Publicitário.....	40
3.2.2 Elenco.....	50
3.2.3 Adereços.....	52
3.2.4 Storyboard e Locais de Rodagem.....	54
3.2.4.1 Do Centro Comercial ao Piso Intermédio.....	55
3.2.4.2 De Bicicleta até ao Cemitério.....	58
3.2.4.3 Espaços Vazios: O Bairro Imaginado.....	59
3.2.4.4 Conclusão.....	61
3.3 O Resultado: Integrar o Digital.....	63
3.3.1 Efeitos Visuais: Limpeza de edifícios e subtração de Carros.....	63
3.3.2 Integração de Edifícios Digitais.....	65

3.3.3 Imagem e Cor	67
Conclusão	74
Bibliografia.....	82
Fontes Multimédia.....	83
Filmografia	84
Apêndices	85

“[O narciso] era uma coisa maravilhosa em todo o seu esplendor.
Olhar para ele provocava um sentimento de reverência sagrada,
tanto nos deuses imortais quanto nos humanos mortais.
Tinha cem cabeças a crescer desde a raiz.
A sua doce fragrância espalhava-se pelos amplos céus lá em cima.
E a terra em baixo sorria de volta com todo o seu brilho.
Assim também o fazia a massa agitada do mar salgado.
[Perséfone] estava tomada por um sentimento de admiração,
e estendeu ambas as mãos para segurar o bonito brinquedo.
E a terra, cheia de estradas que conduziam para todos os lados,
abriu-se debaixo dela.”

Hino Homérico a Deméter

INTRODUÇÃO

Serve este relatório como abordagem crítica ao desenvolvimento do objeto fílmico que se conseguiu produzir: parte de um filme distópico futurista. Chego a este momento sem qualquer dúvida de que as circunstâncias foram favoráveis às intenções iniciais, e de que se conseguiu encontrar as condições propícias para produzir a primeira parte de uma curta-metragem. No momento em que escrevo esta introdução, confesso que ainda não consigo figurar uma ideia clara sobre o que relatar ou refletir. Depois de conseguir concluir uma versão satisfatória da edição do filme, já com os efeitos visuais, o meu pensamento foge para a preocupação prática de conseguir concluir a pós-produção áudio¹, pré-concebendo as deixas sonoras possíveis para figurar a atmosfera tóxica à qual a protagonista resiste enquanto percorre uma cidade vazia munida de uma máscara respiratória e de uma bicicleta velha. Como ilustrar o som de passos ecoando dentro de um nevoeiro denso de poeira irrespirável?

Reflico também no que poderá ser a música da banda sonora, com a intenção de trazer alguma gravidade a uma atmosfera sombria, onde as possibilidades encontram-se divididas entre a ideia de coros graves e atonais, ou sintetizadores ásperos e profundos². São duas ideias sonoras desoladoras, que partilham a substância do que começou por ser a centelha do projeto, iniciado como proposta de sinopse de um exercício em aula do Seminário de Narrativas, em março de 2023, e que posso tentar definir em seguida.

Um tratamento inicial descrevia a estória de um vendedor imobiliário de apartamentos subterrâneos que se vê confrontado com um problema estrutural, colocando em causa um grande negócio. Propus que fosse um filme de ficção científica passado num futuro próximo, distópico, mas numa abordagem mundana, numa estética sem uma plasticidade demarcada, e que se preocuparia mais em colocar referências minimalistas. Onde a impressão seria mais a de um futuro igual ao presente e ao passado, ao invés de um futuro demasiado estilizado. O primeiro momento desta ideia foi inspirado na

¹ Intenciona-se ainda gravar e misturar alguns complementos à sonoplastia, pelo que o objeto fílmico entregue ainda não está próximo de conseguir apresentar tudo o que seria possível como banda sonora.

² Também aqui se propõe uma composição temporária escrita nesta fase para acompanhar as cenas iniciais propostas com este relatório. Optou-se, para já, por um arranjo de cordas minimalista mas com as características graves e ásperas que se mencionam.

conversa em podcast entre o comediante Marc Maron e o guionista Armando Iannucci³, que mais tarde vim a perceber que figurava de forma plena e devidamente estudada no livro *Survival of the Richest*, de Douglas Rushkoff. No livro, fala-se de vários casos de empresas que servem os milionários que almejam viver em *bunkers* subterrâneos de luxo. Levei como exemplo um dos casos reais mais recentes, o Survival Condo, um prédio de apartamentos subterrâneos, ex-silo de mísseis da CIA situado no Kansas⁴. Os colegas e professoras na sala partilharam o mesmo desconcerto que eu próprio senti quando confrontado com esta ideia, e, nessa resposta, senti que a ideia tinha suscitado interesse. Depois da primeira reação, as inquietações que se seguiram no grupo em aula eram os detalhes práticos, mas pertinentes. Como era a cidade subterrânea? Deslocavam-se em comboios? Como era a tecnologia? Perguntas contaminadas de imediato pelas referências culturais que o cinema deste género pode inocular, e, nessa lógica, insurgiram-se as referências de Hollywood. Mas as mesmas perguntas deixavam subjacente um dos temas propostos a análise: o da construção de mundos em contexto cinematográfico. *Construção de mundos*, ou *Worldbuilding*, serão dois termos que serão utilizados de forma permutável ao longo deste relatório, em tudo traduzíveis no conceito de “mundo narrativo” que utilizaremos mais adiante.

Relacionada com a ambição que o título do relatório pode denotar, identifiquei na minha experiência como aluno de Cinema uma impressão subjetiva que se repetiu muitas vezes: o problema da invisibilidade da diferença de escala. Falo de um desfasamento entre perspetivas pessoais, subjetivas, que se corporizam entre debates e discussões entre pares como sendo dados adquiridos e objetivos. Em discussão artística, dependendo da eloquência no discurso, podem enfrentar-se porta-aviões e barcos de pesca sem nunca ninguém perceber a diferença de escala. A tradução em factos comprováveis ou metodologias eficazes é muitas vezes tardia ou impossível. Seja entre alunos e professores, entre mestrando e júri de defesa de tese, seja no desenvolvimento do objetivo último: a luta entre o Cinema possível de se fazer e o Cinema impossível de se fazer. No caso de estudo em mãos, no momento que apresentei a ideia, apresentava-a em detrimento

³ Maron, Marc. “Episode 1379 - Armando Iannucci” em *WTF with Marc Maron Podcast*. Outubro 2022.

⁴ Para o projeto em mãos, mais tarde, usei como referência a Oppidum Bunkers, empresa suíça.

deste problema: filme de ficção científica vs. aluno de cinema em Portugal. Academicamente, podia entregá-lo para avaliação apenas como guião, é certo, mas a minha vontade de produzir e realizar submetia-me ao desafio de adaptar o conceito a um desenvolvimento que pudesse comprovar como possível.

No Seminário de Dramaturgia e Realização o professor já nos tinha alertado para esta questão. “Façam indie”, “Trabalhem com o que têm”, e, a insistência na questão vital “Mas qual é a Ideia?”. Neste ponto, nas aulas de reflexão sobre as propostas de tese dos alunos, o mesmo eternizou a seguinte frase para a minha ideia de projeto: “Mas porque é que um homem de 37 anos na Amadora está a pensar no apocalipse?” Nessa discussão ficámos durante muito tempo, no óbvio perigo de aculturação de conceitos americanos muito aplicados em Hollywood, sendo obrigatório manter os componentes da ideia numa fórmula passível de qualquer alteração, para permitir a sua exequibilidade. Isto permitiu que se trabalhasse muito em aula, em conjunto, para se reverter esta ideia em várias hipóteses que fruíram no resultado agora apresentado. Achei no cerne da ideia a tal centelha, uma substância que funcionou desde o início, e que estaria incompleta nessa pergunta. Uma nova hipótese para essa questão seria: “Mas porque é que um homem de 37 anos na Amadora está a pensar em *vender bunkers*?”

Senti ser uma realidade pertinente à imagem cinematográfica que nos desconcertou, alunos, colegas e professores. E, fora as causas pessoais subjetivas, decidi proteger essa noção de desconcerto. Mesmo sem explicações, essa teimosia foi sendo refreada por uma conversa interior, sempre aberta e recetiva ao fórum académico e a qualquer crítica de professores, colegas e amigos, e que melhor posso definir como a vontade de construir um mundo que suscitasse uma espécie de provocação que correspondesse sempre à ideia principal. Dos materiais e cenários à mão, utilizaria todos os meios ao meu dispor para fabricar essa perspetiva cinematográfica, filmando o percurso de uma personagem num espaço que não existe. Com a minha experiência em pós-produção e efeitos visuais, sem meios para construir a cenografia em termos físicos, escolheria e adaptaria espaços existentes para serem filmados de modo a corresponder à narrativa essencial e construiria as estruturas como cenografia digital.

Neste momento, penso ter atingido uma versão cinematográfica satisfatória para esta ideia nesta primeira parte do filme, até ao ponto da narrativa em que a protagonista encontra um bairro de moradias subterrâneas abandonado. Essa ideia traduziu-se no objeto fílmico entregue que espero um dia conseguir acabar.

Como primeira parte da curta-metragem, cumpre o essencial a que se propôs e, na sua simplicidade narrativa, permite a produção da segunda parte sem grandes atritos e incoerências. Tal só será comprovado quando se concretizar o filme na sua totalidade, mas, para já, invocando toda a sorte e paciência que foi nos servindo para navegar a feitura das imagens já rodadas, o objeto final resulta num filme parcial. Nunca considerei este resultado fruto de um objetivo estanque, perfeito, mas sim de etapas ainda a decorrer de retalhos possíveis, escolhas tangíveis que foram compondo o Cinema possível que aqui foi fabricado e capturado. Ou vice-versa.

1 A CONSTRUÇÃO DE MUNDOS

1.1 A SUBCRIAÇÃO

“That’s Worldbuilding!” exclama Jon Landau, produtor de *Avatar: O Caminho da Água* no final de um mini-documentário⁵ da Disney sobre o segundo filme do franchise Avatar. Nesse mesmo documentário de quase dez minutos, a mesma palavra “Worldbuilding” é referida dez vezes. Tal como no documentário, ficaremos sempre aquém de obter uma definição derradeira para *Worldbuilding*, tanto pela propensão do termo em evoluir na sua aplicação aos mais variados conteúdos, como pela magnitude do objeto de estudo a que se propõe.

Tal é evidenciado pela ambição do livro de Mark J. P. Wolf, intitulado *Construindo Mundos Imaginários: A Teoria e História da Subcriação*⁶, onde por *subcriação* se entende a construção de mundos secundários através do processo de novas combinações de conceitos existentes. Nessa invenção substitui-se ou reinicia-se o “nosso” mundo, ou Mundo Primário, do qual parte a subcriação. Wolf dá como exemplo a alteração das regras de funcionamento da fauna, da flora, da linguagem ou da geografia, como ponto de partida para afastamento progressivo do Mundo Primário (Wolf, 2012: 30).

O autor admite ter retirado o termo titular “Subcriação” de um ensaio do autor J. R. R. Tolkien, filólogo, professor catedrático e autor da conhecida obra *Senhor dos Anéis*, passada no mundo imaginado da “Terra Média”:

Foi do famoso ensaio de Tolkien sobre mundos imaginários, 'Sobre as Estórias de Fadas'⁷, que o termo no subtítulo deste livro foi retirado; 'subcriação' era a palavra de Tolkien para a criação de mundos imaginários, com o prefixo 'sub' designando um tipo específico de

⁵ Mini-documentário intitulado “*No Interior da Caixa de Pandora: Construindo o Mundo de Pandora*”, 2022.

⁶ No original *Building Imaginary Worlds: The Theory and History of Subcreation*.

⁷ No original, *On Fairy Stories*, primeira publicação em 1947.

criação distinto da criação *ex nihilo* de Deus, e dependente dela (daí 'sub', significando 'sob' ou 'abaixo').

(Wolf, 2012: 8)

O âmbito da obra de Wolf estuda os mundos imaginados mais relevantes que foram objeto da imaginação na história da humanidade, referindo, de forma abrangente, inúmeros casos como a cidade ideal “Kallipolis” do livro *República* de Platão, as ilhas flutuantes d’ *As Viagens de Gulliver*, ou as galáxias dos filmes da saga *Guerra das Estrelas*.

Como conceito de Mundo Primário e Subcriação, o autor elucida-nos também através da definição de Tolkien: o Mundo Primário é o mundo material e intersubjetivo onde vivemos, e os Mundos Secundários as criações imaginadas, autorais (2012: 29).

Para definir a Subcriação, Tolkien reflete sobre a “suspensão da descrença”, conceito de Samuel Taylor Coleridge publicado em 1817 na sua obra *Biographia Literaria*: “(...) a disposição para suspender a descrença por um momento, que constitui a fé poética” (2012: 24-25). É um conceito muitas vezes teorizado também no processo de desenvolvimento cinematográfico, como medidor da imersão e da relação do espectador com a obra fílmica.

Tolkien refere que essa não é uma “boa descrição” do processo. Segundo ele, o fazedor de histórias tem de se tornar num bom “Subcriador” e produzir um “Mundo Secundário” onde a nossa mente consiga entrar. Nesse caso, dentro desse mundo, tudo o que é relatado torna-se verdadeiro. Se a descrença surgir, o feitiço cai e voltamos de novo ao Mundo Primário, olhando o Mundo Secundário do lado de fora, e, só aí, a descrença é suspensão. A suspensão da descrença será então um sucedâneo de outra coisa, de uma crença necessária que o mesmo autor visa definir como Crença Secundária. Ou seja, expostos a uma narrativa, imaginamos mesmo como seria o seu mundo caso alguma vez existisse, em vez de pura e simplesmente ignorarmos o facto de ser só uma história contada num livro (2012: 31).

Wolf ajuda-nos a compreender *o modo* como esse Mundo Secundário consegue ser elaborado para uma compreensão mais imersiva e integrada, onde identifica a invenção, a completude e a consistência como propriedades construtivas dessas qualidades narrativas.

Sem invenção suficiente, teremos algo ambientado no Mundo Primário, ou algo bastante próximo dele: (...) não um mundo único, diferente e separado do nosso. Sem se tentar um grau de completude, teremos o começo de uma expansão além da narrativa, mas não o suficiente para sugerir um mundo independente; muitas perguntas sem resposta (e irrespondíveis) permanecerão, as quais destroem, no seu conjunto, a ilusão de um mundo. E sem consistência, todas as peças, ideias e conceitos díspares e conflituantes se contradirão, e nunca se unirão com sucesso para coletivamente criar a ilusão de outro mundo. (...) À medida que cada uma destas três propriedades se desenvolve, a construção de mundos fica mais desafiante. Quanto mais completo é um mundo, mais difícil é manter a consistência, uma vez que material adicional precisa ser integrado ao material existente de maneira que tudo faça sentido.

(Wolf, 2012: 43)

Tal como no primeiro momento em que tentei definir a ideia filmica para o projeto, ancorado numa distopia de ficção científica, as questões que se colocaram em relação à integridade e coerência desse mundo imaginário compuseram um processo desafiante de *Worldbuilding* deste mundo particular, questão estudada no recente livro de Allain Boillat, *Cinema as a Worldbuilding Machine in the Digital Era*. Por muito abstraído de mundanidade contemporânea que esse processo de construção de mundo possa ser, o mesmo deverá sempre possuir um grau de verossimilhança para ser envolvente, especialmente em termos de ambientes, linguagem e artefactos tecnológicos (Boillat, 2022:56).

Em retrospectiva, com esta proposição em mente, o título desse livro acaba também por englobar o todo do trabalho em estudo, tal como será descrito mais adiante, destacando o papel que o digital assume como facilitador da reflexão e do desenvolvimento cinematográfico em todas as suas fases, auxiliando a criação de uma possível verossimilhança e consistência entre elementos narrativos.

1.2 *WORLDBUILDING VS. STORYTELLING*

Fazendo a ponte para o contexto cinematográfico atual, compreendemos a relevância destes conceitos na organização da indústria cinematográfica, que prima cada vez mais em desenvolver e articular novos produtos de propriedade intelectual pré-existente, testada e derivada de objetos cinematográficos comercialmente bem-sucedidos. A relevância da qualidade da construção dos mundos onde os objetos cinematográficos se inserem é cada vez mais premente, tal como revelado pelo crescente número de subprodutos de propriedades intelectuais decanas ou seculares, os derivados de personagens ou mundos míticos originários da literatura, da banda-desenhada ou mesmo do cinema do século passado, que herdaram a sua pertinência a partir de personagens, lugares ou elementos narrativos do conjunto de obras-mãe. Não é por acaso que Allain Boillat, refere centenas de exemplos de obras cinematográficas que se coadunam com esta lógica autoral. No entanto, um breve relato de uma cena presente no filme *La La Land* (2016), destacada por Boillat, não nos pode deixar de alertar para a autoconsciência de Hollywood perante esta noção aplicada de “Worldbuilding”:

Numa festa de piscina, Mia (Emma Stone) é apresentada a um escritor chamado Carlo (Jason Fuchs), que é descrito como alguém que tem 'projetos pela cidade inteira'. Carlo gaba-se imediatamente do seu próprio sucesso: 'Sim. Dizem que tenho um talento para o *Worldbuilding*. Estou em alta agora, as pessoas só falam disso'. Mia esbarra nele novamente mais tarde na mesma noite, e o escritor menciona um projeto de uma franquia absurda baseada num conto infantil, *Caracolinhos Dourados e os Três Ursos*. O filme de Chazelle⁸ procura distinguir-se desse tipo de filme familiar através de várias referências ao jazz e ao cinema clássico. Notavelmente, durante a cena de casting que se revelará crucial para o derradeiro sucesso da personagem Mia, ela é elogiada enquanto “*storyteller*”.

⁸ O realizador de *La La Land*.

(Boillat, 2022:8)

Boillat denota com curiosidade como um filme como *La La Land*, inclui o termo *Worldbuilding* em oposição ao termo *Storytelling*, e de como isso é significativo da transformação do paradigma cinematográfico no *mainstream*: tanto através do desenvolvimento cinematográfico cada vez mais rarefeito de histórias únicas, aprimoradas, individuais e pessoais, como pelo crescimento de conteúdos multimédia transversais às mais diversas franquias cinematográficas.

A preocupação em identificar as diferenças no tipo de narrativa entre o *blockbuster* e o cinema dito “narrativo” já se encontrava presente nos ensaios de David Bordwell publicados em 2006 no *The Way Hollywood Tells It*, onde o autor tenta mapear a transformação no *storytelling*⁹ na era do *blockbuster* recente. Sem ainda mencionar a palavra *worldbuilding*, sente-se a antecipação de uma nova era que despontava nessa década dos 2000, mas que ainda não identificava a construção sinérgica entre mundos cinematográficos como ferramenta futura. Na altura, Bordwell citava o autor Tom Schatz na análise da fragmentação dos mercados na década de 70 do século XX, onde sugeria que, tal como os mesmos se fragmentaram para diversos públicos e deram origem a inúmeros produtos de merchandising, os filmes em si se fragmentavam em subprodutos, especialmente os blockbusters de alto orçamento, grandes apostas feitas com algum risco e com tecnologia de vanguarda, que apelidava de “máquinas de entretenimento multifuncionais que geram videoclipes e álbuns de bandas sonoras originais, séries de TV e videocassetes, videojogos e atrações de parques temáticos, romances e bandas desenhadas.” (Schatz citado em Bordwell 2006: 5)

“Sinergia” e “Fragmentação” são dois termos que vão surgindo no resto da introdução desse livro, o que sugere precisamente que o alcance destas características não se estende apenas à correlação do sucesso de bilheteira de um filme com as vendas do merchandising do mesmo, mas antecipa também as potencialidades de filmes (e séries)

⁹ Sendo que o conceito de cinema “narrativo” pode não conseguir traduzir de forma compreensiva o que “storytelling” tenta expressar na oposição construída por Boillat com o conceito de “worldbuilding”. De qualquer forma, tentamos que a preocupação de Bordwell aqui expressada clarifique o conceito de *storytelling* aplicado à sua intenção conceptual, na designação dos meios e dos processos existentes para contar narrativas cinematográficas.

paralelos e entrecruzados que serão mais premeditados em narrativas cinematográficas futuras.

