

INSTITUTO POLITÉCNICO DE LISBOA  
ESCOLA SUPERIOR DE TEATRO E CINEMA



**A Mancha:**

**escrita de personagens atormentados nos seus “mundos” de fantasia**

Relatório de Projeto

Mestrado em Desenvolvimento de projeto cinematográfico

Especialização em Argumento

José Félix Marques Torrado

Setembro de 2024

## DECLARAÇÃO DE AUTORIA

Eu, José Félix Marques Torrado, declaro ser o autor deste relatório de Projeto intitulado *A Mancha: escrita de personagens atormentados nos seus "mundos" de fantasia*, que constitui um trabalho original e inédito, que nunca foi submetido (no seu todo ou qualquer das suas partes) a outra instituição de ensino superior para obtenção de um grau académico ou outra habilitação. Atesto ainda que todas as citações estão devidamente identificadas. Mais acrescento que tenho consciência de que o plágio – a utilização de elementos alheios sem referência ao seu autor – constitui uma grave falta de ética, que poderá resultar na anulação da presente dissertação.

O candidato

A handwritten signature in black ink that reads "José Félix Marques Torrado". The signature is written in a cursive, slightly slanted style.

Lisboa, 27 de Setembro de 2024

## RESUMO

O relatório/ensaio seguinte apresenta um conjunto de pequenas análises e reflexões sobre o processo criativo do argumento de *A Mancha*. A história segue um homem, Tadeu, casado e solitário, que é consumido pelo ciúme, acreditando que uma mancha no sofá é prova da infidelidade da mulher, Teresa. Isto levou-a a uma noite de fantasia e confronto com os seus tormentos interiores. A narrativa explora o ciúme como consequência da insegurança, e como isso pode levar a estados emocionais complexos que afetam a visão que a personagem tem do que a rodeia.

Assim, o relatório/ensaio explora a relação entre as personagens e o espaço, e a mútua influência que exercem um no outro, partindo de teorias que vão de Gérard Genette a T.S. Eliot. Ainda, compara *A Mancha* com filmes como *Punch Drunk Love* e *After Hours* na tentativa de examinar como também esses filmes retratam personagens atormentadas em "mundos" de fantasia.

Este trabalho tem por objetivo tentar compreender como criar narrativas onde a visão única — o estilo — é central, focando a atenção no que me parece essencial para que isso aconteça: a interação das personagens com o espaço e os "mundos" interiores que essas personagens habitam.

Palavras-chave: realidade subjetiva, estilo, personagens atormentadas, ciúme, processo criativo

## ABSTRACT

The following report/essay presents a group of analyses and reflections on the creative process of writing the screenplay *A Mancha*. The story follows Tadeu, a married and solitary man who is consumed by jealousy, believing a stain in a sofa can prove his spouse, Teresa, infidelity. This takes him into a night of fantasy and confrontation with his inner problems. The narrative explores jealousy and the consequences of insecurity and how that can take someone to complex emotional states that affect the way the characters look at what surrounds them.

The report/essay explores the relationship between characters and space and the way they influence each other basing itself in theories from Gérard Genette and T.S Eliot. It also compares *A Mancha* with movies like *Punch Drunk Love* and *After Hours* trying to examine how this movies treat tormented characters in their fantasy "worlds".

This work is good to understand how to create specific narratives with a unique vision in which the style is central, focusing attention on what seems to me to be essential for that to happen: the relationship between characters and space and the interior "worlds" those characters inhabit.

Keywords: subjective reality, style, tormented characters, jealousy, creative process

## **AGRADECIMENTOS**

Profundamente agradecido

à professora Mónica Baptista, pela orientação interessada, presente e pelos conselhos

à minha família pelo apoio desde que nasci

aos meus amigos próximos por me escutarem os devaneios criativos

à Carolina pela revisão atenta

à Marta e às suas consultas que me trouxeram até aqui

e a muita gente que de uma maneira geral me apoiou e inspirou durante o processo de escrita destes documentos.

Obrigado!

“Fiction is a lie. Never in its inside thoughts,  
always in its outside dress.”

Eudora Welty

"Why a man does a thing is of little interest  
once he see the thing he does."

Aristotles

## ÍNDICE

<b>1. INTRODUÇÃO .....</b>	<b>1</b>
<b>2. PERSONAGENS ATORMENTADOS E "MUNDOS" DE FANTASIA .....</b>	<b>3</b>
<b>3. Algumas considerações Teóricas sobre personagens.....</b>	<b>6</b>
<b>4. ESTUDO DE INFLUÊNCIAS: - comparação com A Mancha.....</b>	<b>11</b>
<b>4.1. <i>Punch Drunk Love</i>.....</b>	<b>11</b>
<b>4.2. <i>After Hours</i>.....</b>	<b>12</b>
<b>4.3 Comparação com <i>A Mancha</i>.....</b>	<b>13</b>
<b>5. O ESPAÇO NA FICÇÃO.....</b>	<b>15</b>
<b>6. ESTILO.....</b>	<b>18</b>
<b>7. MEMÓRIA DESCRITIVA DO PROCESSO CRIATIVO DE <i>A MANCHA</i>.....</b>	<b>20</b>
<b>8. CONCLUSÃO.....</b>	<b>23</b>
<b>9.REFERÊNCIAS.....</b>	<b>24</b>
<b>10. ANEXOS.....</b>	<b>26</b>
<b>10.1. Outline.....</b>	<b>26</b>
<b>10.2. Caracterização dos Protagonistas.....</b>	<b>30</b>
<b>10.3 Proposta de Locais.....</b>	<b>31</b>
<b>10.4. Mood Board.....</b>	<b>32</b>

## 1. INTRODUÇÃO

O documento que se segue consiste num relatório composto por um conjunto de reflexões e pequenas análises que acompanham um argumento de longa-metragem intitulado *A Mancha*. O argumento trata a história de Tadeu, um homem casado e solitário, que entra numa crise de ciúmes, acreditando que a prova de que está a ser traído se encontra numa mancha presente num sofá. Isso motiva-o a sair de casa à noite em busca de esclarecimento e tranquilidade motivado pela limpeza da mancha; contudo, acaba atormentado e confrontado com as suas fantasias, que envolvem traição, desconfiança e obsessão, num mundo noturno que o impede de voltar para casa.

No argumento, o tema que desenvolvo é o ciúme como consequência da insegurança e desconfiança. Faço isto através da experimentação que a escrita de ficção permite, criando personagens e um “mundo” ficcional, para testar e refletir sobre certas situações sem ter que as vivenciar. Ou seja, uso a escrita porque esta permite criar situações e analisar o comportamento de personagens com características específicas dentro dessas situações. Como refere Flannery O'Connor: “A ficção é, em grande medida, uma arte de encarnação” (O'Connor 1970, 68).

As personagens e os espaços estão intrinsecamente ligados, funcionando como uma espécie de reflexo um do outro, com o objetivo de criar um ambiente de leve tensão, estranheza e irradiações reflexivas que remetem para os seus pensamentos e sentimentos. Isto ocorre porque as relações entre objetos e espaços estão ligadas às personagens e às suas ações; ou seja, a forma como a personagem vê o espaço muda esse espaço, conferindo-lhe um sentido, e os espaços fazem o mesmo com a personagem, teoria que desenvolverei também mais à frente a partir de Gérard Genette e da sua teoria da focalização.

Ao mencionar a relação entre os espaços e as personagens, é importante destacar o quão relevantes são os objetos no espaço, pensando na teoria do correlativo objetivo de T.S. Eliot. Essa ideia será refletida, por exemplo, a partir da mancha no sofá, pela qual Tadeu desenvolve uma obsessão.

Assim, através da escrita de *A Mancha*, procuro criar uma personagem e um "mundo" que obedeçam a essa ideia de influência mútua entre o espaço e as personagens, buscando alcançar características semelhantes às dos filmes que me servem de referência, como *Punch-Drunk Love* de Paul Thomas Anderson e *After Hours* de Martin Scorsese. Tento perceber o que torna o "mundo" e

as personagens destes dois filmes tão peculiares, o que têm em comum e como posso criar personagens semelhantes.

O conjunto de reflexões que compõem este documento tem como objetivo pensar a escrita de personagens — especialmente de personagens atormentadas e dos seus "mundos" de fantasia. Divido, então, o documento naquilo que considero serem as características essenciais à criação desses "mundos" e dessas personagens, mantendo um cunho autoral. Há um foco na escrita de personagens, no espaço em que se inserem e na forma específica do autor de olhar e escrever, naquilo que o torna individual: o estilo.

O objetivo que pretendo alcançar é aproximar e expandir a compreensão sobre como criar histórias em que a visão do autor é muito específica, baseando-me nas características que considero mais importantes para que isso aconteça: a forma como os espaços e as personagens são escritas e se relacionam e como isso contribui para a criação do estilo do autor. Ou seja, a forma como o autor trata esses elementos da história contribuem para a sua criação do seu estilo, da sua individualidade.

## 2. PERSONAGENS ATORMENTADOS E "MUNDOS" DE FANTASIA

Para que se entenda o que quero dizer quando me refiro a personagens atormentadas em "Mundos" de Fantasia, desenvolvo aqui uma breve explicação sobre o título deste relatório.

Uso a palavra "mundos" não para me referir ao espaço, ao cenário onde a ação ocorre ou ao meio em que a história se insere, mas sim à visão subjetiva que as personagens têm desse espaço. O "Mundo" a que me refiro está relacionado com a visão deturpada que uma personagem tem do que o rodeia, condicionada pelas suas crenças, isto seguindo uma linha de pensamento apoiada em Genette (1983,185-188). Em "A Mancha", a história é sobre Tadeu; no entanto, é também contada do ponto de vista dele, e, por isso, o mundo em que a história acontece não é um "mundo" objetivo e imperturbado, mas sim um "mundo" subjetivo, influenciado pelas crenças, medos e confusões que fazem parte da estrutura dessa personagem, pois a visão que nos é dada da história é através de Tadeu.

É desta forma que uso o termo fantasia. A fantasia é frequentemente associada à criação de um espaço secundário onde o autor estabelece as suas próprias leis, muitas vezes com elementos sobrenaturais, mágicos ou irrealis. Ou seja, “uma violação flagrante do que é geralmente aceite como possível [...] seja qual for o material, extravagante ou aparentemente comum, uma narrativa é uma fantasia se apresentar o estabelecimento persuasivo e o desenvolvimento de uma impossibilidade, uma construção arbitrária da mente, mas totalmente controlada pela lógica e retórica” (Attebery 1980, 1).

Ao usar o termo fantasia associado a "mundos", pretendo criar uma relação não com um mundo fantástico como é comum ser pensado e usado como referente habitual, mas sim com a subjetividade que funciona como *daydreaming*, ou seja, como uma desconexão do momento presente, como devaneios, ou revisitar memórias ou imaginar situações hipotéticas.