Depois de afirmar que princípios tradicionais de construção de enredo e narração foram atualizados, o autor sublinha que o objetivo primeiro dos ensaios é afirmar que nem *blockbusters* nem filmes de nicho estão isentos de estratégias clássicas de *storytelling* (2006: 16). Outras suposições são apresentadas, invocando textos de outros teóricos, sempre nesta tentativa de análise às inovações dos novos paradigmas narrativos de Hollywood, terminando o próprio Bordwell por concluir que os subprodutos e derivados de uma marca cinematográfica não interfeririam propriamente no *storytelling* ou nas boas práticas narrativas no cinema.

Um objetivo secundário destes ensaios, como é óbvio, é transferir o ônus da prova para aqueles que acreditam que a megaprodução introduziu um novo regime narrativo. Argumento que práticas cruciais de *storytelling* persistiram, apesar do colapso do sistema de estúdios, do surgimento do controlo por consórcios e dos novos métodos de marketing e distribuição. Se os videoclipes e os *Happy Meals* baniram a narrativa coerente, isso não é uma conclusão antecipada, mas sim uma questão empírica. Temos de esperar para ver.

(Bordwell 2006: 17)

Um exemplo intemporal desses consórcios é a Disney, colosso detentor de várias das franquias mais rentáveis de sempre, e que detém também a do filme *Avatar*. O mesmo está disposto a originar quatro sequelas, sendo as mesmas um exemplo do expoente máximo de *franchise blockbuster* de cinema de fantasia e ficção científica contemporâneo.

No filme original, conhecemos a natureza luxuriante do mundo alienígena de Pandora onde vive o povo Na'vi, composto de seres azuis de três metros que parecem ser primitivos, mas são altamente evoluídos. Como o ambiente do planeta é tóxico para os humanos, foram criados avatares à semelhança do povo Na'vi, corpos biológicos controlados pela mente humana que se movimentam livremente em Pandora. Jake Sully,

um ex-fuzileiro naval paralítico, volta a andar através de um avatar e apaixonou-se por uma Na'vi. Quase no início do documentário sobre a sequência, vemos o realizador e criador da ideia original a expor com extrema confiança o seu plano:

Não vamos fazer uma sequência. Vamos lançar-nos num grande arco narrativo, [para] toda a construção de mundos que fazemos, toda a construção de personagens. Não vamos fazer apenas outro filme. Vamos fazer o *Guerra das Estrelas*. Vamos fazer o *Senhor dos Anéis*. Vamos com tudo. Por isso eu tinha de me exceder e não apenas criar *uma* história. Tinha de criar um tipo de arco narrativo maior¹⁰ que tivesse histórias finitas no seu interior.

(Cameron, 2022: 00:03:00-00:03:37)

Deparei-me com o referido documentário por acaso, e não pude deixar de reparar no subtítulo do filme a que se refere. *Avatar: O Caminho da Água*, é algo pertinente em *A Sala da Floresta*, onde em vários momentos a protagonista tenta encontrar água para sobreviver. De forma inesperada, fui encontrando outros pontos de contacto entre as ideias cinematográficas dos dois projetos, algo que deu o mote para percorrer neste capítulo vários conceitos de *Worldbuilding*.

Com a presente reflexão não se quer deixar em aberto um jogo de opostos entre *storytelling* e *worldbuilding* como *bom* e *mau*, como dois polos binários, numa potencial reflexão crítica sobre a indústria cinematográfica contemporânea. Podemos debater a fundo até que ponto as franquias de super-heróis podem conter verdadeiros exemplos de graciosidade e eloquência narrativa, ou como a produção mais prestigiada e independente de um qualquer serviço de *streaming* pode já ter fechado acordo para mais três prequelas e sequelas, sem nunca conseguirmos bem atingir uma crítica justa e generalizada aos dois campos. No entanto, seria ingénuo não assinalar que a tendência é mesmo a de se expandir os sucessos do *mainstream* em vários filmes (e série) da mesma franquia e universo, retirando cada vez mais espaço ao risco do cinema independente, na sua originalidade e singularidade cinematográfica.

¹⁰ No original, “megastory”.

Analisaremos o projeto em mãos neste capítulo enquanto mundo cinematográfico construído, primeiramente através da comparação com a ideia conceptual da franquia de Avatar. Aqui, a ideia concreta será então a de comparar as premissas dos dois universos e o seu possível intuito cinematográfico, num estágio anterior ao de debater a produção ou qualquer etapa do desenvolvimento e respetivo modo de figuração (personagens, arcos narrativos, escolhas estilísticas, etc.), e com isso percorrer alguns conceitos de *Worldbuilding*.

1.3 “A SALA” EM PERSPETIVA

A Sala da Floresta propõe uma história que decorre numa Lisboa vazia, num futuro próximo onde a atmosfera é tóxica e o ar é irrespirável. Uma das suas últimas sobreviventes, Inês, percorre o ambiente deteriorado quando encontra um folheto imobiliário que anuncia um bairro de moradias subterrâneas. A protagonista encontra o bairro e consegue entrar numa das casas, encontrando um pátio interior que projeta uma floresta virtual. Nesse momento, é confrontada por uma mulher mais velha, que, para seu grande espanto, a confunde com a sua própria filha.

Enquanto mundo narrativo, podemos particularizar os indicadores que tornam esta ideia uma ficção científica. Boillat refere os elementos físicos ou materiais conceptualizados por John Truby, publicados no seu manual de guionismo *The Anatomy of Story*. Esta obra não só elabora sobre construção de personagens e enredo, mas também como construir o tal “mundo narrativo”¹¹ segundo elementos físicos (como os cenários naturais, os espaços construídos pelo homem, a tecnologia, ou o tempo), e o modo como

¹¹ “*Story World*” no original.

a sua influência incute uma transformação gradual no personagem ou personagens (Boillat, 2022: 8)¹².

Assumimos então que, não estando no momento presente a impossibilidade real de se respirar na cidade de *A Sala da Floresta*, a “invenção” deste mundo tal como indicado no ponto 1.1 na citação de Wolf será o *ar tóxico*, figurado pelo facto de a protagonista usar uma máscara para respirar. Indício esse que nos impele de imediato para uma categoria de Outro Mundo no mesmo formato dos mundos narrativos que têm o potencial de gerar histórias e que derivam das modalidades aléticas de Aristóteles (a possibilidade, a impossibilidade e a necessidade), modalidades essas demasiado abrangentes, pelo que esse autor (Boillat) as cingirá a categorias de Outros Mundos diegéticos ou multiversos mais específicos (2022: 130):

- Mundos Distantes
- Mundos Artificiais
- Mundos Sobrenaturais
- Mundos Mentais
- Mundos (Narrativos) Alternativos
- Mundos Paralelos
- Mundos Virtuais

Como premissa, o filme do projeto em análise partilha a sua disposição para a ficção científica, mas enquanto em *Avatar* viajamos para um planeta distante, o projeto em mãos apresenta uma cidade do planeta Terra, uma urbe suburbana, anónima e vazia, com o ar irrespirável da sua atmosfera tóxica. Enquanto em *Avatar*, as naves do exército terráqueo querem invadir o planeta Na’vi para explorar as suas riquezas naturais enquanto subjagam o povo nativo, em *A Sala da Floresta* vemos o mundo que poderá ter ficado para trás, inabitável, berço e razão de uma civilização que quer procurar outro planeta para ocupar.

¹² É importante para este relatório sublinhar que todos os conceitos de Worldbuilding ou de construção de mundos que abordaremos neste capítulo serão frequentemente veiculados na utilização frequente do termo “mundo narrativo” neste sentido de Truby, quase omnipresente na análise do trabalho cinematográfico no desenvolvimento de *A Sala da Floresta* (capítulo 3).

Boillat classifica então o mundo em *Avatar* como *Mundo Distante*, onde o protagonista de uma história de aventuras chega a um lugar remoto e exótico, com regras próprias, estranho ao seu cotidiano. No entanto, esta é a primeira categoria da lista de Outros Mundos que o autor explica estar em ordem crescente de impacto e interconexão entre a imaginação coletiva e a construção de mundo, significando isto que o mundo narrativo de *Avatar* não será diferente do mito da fronteira da cultura americana do século XIX, onde o protagonista encontra o povo nativo inserido numa cultura totalmente diferente, mas onde, nessa mesma perspectiva narrativa, não há necessariamente alterações ontológicas ao mundo diegético. Não obstante, o filme lucrou com o título e a campanha promocional: *Avatar* não usa o termo do título como popularizado pela indústria lucrativa dos videogames, já que o protagonista controla um avatar que figura no mesmo mundo ontológico que ele (2022: 135).

A distância entre o planeta Terra e o planeta Na'vi cumpre então a tradição literária iluminista das Utopias, onde podemos contrapor a muito distante existência pacífica do povo Na'vi como uma utopia, prestes a ser violada pela invasão distópica dos humanos desse filme. Os indícios da presença humana, tal como em *A Sala da Floresta*, convoca (ou invoca) assim essa mesma distopia.

A única tecnologia imaginada pelo projeto acadêmico não é a espacial nem de extrativismo intergaláctico, mas sim uma assoalhada subterrânea que virtualiza um ambiente natural, tal como pertencente ao foro de possíveis comodidades imobiliárias. Uma imagem comercial especulativa, mas também de ficção científica (talvez não muito distante), e que, no caso, ironicamente, tem a sua implementação estrutural no único sítio para onde a figura humana deste projeto se pode evadir: o subsolo.

Apesar de não entrar efetivamente para nenhuma das categorias de Outros Mundos, a análise conceptual de *A Sala da Floresta* é abrangida pelo jogo de uma negação de realidade proposta pelo título em si e materializada como ex-libris do filme: esse pátio interior da moradia subterrânea.

Chamo '*mundos artificiais*' a todos os ambientes habitados pelos personagens que são apresentados dentro da diegese como sendo *físicos*

(em oposição a *virtuais*) e, como por vezes percebemos em retrospectiva, *falsos*.

(Boillat 2022:135)

Na diegese do filme, o facto de não se encontrar a palavra “virtual” no anúncio Aura Domus na secção da “sala verde” interior que figura no folheto publicitário das moradias subterrâneas contribui prospectivamente¹³ para o jogo diegético habitado pela protagonista. O *copy* do marketing ficcionado pelo filme propõe (a Inês) um desejo de realidade nessa floresta projetada, em tudo virtual, elegendo-o para a categoria de Mundos Artificiais pelo menos em parte.

Em *A Sala da Floresta*, não houve solução para o planeta. As ruas das cidades estão vazias e inabitáveis, e o conceito narrativo enfrenta esse problema. Em *Avatar*, o ar de Na’vi é também tóxico como o ar da Terra do filme em projeto, mas ali utiliza-se a figuração de um processo transumanista de corporização alienígena como solução para a sobrevivência; aqui assume-se a insolubilidade numa existência precária. Para ser justo, as fases narrativas em cada um dos casos são diferentes: em *Avatar*, começamos no planeta, na expectativa de outro habitat; em *A Sala da Floresta*, a diegese parte de uma fase anterior, na procura, sem expectativa de sobrevivência. Onde em “Avatar” o objetivo do arco narrativo é ocupar o planeta Na’vi; neste projeto, a solução no mundo narrativo que se mostra à protagonista é a do bairro de moradias subterrâneas.

Ontologicamente, James Cameron diz-nos com o conceito fílmico de *Avatar* isso mesmo: para além dos bons (os nativos) e os maus (os humanos), não há solução. A única solução encontra-se noutra planeta, noutra espécie e respetiva cultura. Cinematograficamente, foi criada pela composição digital de efeitos visuais, utilizando como referência tradições de culturas indígenas humanas para figurar o povo Na’vi. De forma conceptual, as culturas ancestrais humanas são a origem dos Na’vi. Se a fábula queria invocar uma moralidade ecológica, de possível ligação do humano-natureza, não podemos deixar de notar que o papel cinematográfico de Cameron é o mesmo que o dos humanos do filme: capturar as culturas indígenas para as transformar (em alienígenas-avatars). O elemento humano é tão afastado deste processo cinematográfico que até os

¹³ Ver ponto 3.2.1.3.

atores são empreendidos em tecnologia avançada de captura de movimentos dentro do *Volume*, um palco virtual onde se “filmam” as cenas para os filmes como se fosse uma peça de teatro vanguardista, de improviso, onde, em vez de guarda-roupa, os atores usam fatos tresmalhados de cores, pintas, e outros dispositivos para ajudar à captura digital. É uma forma de mitigação do trabalho de ator, o movimento e a voz são capturados, mas fora isso, não haverá maneira de comprovar a participação física do mesmo, no que acaba por ser o processo equivalente de um filme de animação.

No projeto em mãos, por contingências inerentes ao caminho do desenvolvimento, a opção tomada foi no sentido de implementação de edifícios virtuais nos ambientes exteriores possíveis escolhidos para o filme – facto que não pode deixar de aludir a uma certa predisposição cúmplice da propensão para o digital referida no parágrafo anterior. Paralelamente, também podemos considerar que existe um distanciamento imposto à figura humana, à protagonista Inês, na utilização de uma máscara respiratória que cobre o rosto da protagonista na maior parte do filme.

1.4 O MUNDO NARRATIVO E A CURTA-METRAGEM

Em *A Sala da Floresta*, o formato de curta metragem permite legitimar e priorizar vários pontos de construção de mundo diretamente no corpo da ação, atalhando na construção do mundo narrativo por omissão de alguns elementos. De outra forma, numa longa-metragem, os mesmos pontos talvez tivessem de ser desenvolvidos para acompanhar o arco narrativo.

Como exemplo das lógicas de causalidade cinematográficas que um mundo narrativo se pode permitir neste formato, podemos percorrer os elementos físicos práticos de *A Sala da Floresta*. Por exemplo, a atmosfera visível é densa e faz a protagonista usar uma máscara, logo poderá depreender-se que o ar está poluído e o exterior da cidade vazia. Se a personagem observa que tem pouca água no cantil, isso fará com que tente explorar todos as potenciais fontes de água (no filme: torneira, garrafão, lago). Até sair do edifício, caminha com uma roda na mão. Percebemos depois que a roda encaixa no quadro de uma bicicleta escondida algures no exterior, indiciando alguma precaução para proteger esse objeto de ser roubado por qualquer outro sobrevivente. Em suma, optei por considerar estes elementos como prioritários, essenciais, esperando que fossem o suficiente para o mundo narrativo na primeira parte do filme.

Noutro sentido, podemos assumir a existência de eletricidade em vários ambientes interiores do edifício devoluto como algo que poderia ter sido criticado¹⁴, mas que, ainda assim, sem um contexto demasiado estrito cingido a uma lógica predeterminada para o mundo narrativo, pode ser legitimada na lógica de êxodo recente, uma cidade quase vazia, mas ainda com algumas fontes de energia e alguns geradores de emergência que poderão estar a funcionar¹⁵. Neste caso, não há enquadramento narrativo para o estado de algumas coisas escolhidas como não prioritárias na construção do mundo narrativo.

Tal permite, ao mesmo tempo, justificar as ruas vazias, conferindo alguma liberdade poética à imagem cinematográfica. Na curta duração deste filme (na sua versão completa redigida em guião), não testemunhamos nenhuma figura humana a não ser Inês, a imagem de Cora Ramos, e a ocupante da casa.

A Sala da Floresta tenta assim construir um mundo narrativo tanto por adição como por subtração de elementos, aproveitando o formato curta metragem e a simplicidade dramática do início do filme, onde acompanhamos o percurso de apenas uma personagem.

Concluimos então que a construção de mundos é uma epistemologia aplicada caso a caso, onde cada mundo narrativo terá um equilíbrio funcional, biológico, geológico, tecnológico ou atmosférico. Esse ecossistema, aplicado ao objeto cinematográfico, tem de priorizar os elementos do mundo narrativo, e de os articular com a veracidade de uma lógica interna, propondo-os na sua visibilidade na *mise-en-scène* cinematográfica. Nessa proposta, espera-se que a sua verosimilhança com o referente histórico e sociocultural possa ou não ser aplicado a uma maior ou menor compreensão.

¹⁴ Devido a constrangimentos no calendário de rodagens, foi nos impossível encontrar todos os *décors* interiores do início do filme com fontes de luz natural.

¹⁵ De resto, pode-se acrescentar que a lanterna que a personagem utiliza é carregada a luz solar, facto que escolhi não ser obviado na *mise-en-scène* pelos motivos enumerados anteriormente.

2 O MEDO DO FUTURO

O medo do futuro consegue assumir uma figuração muito expressiva no panorama cinematográfico atual, algo que o autor Robert Geal explora no seu livro de 2021 *Teoria cinematográfica ecológica e psicanálise: Sobreviver ao apocalipse ambiental no cinema*.¹⁶ e no qual apresenta um ponto de partida pertinente para o presente projeto.

Um conceito central que compõe vários capítulos do livro é o de “barco salvavidas”, um tipo de figuração frequente no cinema apocalíptico *mainstream* que se traduz no veículo expressivo que resolve o arco do protagonista, e que coloca o desastre climático ou o apocalipse em segundo plano. Pode ser um objeto, um mecanismo, ou um veículo literal. É algo que resolve no arco narrativo do protagonista o problema dramático que advém do desastre natural ou de outro cataclismo relacionado.

Essa ideia ajuda a sintetizar uma questão que guia a realização do projeto: como figurar o cinema apocalíptico como crítico e consciente de um antropocentrismo redentor que acaba por “salvar” o público?

O cinema de desastre climático tem diversos filmes como exemplo, sendo que se escolhe como uma das referências principais o filme *The Road*¹⁷ porque alinha o espectador com um trauma pós-apocalíptico do qual o protagonista não consegue escapar, e onde se lida com as consequências de um desastre sem hipótese de resolução.

O trauma apocalíptico é também investigado no cinema pela autora Anne Kaplan e publicado em 2016 no livro *Trauma Climático: Antever o Futuro no Cinema e Ficção Distópicos*¹⁸. Na obra, a autora localiza-o na realidade dos dias de hoje, desde o 11 de setembro, na influência da crescente mediatização do desastre, seja na televisão, no cinema ou na literatura. É a ansiedade provocada pela antecipação do futuro a que chamou de “pré-trauma” (Kaplan, 2016: 1).

Kaplan encontra como exemplo perfeito para este conceito o filme *Take Shelter*¹⁹ de Jeff Nichols (2016: 20), onde o protagonista sofre uma ansiedade paralisante perante

¹⁶ No original *Ecological film theory and psychoanalysis: Surviving the environmental apocalypse in cinema*.

¹⁷ *The Road*, realizado por John Hillcoat. Estados Unidos: Dimension Films, 2009.