Uso o termo fantasia porque as situações podem parecer irrealis ou até absurdas, mas são apenas uma consequência, uma distorção da forma como a personagem as observa. A subjetividade condiciona o olhar para o "mundo" porque advém de um estado emocional alterado, não de uma observação puramente racional. Um exemplo disso em *A Mancha* é a forma estranha como Tadeu observa Teresa e as suas amigas na cena inicial na sala, vendo-as como muito sedutoras, ainda que o

comportamento delas não o seja, porque o seu pensamento está condicionado pela ideia da traição, influenciando a sua interpretação do mundo.

“No verdadeiro campo do fantástico, existe sempre a possibilidade exterior e formal de uma explicação simples dos fenômenos, mas, ao mesmo tempo, esta explicação carece por completo de probabilidade interna” (Todorov, citado por Tomachevski 1970, 288). Há um fenômeno estranho que pode ser explicado de duas maneiras: por causas naturais ou sobrenaturais. A possibilidade de vacilar entre ambas cria o efeito fantástico (Todorov 1970, 16). Esta citação é a base da ideia de fantasia que procuro quando me refiro a "mundos" de fantasia, ou seja, uma espécie de sonho acordado (*daydreaming*), um desapego dos pensamentos e da visão do espaço em relação às personagens que o rodeiam, criando uma ambiguidade entre o que é real e o que é irreal, o que dá um lado de fantasia ao guião (Todorov, 1970).

O "mundo" não é como a personagem o vê e, conseqüentemente, como esse "mundo" nos é apresentado. Outro exemplo em *A Mancha* é a crença de Tadeu de que está a observar Teresa, a sua mulher, ao longo da noite, quando na verdade se trata de outra mulher. O seu sofrimento e a conclusão de que está a ser traído condicionam a sua percepção. No entanto, isso não passa de uma distorção do "mundo" em que está inserido, de uma fantasia. É possível, então, desenvolver a relação entre personagens atormentadas e os "mundos" de fantasia, porque é a partir da tormenta que ocorre a distorção que Tadeu faz do mundo. É apenas porque acredita que está a ser traído e tem dúvidas sobre o casamento (a tormenta) que sua percepção fica condicionada e alterada ("mundo" de fantasia).

Neste relatório/ensaio, pretendo refletir sobre a escrita e criação de personagens, com foco em personagens atormentadas. Uma personagem atormentada é a que tem medos e preocupações interiores que a consomem e, de certa forma, governam as suas escolhas. São personagens que, dada a sua natureza sensível e de grande atividade na "vida interior" (os pensamentos), acabam por distorcer o mundo exterior, revelando essa "vida interior" através dessas distorções do mundo, aquilo a que decidi chamar de "mundo" fantástico.

Os "mundos" fantásticos acabam por ser consequência dos tormentos das personagens, que arranjam maneira de se manifestar na realidade, mesmo que não façam parte dela. São como deformações dessa realidade, exageros ou interpretações condicionadas pelos medos e preocupações. Um exemplo disso é a novela *O Duplo* de Fiódor Dostoiévski, em que o protagonista

Goliadkin, atormentado pelos seus pensamentos sobre um colega de trabalho, acredita que a sua identidade está a ser roubada, o que distorce toda a forma como vê o "mundo" e cria uma visão fantástica sobre si mesmo e sobre como os outros o veem e se comportam com ele.

Personagens atormentadas nos seus "mundos" de fantasia são, geralmente, melancólicas e com uma vida interior muito ativa que contamina a visão exterior do mundo e contraria as leis comuns do "mundo" exterior. Isso não precisa de ser revelado através da visão de pessoas que voam, por exemplo, mas pode manifestar-se de formas mais subtis, como a má interpretação do que lhes é dito ou a ideia de que estão a ser observadas constantemente. Trata-se de uma espécie de realização de paranóias. A paranóia advém da tormenta. Os "mundos" de fantasia advém da distorção que a tormenta causa no "mundo".

Em *Le conte fantastique en France*, Castex afirma que “O fantástico... se caracteriza... por uma intrusão brutal do mistério no marco da vida real” (Castex 1951, 8, traduzido por mim).

Louis Vax, em *Arte e a Literatura Fantástica*, diz que “O relato fantástico... nos apresenta em geral a homens que, como nós, habitam o mundo real, mas que de repente se encontram ante o inexplicável” (Vax 1960, 5, traduzido por mim).

Roger Caillois, em *Au coeur du fantastique*, afirma que “Todo o fantástico é uma ruptura da ordem reconhecida, uma irrupção do inadmissível no seio da inalterável legalidade quotidiana” (Caillois 1965, 161, traduzido por mim).

Como vemos, essas definições, intencionalmente ou não, referem ideias muito parecidas: em todas aparece o “mistério”, o “inexplicável”, o “inadmissível”, que se introduz na “vida real” ou na “inalterável vida quotidiana”. Essas definições implicam a existência de duas ordens de acontecimentos: as do mundo natural e as do mundo sobrenatural (Todorov 1970, 16).

Em *A Mancha*, Tadeu leva uma vida real, até que, numa noite em que as suas dúvidas se intensificam por causa de uma mancha que lhe serve como prova de uma traição, ele parece gradualmente ser sugado pelo mistério, pelo inexplicável, pelo inadmissível. E, assim, cheguei ao título: Personagens atormentadas nos seus "mundos" de fantasia.