¹⁸ No original *Climate Trauma: Foreseeing the Future in Dystopian Film and Fiction*.

¹⁹ *Take Shelter*, realizado por Jeff Nichols. Estados Unidos: Hydraulx Entertainment, 2011.

possíveis eventos climáticos futuros. No decorrer da narrativa, o personagem Curtis sofre pesadelos e alucinações que suscitam visões proféticas de um desastre vindouro. Decide reagir construindo um abrigo subterrâneo, numa obsessão solitária que o afasta da comunidade e da própria família.

Esta ansiedade do futuro gera cada vez mais objetos cinematográficos, onde se pode questionar a sua natureza de espetáculo ostensivo, com uma resolução dramática de carácter antropocêntrico, onde o herói consegue resolver o desastre e salvar a humanidade. Nessa polaridade cartesiana é saliente a divisão entre a humanidade e o planeta que a acolhe, na figuração da crise climática (problema real e cada vez mais urgente) como apenas pano de fundo a ser usado e resolvido pelo herói em noventa minutos. Robert Geal questiona se o mesmo impulso que influencia estes objetos cinematográficos reflete parte do problema, traduzindo-se na inação, cansaço e alienação em relação à urgência climática.

Essa alienação, decorrendo das concepções de pré-trauma, materializa-se nos dias de hoje no movimento isolacionista de milionários que escolhem abandonar o mundo e procurar soluções imobiliárias protegidas, como o autor Douglas Rushkoff relata no livro *A Sobrevivência dos Mais Ricos*²⁰ de 2022.

Uma das empresas que apresenta é a Oppidum Bunkers, da Suíça, uma empresa que vende espaços habitáveis subterrâneos (Rushkoff, 2022:19). Apresenta uma ideia fulcral para o presente projeto de curta-metragem: em todos os modelos de apartamentos subterrâneos que tem à venda, está presente uma sala central que simula um ambiente exterior.

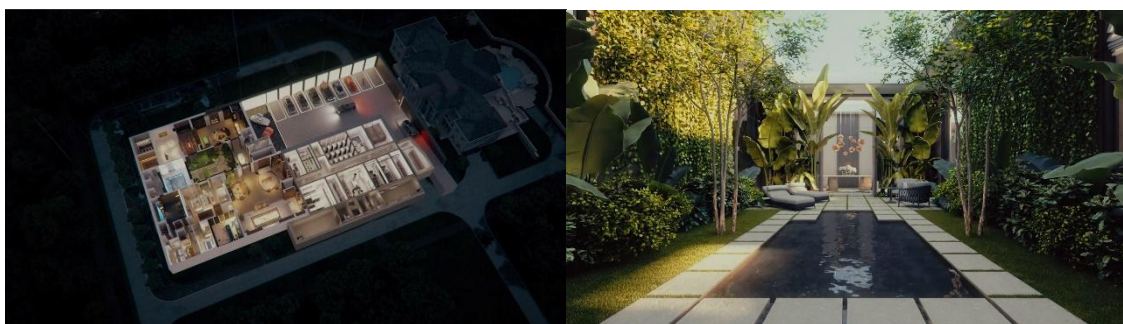


Figura 1 —Imagens presentes no vídeo publicitário da Oppidum Bunkers. À dir., o pátio interior subterrâneo que simula um jardim exterior à superfície.

²⁰ No original *Survival of the Richest*.

Esse espaço, com paredes rodeadas de vegetação, está equipado com iluminação programada para simular a luz do dia. Apesar de este exemplo real ter sido encontrado em pesquisa numa fase avançada deste desenvolvimento, esta ideia desconcertante é o coração deste projeto fílmico desde o início.

A Sala da Floresta partiu de uma ideia de curta-metragem passada na totalidade dentro de um apartamento subterrâneo equipado com janelas que simulavam ambientes exteriores. O conceito do filme evoluiu depois para um percurso em direção à casa subterrânea e respetiva “sala da floresta”, uma sala interior com uma floresta virtual.

Esta nova abordagem oferece uma maior liberdade criativa em termos cinematográficos, tanto na representação dos edifícios e espaços (as entradas para as moradias são feitas através de pequenos edifícios à superfície) como no percurso desafiante da protagonista. Ela enfrenta uma atmosfera hostil enquanto se dirige ao seu destino, equipada com uma máscara de oxigénio e uma mochila, atravessando de bicicleta as ruas vazias e deterioradas de uma Lisboa futurista.

3 ANÁLISE DO PROJETO

3.1 A IDEIA: A NEGAÇÃO DA REALIDADE À SUPERFÍCIE

Neste capítulo abordaremos as várias etapas do desenvolvimento cinematográfico do projeto. Como ponto de partida para o mesmo, propus produzir guião, storyboard e duas cenas filmadas de uma curta-metragem²¹. Essa curta-metragem categorizei como ficção científica em ambiente distópico, com elementos dramáticos de *thriller*. A ideia evoluiu a partir de uma narrativa inteiramente passada num apartamento subterrâneo prestes a ser vendido. Como o resultado efetivo neste projeto, este desenvolvimento propõe um filme em que a protagonista procura um bairro de moradias subterrâneas e encontra-as supostamente abandonadas, sendo depois surpreendida pela ocupante de uma delas. Para a rodagem planeou-se utilizar espaços físicos para integrar edifícios e efeitos visuais gerados por computador em pós-produção.

Nesse sentido, a minha experiência profissional artística enquanto designer de animação e pós-produção nas áreas do grafismo e efeitos visuais é algo que marca o desenvolvimento teórico e prático desta ideia de ficção científica. Partindo das conceções já referidas, a intenção foi a de pré-produzir e rodar material que conseguisse ser complementado em pós-produção por figurações virtuais necessárias ao objeto fílmico. Propôs-se então criar duas cenas que misturassem imagem real com construções digitais, cenas essas que poderão ser provas de conceito ou até cenas a incluir na curta-metragem final.

²¹ Apêndice 1-4, respetivamente.



Figura 2 — Testes realizados em dezembro e janeiro de 2024. A imagem à esquerda mostra o vídeo captado sem alterações, a imagem à direita propõe uma maquete para os espaços exteriores, imbuída com objetos digitais e efeitos visuais.

Na construção deste mundo fictício, foram ponderados os limites da criação digital. Sem peso material, a sua configuração potencial é ilimitada, pelo que foi dado mais caminho à ausência de corpos e objetos, à escassez e à deterioração, do que a uma visão deslumbrativa de uma urbe decadente.

Acompanhando as mencionadas noções de *Worldbuilding*, conceito que resume o ato de pulular um universo ficcional de leis, regras e mecanismos que conferem verosimilhança aos mundos imaginários (Boillat, 2022:56), existiu um esforço de consistência na realização da curta-metragem que tem como ponto nevrálgico da causalidade da sua narrativa um folheto de publicidade imobiliária que a protagonista encontra no início do filme, e no qual se anuncia o bairro de moradias subterrâneas, equipadas com ar filtrado e meios para subsistir. O mesmo serve de “mapa do tesouro” na viagem que incita, viagem essa decorrente da morada presente nesse objeto. Todos os veículos expressivos que terão de ser figurados para informar os personagens, os objetos, os ambientes e a ação estão então concentrados nos símbolos desse folheto que a protagonista encontra.

Quanto à ideia da sala da floresta como símbolo, para além de indício da condição pré-traumática mencionada no capítulo 2, pode aplicar-se uma derivação do conceito de “máquinas de *Worldbuilding*” no cinema. Estudadas pelo autor Alain Boillat ao refletir sobre as “máquinas de construção de mundos” presentes na ficção científica, são veículos de imersão dos personagens noutros mundos ou dimensões, através de artefactos ou tecnologias que criam ou representam outros mundos dentro do filme. Acabam por espelhar o mecanismo cinematográfico, no jogo de mostrar o cinema dentro do cinema (2022: 57).



Figura 3 — A floresta virtual em *Blade Runner 2049*, realizado por Denis Villeneuve em 2017.

Concluindo, pretendeu-se desenvolver o projeto explorando de maneira crítica as abordagens operativas que se acaba de enunciar: no extremo de um antropocentrismo capitalista, figura-se um bunker como “barco salva-vidas”; no retrato apocalíptico consciente desse antropocentrismo, uma narração de vulnerabilidade e sobrevivência que lida com o desastre sem o poder resolver; e, finalmente, utilizam-se os conceitos de *Worldbuilding* na ficção científica - por um lado como ferramentas de reflexão e suporte da expressividade e consistência do objeto cinematográfico; e, por outro, como questionamento da capacidade de alheamento desse espaço com as qualidades mais *sci-fi* do filme (uma cidade vazia e uma sala subterrânea que simula um ambiente exterior e natural).

3.1.1 A Evolução da Ideia

Como já referido, a ideia surge a partir de uma entrevista entre o comediante Marc Maron e o guionista Armando Iannucci²², que mais tarde vim a perceber que figurava de forma plena e devidamente estudada no livro *Survival of the Richest*, de Douglas Rushkoff.

²² Maron, Marc. “Episode 1379 - Armando Iannucci” em *WTF with Marc Maron Podcast*. Outubro 2022.

Armando Iannucci, argumentista britânico, sugeria nessa entrevista que as elites milionárias preparavam o fim do mundo com o plano de uma vida no subsolo, construindo *bunkers* luxuosos. Aludindo a um sobrevivencialismo de elite, antecipado pela cultura *prepper* do interior rural norte-americano, Iannucci giza uma imagem desconcertante e irónica, decalcada de um passado recente: o trauma de uma pandemia global, ainda demasiado perto para uma reflexão compreensiva.

No livro de Rushkoff, especificam-se vários casos de empresas que servem os milionários que vivem em bunkers subterrâneos de luxo. Tomo como exemplo um dos casos reais mais recentes, o Survival Condo, um prédio de apartamentos subterrâneos, ex-silo de mísseis da CIA situado no Kansas²³.

A partir daqui, desenvolveu-se uma ideia de guião para o filme *-11*, que se passaria apenas num apartamento subterrâneo, durante o tempo diegético de uma tarde, e do qual foi proposta uma versão em maio de 2023 no Seminário de Narrativas. A personagem central seria Cora Ramos, uma assistente imobiliária encarregada de mediar uma venda de um apartamento subterrâneo equipado com janelas virtuais que simulavam vários espaços naturais como o falso ambiente circundante exterior do mesmo. Durante o filme, aconteceria uma avaria grave nas mesmas janelas, o que revelaria uma falha estrutural no edifício prestes a ser vendido. Para agravar a situação, o diretor da empresa imobiliária, amigo do comprador, estaria presente para certificar-se que a venda decorreria sem percalços. O antagonismo seria dado entre Cora, que se debatia entre revelar a verdade e com isso boicotar a venda, e o diretor, de quem duvidaríamos se o facto de estar presente seria ou não para evitar que o cliente comprador pudesse descobrir a verdade. Outra camada foi dada à narrativa quando decidi que Cora tivesse um passado problemático em comum com o diretor, do qual o próprio não se recordaria, mas ela sim, algo que podia auxiliar no conflito dramático, mas complicava a eficácia do enredo.

Posteriormente, após um pequeno período de maturação e de distanciação do projeto, decidi reavaliar a ideia no contexto do projeto académico. Talvez a conseguisse filmar em parte, mas voltava o problema das diferenças de escala: um estudante de cinema a conceptualizar cinematograficamente uma ficção científica. É certo que conseguiria trabalhar imagem real com cenários virtuais, tomando como garantido que um

²³ Ver: www.survivalcondo.com.

apartamento de janelas virtuais não existe, e que as mesmas teriam de ser simuladas num qualquer cenário ou apartamento real. Logo aqui, o problema colocar-se-ia em termos técnicos: qual o acesso que teria a um estúdio onde se pudesse fazer a cenografia? De outro modo, com que eficácia seria possível “trocar” os exteriores das janelas de um apartamento real, e se sim, como coadunar a luz com a *mise-en-scène*? Neste ponto, ainda não tinha chegado à problemática à qual teria mais respeito: como fazer a dramaturgia? Apresentaria uma cena do filme como projeto final? Sendo uma narrativa baseada fortemente no conflito dramático, qual cena escolheria? E, chegado aqui, o problema maior: como escolher e ensaiar o elenco?

É certo que de alguma maneira poderia ter sido entregue uma versão das ideias acima, mas instintivamente percebi que a escala do que envolveria o que era proposto era enorme em relação ao tempo disponível para entregar um projeto final satisfatório, e o risco, por conseguinte, também.

Durante o verão de 2023, a distância do projeto académico ajudou-me a ganhar outra perspectiva. Manter a ideia central era essencial para não deitar por terra toda a reflexão feita até à altura. Todos os problemas listados acima fizeram-me querer trabalhar a ideia de outra forma, e comecei por inverter o conceito em pontos mais simples. Se não for um prédio, se for uma casa? Se não se passar o filme todo no interior da casa, se mostrarmos também o exterior? Bastou fazer outra pergunta mais para me voltar ao conflito do desenvolvimento possível vs. filme impossível: como se mostra o exterior de uma casa subterrânea?

3.1.2 *Concept Art* e Inteligência Artificial

Na mesma altura em 2023, debatiam-se as potencialidades dos motores de geração de conteúdos por inteligência artificial que tornavam cada vez mais acessíveis ao público em geral.

À pergunta “como se mostra o interior de uma casa subterrânea”, instruí²⁴ o motor de geração de imagens *Midjourney*²⁵ para produzir a imagem da entrada de um silo. A primeira imagem que gerou foi a seguinte:



Figura 4 — Exterior do primeiro silo gerado no *Midjourney*.

A partir daí, no registo da minha conta *Midjourney*, tenho do dia 3 de setembro de 2023, 487 entradas. Quase cinco centenas de imagens geradas para entradas de silos, perspectivas interiores e exteriores. No mesmo dia, centenas de imagens, arte de conceito, para as novas possibilidades do filme. Com alguns estilos diferentes: uns mais futuristas, outros mais monolíticos, outros mais minimalistas, outros mais *kitsch*, outros mais luxuosos.

²⁴ Segundo a instrução: “silo entrance on a hill, cinematic, arriflex”.

²⁵ *Midjourney* é um serviço de inteligência artificial desenvolvido pelo *Midjourney, Inc.*, um laboratório de pesquisa independente baseado em São Francisco. Ver: www.midjourney.com.

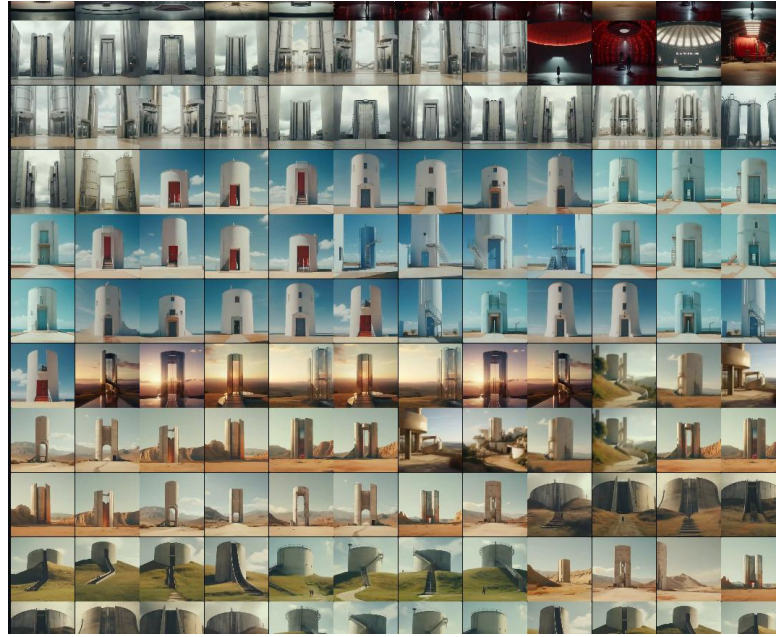


Figura 5 — Uma amostra do registo de imagens na minha conta Midjourney do dia 3 de setembro de 2023.

A partir daqui, nesse mesmo mês, milhares de imagens foram geradas. No essencial, ajudaram-me a perceber o que não queria em termos estéticos para o filme. Queria algo ancorado na realidade portuguesa, algo difícil de ser veiculado pelo motor de geração imagética. Também me ajudou a perceber que teria de ser possível criar *qualquer coisa* que ilustrasse a entrada para uma moradia subterrânea.

Partindo de um conceito já presente em *-11*, queria também figurar um elemento óbvio: a máscara respiratória. Agradava-me a ideia de justificar a existência de apartamentos subterrâneos de uma só tirada: o diretor chegaria ao apartamento com uma máscara respiratória debaixo do braço, logo o ar exterior seria irrespirável. Para esta nova fase da ideia, estas peças do puzzle agregaram-se com facilidade. Se estamos do lado de fora, é um percurso. Se é um percurso até às casas subterrâneas, será feito por alguém de máscara respiratória.

Ao longo dos meses seguintes fui gerando milhares de imagens para esta lógica, com as mais diversas instruções (ou *prompts*, na linguagem do motor *Midjourney*). Com isso consegui materializar, qual *concept art* de desenvolvimento cinematográfico, tipos diferentes de ambientes, de máscaras, tipos diferentes de antecâmaras, silos, bunkers, etc.



Figura 6 — Mulher de máscara — Imagens geradas em I.A. (fonte: Midjourney)



Figura 7 — Sala da Floresta — Imagens geradas em I.A. (fonte: Midjourney)

Mais uma vez, compreendia que, por muito interessante e divertido que fosse o resultado de cada *prompt* no *Midjourney*, nada disto seria um resultado consistente com a linha da intenção artística que fosse escolhida.

Nesse sentido, queria respeitar a ideia original e manter uma coerência no que fosse possível de filmar e trabalhar digitalmente. Tal como esta personagem no percurso olhava de fora para a entrada do *bunker*, eu próprio olhava de fora para ideia do *-11*. Ocorreu-me então manter a personagem da Cora Ramos, a mediadora imobiliária desse filme

“presa” no interior do apartamento subterrâneo. Olhando-a do exterior desse apartamento, da moradia subterrânea nesta nova versão, conseguia mais uma vez que as peças se encaixassem: a protagonista procurava a entrada do bunker, e no bunker iria encontrar Cora.

3.1.3 O Bairro Aura Domus

A ideia das janelas virtuais na sala do apartamento transformava-se no pátio interior de uma casa no subsolo, em *A Sala da Floresta*. O tempo diegético mudaria, encontraríamos Cora num futuro ainda mais distante, como se os acontecimentos de *-11* estivessem no passado deste novo conceito. Era como se Cora Ramos tivesse subido na carreira ao ponto de poder representar sozinha um empreendimento grande, um bairro de moradias subterrâneas de luxo. Nesta etapa de reflexão, que melhor maneira de figurar um vendedor imobiliário do que aquela que será mais comum até nos dias de hoje? Percebi então que poderia mostrar Cora através de publicidade imobiliária ao longo do filme, um folheto que mostraria a morada do novo bairro *Aura Domus*, o mapa do percurso da protagonista.



Figura 8 — Maquete provisória para folheto publicitário da empresa imobiliária para o empreendimento, de fevereiro de 2024.

Inês, sobrevivendo num ambiente hostil e vazio, encontraria num escritório abandonado um folheto para um bairro de moradias subterrâneas na tipologia de condomínio fechado. Quando encontrasse o bairro, percebia que estava algo inacabado

em comparação às imagens propostas no folheto: as entradas das casas estavam edificadas, mas as estradas e outros acabamentos dos espaços comuns estavam por fazer. O próprio bairro ainda mantinha os cartazes publicitários com a informação e o *layout* que Inês tinha primeiro encontrado no escritório abandonado. Esses cartazes presentes no gradeamento exterior do bairro, no momento do tempo diegético da sua descoberta no filme, estariam desbotados pelo tempo e pelo abandono.