### 3. Algumas considerações Teóricas sobre personagens

Começo o subtítulo com a frase "escrita de personagens atormentados", mas existem vários tipos de personagens, e há um vasto pensamento sobre como se escrevem e o que é importante ter em conta durante o processo de escrita. Por isso, desenvolvo aqui um pouco do que foi pensado sobre esse processo, recorrendo a alguns autores como Robert McKee, Lajos Egri e E.M. Forster, que me serviram de referência na escrita dos personagens de *A Mancha*.

Robert McKee, em *Story*, apresenta uma visão sobre a escrita de personagens em que estes funcionam como o elemento fundamental da narrativa. Não são mecanismos para fazer o enredo avançar, mas sim o enredo em ação.

Um personagem, segundo McKee, deve ser complexo, de modo a refletir a condição humana, e essa complexidade ou dimensão deve revelar-se através da contradição. "Dimensão significa contradição: seja dentro do caráter profundo (ambição marcada pela culpa) ou entre a caracterização e o caráter profundo (um ladrão encantador). Essas contradições devem ser consistentes. Não acrescenta dimensão retratar um sujeito como simpático ao longo de um filme e, depois, numa cena, fazê-lo chutar um gato. (...) As dimensões fascinam; as contradições na natureza ou no comportamento prendem a atenção do público."(McKee 2014, 378).

Uma história não se trata apenas de um conjunto de eventos encadeados, mas de uma exploração da natureza humana. Sendo o elemento principal o personagem. "Uma personagem é uma obra de arte, uma metáfora para a natureza humana." (McKee 2014, 375) Para McKee uma personagem apresenta dois elementos fundamentais: a caracterização e o caráter verdadeiro.

A caracterização define-se como a "aparência física aliada a maneirismos, estilo de fala e gestos, sexualidade, idade, QI, ocupação, personalidade, atitudes, valores, onde vive, como vive" (McKee 2014, 375).

O verdadeiro caráter como algo que se esconde atrás de uma máscara que "só pode ser expresso através de escolhas em dilema. A forma como a pessoa escolhe agir sob pressão revela quem ela é - quanto maior a pressão, mais verdadeira e profunda é a escolha que reflete o caráter." (McKee 2014, 375).

Em *A Mancha*, Tadeu é caracterizado por ter um comportamento obsessivo, por sofrer de uma certa inquietação, particularmente em relação ao sofá. Isto contribui para o vermos como um homem ansioso e inseguro. A sua vida parece permeada por uma certa desconfiança e paranóia relacionada com o seu casamento. Algumas das suas ações, como observar Teresa pela fresta da porta ou projetar as suas ansiedades na mancha do sofá, contribuem para que a caracterização da personagem seja de um homem com medo e inseguro, e que como consequência disso, se torna desconfiado e controlador.

O verdadeiro carácter de Tadeu, segundo McKee, deve ser revelado em situações de pressão e dilema. Isto acontece, por exemplo, quando ele transporta o sofá para o limpar e aliviar o tormento interno relacionado com a mancha e com as suspeitas que tem de Teresa. Mais à frente, tenta livrar-se do sofá, enfrentando obstáculos que o forçam a confrontar as suas inseguranças. O momento mais revelador ocorre quando finalmente vê o sofá a ser queimado e, em vez de o salvar ou consertar — ou seja, em vez de tentar salvar ou consertar os seus medos e obsessões, simbolizados pelo sofá —, começa a aceitar a destruição do objeto, que funciona como metáfora para a necessidade de avançar e deixar as inseguranças e o passado para trás. Esta escolha de não agir para o salvar revela uma transformação interior, uma passagem da obsessão e necessidade de controlo para a aceitação.

Outro exemplo de dilema ocorre quando Tadeu vê Teresa pela janela no final e, em vez de a confrontar com as suspeitas que o atormentaram, escolhe carregá-la ao colo, num acto de reconciliação e intimidade que contrasta com a sua caracterização anterior de homem desconfiado e perturbado. Esta escolha revela uma abertura e vulnerabilidade que se aproximam do verdadeiro carácter de Tadeu — alguém que, no fundo, deseja conexão e aceitação, mesmo após ter sido consumido pela dúvida e paranóia.

Essas ações revelam que, embora a sua caracterização o apresente como alguém preso nas suas ansiedades, o verdadeiro carácter de Tadeu revela-se na sua capacidade de, sob pressão, tomar decisões que apontam para uma possível redenção e evolução pessoal. Este contraste entre a máscara que ele usa ao longo da narrativa e as escolhas que faz em momentos de crise é o que define a sua profundidade como personagem.

Lajos Egri, em *The Art of Dramatic Writing*, apresenta uma abordagem de criação de personagens que defende uma tridimensionalidade, além da profundidade, altura e largura que todos

os objetos apresentam. Segundo ele, "Os seres humanos apresentam três dimensões adicionais: fisiologia, sociologia e psicologia" (Egri 2004, 34, traduzido por mim). Estas dimensões não só funcionam como base para o desenvolvimento de personagens, mas também são fundamentais para a criação de histórias realistas.

A fisiologia corresponde à constituição física que, segundo Egri (2004, 34), "nos influencia infinitamente [...] afetando o desenvolvimento mental, serve de base para os nossos complexos de inferioridade ou superioridade. É o primeiro conjunto de dimensões, o mais óbvio do homem." Em *A Mancha*, Tadeu é um homem mais velho do que a sua esposa, o que agrava as suas dúvidas por estar casado com uma mulher muito mais jovem e bonita. Isso é reforçado quando, após espiar a mulher nua na casa de banho e rejeitar o seu convite para entrar, ele vai à janela, observa um casal jovem e vê o seu reflexo, constatando que está velho e cansado em relação a Teresa, o que contribui para aumentar a sua ansiedade e paranóia.

A sociologia refere-se à posição e relação da personagem dentro da sociedade e à forma como isso afeta o seu comportamento. Egri (2004, 34, tradução feita por mim) ilustra: "Se tivesses nascido numa cave e o teu recreio fosse a rua suja da cidade, as tuas reações seriam diferentes das do rapaz que nasceu numa mansão e brincou em ambientes belos e asséticos." Tadeu, no argumento, é um contabilista de classe média-alta, que recentemente se mudou para uma vila de pescadores. Cresceu confortável e com dinheiro, mas o meio para onde se mudou com a sua esposa (também de classe alta) é estranho e desconfortável para ele. Isso é evidente na maneira como se veste, fala e interage com as pessoas ao seu redor.

A psicologia constitui a composição interna do personagem: as suas emoções, desejos e medos. "A vida sexual, premissa pessoal, ambição, frustrações, desilusões, temperamento [...] pessimista, otimista. Complexos, obsessões, inibições, superstições, fobias [...]" (Egri 2004, 38, tradução feita por mim). A psicologia da personagem é um resultado da soma da sociologia com a fisiologia (Egri 2004, 35). No argumento, há várias projeções relacionadas com as obsessões e dúvidas de Tadeu, desde a paranóia com a mancha até à observação do casal na praia, que funciona como uma metáfora para o possível adultério. O acto de observação reflete a sua psicologia perturbada e cheia de dúvidas.

E.M. Forster escreve sobre o que é observável e a existência espiritual nas personagens. Ele afirma que "cada ser humano tem dois lados, apropriados à história e à ficção. Tudo o que é

observável num homem — isto é, as suas ações e o que da sua existência espiritual que pode ser deduzido a partir das suas ações — pertence ao domínio da história." (Forster 1976, 56, traduzido por mim). Forster faz referência à existência espiritual e à vida interior, mencionando a sua existência mesmo sem que se revele através da escolha; afirma que a vida interior existe, mesmo sem sinais dela, mas deixa de estar escondida quando algo a revela. Forster refletia sobre a escrita de romances, onde é possível ter acesso ao que as personagens pensam, o que também seria possível no cinema, por exemplo, através de uma voz off, mas, na ausência desta, deve ser revelado através da ação, observação ou objeto, o que T.S. Eliot refere como correlativo objectivo( 1921, 92), sobre o qual refletirei mais à frente.

Forster fala da vida escondida como a parte da personagem que inclui pensamentos, sentimentos e motivações internas que muitas vezes contrastam com as falas, acções ou características externas, contribuindo para a persuasão da personagem (e para que possa surpreender o espectador ou leitor).

Os três autores mencionados, embora as terminologias sejam diferentes e as separações mais ou menos complexas, apresentam muitos pontos semelhantes. Em McKee, a caracterização trata do que é externo, e o carácter verdadeiro do que é interno. Em Egri, a fisiologia e a sociologia são aspectos externos, e a psicologia é o aspecto interno. O mesmo se passa com Forster: o que é observável é externo, e a vida escondida é interna. Os três autores parecem concordar que as personagens, para serem bem construídas e cativantes, devem ter camadas observáveis, mas também escondidas, que vão além das camadas superficiais, atribuindo-lhes complexidade.

O conflito é o que leva à mudança, porque o conflito leva à tomada de decisões, que devem ser difíceis. Esta mudança é referida por todos os autores citados anteriormente e corresponde ao crescimento da personagem. "Tudo o que se move constantemente nega-se a si mesmo. Todas as coisas mudam em direção aos seus opostos através do movimento. [...] A mudança constante é a própria essência de toda a existência. Tudo no tempo passa para o seu oposto. Tudo dentro de si mesmo contém o seu próprio oposto." (McKee 2014, 378). E "'Crescimento' é a reação de uma personagem ao conflito em que está envolvida. Uma personagem pode crescer ao tomar a decisão correta, assim como a incorreta — mas deve crescer, se for uma personagem real." (Egri 2004, 77).

Tadeu, no argumento, apresenta vários momentos de conflito que levam ao seu crescimento e mudança. Desde a sua obsessão pela mancha no sofá, que desencadeia uma série de

comportamentos impulsivos na tentativa de se livrar da mancha, simbolizando a sua necessidade de limpar a cabeça. O momento em que conhece Lolita na casa de alterne e em que quase trai Teresa, depois de Lolita associar a mancha a questões sexuais, intensificando o seu conflito interno. As suas reações ao conflito interno (mesmo que por vezes equivocadas) e as decisões que toma externamente levam-no gradualmente a um maior entendimento das suas emoções e motivações, até que decide livrar-se do sofá, das suas dúvidas e da sua obsessão pela mancha. Até a resistência que encontra quando tenta livrar-se do sofá representa o conflito interno de Tadeu, ao tentar livrar-se dos seus medos. No fim, Tadeu decide reconciliar-se com Teresa sem mencionar as suas dúvidas, revelando o seu crescimento e a sua mudança.

A escrita e desenvolvimento de personagens no argumento apresentado têm por base as ideias exploradas anteriormente sobre a importância da caracterização, do verdadeiro carácter e da vida escondida, passando pela dimensão (contradição) para que a personagem cresça e mude, começando num ponto e terminando noutra. Estas são as ideias que me servem de referência para a escrita das personagens presentes no argumento *A Mancha*.

Ainda há a ideia do correlativo objetivo que me parece essencial explorar, especialmente porque a minha história gira em torno de uma mancha e de um sofá que se deteriora à medida que a narrativa avança.