Esta era uma forma de desfasar a expectativa e a realidade dada pelo anúncio imobiliário, e com isto perceber que a identidade de quem quer que fosse que Inês encontrasse dentro da casa *Aura Domus* fazia parte desse jogo.

O bairro estava inacabado, logo, podia não ter habitantes. No entanto, para o seu papel no mundo narrativo, era importante que Inês encontrasse alguém: para além de procurar uma casa para sobreviver, para poder respirar, Inês procurava encontrar-se na expectativa daquela casa, e, nessa projeção, projetava-se a si também na identidade Cora Ramos. A esperança de Inês era o negócio de Cora: uma gruta no subsolo. Quem estivesse nessa gruta teria de desafiar essa expectativa.

3.1.4 O Guião

Ao longo de meses, até escrever a primeira e única versão até ao momento do guião em março de 2024, debati com professores e colegas o que aconteceria com Inês e a pessoa que se encontrasse lá dentro. Decidi criar caminho para que pudesse ser Cora quem lá estivesse, sem nunca o confirmar. Nessa *backstory* hipotética, impedida de concluir a obra do bairro por algum motivo (agravamento das condições atmosféricas?), a própria “invadia” uma das casas para sobreviver.

Esta ideia de jogo de identidades materializava-se no confronto entre personagens, e, como tal, ganhava também uma dimensão física e sensorial que deslindava o resultado do percurso, o final do filme. No guião, quando Inês encontra o pátio interior, fascinada pelas paredes que projetam a imagem de uma floresta, é atacada pela ocupante, uma mulher mais velha. Nesse momento, cairia ao chão e perderia os sentidos. Quando acorda, tenta amenizar a situação e fazer conversa com a sua agressora. O conflito agrava-se quando a mulher mais velha, ao ver Inês mais perto, a confunde com a própria filha. Isto impele Inês a ponderar o que fazer a seguir: pura e simplesmente abandonar a casa, ou arranjar forma de a tomar para si.

Decidi assumir no guião que seria mesmo Cora, apesar de nunca o ser confirmado na diegese. Em retrospectiva, pondero a hipótese de a tratar apenas como A Ocupante, em possíveis desenvolvimentos futuros. Como se pode verificar no final da narrativa proposta em guião, é algo que é sublinhado pelo momento crucial em que Inês pergunta se a ocupante é Cora, e esta se engasga antes de responder. Considerei ser um momento que encapsulava bem esta dúvida, e que daria uma oportunidade para Inês ponderar deixar a ocupante morrer.

Como perceberemos a seguir pela análise do guião na comparação entre o que foi escrito e o que foi filmado, decidi não filmar a segunda parte do filme, a cena em que as duas personagens se cruzam, em larga medida pelas razões que já foram enunciadas para o desenvolvimento do -11: a dificuldade de trabalhar a dramaturgia aliada à obtenção da cenografia indicada em tão curto espaço de tempo.

Outra dimensão a salientar, na diferença entre o guião e as opções tomadas em rodagem, é a referente aos vários indicadores do mundo narrativo. Começa logo na cena 1, quando coloco uma sinalização de autoestrada a alertar literalmente para a atmosfera tóxica, bem como a data que localiza a narrativa no futuro.

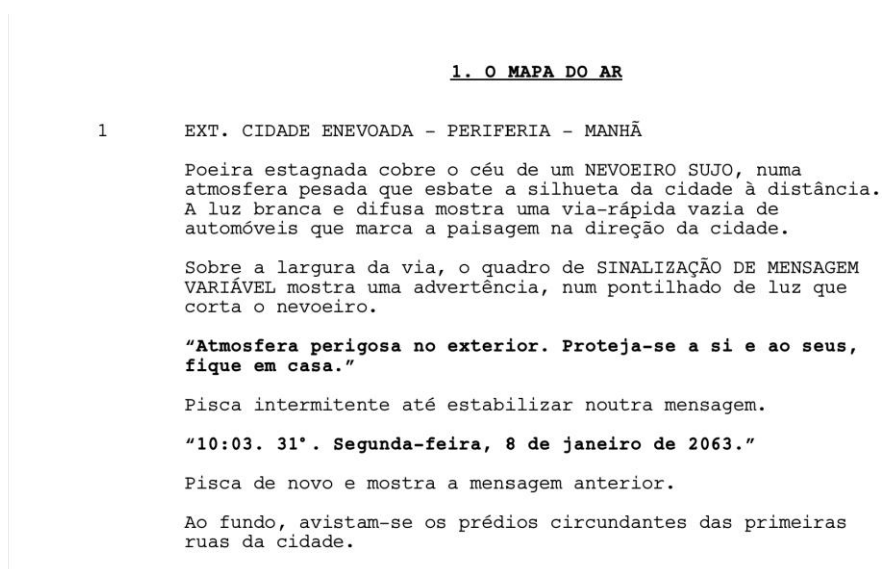


Figura 9 — Cena 1 do guião. A negrito as mensagens que apareceriam na sinalização.

A opção tomada para excluir estas mensagens deve-se ao fato de não ser absolutamente necessário para o filme determinar e especificar cronologicamente o

mundo narrativo na *mise-en-scène*. A contrapartida dessa intenção inicial seria colocar informação expositiva que tiraria força às imagens da cidade. Decidi manter o filme com o mínimo de exposição no início, adaptando essa comunicação às imagens da cidade com o nevoeiro. Isso acontece também na cena introdutória da personagem, onde compreendemos o aparato da máscara e outros adereços. No entanto, também decidi retirar e simplificar os elementos expositivos relativos à sobrevivência de Inês. Foi mais eficaz limitar a sua sobrevivência à questão da água, retirando por completo possíveis indicadores de obtenção de comida no mundo narrativo, indicadores esses que complexificariam a coerência desse mundo.

4 INT. C.C. LOJA - CONTINUAÇÃO 4

Escurecida e pouco iluminada pela luz que chega do átrio, uma TENDA DE CAMPISMO colocada no chão centra a atenção do espaço. Ao seu redor, um CANTIL TRANSPARENTE quase vazio, uma grande mochila preta, um saco de papel com o logotipo "**Centro de Emergência Alimentar**" e um caixa de cartão para comida aberta deixa ver restos de uma refeição. À entrada da tenda, uma MASCARA DE OXIGÊNIO para filtragem de ar e um par de TÊNIS SUJOS.

Com novo acesso de tosse, agora mais intenso, a ocupante da tenda abre o fecho num frenesim.

INÊS , 35, é alta e magra, tem roupa confortável mas gasta. Tem a pele seca, suja pela poeira da atmosfera exterior. Tateia o chão até agarrar a máscara. Coloca a máscara e veste os tênis. Mergulha de novo no interior da tenda para resgatar um casaco impermeável e uma lanterna.

Veste o casaco e liga a luz portátil. Dirige-se a um EXTRATOR DE AR na parede perto do teto, sobe um banco e acena para tentar sentir o seu fluxo de ar. Está desligado, mas sente o ar poluído a entrar. Sobe a máscara por um instante para tentar ver melhor, mas tosse de imediato e volta a colocá-la.

Figura 10 — Cena 4 do guião. A negrito uma etiqueta no saco de comida que depreenderia a existência de um sistema social de alimentação.

Quanto à ideia de Inês estar num sítio com ar filtrado por um extrator que naquela manhã se avaria (último parágrafo da figura acima), é mais uma ideia simplificada que se atribui tanto à economia de comunicação (de uma ideia que já estaria a ser transmitida pelo ambiente das cenas iniciais), como à adaptação do sítio que foi encontrado em *repérage*: as janelas de um piso técnico aparentemente devoluto que Inês teria encontrado para se abrigar.



Figura 11 — Plano escolhido para a mostrar Inês no seu abrigo.

Tudo isto deixa subjacente a ideia de uma sobrevivência precária, da qual somos testemunhas nesta manhã particular no filme. Ainda que possa levantar algumas questões em relação à razão de ter sido escolhido aquele sítio para sobreviver, o abandono do espaço na cena seguinte deixa justificado e subentendido a necessidade de deslocação da protagonista, como se naquele dia o ar estivesse particularmente mau, o que confere movimento à secção inicial da narrativa.

Estes são alguns exemplos da adaptação do guião às cenas rodadas que se movem tanto no sentido da adaptação das circunstâncias, como na procura de uma economia eficaz na comunicação do mundo narrativo. Compreende-se assim a preferência de uma redução da quantidade de indicadores informativos, permitindo espaço a um ritmo expositivo mais dependente do tempo e da imagem, e menos de uma preocupação de localizar taxativamente o filme num mundo demasiadamente descritivo. Resta esperar que estas opções tenham suscitado o que se pretende: um ambiente distópico e misterioso que confirmem um impulso ao início do filme. Não tanto pela necessidade e vontade de esclarecimento, mas mais pela envolvimento e curiosidade que a suavidade do ritmo expositivo escolhido possa suscitar.

De forma a clarificar a evolução da ideia, deixo em seguida as duas sinopses que foram feitas em contexto académico. Em seguida, e tomando em mente a narrativa apresentada para *A Sala da Floresta*, apresento as referências fílmicas com que parti para o desenho de produção (envolvendo os locais, adereços e edifícios virtuais), antes de percorrer as decisões que foram tomadas na tradução do guião para a rodagem do projeto proposto academicamente: as cenas de percurso até Inês encontrar o Bairro Aura Domus.

3.1.4.1 Sinopse de *-11*

Lisboa, 2043. Cora é vendedora de edifícios subterrâneos. No dia da venda de um edifício importante, apercebe-se que o diretor da sua empresa vai estar presente. É a primeira vez que o vê desde há muito tempo. Ele não se recorda dela. Antes de o comprador chegar, Cora apercebe-se que o prédio está em risco iminente. Ainda assim, o diretor decide avançar com o negócio. Cora decide confrontá-lo com o passado comum de ambos.

3.1.4.2 Sinopse de *A Sala da Floresta*

Lisboa, 2063. Sucessivas tempestades de poeira deixaram a cidade irrespirável e as ruas vazias. Inês, uma das suas últimas habitantes, sobrevive num centro comercial abandonado. Sem casa, dorme no chão de uma loja. Uma manhã, acorda a tossir. O ar está cada vez mais poluído. Coloca a máscara de oxigénio e decide procurar outro sítio para ficar. Numa mesa, encontra um folheto antigo de uma empresa imobiliária que mostra um bairro de moradias subterrâneas. Para além de uma floresta virtual no interior de cada casa, anuncia ar filtrado e meios para subsistir - mas com capacidade apenas para uma pessoa. No verso do folheto, uma morada. Quando chega ao bairro encontra-o quase concluído, mas ainda com as placas para venda. Aparentemente deserto, descobre que uma das casas subterrâneas está funcional. Inês entra na casa e encontra a habitante na sala da floresta virtual. É uma mulher mais velha que está demente. Quando conversam, a mulher confunde Inês com a sua filha. Inês debate-se com a ideia de tomar aquela casa para si e o que isso significa: livrar-se da sua habitante.

3.1.5 Referências Fílmicas

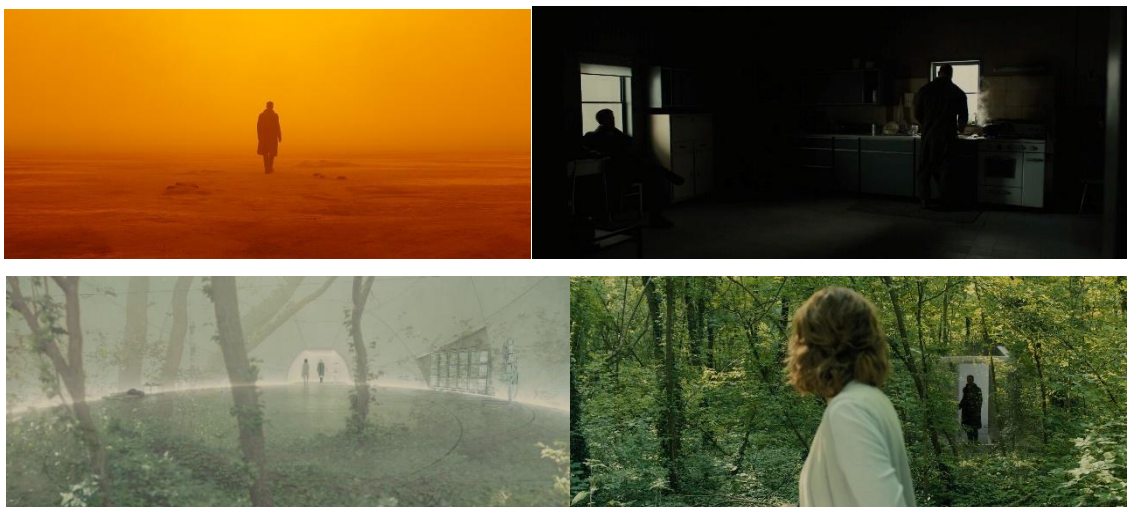


Figura 12 — Fotogramas do filme Blader Runner: 2049 de 2017.



Figura 13 — Fotogramas do filme The Road de 2009.

3.2 DESENVOLVIMENTO: COMPATIBILIZAR A IDEIA

3.2.1 A Evolução do Bairro Aura Domus

3.2.1.1 Conceito

Para o desenvolvimento do -11, apelidei a tecnologia instalada nas janelas virtuais da sala do apartamento de “Aura 10”. Seria um elemento narrativo importante, dado que a sua falha quando presenciada pela protagonista daria aso ao desenlace do filme. O nome era evocativo de algo fantasmático como só a potencialidade de causar o efeito de transladar um espaço o poderia ser. O número 10 consegue propor a ideia de número de série, industrial, como se fosse a décima versão da mesma tecnologia, algo comum no universo da ficção científica.

Tive a oportunidade de desenvolver o desenho de produto no Seminário de Tecnologias de Pós-produção, também em maio de 2023, conceptualizando algo que já era remanescente de um carácter comercial e publicitário que seria mais tarde atribuído ao projeto final. Na vertente de áudio desse mesmo seminário, elaborei um projeto para um *test drive* da tecnologia, como se fosse num *showroom* numa feira de tecnologia para testar o Aura 10. Nesse *test drive*, ouviríamos o que seria o visitante da feira a sentar-se no sofá dessa sala-cenário, e “percorrer” os vários ambientes imersivos projetados nas janelas da sala: praias, montanhas, rios, florestas, etc. Para acompanhar o trabalho final, um áudio-ensaio de 3 minutos, produzi algumas imagens do que seria o *showroom*.





Figura 14 — A entrada do showroom com o logotipo Aura 10 (em cima), vários ambientes para as janelas (em baixo). Junho de 2023.

Quando a ideia mudou para um bairro de moradias subterrâneas, era lógico manter essa tecnologia dentro do mundo narrativo. Para o mesmo, fez sentido combinar a existência de um pátio interior subterrâneo com essa potencialidade de projetar um ambiente natural nesse ambiente artificial, e tentar destacar a sua existência tanto na dramaturgia, na cena final, como no percurso da protagonista, quando o encontra mencionado no folheto publicitário descoberto no escritório abandonado.

Chegou-se assim ao nome Aura Domus, querendo *domus* significar “casa” em latim, e referindo-se diretamente a um tipo de casa unifamiliar ocupada por famílias da elite romana que continham normalmente um pátio interior.

A tipologia quadrática destes edifícios propunha um logo quadrado, evoluindo para uma simplificação do logotipo de Aura 10 para algo mais simples: um círculo branco, a aura, sobre um quadrado negro, a casa.



Figura 15 — Logotipo Aura Domus.

De forma inesperada e surpreendente, uma pesquisa *online* fez o conceito encontrado até aqui aludir a algo também oriundo da antiguidade. “Domus Aurea” foi um palácio romano, desenhado para tirar partido das paisagens artificialmente criadas no coração da Roma Antiga pelo imperador Nero, depois do Grande Incêndio que devastou Roma em 64 ter varrido as habitações aristocráticas das encostas do monte Esquilino.

De decoração extravagante, foi um dos seus luxuosos elementos decorativos que lhe deu o nome: a folha de ouro (Roth 1993: 127-8). Este reforço etimológico cimentou assim o nome de um bairro de moradias subterrâneas de luxo. Nada melhor para simbolizar uma sociedade em que o último grande produto que pode ser vendido vem de uma atmosfera queimada e irrespirável, em tudo desesperançada, mas que é publicitado como uma possibilidade de vida pelo texto de uma empresa imobiliária.

3.2.1.2 Estética

O próximo passo seria o de descobrir a melhor maneira de figurar uma construção possível de ser feita no ambiente de urbe portuguesa, num subúrbio da cidade de Lisboa. Essa construção teria de indicar a entrada para algo que desse acesso ao piso da casa, inferior, como umas escadas ou um elevador.

Em testes iniciais de combinação de imagem real com imagem gerada digitalmente, produzi a entrada da casa subterrânea como algo talvez ainda colado demasiado a uma estética futurista de ficção científica, algo que queria a todo o custo mitigar.



Figura 16— Teste vídeo com entrada gerada em digital (à esq.), folheto inicial para Aura Domus (dir.).

Ainda ligado ao conceito romano de *domus*, observa-se na tipografia do logótipo essa influência. Como elementos a destacar desta primeira versão, observamos já a ideia de mostrar a imagem mais representativa de uma casa subterrânea (algo que se veio a revelar um desafio mais tarde), no canto superior desse mesmo folheto, como a presença já de uma figura humana cuidadosamente escolhida para figurar enquanto Cora Ramos (algo que voltaremos a abordar no próximo ponto referente à publicidade presente no filme). Ambas foram geradas por motores de inteligência artificial.

Deste estúdio, passou-se a um estúdio intermédio que foi levado até à pré-produção, onde foi desenhada a estrutura mostrada na proposta do projeto. Nesta fase já se observa a possibilidade de a arquitetura pertencer a um qualquer condomínio no subúrbio português, retangular, básico, monolítico, com o elevador a obviar o carácter infra terreno da casa. Penso ter sido aqui que se desenhou a nova etapa para o logótipo Aura Domus, servindo também de iluminação à entrada (no branco do círculo como se fosse o tubo de uma lâmpada), e composta a fachada pela câmara de vigilância, *big brother* sinistro e ameaçador para todos menos para o habitante da casa.



Figura 17 — Conceito para a entrada de uma casa “Aura Domus”, de fevereiro de 2024.

Foi com esta imagem que propus o desenvolvimento do projeto. A partir deste ponto, sabia que o mais desafiante se prenderia com a etapa seguinte do desenho de produção deste objeto cinematográfico. A direção de arte relativa ao bairro Aura Domus, teria de se coadunar com a construção do mundo narrativo seguido até aqui, tanto no seu conjunto estético exterior de condomínio de luxo suburbano, como nas comodidades interiores, nos acabamentos no interior da casa. O que estava a utilizar até agora para proposta do projeto eram apenas imagens retiradas do site da Oppidum Bunkers. Na mesma lógica, teria de desenhar o interior da casa: primeiro a planta, depois gerar visualizações de imagens fotorrealistas tridimensionais tal como a Oppidum produziu para os seus empreendimentos, prática comum no ramo imobiliário para os investidores ou compradores estudarem projetos ainda por construir.



Figura 18 — Detalhe do folheto proposto em janeiro de 2024, ainda com imagens da decoração de interiores da Oppidum Bunkers como referência.

Foi a partir daqui que parti para o desenho de algo semelhante que respeitasse a lógica publicitária deste tipo de grafismo, mantendo um nível de verosimilhança credível.

3.2.1.3 O Folheto Publicitário

Dessa forma, sabia que o único modo de obter uma linha de imagens fotorrealistas que parecesse verosímil e consistente com o mundo narrativo desenvolvido até ao momento, seria utilizar os conhecimentos que tinha de desenho e modelação 3D para tentar fazer de raiz o resultado desejado. Recorri a uma ferramenta de desenvolvimento de videojogos *Unreal Engine*, que nesta fase já conseguia produzir um desenho de luz suficientemente realista para figurar num folheto imobiliário.

Não obstante a informação do folheto e da documentação acessória figurar apenas alguns segundos em plano, qualquer vocabulário visual que remetesse para o fim desejado (o de parecer verosímil) trabalharia a favor do mundo narrativo. Seria nesse momento que se tornaria até possível indiciar diretamente os elementos físicos que Truby menciona como construtores do mundo narrativo (ver capítulo 1.3), permitindo visualizar e compreender a casa como abrigo tecnológico que pudesse salvar a protagonista. O folheto não seria só o mapa do tesouro, mas mostraria também a descrição do mesmo.

Comecei por desenvolver o desenho da entrada da casa para uma linha mais simplificada, colocando a entrada do elevador ao nível do chão, mas erguendo o terraço de entrada para um primeiro nível de pedra, com asfalto do lado da entrada da garagem.



Figura 19 — Versão final do edifício da entrada na casa Aura Domus.

Adicionei alguns elementos como caixas técnicas e caixas de correio para tentar trazer algum sentido prático ao edifício. Manteve-se o *layout* quadrado para cumprir o conceito original.

Desta forma foi necessário estudar em que posição se sobrepunha esta entrada em relação ao piso habitacional. Teria de fazer sentido em termos de espaços técnicos, otimizando o espaço da casa subterrânea, onde a lógica seria colocar o elevador adjacente ao pátio interior para conferir alguma centralidade à entrada no piso subterrâneo (pelo elevador). Nesse sentido, o pátio interior conseguiria estar diretamente abaixo do piso de pedra e asfalto que se apresentam na estrutura da entrada.



R/Ch

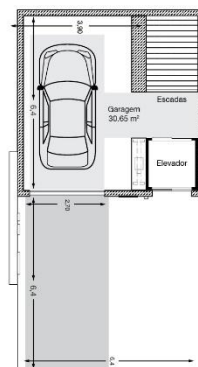




Figura 20 — Planta da moradia Aura Domus. Piso exterior de entrada (cima) e piso habitacional (baixo). A “Sala da Floresta” foi desenhada para estar diretamente por baixo do piso de lajes de pedra da entrada.

As plantas foram preparadas para figurarem também no folheto publicitário, pelo que foram apresentadas medidas e proporções às assoalhadas, aplicando um desenho técnico comum às plantas que se apresentam neste tipo de folhetos ou Mapas de Acabamentos. Isto também permitiu que pudessem ser formadas de modo coerente em ambiente tridimensional.

Com as dimensões do espaço conceptualizadas, seguia-se a produção de imagens fotorrealistas da casa. Estas deveriam ter desenho simples e apelativo, que pudesse aludir ao tipo de marketing produzido pela Oppidum Bunkers, propondo um produto de luxo.



Figura 21 — Processo de desenho e decoração da casa em ambiente Unreal Engine. 10 de abril de 2024.

Um dos maiores desafios do desenho de produção deste projeto foi então a fase de desenho 3D dessa casa, e principalmente a escolha e importação da mobília e decoração certa para os espaços. Esse processo durou de meados de março até meados de abril, altura em que começaram a ser produzidas as primeiras imagens passíveis de figurar na publicidade imobiliária.



Figura 22 — Primeira fase de produção de imagens fotorrealistas Aura Domus no software Unreal Engine. A sala de estar (cima), a sala da floresta (baixo), ainda com personagens humanos, elemento que depois foi descartado numa fase posterior.

Importante referir que nesta altura a referência que se iria utilizar como espaço envolvente do bairro seria um terreno descampado que se propunha como local de rodagem. Era um terreno vazio pertencente ao recinto do Cemitério de Carnide, em Lisboa.



Figura 23 — Fotografia do terreno vazio no cemitério de Carnide que seria simulado como envolvente exterior do bairro Aura Domus.

Este espaço permitiu cingir o ambiente visual que fosse proporcionado nas imagens do folheto para a aparência deste espaço real. A ideia desta publicidade era também tentar mostrar uma imagem de um bairro “feliz”, apetecível, propondo um estilo de vida que apelasse ao hipotético consumidor de classe alta com ambição de deter um abrigo subterrâneo²⁶. A dimensão deste terreno permitia também construir digitalmente um bairro espaçoso e apelativo, sendo apenas necessário alguma cautela no momento da rodagem, para conseguir posicionar-se a protagonista em sítios previamente calculados de forma a ocorrer uma integração real/digital de forma otimizada.

²⁶ Como executado na imagem B da figura 22.



Figura 24 A e B — Imagens de Unreal Engine simulando o ambiente envolvente do Cemitério de Carnide. (A) Rascunho de imagem “esquemática” para figurar no folheto, clarificando o facto do piso habitacional ser subterrâneo (cima), opção mais tarde descartada. (B) Imagem final para a capa do folheto e mapa de acabamentos (baixo).

Nessa intenção de mostrar a entrada à superfície, o piso habitacional e a envolvente, pretendeu-se então expandir a documentação publicitária que a personagem encontra não só ao folheto, mas também a um mapa de acabamentos, que acabou por se concretizar

numa versão alargada e maior desse mesmo folheto²⁷. Isto permitiria no filme conseguir-se mostrar de forma mais clara, ocupando mais área no plano cinematográfico, o lugar que a protagonista vai procurar nas cenas seguintes.

Todos estes detalhes contribuía apenas para uma intenção importante para o mundo narrativo, que teria mais a ver com a legibilidade da informação presente no folheto e no mapa de acabamentos, facto já aludido. Nesta fase, a preocupação maior do ponto de vista da realização e do *Worldbuilding* era a de ser indicado claramente que a *casa era subterrânea* no menor número possível de imagens no folheto ou no mapa de acabamentos. Parece uma ideia concreta em teoria, mas a sua execução tornou-se desafiante em termos práticos, principalmente por haver a necessidade de conferir algum requinte ao produto-casa. Não sendo necessário tanto luxo como a referência real da Oppidum Bunkers, essa qualidade contribuía para que o tipo de linguagem até ali conceptualizado estivesse nesse caminho.

Como se pode ver na imagem A da Figura 22, fotograma esse mais tarde descartado, havia já uma preocupação em mostrar da forma mais visualmente económica possível este ponto vital ao mundo narrativo.

No fim, desenvolveu-se um fotograma em ângulo oblíquo, com um corte seccionado nas paredes para se observar o interior do apartamento, e de câmara posicionada ao nível do solo, de forma a mostrar a entrada no lado superior, e o habitáculo na parte inferior da imagem.

²⁷ Apêndice 6.



Figura 25 — Imagem escolhida para obviar a estrutura das casas subterrâneas.

Esta tornou-se a segunda imagem mais importante que a protagonista encontra tanto no folheto como no mapa de acabamentos, sendo a primeira, por questões que conferem um apelo comercial mais verossímil ao realismo de carácter publicitário, a imagem do bairro na sua envolvente exterior (figura 22, B).

Antes de concluir este capítulo sobre as capas do folheto e do mapa de acabamentos, adereços essenciais para a construção do mundo narrativo do filme proposto a projeto, falta apenas salientar o material produzido para ilustrar o pátio interior, a “sala da floresta”. Aproveitou-se esta secção destes dois documentos para expandir um pouco o conceito desse espaço, aludindo a um espaço de relaxamento, e evitando a todo o custo na linguagem do texto publicitário a aplicação das palavras “virtual” e “exterior”. Na sua versão final, esse texto não se refere a esse espaço como “A Sala da Floresta”, mas sim como “Sala Verde” ou “Pátio Interior”. Tomei essa decisão no sentido de compatibilizar os termos com uma linguagem mais comercial e menos artística, e, portanto, mais verossímil de figurar num objeto publicitário.

**RESPIRE
FUNDO**
no seu novo
pátio interior.







A SALA VERDE

- O coração de cada casa, ao estilo *domus* romana.
- **Configure a projeção de cada ambiente natural** a qualquer hora do dia, de forma independente do resto da casa.
- Do pátio, a posição central permite-lhe chegar a a qualquer divisão e entrar numa atmosfera ensolarada criada por níveis de iluminação variados e específicos.

Figura 26 — Pormenor do folheto publicitário *Aura Domus*, correspondendo à secção do pátio interior.

Na possível rodagem da segunda metade do filme, parte não abrangida pelo objeto fílmico entregue em contexto académico, o desafio será encontrar um local de rodagem para os interiores que se possa assemelhar ao proposto pelo folheto, ainda que a leitura e compreensão dos espaços em tempo de filme (quando vistos nas páginas dos documentos encontrados pela protagonista) seja limitada. É possível através do trabalho de luz e dos ângulos de câmara escolhidos compatibilizar a ideia de casa desenhada e o espaço cenográfico que se consiga viabilizar.

Vendo o resultado²⁸, o folheto tem como objetivo primário introduzir a imagem de Cora Ramos no mundo narrativo. Fora isso, acaba por reforçar a informação do Mapa de Acabamentos, documento A4, maior que o folheto, que permite uma maior legibilidade em campo. Ainda que repletos de informação, a mensagem principal estará no título “Aura Domus — Moradias Subterrâneas” que de forma evidente figura nos dois documentos.

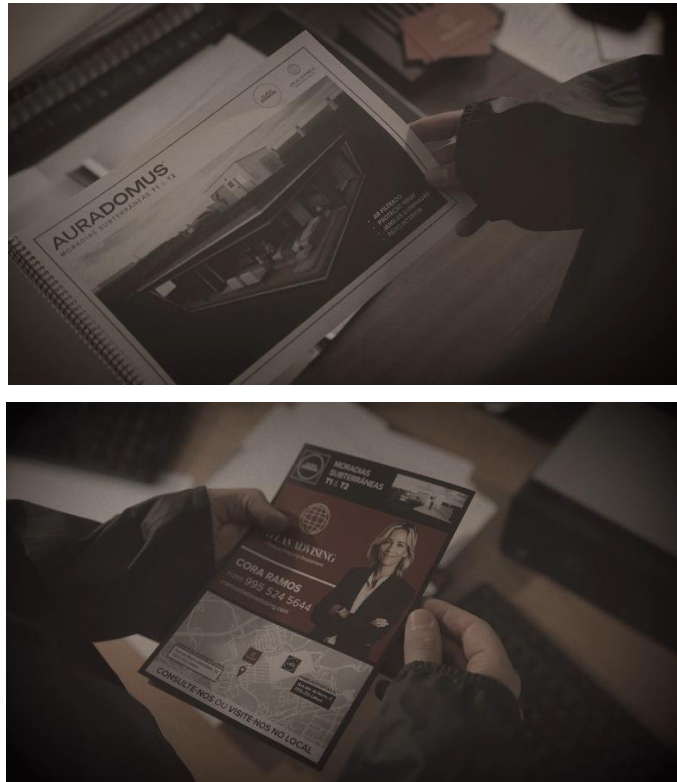


Figura 27 — Fotogramas do filme: Mapa de acabamentos (em cima), e o folheto de Cora Ramos (em baixo).

²⁸ Versão integral na sua versão digital do folheto no Apêndice 5; e no Apêndice 6 o Mapa de Acabamentos.

3.2.2 Elenco

Ainda que o objeto de estudo do presente projeto tenha contemplado as cenas iniciais da curta metragem, imaginaram-se propostas para as duas atrizes necessárias nas fases avançadas do desenvolvimento, na intenção de dar uma perspectiva global do projeto, e na expectativa de facilitar a sua compreensão como um todo.

Antes das rodagens, propôs-se escolher uma dupla de atrizes que invocasse alguma proximidade filial no jogo identitário que está subjacente ao cruzamento destas duas personagens. Inês projeta a sua imagem na fotografia de Cora, imagina-se com o seu brilho do passado no presente desesperado em que vive, visualizando a existência de Cora como uma mulher de sucesso, como se uma réstia dessa condição pudesse contaminar o desespero da situação que se encontra. A ocupante também projeta a imagem da sua filha ausente em Inês, facto propiciado pela sua demência.

Antes de analisar a escolha da atriz Carmo Bebiano para personagem principal do filme, devo sublinhar o que já foi referido na análise do guião no momento posterior à rodagem das cenas iniciais, na intenção de gravar o resto do filme. Como já mencionado, deixa-se em aberto a identidade da mulher mais velha que ocupa a casa que Inês invade, uma dúvida deliberada que ganhou força durante o desenvolvimento. No entanto, a expectativa (ou a projeção) do mundo narrativo em Inês é a de que a protagonista vai especular se a ocupante é Cora Ramos. O grande desafio no *casting* será então o de encontrar uma atriz que se possa parecer com a imagem da Cora do folheto e reforçar essa dúvida.

Em relação à protagonista, seria necessária uma atriz que revelasse pelo olhar o máximo de expressividade possível, já que a obstrução feita pela máscara respiratória bloquearia grande parte da presença em plano do rosto.



Figura 28 — A atriz Carmo Bebiano no teste de guarda-roupa a 20 de maio de 2024.

Nesse sentido, seria também imperativo que a sobrevivência nômada e precária de Inês se refletisse numa leveza (ainda que exausta) da atriz, deixando denotar um certo peso e medida na gestão do cansaço e dos seus movimentos.



Figura 29 — Carmo Bebiano, fotogramas do objeto fílmico entregue.

Juntando-se à da dificuldade da máscara, acrescentou-se a capa impermeável e a mochila, bem como as cenas em que Inês se desloca em bicicleta. Para além de serem indicadores visuais que em tudo ajudam para caracterizar o mundo narrativo, contribuindo para uma silhueta fortemente demarcada, uma mancha que forma o todo da presença da personagem, os mesmos adereços também contribuíram para essa figura humana em movimento que reflete a adversidade que a personagem atravessa, diretamente proporcional ao meritório trabalho artístico da Carmo.

3.2.3 Adereços

Dada a sensação de vazio que se queria dar ao universo do início do filme, restava ao guarda-roupa e adereços serem quase o único caminho para estabelecer o mundo narrativo, auxiliados, claro, pelos efeitos visuais (ver capítulo seguinte). Nesse sentido, por exemplo, a imagem de Cora apareceria tanto no folheto, adereço físico, como no cartaz no gradeamento do cemitério, em composição digital.

O levantamento de adereços foi então um processo moroso e detalhado, de tentativa e erro do qual podemos enumerar por exemplo, a máscara, a capa impermeável, a fita para cartão Aura Domus, a bicicleta, a lanterna, a mochila, e o cantil de água. A máscara foi modificada pelo Manuel Lino, também diretor de fotografia do filme, no sentido de conferir alguma diferença especulativa ao objeto, diferenciando da forma original da máscara frequentemente utilizada em obras para filtrar poeira, aspecto facilmente identificável.

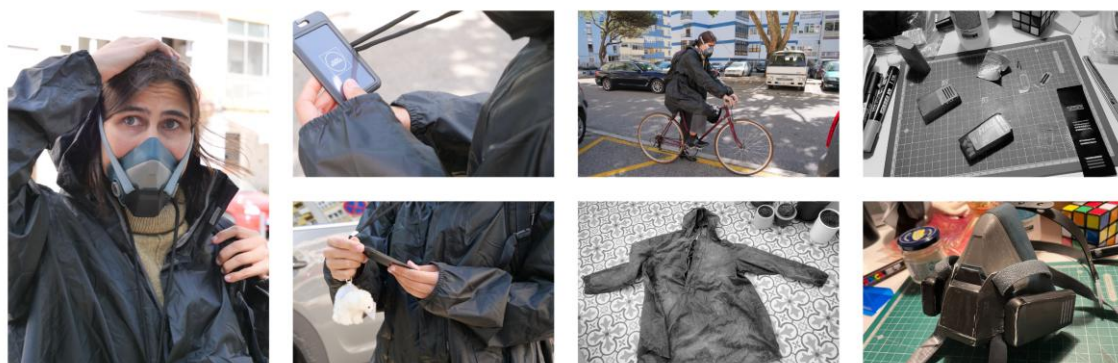


Figura 30 — Os vários adereços do filme. A máscara na sua forma inicial (à esq.), a máscara modificada pelo Manuel Lino e utilizada na rodagem (à dir.).

Sabendo que o início do filme refletia um percurso impelido pela procura de mantimentos pela personagem, o “mapa do tesouro” que ela encontraria por acidente teria de ser extremamente detalhado de forma verosímil.

Para além do folheto e do mapa de acabamentos, documentos prioritários na pré-produção e que envolveram o maior esforço, outros documentos foram preparados para a rodagem. Seria importante cobrir as secretárias do escritório onde a protagonista encontra o folheto com outros documentos que contribuíssem para a verosimilhança do mundo narrativo, pelo que foram criados documentos característicos de uma agência imobiliária, como por exemplo, vários documentos de contratos de compra e venda e cartões de visita.

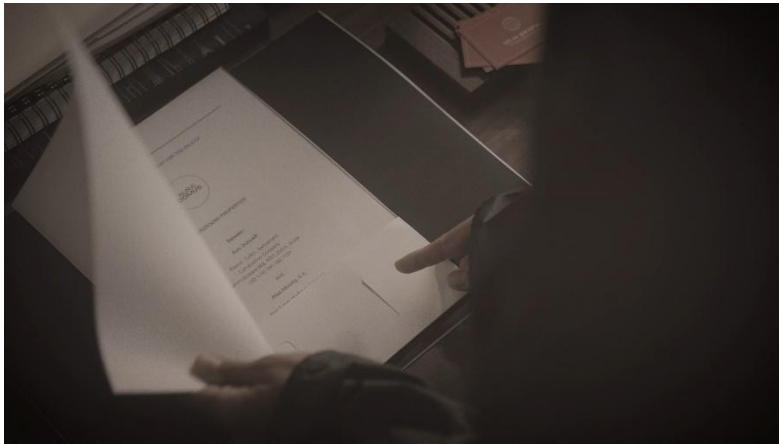


Figura 31 — Documentos vários: Contrato de compra e venda (à esq. na imagem), cartão de visita da Atlas Advising, representante da Aura Domus (no canto superior dir.).

Foi desenhado um cartão eletrónico com a insígnia da Aura Domus, algo que desse a esperança à personagem de conseguir entrar numa das casas (ou o que ela esperasse encontrar no bairro) e a impelisse nessa procura. Acoplado a esse cartão, estaria um objeto que seria um gatilho psicológico para a ocupante, que no final do filme, ao deparar-se com o mesmo, a faria confundir-se, e nesse engano, identificar Inês como sua filha.