"A única forma de expressar emoção na arte é através de um "correlativo objetivo"; ou seja, um conjunto de objetos, uma situação, uma cadeia de eventos que constituem a fórmula dessa emoção específica; de modo a que, quando os factos externos, que devem culminar numa experiência sensorial, são apresentados, a emoção é imediatamente evocada." (Eliot 1921, 92, traduzido por mim). Ou seja, para T.S. Eliot, a emoção, o estado mental de um personagem, ao invés de ser descrito ou apresentado diretamente, deve ser evocado através de elementos que o simbolizem e que reflitam esses sentimentos.

Tanto o sofá como a mancha funcionam como correlativos objetivos. A mancha é um símbolo da desconfiança e insegurança de Tadeu, e o mesmo aconteceu com o sofá que contém a mancha. O sofá é transportado durante a noite e é um peso atabalhoado e desconfortável, tal como os sentimentos de Tadeu. À medida que a noite avança o sofá deteriora-se, assim como Tadeu e as suas dúvidas; até que é totalmente destruído, simbolizando o momento de resolução e aceitação de Tadeu.

#### 4. ESTUDO DE INFLUÊNCIAS: *Punch Drunk Love* e *After Hours* - comparação com *A Mancha*

*Punch Drunk Love* e *After Hours* são referências que me acompanharam durante o processo de escrita de *A Mancha* e que me guiaram no processo de pensamento sobre a construção de personagens atormentadas nos seus "mundos" de fantasia. Defendo que, em ambos os filmes, é este o tipo de personagens que encontramos, assim como o tipo de "mundo" fantástico que procurei desenvolver no meu argumento.

##### 4.1. *Punch Drunk Love*

"Punch Drunk Love" conta a história de Barry Egan, um homem solitário e emocionalmente perturbado, que tenta superar os seus traumas pessoais e as suas dificuldades de relacionamento interpessoal, contribuindo para a criação do que considero ser o mundo de fantasia em que vive, como consequência da sua psique atormentada. Barry Egan é um homem reservado, que vive num constante estado de ansiedade e isolamento, e apresenta dificuldades em relacionar-se com as pessoas que o rodeiam, o que estabelece de imediato uma desconexão com o meio em que está inserido, vivendo em *daydreaming*, facilitando a criação do seu próprio "mundo" de fantasia.

As relações de Barry são reveladoras do seu tormento, em particular a sua relação com as irmãs, pois demonstram a pressão e o abuso verbal a que está sujeito; e, dessa forma, entendemos um pouco melhor o porquê de ser ansioso e ter um comportamento retraído. Isto ajuda-nos a desvendar a vida interna de Barry, onde se sente julgado e inadequado; o que o leva a criar um "mundo" de fantasia através de pensamentos e ações que se desviam de uma lógica convencional. Um exemplo disto é a sua obsessão por colecionar milhas aéreas através da compra de centenas de pudins, mesmo sendo alguém que não viaja. As milhas aéreas funcionam como um escape da realidade, uma tentativa de controlar a sua vida caótica; são uma espécie de figuração do seu desejo de escapar da sua realidade dolorosa.

As emoções de Barry são, normalmente, reprimidas e reveladas através de explosões de violência, que funcionam como janelas para o seu "mundo" interno. Quando conhece Lena Leonard, vivencia uma aceitação incondicional, porque ela vê para além das suas excentricidades, e

vislumbra pela primeira vez uma possibilidade de aceitação fora do seu "mundo" de fantasia. Barry cresce e muda.

Comparando *A Mancha* com *Punch Drunk Love*, ambas as personagens são atormentadas. Tadeu acredita que é traído, o que lhe causa uma obsessão com a mancha no sofá, enquanto Barry Egan sofre de solidão e abuso emocional da família, o que resulta em explosões de raiva. Ambos desenvolvem "mundos" de fantasia: Tadeu é exposto a eventos desconexos, que intensificam o seu estado de paranóia e refletem a sua confusão mental; enquanto Barry encontra um *harmónium*, e coleciona milhas aéreas através da compra de centenas de pudins, como forma de expressar a sua tentativa de controlar a vida.

O sofá com a mancha funciona como veículo para revelar os problemas internos de Tadeu, da mesma forma que o *harmonium* faz com Barry Egan, como se procurassem encontrar a harmonia nas suas vidas. Tanto o sofá como o *harmonium* representam uma espécie de símbolo para a interioridade das personagens — o correlativo objetivo de que falo anteriormente.

No final das histórias, ambos os protagonistas enfrentam os seus tormentos. Tadeu queima o sofá e reconcilia-se com Teresa, o que sugere que tenta livrar-se das suas dúvidas e superá-las. Barry confronta o chantagista e junta-se a Lena, o que marca uma resolução clara dos seus conflitos.

#### **4.2. *After Hours***

*After Hours* conta a história de Paul Hackett, um trabalhador de escritório com uma vida monótona e previsível, da qual deseja escapar. O descontentamento que sente leva-o a sair de casa à noite para combater o aborrecimento, acabando engolido por essa tentativa de fuga para um "mundo" de fantasia que se revela um pesadelo. Para combater o aborrecimento da vida monótona, Paul sai de casa e conhece Marcy, na esperança de um desenvolvimento amoroso que dê algum movimento à sua vida e a torne menos entediante, mas acaba num mundo noturno onde as regras normais não se aplicam — um "mundo" de fantasia.