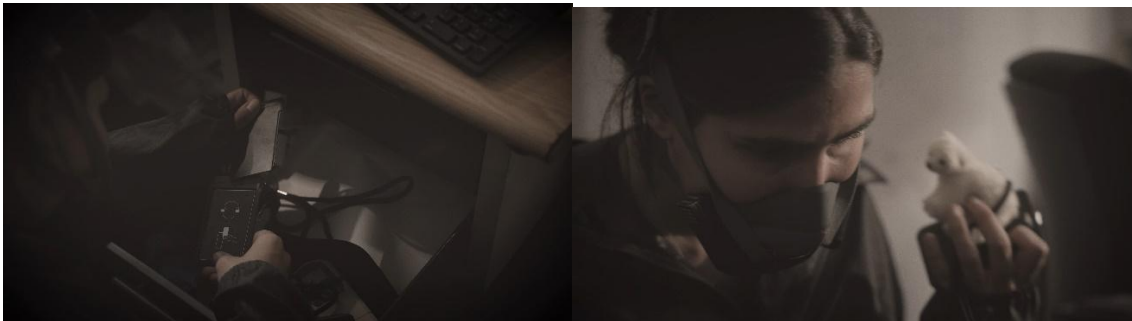


Figura 32 — Verso do cartão eletrónico com instruções para o sensor (esq.), urso polar de peluche acoplado à fita do mesmo cartão (dir.).

No geral, estes adereços permitirão o seu uso na futura rodagem da segunda metade do filme, conseguindo manter alguma verosimilhança e coerência no mundo narrativo. Todos mantêm o seu propósito estético e funcional, algo que foi pensado desde o início para possibilitar uma consistência global.

3.2.4 Storyboard e Locais de Rodagem

De seguida analisaremos os locais de rodagem que foram encontrados para as rodagens que decorreram em maio e junho de 2024. De notar que a maior diferença terá sido a adaptação da intenção original de se filmar num centro comercial abandonado, no guião, para se filmar o interior da área técnica de um hotel, e o exterior na área circundante de um centro social. O motivo para essa mudança foi também a falta de acesso a outros sítios, não só ao que se tinha em mente como o centro comercial abandonado (O Vilafranca Centro), mas também a corredores e lojas vazias de um centro comercial e artístico de uma antiga zona industrial, com algumas áreas passíveis de invocar alguma deterioração (A LX Factory). Na primeira opção pelas dificuldades logísticas inerentes na deslocação e autorizações, e na segunda pela resposta tardia do proprietário.



Figura 33 — Interior do centro comercial abandonado Vila Franca Centro. (fonte: www.abandonados.pt)

Quanto ao percurso de bicicleta da protagonista até ao destino, e o próprio espaço do bairro em construção, conseguiu-se ter acesso e autorizações para a ideia proposta em desenvolvimento, um terreno descampado na entrada do Cemitério de Carnide, e as respetivas estradas circundantes.

Sem local para o exterior do centro comercial, aproveitou-se a fachada do centro social de Carnide (Centro de Recursos DLBC de Lisboa) e os espaços que rodeiam o mesmo, zona não distante do Cemitério, o que facilitaria a logística e ao mesmo tempo permitiria alguma consistência visual dos espaços no seu todo.



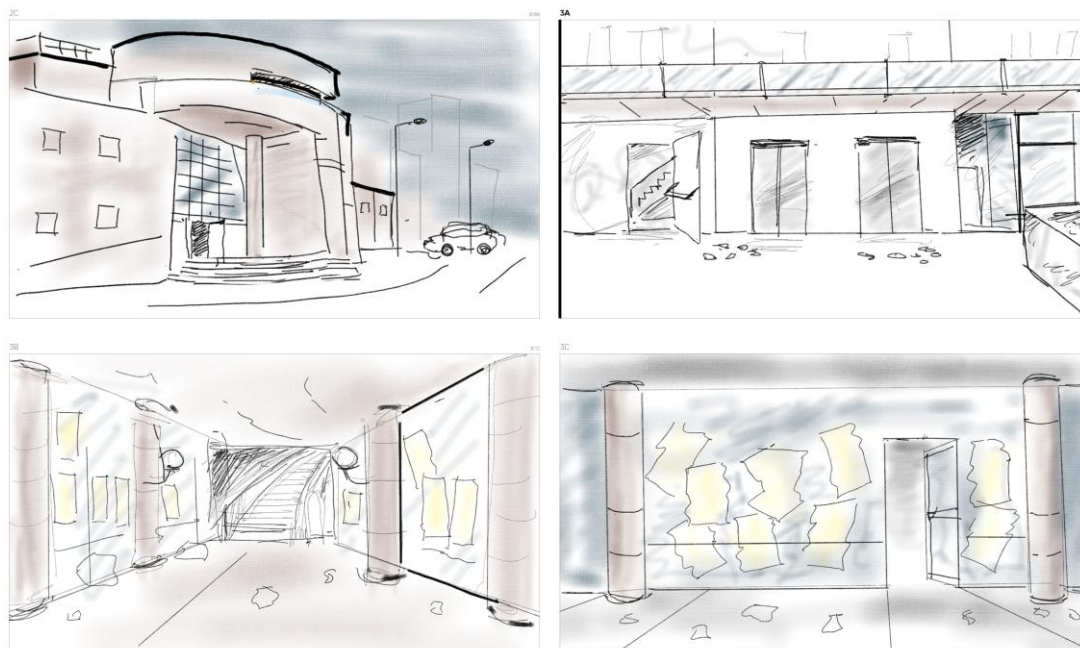
Figura 34 — Exterior do Centro DLBC de Lisboa.

Quanto ao interior do centro comercial, foi substituído pelas áreas técnicas do Hotel Tivoli em Lisboa. A loja onde a protagonista se encontra no guião passou a um piso técnico, deteriorado, de teto baixo, e com pequenas janelas para a rua. Fortuitamente, os mesmos bastidores do Hotel também possibilitaram acesso a um escritório que serviu como o espaço em que Inês encontra o folheto *Aura Domus*. Por tudo isto se decidiu compatibilizar estes vários espaços com as intenções da narrativa que nunca estiveram inicialmente descritas em guião.

3.2.4.1 Do Centro Comercial ao Piso Intermédio

No momento da redação da primeira versão do storyboard, ainda existia a dúvida sobre qual seria o sítio para a rodagem deste espaço interior do começo do filme, abrigo temporário da protagonista. Com as dificuldades inerentes à deslocação ao centro comercial abandonado em Vila Franca de Xira, decidi não tentar uma *repérage*, tanto pela distância como pela provável dificuldade (ou impossibilidade) de obtenção de autorizações. Desde logo já se antecipava esta dificuldade, pelo que desenhei desde o início a fachada do centro social de Carnide, mas ainda com os interiores baseados no Vila Franca Centro²⁹.

²⁹ Consultar Apêndice 3 para a primeira versão do Storyboard.



Storyboard

Figura 35 — No primeiro quadrado, a fachada do Centro de Carnide, nos restantes, desenhos baseados ainda no Vila Franca Centro. 24 de maio de 2024.

Dada a imensidade de opções proporcionadas pelas áreas técnicas do Hotel, adaptou-se o *storyboard* aos mesmos espaços, criando um percurso através das áreas disponíveis³⁰.

³⁰ Correspondente ao Apêndice 4, segunda versão do Storyboard.

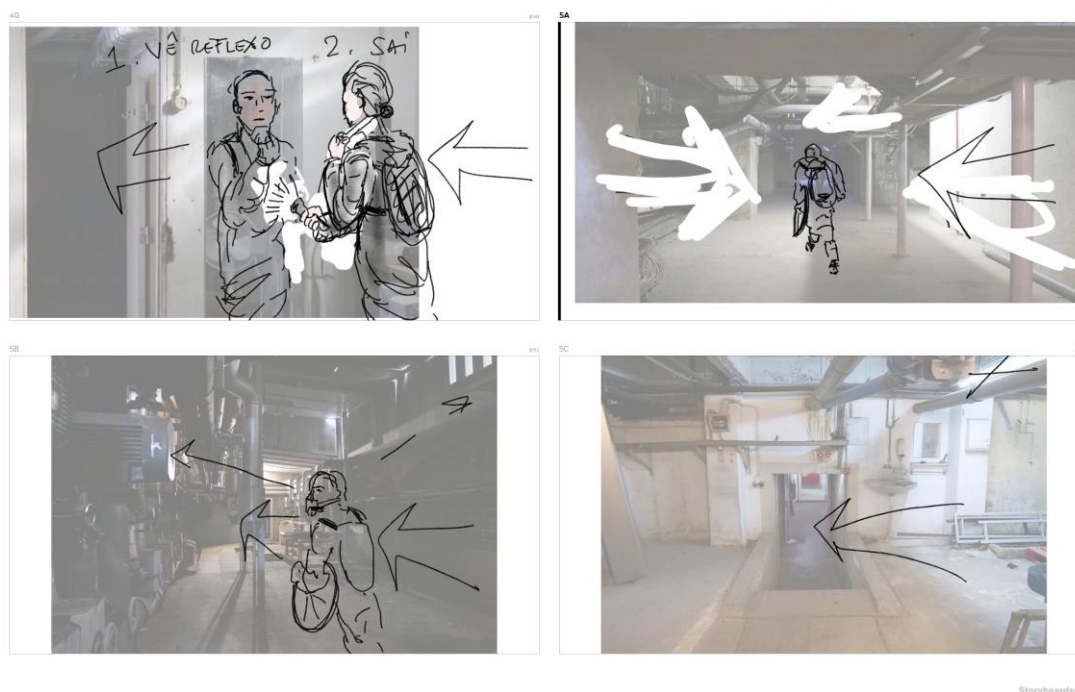


Figura 36 — Exemplo de página de storyboard utilizando as fotografias de repêrage nas áreas técnicas do Hotel.

Para se manter a ideia de a protagonista acordar a tossir dentro de uma tenda, procurou-se um espaço que enquadrasse tal objeto da mesma forma que a loja abandonada, na ideia inicial, permitia um ponto de partida aos restantes espaços do percurso.



Figura 37 — À esquerda, a tenda na loja abandonada no storyboard inicial; à direita, a mesma cena adaptada à fotografia do piso intermédio.

Utilizou-se então o espaço com janelas do piso intermédio já referido, adjacente a um possível percurso até ao escritório onde se encontra o folheto, e do escritório para o exterior.

3.2.4.2 De Bicicleta até ao Cemitério

A rodagem do percurso até ao Cemitério (Bairro Aura Domus) foi executada no mesmo dia, cumprindo a mesma lógica de redução de número de planos em relação ao tempo de rodagem, otimizando a ação do percurso da forma mais eficaz possível. Por esse motivo, a edição final não contém todos os planos do *storyboard*, algo que só pôde resultar das opções tomadas no momento da rodagem no sentido de tornar eficaz o reduzido tempo de trabalho.

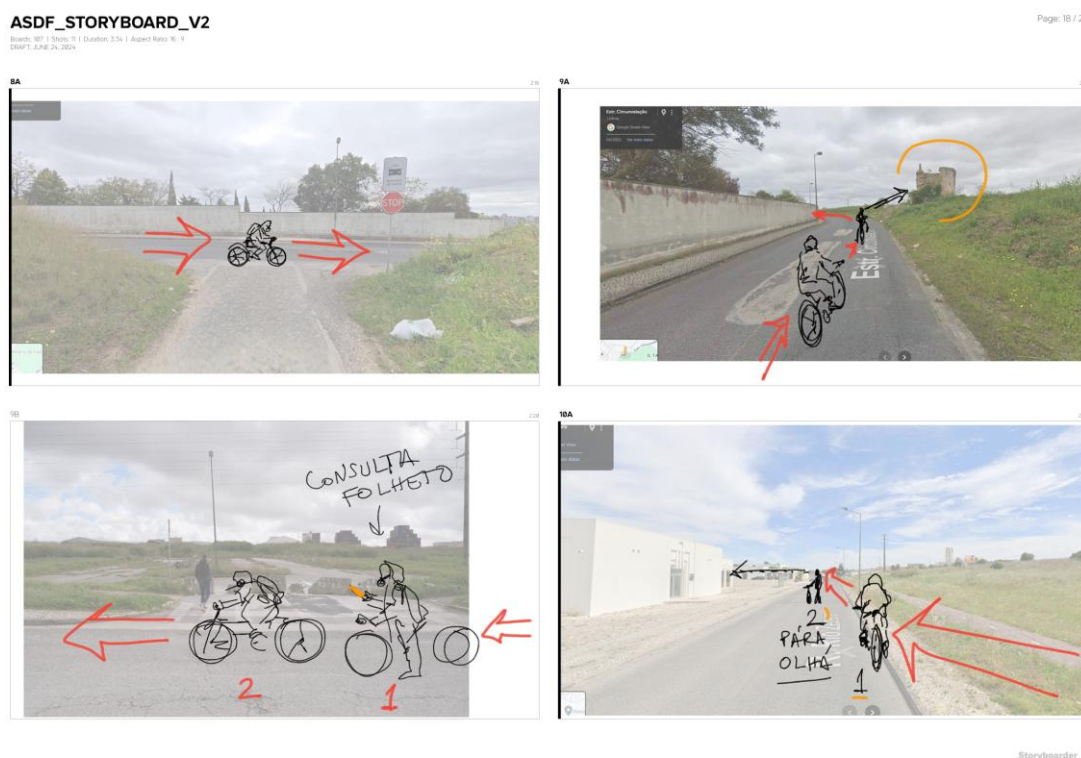


Figura 38 — Quadros do storyboard que exemplificam o percurso. O primeiro quadro (8A) nunca chegou a ser rodado.

Nessas decisões foi sempre contemplada a mínima lógica básica no sentido do movimento da protagonista em campo, tentando manter a direção da ação com a maior coerência possível, e tentando colmatar alguma falta que a rodagem da totalidade dos planos em *storyboard* pudesse causar. De forma simples, a maioria dos planos traduziu então um nexos de movimento da bicicleta: se saía de plano no lado direito do quadro, no seguinte entraria pelo lado esquerdo.

3.2.4.3 Espaços Vazios: O Bairro Imaginado

No que toca ao espaço vazio que teria de conter as construções digitais dos edifícios referidos no início deste capítulo, tivemos o cuidado de fazer um enquadramento que permitisse alguma profundidade na perspetiva das duas fileiras de casas. Uma das questões que cedo se levantou logo na *repérage* foi a grandeza do terreno vazio, onde tivemos de contrabalançar a visibilidade da silhueta da Carmo contra um espaço vazio que detivesse uma quantidade de objetos virtuais.

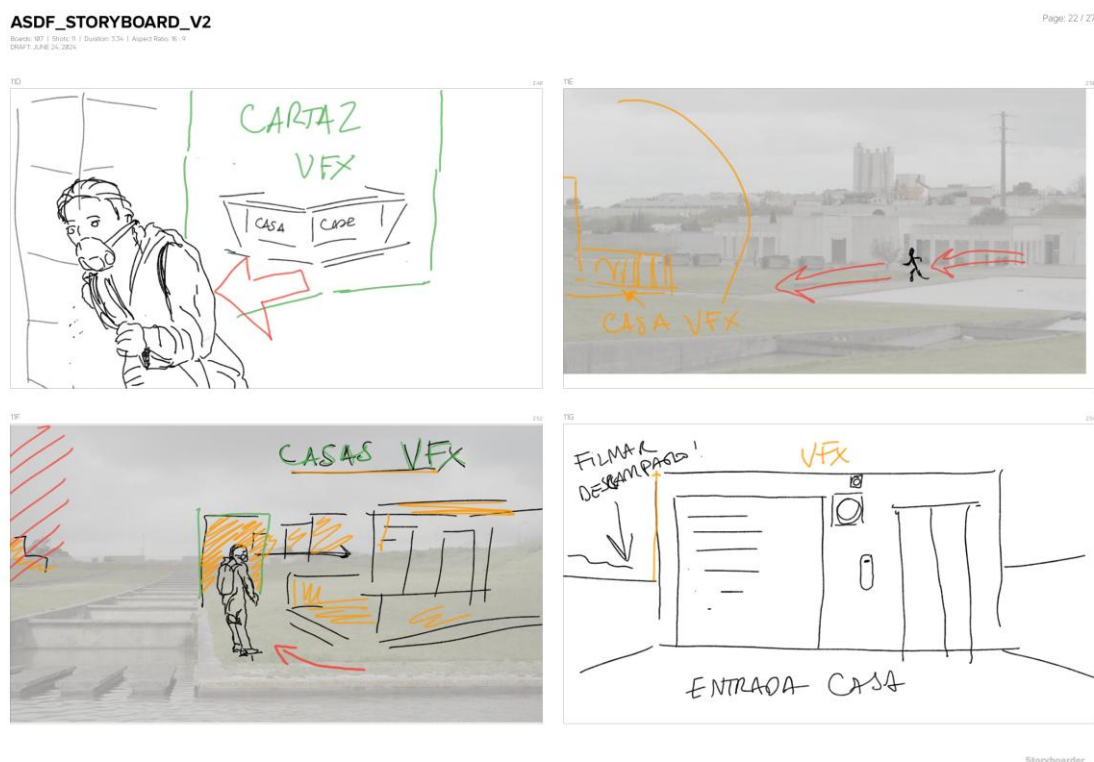


Figura 39 — Storyboard: planos da entrada no bairro Aura Domus.



Figura 40 — Plano 11F: A estimativa do espaço vazio na diferença entre o plano gravado e a composição final dos edifícios no filme.

Houve também aqui diversas adaptações. Observa-se que a planificação no storyboard difere em muito da sequência rodada no momento da rodagem. O problema da escala da personagem vs. espaço foi um deles, tendo eu sentido necessidade de repartir o plano 11E da imagem acima em dois: um mais aberto, e outro um pouco mais apertado. Este último plano, permitiu explorar uma ideia que ocorreu no local. Chegada ao cemitério, Inês depara-se com um lago gigante. Gravado semanas antes das cenas interiores em que é demonstrativo que a personagem procura água, fez sentido que Inês reconhecesse a existência daquele lago, e, após plano mais apertado, fosse claro que a água fosse imprópria para consumo.



Figura 41 — Inês observa a água contaminada, um plano que não estava previsto no storyboard.

De resto, a sequência de planos cumpre a função da narrativa, seguindo a lógica do *storyboard*. O maior desafio foi sempre o de antecipar o que estaria nos espaços vazios, e, nos planos de pormenor dos edifícios na sua totalidade ou em parte. Foi necessário gravar os fundos vazios do descampado do cemitério para compor em cima as estruturas digitais. Em último caso, omitiram-se planos do *storyboard* e acrescentaram-se outros, incluindo desde o início do planeamento a premissa de gravar planos de reação da Carmo para proteger possíveis ligações na cadência do *raccord*.