As personagens com que Paul se cruza durante a noite parecem viver numa realidade distorcida; parecem construções mentais dos seus medos e ansiedades. Marcy, por exemplo, é misteriosa e enigmática, o seu comportamento é errático e parece contradizer-se muitas vezes, o que

contribui para uma aura de mistério e incerteza. Julie é uma artista que parece presa aos anos 60, vive num passado idealizado; e Kiki é uma escultora com um comportamento imprevisível.

Os acontecimentos a que Paul é exposto são bizarros, desconcertantes; quase como se fossem um pesadelo, e não parte da realidade. Isto contribui para a ideia de um "mundo" de fantasia, de uma realidade distorcida - como quando Paul é perseguido pelas ruas de Nova Iorque por uma multidão que o quer matar durante a noite. Estes elementos surreais intensificam o sentimento de fantasia e desorientação da personagem. Os comportamentos irracionais das personagens que se cruzam com ele (e as coincidências improváveis) contribuem para a ideia de um "mundo" fantástico, que opera com uma lógica própria, interna, isto é, como projeções dos seus medos.

No fim, Paul regressa ao escritório, como se houvesse um retorno à realidade, mas com um novo entendimento do seu próprio tormento. Pode pensar-se na sua experiência surreal pela noite como uma viagem pelo seu subconsciente, pelos seus medos, tormentos e frustrações.

### **4.3. Comparação com *A Mancha***

Comparando *A Mancha* com *After Hours*, percebe-se que em ambas as histórias as personagens, Paul e Tadeu, sofrem de isolamento e desconexão. Tadeu, por culpa de dúvidas internas que o levam a acreditar que está a ser traído; Paul, por viver uma vida monótona e solitária. Em ambos os casos, as personagens são atraídas pela noite, que depois as "engole", acabando confrontadas com eventos bizarros, encontros surreais e paranóia.

As duas histórias parecem recorrer a elementos surreais, e até absurdos, como ferramentas para revelar o tormento interno das personagens, enfatizando os seus "mundos" de fantasia. As personagens com quem se cruzam durante a noite parecem servir como prova, uma vez que parecem saídas de um pesadelo. Paul Hackett em *After Hours* cruza-se mais de uma vez com esculturas que parecem a representação física de *O Grito* de Edvard Munch, como se refletissem o seu estado interno de pânico e ansiedade. Esta é, de alguma forma, também a função do sofá na história de Tadeu, visto que, à medida que a noite passa, o sofá se vai degradando mais e mais - representando a interioridade de Tadeu, cada vez mais perturbado. São o correlativo objetivo. Em ambas as histórias, os protagonistas parecem querer o mesmo: uma certa normalidade, uma

sensação de controlo. Paul quer voltar a casa e acabar com a noite que o confronta com os seus tormentos da mesma forma que Tadeu quer restaurar a paz na sua vida pessoal.

Ainda que se tratem de dois filmes distintos, com personagens principais também muito distintas em personalidade e circunstâncias, estes partilham uma jornada de confronto com as suas realidades atormentadas através de mundos de fantasia. Barry refugia-se nas suas obsessões peculiares e na sua interação romântica, para escapar à sua vida sufocante; Paul navega uma noite cheia de eventos absurdos e surreais, com personagens excêntricos, que simbolizam o desejo de fuga da sua vida aborrecida e previsível. Desta forma, tanto Barry Egan como Paul Hackett, enquanto personagens atormentados, revelam que a fuga para a fantasia é muitas vezes uma jornada dolorosa e reveladora, que leva as personagens a uma compreensão mais profunda de si e das suas realidades.

O argumento de *A Mancha* é uma comédia dramática. Isto porque que joga com temas sérios, como a traição e o ciúme, mas tenta fazê-lo através de situações cómicas e caricatas, procurando equilibrar o cómico com o sério. Exemplos disto são a obsessão com o sofá ou a perseguição que Tadeu faz a uma mulher até sua casa, acreditando que se trata da sua mulher, até que esta lhe dá uma chapada. O tema é sério, mas as situações são cómicas ou até absurdas. Este é o tipo de caracterização que também faria de *Punch Drunk Love* e *After Hours*, pois defendo que ambos exploram temas sérios através de situações absurdas e cómicas.

Defendo que tanto Barry Egan como Paul Hackett são personagens atormentados que apresentam "mundos" de fantasia como forma de lidar com as suas realidades angustiantes e com as suas inseguranças. Foi isto que também tentei alcançar em *A Mancha*.

Concluo, assim, esta comparação entre os filmes que me servem de referência e o argumento de *A Mancha*. Creio poder afirmar que em todos eles se exploram os tormentos internos dos protagonistas, e que isso é alcançado através de "mundo" de fantasia, de *daydreaming*. Tanto Barry Egan, como Paul Hackett e Tadeu, são expostos a situações que refletem as suas ansiedades e medos, revelando as suas fragilidades e levando-os a procurar resolver-se.

## 5. O ESPAÇO NA FICÇÃO

O espaço é a localização, a geografia onde a ação ocorre. Isto difere da forma como uso a palavra "mundo", referindo-me à interioridade das personagens que afeta, posteriormente, a forma como observam o espaço. O "mundo" é relativo à subjetividade e interpretação das personagens, enquanto o espaço é objetivo e concreto.

O espaço no qual uma história decorre é profundamente relevante, pois serve de pano de fundo às personagens e às suas ações, contribuindo em larga escala para o tema e tom da narrativa - o que pode alterar significativamente a nossa interpretação do que observamos. Por exemplo, ao vermos uma pessoa a roubar num supermercado, a interpretação poderá variar consoante o local: numa zona pobre, poderíamos supor que o roubo ocorre por necessidade, mas se a pessoa saísse de uma grande mansão, a interpretação seria distinta. Assim, o espaço condiciona toda a narrativa de forma geral.