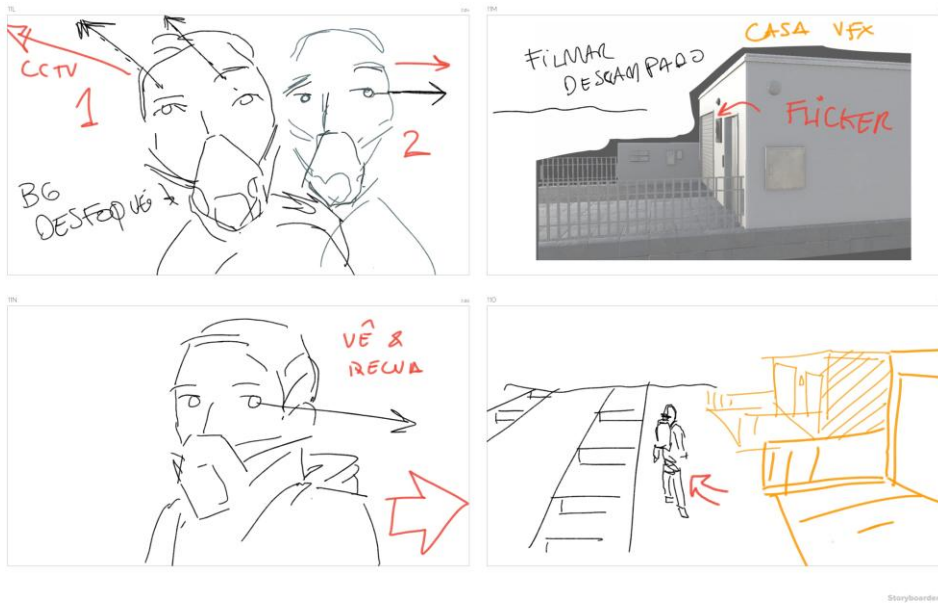


Figura 42 — Planos apertados de reação (11L e 11N); plano eliminado de pormenor do edifício (11M).

3.2.4.4 Conclusão

Conclui-se que dado o número reduzido de meios de um trabalho em contexto académico, a eficácia dos locais encontrados contribui para um saldo global extremamente positivo. As várias etapas do mundo narrativo foram adaptadas ao essencial das necessidades do guião, sem nunca comprometer uma coerência no *raccord* e uma consistência cénica de que se compõe o início do filme. Devo salientar que em todos os momentos, o desafio passou por adaptar o que estipulei em *storyboard* para a realidade da gestão de tempo em rodagem. Nem todos os planos desenhados foram gravados, tanto por erros de estimativa como pelas contingências normais de um realizador sem experiência e em contexto académico. No entanto, essa adaptação de espaços teve de atuar como um agregador de caminhos, onde a decisão de tomar certas opções na planificação passaram por escolher os locais de filmagem que permitiam maior economia de tempo de rodagem em relação à coerência da sequência de planos gravados.

É por essa adaptação que considero importante não desenhar em *storyboard* as restantes cenas do guião, para já, dada a incógnita das possibilidades de gravação que se avizinham, caso o resto do filme seja rodado. Fortemente ligado a constrangimentos nos locais de rodagem, o meu processo de trabalho prende-se primeiramente com a avaliação das possibilidades físicas dos locais de rodagem. Dada a natureza também complexa em

termos cenográficos e dramaturgicos da segunda metade do filme, será coerente aguardar por desenvolvimentos efetivos desta produção para negociar e idealizar os restantes planos do filme.

3.3 O RESULTADO: INTEGRAR O DIGITAL

Como já foi referido, o desafio constante do projeto foi filmar os espaços com a expectativa de limpar ou acrescentar elementos digitalmente, na pós-produção. De seguida saliento as diversas preocupações que se teve na realização e na direção de fotografia.

Como forma de sublinhar o caminho que guiou esta integração, evidencia-se o processo tomado nos efeitos visuais no vídeo do Apêndice 7.

3.3.1 Efeitos Visuais: Limpeza de edifícios e subtração de Carros

Cumprindo a mesma ideia estética de vazio, a intenção de limpar ao máximo sinais de vida foi uma preocupação transversal a todos os planos de exterior. Desde a limpeza de carros nas autoestradas dos planos iniciais, até aos carros que passavam em fundo nas cenas gravadas no cemitério.

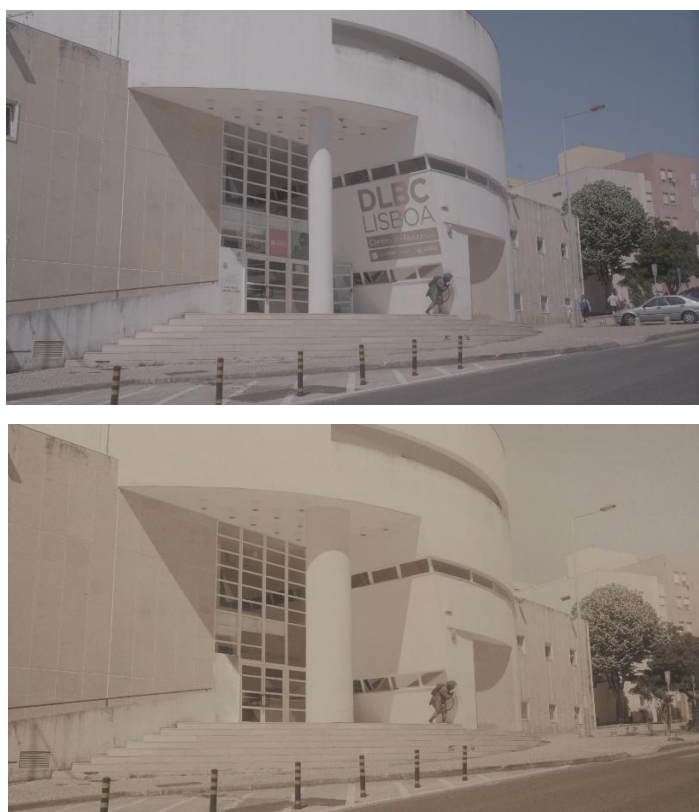


Figura 43 — Em cima o plano gravado, com carros e pessoas no canto inferior direito da imagem. Em baixo, o mesmo plano com todos esses elementos limpos, incluindo toda a sinalética textual da porta.

Esse processo de evitar figurar veículos, foi feito tanto na rodagem, enquanto esperávamos que os carros passassem para saírem de plano, como no trabalho de composição da pós-produção, onde se preferiu sempre a cobertura dos carros e outros objetos por uma outra camada imagética que se integrasse na imagem, mas que não demonstrasse nada, nenhum objeto concreto: uma mancha gráfica de espaço vazio numa rua, desfocada e indeterminada.



Figura 44 — No lado esquerdo do plano: os carros são subtraídos e substituídos pelo vazio.

Para isso utilizaram-se várias técnicas de composição imagética que também utilizam inteligência artificial, no esforço de replicar o espaço vazio do fotograma, mantendo o desfoque e o tipo de imagem que rodeiam a área a apagar. Essa opção foi deliberada, uma das regras que se manteve desde o início. Para além da lógica de limpeza de planos ser sempre subtrativa, nos únicos momentos em que se incluíam outros objetos (os edifícios do cemitério ou os cartazes), os mesmos seriam desenhados ou adaptados de propósito para a narrativa, para o efeito de manter a natureza da intenção artística. Portanto, na limpeza das ruas nenhum objeto seria acrescentado, e o espaço vazio seria sempre preferível.

Por conseguinte, em planos mais obstruídos por objetos indesejáveis, não foi possível recorrer a uma simples limpeza mais automatizada por cobertura de espaço vazio, pelo que no plano da entrada do bairro, o gradeamento, contentores e detritos, tiveram de ser construídos digitalmente para cobrir os carros que se encontravam no parque de estacionamento.



Figura 45 — Plano essencial que estabelece a entrada do bairro: a limpeza de carros e palmeiras teve de passar pela replicação manual de espaços vazios já existentes na imagem e pela construção da grade e outros objetos em 3D.

3.3.2 Integração de Edifícios Digitais

Para além do esforço de antecipação da dimensão dos edifícios digitais na grandeza de plano, outra problemática que surgiu nasceu da abordagem que se iria tomar relativamente à interação da personagem com os espaços digitalmente alterados. Desde impossibilidade do contacto físico da Carmo quando sobe para o empedrado que está em frente à fachada da casa inteiramente deixada para o digital, até à sombra que deveria

cobrir a parede fachada inexistente, quando a atriz passa o cartão pelo sensor (sem referência física na rodagem).

No primeiro caso, optei por não mostrar esse momento de passagem da relva para o empedrado, e fazê-lo posteriormente através da diferença de som na pós-produção áudio. No segundo, teve de ser simulada a sombra de um corpo virtual semelhante com o movimento da atriz sobre a superfície virtual do edifício 3D.

Na atenção conferida às diferenças de dimensões entre atriz e edifício inexistente, houve um trabalho de antecipação na atuação da atriz ao cuidado dos vários enquadramentos necessários.



Figura 46 — Em cima, a imagem original, onde a silhueta da atriz teve de ser ligeiramente reenquadrada em relação à dimensão do edifício, para alinhar a altura do braço com a posição do sensor. A sua sombra também teve de ser simulada.

Ao longo de toda esta cena exterior na entrada do cemitério, a única questão que se colocou em termos de *raccord* foi a da posição da iluminação solar. Como não se filmaram todos os planos no mesmo dia, deu-se prioridade à consistência visual das sombras (projetadas nos edifícios) dentro do mesmo plano, em vez de tentar manter uma coerência maior entre planos. No mesmo sentido, seria impossível evitar as ligeiras

diferenças de posição da sombra na relva da atriz: entre as cenas iniciais da entrada do cemitério, gravadas pelas 4 da tarde, e os planos restantes até ao fim, gravados perto do meio-dia.



Figura 47 — Comparar com as sombras da figura 46. Neste caso, rodou-se a iluminação solar digital de forma a adaptar-se melhor à luz solar real que ilumina a Carmo.

3.3.3 Imagem e Cor

O primeiro momento em que se começou a pensar no tipo de imagem do filme foi quando se quis evitar alguma proximidade a uma estética mais associada à ficção científica mais sombria, habitual no *mainstream*, com imagem anamórfica muito alongada, na proporção de 2.3:1, e iluminação *low-key*, recortada, com brilhos suaves e reflexos de *bokeh*. Aqui, preferiu-se assumir algo mais cru na imagem 16:9, atribuindo-lhe alguma neutralidade menos estilizada. Quanto ao tipo de iluminação, foi sugerido pelo diretor de fotografia Manuel Lino a utilização de um filtro do tipo *Black Mist*, um “nevoeiro negro”. Habitualmente, e, como o nome indica, este tipo de filtro fotográfico, reduz os reflexos e suaviza o contraste, o que iria de encontro ao ambiente atmosférico do mundo narrativo, de atmosfera densa e tóxica. O filtro, aliado a uma pequena máquina de fumos utilizada nos interiores, contribuiriam na rodagem para criar essa percepção.



Figura 48 — Em cima, um dos primeiros testes na correção de cor, ainda sem gradação definida. Em baixo, fotograma do filme entregue.

O seu efeito já se faz notar nas imagens em bruto da rotação, com uma espécie de densidade que esbatia os reflexos da pele e o contraste da iluminação, como se a luz se difundisse na poeira e na densidade do ar, os feixes de luz irradiando uma ténue mancha aclarada que os rodeava. No entanto, o seu efeito só foi completamente claro depois de um processo de tentativa e erro na correção de cor durante a fase de pós-produção. O seu aproveitamento foi maior na experimentação dos níveis de exposição das sombras da imagem, calibração que permitiu aclarar os pontos de escuridão intermédia e nesse caminho simular a difusão da luz de forma mais notória nessas áreas, tal como o filtro permitia, e o mundo narrativo impunha.

Seguindo essa ideia, também se tentou manter uma lógica na relação entre a distância da câmara com a difusão da luz, ou seja, quanto mais afastada, mais “nevoeiro” estaria presente entre a objetiva e o sujeito, e, portanto, mais difusa e menos contrastada seria a imagem. Este motivo informou a correção de cor na relação entre os objetos digitais e os efeitos visuais. Por exemplo, na maioria dos planos uma ligeira camada de nevoeiro foi colocada em cima tanto da imagem real como dos objetos digitais, sendo a

mesma mais opaca nos pontos mais distantes e menos obstrutiva nos pontos mais perto. É por isto que, por exemplo, os planos apertados de Carmo são mais contrastados que os planos gerais.



Figura 49 — Em cima, um contraste maior na gradação de cor dado a proximidade da grandeza de plano, em baixo um plano geral que abrange uma atmosfera mais difusa.

Todas estas variáveis contribuíram para cimentar a gradação de cor escolhida para a versão entregue do filme. De sombras mais expostas e esbatidas, impunha-se também viabilizar o carácter muito iluminado dos planos gravados, onde em todos se identificavam dias de rodagem quentes e solarengos, sem nuvens, algo que problematizava o facto de se querer uma atmosfera pesada. O filtro *Black Fog* ajudou em parte nessa densificação da luz, algo também sublinhado pelos efeitos visuais de nevoeiro. Aproximando-nos da imagem do *The Road*, um dos filmes de referência (Ponto 3.1.5), a ideia de apresentar uma imagem pouco saturada foi então um ponto de passagem para chegar à gradação final, e, por comparação ao ambiente bem mais escuro na ação principal do filme referência, tornou-se a gradação mais quente nos exteriores de Carnide, no sentido de acompanhar a ideia de densidade, calor, e peso que a atmosfera tóxica pudesse ter sobre o ambiente cinematográfico.



Figura 50 — Em cima, um fotograma do filme de referência The Road; no meio, fotograma do projeto entregue onde se figura uma gradação de cor também pouco saturada, mas tendo a iluminação solar em consideração; em baixo, o plano rodado sem pós-produção, onde se nota a coloração mais vívida e o céu azul.

O nível baixo de saturação, aliado ao pouco contraste, confere às imagens do exterior do filme uma tonalidade sépia, dourada, algo que tem a intenção de invocar e consolidar a atmosfera abrasiva do mundo narrativo. Arriscando fugir à referência do *The Road*, este sacrifício de contraste permitiu, por outro lado, ajudar a uma consistência que influenciou também nos planos gravados no interior.



Figura 51 — A tonalidade dourada e o contraste esbatido acabam por ligar de forma mais imediata os planos de interior com os de exterior.

Outro forte contributo da correção de cor para a construção do mundo narrativo foi a redução e modificação dos níveis cromáticos da cor verde. Querendo transmitir um ambiente distópico e desolador, ainda que não fosse a intenção artística a de transformar em demasia os planos captados³¹, esta calibração simples de cor ajudava a afastar alguma vitalidade que as muitas árvores filmadas em fundo poderiam transmitir ao filme.

³¹ E, por essa hipótese, subtrair a maioria das árvores do filme. Esse processo, demasiado moroso para o projeto em mãos, acabava por implicar também a reconceptualização da realidade e das intenções do projeto, afastando-nos da ideia de utilizar o máximo possível de espaços reais.



Figura 52 — Plano com alguma correção de cor, mas com a gradação de verdes (e também alguns amarelos) ainda com saturação (em cima); a gradação de cor final, com a gradação de verdes sem saturação (em baixo).

De intenções definidas, o resultado global da cor, na sua totalidade, foi em parte inesperado. Sabia-se que iríamos obter imagens com uma exposição e definição bem calibradas, mas, como já referido, só no momento da correção de cor em que se ajustou a exposição das sombras é que se verificou a possibilidade de estilizar a imagem do filme. Com o efeito do filtro *Black Fog*, aumentou-se a densidade natural das sombras e com isso partiu-se para o tingimento da gradação de cor da maneira mais apropriada e que oferecesse consistência à totalidade dos planos. Nesse processo, o abdicar de algum contraste foi uma surpresa, dado que a natureza do filme propõe um ambiente triste e distópico.

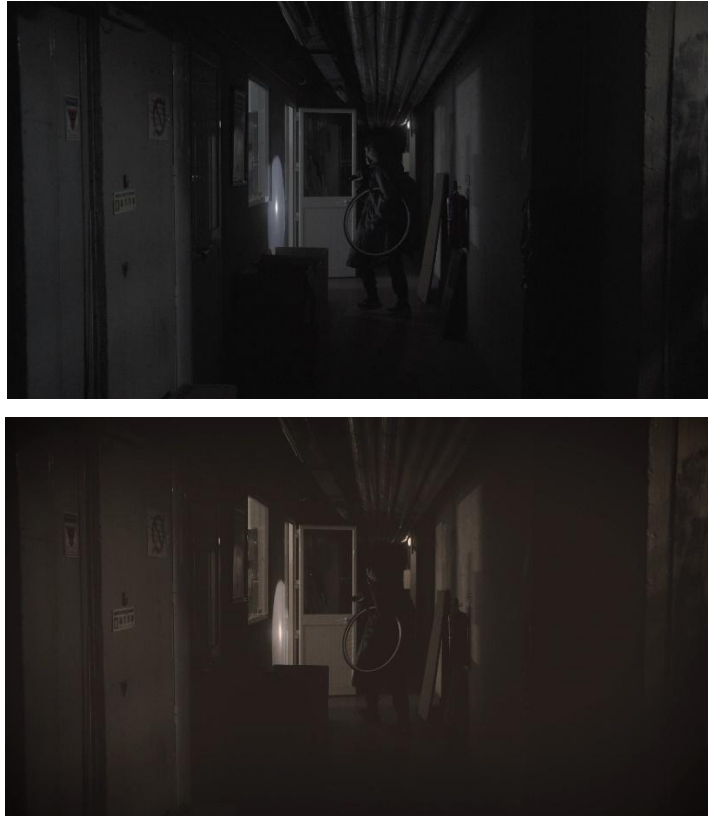


Figura 53 — Para apresentar alguma consistência decidiu-se diminuir a amplitude de contraste. A escuridão ao redor do corredor (em baixo) acaba por suprimir a informação possível das sombras da imagem gravada (em cima).

No entanto, dada a sua aplicação ubíqua, a qualidade do contraste no filme acaba por clarear o nível de negro absoluto, e, com isso, estabelecer um padrão que parece mais iluminado, mas acaba por não ser: as sombras mais profundas, apesar de apresentarem uma tonalidade mais clara, não apresentam tanta informação cromática como seria possível.

CONCLUSÃO

Observando, de forma global, a introdução teórica que possibilitou o objeto fílmico e posterior análise deste projeto presente neste relatório, proponho terminar com uma reflexão que em muitos pontos se debate com todo este corpo de trabalho de forma lúdica, o seu carácter provocatório presente no meu subconsciente desde a sua origem.

Tenho um breve momento da minha infância escolar que retorna de forma vaga e intermitente à minha memória, algures na lista de pontos que considere (e hesitei) em algum momento úteis para refletir sobre este projeto. No começo das aulas do meu sétimo ano no colégio de S. José, a professora de História colocou a seguinte suposição, quase anedótica: se o mundo acabar, se as cidades forem destruídas quase na sua totalidade, os cientistas e investigadores futuros vão achar que o restaurante MacDonald's era na verdade um templo religioso muito importante para a civilização antecessora, dada a quantidade de “émes” gigantes amarelos³² que se encontrarão soterrados nas escavações.

Várias vezes me esqueci deste simples pressuposto retórico, talvez por não o conseguir associar a qualquer outro detalhe senão aos acima referidos. No entanto, considero-o agora verdadeiramente útil e pertinente para começar qualquer conclusão que possa fazer sobre *A Sala da Floresta*.

Numa primeira instância na sua análise, é notável que tenha de alguma forma ficado comigo, quase trinta anos depois, soterrado no meu espírito qual M amarelo — os famosos “Golden Arches”, o M arredondado, logótipo característico da franquia, marca registada do gigante multinacional norteamericano.

Lembro-me das frias salas de aula, chão de pedra e parede de azulejos com motivos bucólicos pintados a azul-marinho. Lembro-me de ser um dia de sol. Lembro-me da professora Joana, sobrinha de outra professora veterana do colégio, conhecida como Cuca — uma figura singular e acarinhada que calhava adorar o meu apelido, principalmente por se ter encantado com as minhas três irmãs mais velhas, também suas alunas antes de mim. Também me recordo de estarmos algures no segundo ou terceiro andar, o que nos permitia ter uma perspetiva abrangente sobre a Avenida Vasco da Gama, a longa e larga via rápida que cruza o Restelo, em Lisboa. Do outro lado dessa estrada, a Escola

³² O famoso logótipo da cadeia que se encontra na fachada de todos os restaurantes.

Secundária do Restelo e, um pouco mais adiante, um dos primeiros MacDonald's em Portugal.

Talvez a minha memória aglutine as imagens possíveis de forma falaciosa, talvez não se avistasse imediatamente o M dessa sala. De qualquer forma, estávamos no ano de 1998, e o impacto da marca começava decerto a fazer-se sentir no país, ao ponto de haver este tipo de pensamento, em parte negativista, em parte cínico, em parte até derrotado e permissivo, mas em tudo crítico da marca e da expansão que ela representava. Em termos práticos, começava-se a falar do *fast food*, comida americana cheia de ingredientes pouco salubres e nutritivos, mas que sabia demasiado bem, e vendia ainda melhor.

De esperar que este tipo de pensamento não viesse de uma posição de pouco privilégio; é em tudo uma *pose*, um impulso intelectual mascarado de *fait divers*. Eramos em tudo cúmplices de uma certa altivez afirmativa, factual: a locutora, a professora de um colégio católico sobrinha de outra professora desse mesmo colégio; os interlocutores, alunos de farda de uma instituição privada, cara, religiosa, a refletir ao de leve sobre as causas e os efeitos do capitalismo. Talvez de um lugar de privilégio autoconsciente, especulava-se uma inocente resposta ao consumismo, uma pose que saudava então uma alimentação alternativa hipoteticamente mais saudável (supondo a da cozinha portuguesa mais ou menos tradicional), a que decerto todos ali teríamos acesso.

Nesse momento, teríamos apenas 11 ou 12 anos, pelo que este tipo de pensamento seria propício a causar algum impacto. Talvez tenha sido a primeira vez que me cruzei com o imaginário apocalíptico de forma mais prática, ao contrário da forma velada e assombrosa com que se evitava o Livro da Revelação no colégio e em casa, e do qual se calhar já tínhamos uma noção inata do bizarro da imagética associada; o que apenas resultava secretamente no afastamento e desdém. Ninguém levava nada demasiado a sério. Naquela idade, da minha parte e dos colegas mais próximos, era como se a Bíblia fosse um filme, uma ficção televisiva que tinha um clube que o levava muito, mas muito a sério. E nós estávamos no seio desse clube, rodeados de superiores, freiras, professores, e em tudo corroborados pela família em casa. E tínhamos de cumprir essa iniciação de forma séria. Tínhamos de cumprir essa pose.

Talvez a ideia seja divertida. Uma distração, um cavalo de tróia insuspeito, mas que inadvertidamente permaneceu na minha memória. Em retrospectiva, o sensacionalismo desse apocalipse metafórico pode ter causado algum impacto às nossas mentes jovens, mas acaba sempre o reforçar o óbvio: essa ficção não é sobre o apocalipse. “Quando o mundo acabar, X acontece” é uma frase que se anula a ela própria e que desliza

sorratamente para outra coisa, para outra ideia. No caso, talvez fosse a de que o capitalismo vence a memória, porque o mundo não acabou se há investigadores para testemunhar o que sobrou. No entanto, a destruição quase total é a suposição, um preço talvez demasiado imodesto a pagar por tal reflexão.

Lembro-me dessa associação a “templo religioso”. Era a hipótese imediata: se se propagou, era devido à religião. Não sei até que ponto é justo analisar essa ideia quando foi proferida: em 1998 os telemóveis estavam ainda a surgir, e a explosão digital da internet ainda estava para acontecer. Essa vertente torna a ideia ainda mais impossível de se ter nos dias de hoje: todos os servidores do mundo teriam de ser destruídos (para não falar nos livros?), mas os émes amarelos, por acaso não. Pré-internet, a ideia de que os sinais do capitalismo como vestígios do MacDonalld’s sobreviveriam à memória é, de alguma forma, anterior a essa refutação pela tecnologia digital. A noção replicativa dos “Golden Arches” é suficiente, um verdadeiro *meme* pela reincidência material da sua infinita popularidade. Tanto em 98 como agora, a marca é tão popular e instituída que sobreviveria a quase tudo. Por isso, sim, essa implantação pode ser considerada extraordinária, uma afetação ulterior, automática e expansiva, planetária, estado último de um capitalismo como deus; e essa permanência pode ser levada a sério. Paralelamente, a memória replicativa nos universos digitais é uma irmã da mesma coisa, algo religioso também, comunal e repetido, ritual transcendente que nos liga pela partilha de informação.

A virtualidade da suposição leva-nos então ao mesmo sítio, à mesma pergunta. Enquanto cultura, o que queremos nós que sobreviva à memória? Onde esse jogo retórico ganha força é nessa dedução, quando supomos a incógnita imbuída na questão: o que queremos nós manter?

Semanas antes de escrever este texto, tive a sorte de ter passado no Centro de Arte Contemporânea Pompidou em Paris. Algo desinteressado da exposição temporária de Banda-Desenhada vigente naquele dia, deambulava rapidamente por entre as vitrines expositivas quando algo captou a minha atenção. Um caderno A4 aberto, por baixo de uma proteção de vidro, mostrava vários quadrados de um rascunho de uma prancha de banda desenhada, ilustrada a caneta preta sobre o papel amarelado. Na página esquerda, encaixadas em seis vinhetas de três linhas, ilustrações de uma moradia, várias árvores no

meio de um bairro suburbano, e uma mulher com um cigarro na mão. Na página direita, duas linhas de seis vinhetas com a mesma ilustração repetida de um homem ao auscultador de um telefone, desenhos mais inacabados, de traço ténue e esboçado. No espaço em branco em que caberia a última linha de vinhetas, uma frase em língua francesa, escrita à mão em letras maiúsculas: “L’Image n’est pas un performatif de l’identité”. Na legenda, atribuía-se o caderno a Fabrice Neaud um autor de banda-desenhada francês nascido em 1968.

Na sua tradução mais direta, resultava numa construção truncada e pouco usual no discurso corrente. A chave desse atrito reside então na palavra “performatif”, de tradução direta em “performativo”, e que o dicionário define na sua vertente linguística como algo que ao ser proferido, corresponde à ação que se refere. Equivale também ao termo “realizativo”. Contribuindo também para essa aparente atipicidade, o artigo indefinido “un” dificulta também um pouco a fluidez da tradução. Sem ele, “a Imagem não é performativa da Identidade” seria deveras de mais fácil leitura. Ao invés, esse artigo indefinido deixa-nos com “a imagem não é *um* performativo da identidade”, deixando de submeter a Identidade à Imagem, como conceito no seu todo, como referência que é performática, e adensando o seu mistério na falta de atribuição direta: a imagem não é algo que realize a identidade, nem tão pouco é uma das coisas que a possa ajudar a realizar.

Por muito que a utilização direta do termo resulte numa frase invulgar, não pude deixar de associar a expressão ao filme que me propus fazer, e que se foi imprimindo no percurso da personagem Inês, na medida em que a sobrevivência da protagonista é idealizada na linguagem do anúncio imobiliário, e personificado na pose da vendedora protagonista do folheto. A única personagem da primeira metade do filme a que assistimos, testemunha a única outra figura humana nessa mensagem publicitária. Começa então a procurá-la. Imita a sua pose. É nessa dúvida que me deparo quando observo a frase do caderno de Neaud. Se a imagem não é performática sequer de um bloco da nossa identidade, não a realiza, porque é que edificamos uma pose? Como podemos traçar uma identidade quando fluímos através um jogo mimético infinito, consciente ou inconsciente?

Quando enquadrámos uma narrativa na situação extrema de um espaço pós-apocalíptico, falamos de memória, de legado. No caso, a lente focou-se na possibilidade de uma promessa, de um sonho contemplado pela linguagem do apelo comercial aliado à

proposta tecnológica; algo imposto narrativamente a alguém que não o poderia recusar. A natureza como sala no subsolo de uma cidade destruída.

Esse apelo efabulativo é parte integrante de um dado contexto sociocultural, onde à avaliação da pertinência do mesmo se atribui apenas um grau de aceitabilidade em dado momento, desde as cadeias de fast-food até às casas subterrâneas da narrativa. Neste último caso, o contexto do mundo narrativo reflete diretamente uma precariedade de circunstâncias que exponencia o contraste entre o apelo e as expectativas.

A existência da frase naquele caderno de banda desenhada é uma mensagem solitária, um fim de caminho, onde quem a escreveu declara esse mesmo gesto com uma rendição, num ato que expõe o artista enquanto verso de uma máscara acabada de utilizar, o único vestígio deixado para trás.

O seu verdadeiro detentor, desaparecido sem deixar rasto.

Na teoria cinematográfica ecológica e psicanalítica do livro de Robert Geal³³ o autor narra o percurso histórico que separou a consciência humana da Natureza, percorrendo desde as transformações de pensamento ocorridas na Primeira Revolução Agrícola, momento que distinguiu aquilo que a humanidade cultiva, possui e controla, daquilo que seria a Natureza selvagem; passando pelo Monoteísmo que sublinha a justificação moral para essa separação; e destacando o pensamento de Descartes na Revolução Científica Europeia (Geal 2021: 12-13). A famosa citação “Cogito ergo sum” reconhece a existência da mente-que-dúvida (o cogito) como única certeza possível, e, portanto, como ponto de partida para descobrir os mistérios do universo que a rodeia, a Natureza como apenas uma máquina repleta de mecanismos prontos a serem decifrados.

O dualismo cartesiano estabelece uma divisão ontológica fundamentalmente científica, com a humanidade e a natureza entendidas como completamente diferentes no próprio nível do seu ser. [...] este dualismo ontológico está tão enraizado no que significa ser um sujeito humano contemporâneo que uma forma autodestrutiva de

³³ Como aludido no ponto 2.

ecofobia é um componente integral e quase inescapável de quem somos.

Geal (2021: 14)

De forma direta, esta ecofobia é uma ideia que o autor centraliza como raiz de uma prepotência antropocêntrica, e também um fator necessário para o entendimento da origem do Antropoceno. Em *A Sala da Floresta* é o símbolo subjacente ao pátio interior, a sala da floresta virtual. A objetificação da natureza, efeito último do dualismo cartesiano, salienta a superioridade do humano perante a Natureza e traduz-se no filme como bandeira comercial de um produto imobiliário, último reduto de uma fantasia tecnológica de simulação total.

Temos essa sala que virtualiza a Natureza, (ou até mesmo a casa *Aura Domus* no seu todo) como “barco salva-vidas”³⁴, ele próprio uma esperança dissimulada quando proposto à protagonista. Encontra-se como oásis no mundo narrativo, quando ele próprio (o “barco”) é um sinal de derrota, em tudo harmonizado com contexto distópico pós-apocalíptico. No enredo, passa de possível solução do aparente problema dramático (a sobrevivência para a personagem principal), para o verdadeiro conflito encenado na contrapartida do confronto com outra pessoa, a ocupante – esse sim o verdadeiro problema dramático. O filme está assim consciente dessa taxonomia de “barcos” cinematográficos de viés antropocêntrico em filmes de desastre ambiental, mas coloca a casa *Aura Domus* como presente envenenado. Nesse sentido não tenta resolver o viés antropocêntrico (resolução essa, como admitido por Geal ao longo do seu livro, uma incógnita e de natureza complexa), aproveitando antes a consciência deste jogo para o reforçar e sublinhar. Tenta desafiar o ponto de vantagem do espectador investido na protagonista: o aparente objetivo é conseguido (encontrar a casa), mas o preço a pagar é lidar com a instabilidade ameaçadora da ocupante, ocupante essa que talvez seja Cora Ramos, e, em última instância, a figura humana que é farol do caminho de Inês.

Por conseguinte, neste esforço de uma autoconsciência antropocêntrica, não consigo deixar de referir uma escolha em termos autorais que influenciou em todas as decisões de guião e realização. Na génese desta ideia, a preponderância do género feminino em

³⁴ Ibid.

todas as personagens de *A Sala da Floresta* em parte advém da personagem Cora Ramos originária do projeto -11 e da aplicação lógica do jogo identitário que me propus a fazer: uma personagem que se identificasse com a figura de um folheto imobiliário. Nesse sentido, a lógica dessa escolha assume francamente algum simplismo, na medida em que se propôs uma protagonista feminina para que na sua procura se deparasse com outra mulher no folheto, o que permitiria um espelhamento identitário a que me propus no diálogo cinematográfico, também em linha com a pré-conceptualização do filme. Por outro lado, também não podemos deixar de reconhecer a consciência das alusões que esta escolha imediata permite, simbolicamente conotada de forma mais simbólica aos conceitos de fertilidade e às ligações mitológicas do género feminino com a Natureza, desde os primórdios da espécie humana.

O percurso de ideias feito até aqui nesta conclusão tenta ilustrar melhor as intenções do contexto e das circunstâncias do filme proposto: o tipo de jogo retórico que a distopia pós-apocalíptica permite, como arena de um combate entre os sinais da memória e os sinais da identidade.

No esforço de englobar o projeto fílmico como um todo, cabe talvez a esta fase analisar não só as intenções das cenas iniciais rodadas e editadas, mas também conferir alguma abertura a esta reflexão abrangendo as cenas descritas em guião como a segunda metade do filme.

Concluindo, a continuação da rodagem do filme dependerá muito das circunstâncias desta próxima fase, situação essa em tudo pertinente para esta reflexão: o objeto fílmico feito em tempo académico e analisado neste relatório é a possível proposta material para a obtenção de fundos para completar o filme. Para isso, e caso tenha a inominável sorte de conseguir apoios para ser concluído, o desafio próximo será o de completar o elenco com escolha da atriz para a Ocupante da casa (identificada em guião ainda como Cora Ramos, explicado no ponto 3.1.4), onde a qualidade de aparentar alguma semelhança com a figura do folheto será um fator preponderante. O segundo maior desafio será o de cenografar os espaços interiores da casa *Aura Domus* de modo que se possam assemelhar ao proposto em folheto, tentando talvez colmatar algumas inconsistências com adaptações na iluminação e no enquadramento - imagina-se um espaço desarrumado, sujo e escuro em que uma das maiores fontes luminosas é a luz que vem da Sala da Floresta.

Neste espaço, encontramos o terceiro maior desafio: o de filmar numa sala em que se projete o vídeo de uma floresta, de forma a conseguir filmar de forma impactante a cena essencial do primeiro confronto entre Inês e ocupante.

Na génese do projeto, não tinha consciência que me propus a fazer um filme que entrava no mesmo jogo retórico que se conta na memória de infância do início desta conclusão. Na produção concreta do desenvolvimento, as questões do legado tomaram uma forma mais ambiental, destacando a crise climática articulada com diversas teorias cinematográficas. Depreendi que o terreno da narração pós-apocalíptica questiona legados culturais acima de tudo, premissa essa que este projeto conduz de forma particular, articulada com muitas outras dimensões identitárias, sociais, económicas e tecnológicas. Nesta análise procurei então um tom mais exploratório: o perigo da deambulação estava presente dada a vasta rede de referentes simbólicos aludidos nesta reflexão, pelo que assumi o risco num tom mais pessoal, acima de tudo, para sublinhar as perguntas que o projeto suscita, e que decerto irão permanecer.

No seio de um referente subjetivo pessoal e artístico, quanto mais se simplificou a ideia cinematográfica no sentido de a tornar construtivamente provocatória, mais possíveis alusões germinou. Protegi-a de uma efabulação mais explícita, na esperança de a tornar mais alheia a objetivar possíveis interpretações. Decidi que respeitasse um determinado mundo narrativo, calibrando um enredo que ao mesmo tempo o desafiasse.

Como no permanente desafio de fazer Cinema, este patamar intermédio de desenvolvimento deste particular objeto fílmico inacabado transformou esse desafio numa aventura feliz. Inexplicável, esta determinação reflete e reforça isso mesmo: uma vontade inacabada de continuar.

BIBLIOGRAFIA

Boillat, Alain. *Cinema as a Worldbuilding Machine in the Digital Era: Essay on Multiverse Films and TV series*. New Barnet: John Libbey Publishing Ltd, 2022.

Bordwell, David. *The Way Hollywood Tells It*. Berkeley: University of California Press, 2006.

Geal, Robert. *Ecological Film Theory and Psychoanalysis: Surviving the Environmental Apocalypse*. New York: Routledge, 2021.

Kaplan, E.A. *Climate Trauma: Foreseeing the Future in Dystopian Film and Fiction*. New Brunswick: Rutgers University Press, 2016.

Roth, Leland M.. *Understanding Architecture: Its Elements, History and Meaning* First ed. Boulder, CO: Westview Press, 1993.

Rushkoff, Douglas. *Survival of the Richest: Escape Fantasies of the Tech Billionaires*. New York: W. W. Norton & Company, Inc., 2022.

Saint-Gelais, Richard. *L'Empire du pseudo. Modernités de la science-fiction*. Québec: Nota bene, 1999.

Schatz, Tom. "The New Hollywood," em *Film Theory Goes to the Movies*. Editado por Jim Collins, Hilary Radner, e Ava Preacher Collin. London: Routledge, 1993.

Truby, John. *The Anatomy of Story: 22 Steps to Becoming a Master Storyteller*. New York: Barnes & Noble, 2007.

Wolf, Mark J. P. *Building Imaginary Worlds: The Theory and History of Subcreation*. New York: Routledge, 2012.

FONTES MULTIMÉDIA

Maron, Marc. “Episode 1379 - Armando Iannucci” em *WTF with Marc Maron Podcast*. Outubro de 2022. <http://www.wtfpod.com/podcast/episode-1379-armando-iannucci?rq=armando%20iannucci>

FILMOGRAFIA

Blade Runner 2049, realizado por Denis Villeneuve. Estados Unidos: Columbia, 2017.

Inside Pandora's Box: Building the World of Pandora, produzido por Disney. Estados Unidos: Disney+, 2022.

Stalker, realizado por Andrei Tarkovski. União Soviética: Mosfilm e Vtoroe Tvorcheskoe Obединenie, 1979.

Take Shelter, realizado por Jeff Nichols. Estados Unidos: Hydraulx Entertainment, 2011.

The Road, realizado por John Hillcoat. Estados Unidos: Dimension Films, 2009.

APÊNDICES

Listagem de ficheiros e documentos entregues em formato digital em conjunto com o presente relatório.

Apêndice 1 – “A Sala da Floresta”

Objeto fílmico proposto, cenas iniciais da curta-metragem.

Apêndice 2 – Guião do filme “A Sala da Floresta”

Guião completo da curta-metragem “A Sala da Floresta”.

Apêndice 3 – Storyboard V1

Primeira versão do storyboard para as cenas propostas em contexto académico de “A Sala da Floresta”.

Apêndice 4 – Storyboard V2

Segunda versão do storyboard para as cenas propostas em contexto académico de “A Sala da Floresta”.

Apêndice 5 – Folheto Aura Domus

Versão digital do folheto Aura Domus utilizado como adereço na rodagem das cenas iniciais que compõe o objeto fílmico proposto.

Apêndice 6 – Mapa de acabamentos Aura Domus

Versão digital do mapa de acabamentos Aura Domus utilizado como adereço na rodagem das cenas iniciais que compõe o objeto fílmico proposto.

Apêndice 7 – Segmentação de Efeitos Visuais “A Sala da Floresta”

Vídeo exemplificativo das várias camadas de efeitos visuais utilizadas no objeto fílmico proposto.