Se a história de *Punch Drunk Love* não se passasse numa cidade pequena, num armazém e em casas humildes, seria uma história muito diferente, apenas pela alteração dos espaços. O mesmo se aplica a *After Hours*, que dificilmente teria o mesmo impacto se não decorresse em Nova Iorque, onde acreditamos mais facilmente na possibilidade de uma noite tão caótica (algo que seria menos crível numa aldeia no Alentejo...). Foi com este pensamento que escrevi *A Mancha* numa vila de pescadores, onde as personagens Tadeu e Teresa, de classe média alta, se sentem desenquadradas e fora do seu elemento.

No excerto "‘Era uma vez.’ Transformam uma história num conto de fadas pelo simples gesto de remoção — abolindo o presente e o lugar onde estamos, em vez de nos transmitir esses elementos" (Welty 2002, 51, traduzido por mim), é-nos apresentada a importância de localizar de forma específica uma história. Através do espaço, vemos o presente e os eventos que nele ocorrem, que são consequência do passado. O espaço influencia profundamente as personagens e a narrativa, condicionando-as e definindo-as. Podemos extrair muita informação sobre uma personagem observando onde trabalha, onde vive, por onde passa e com quem se cruza. "O lugar, então, exerce o controle mais delicado sobre o carácter também: ao confinar o carácter, define-o." (Welty 2002, 57, traduzido por mim).

Em *A Mancha*, o espaço onde a ação decorre é uma vila de pescadores, com tudo o que lhe é inerente: o trabalho, a forma de falar, e as formas de lazer. Este ambiente contribui para

contextualizar os eventos da noite de Tadeu, que dificilmente poderiam ocorrer noutra local. Por exemplo, Tadeu observa um rapaz embrulhar uma rapariga numa rede de pesca, algo que só faz sentido por se passar numa vila de pescadores.

O espaço, de certa forma, funciona como uma personagem pela sua grande influência na história. Molda vidas, atitudes e ações, contribuindo para o aprofundamento das personagens e da narrativa em geral. Como argumenta Eudora Welty, os sentimentos estão ligados ao espaço; eles não existem no vazio. O espaço é como o chão ou a tela que fornece as circunstâncias sobre as quais os eventos da história acontecem e ganham sentido. "É da própria natureza que a ficção está completamente ligada ao local. A razão interna para isso é, certamente, que os sentimentos estão ligados ao lugar. [...] A verdade é que a ficção depende da localização para a sua existência. O lugar é o cruzamento das circunstâncias, o campo de provas de 'O que aconteceu? Quem está aqui? Quem está a chegar?' — e esse é o campo do coração." (Welty 2002, 52).

O detalhe e a especificidade dos espaços ajudam a criar um universo imersivo e credível, essencial para que o espectador ou leitor aceite o que lê ou vê como possível, permitindo uma ligação emocional à história. Em *A Mancha*, as personagens são por vezes caricatas e têm comportamentos estranhos, explicáveis pela subjetividade do olhar de Tadeu, mas tornados credíveis pelo contexto de um espaço pobre, onde as pessoas trabalham arduamente e acreditam em bruxas.

O espaço oferece-nos informações sobre o contexto social das personagens, a sua cultura, os costumes locais, a forma como as pessoas falam e se relacionam, contribuindo para a verosimilhança e autenticidade da história. As personagens são muitas vezes moldadas pelas suas memórias, pelo ambiente em que vivem e pelas suas experiências passadas. O espaço funciona como um armazém onde todas as coisas aconteceram e ficaram guardadas na memória das personagens. Isto contribui para o tom que o espaço impõe à narrativa; por exemplo, trabalhar num arranha-céus numa grande cidade evoca emoções diferentes das de trabalhar num porto de descarga numa cidade menor.

Assim, acredito que as histórias estão sempre ligadas a um local, que lhes fornece uma realidade, tornando-as mais impactantes e fáceis de nos relacionarmos emocionalmente, pois o espaço tem um significado para as personagens que o habitam.

O espaço não é apenas o cenário onde a história se desenrola. Segundo Eudora Welty, “O lugar na ficção é o ponto de encontro nomeado, identificado, concreto, exato e exigente de tudo o que foi sentido e está prestes a ser experienciado no progresso do romance. A localização diz respeito ao sentimento; o sentimento diz respeito profundamente ao lugar; o lugar na história participa do sentimento, assim como o sentimento sobre a história participa do lugar. Cada história seria outra história e irreconhecível como arte se seus personagens e enredo ocorressem noutra lugar.”( 2002, 57).

Para Flannery O'Connor, "[...] o escritor de ficção começa onde o preceptor humano começa. Ele apela através dos sentidos, e não se pode apelar para os sentidos com abstrações." (1970, 67)

Ambas as citações defendem que o espaço é mais do que a geografia onde a ação decorre; é um elemento crítico e essencial que molda as emoções e as experiências dentro da história, pois o espaço está diretamente ligado aos sentimentos.

Tadeu está imerso num lugar que não lhe é familiar, numa vila de pescadores onde todos se conhecem e onde existe uma grande familiaridade entre todos. Tadeu é o estranho que se movimenta num meio que não lhe é natural, contribuindo para o seu sentimento de não pertença e estranheza. O espaço condiciona, Tadeu, imediatamente, nunca permitindo que fique confortável. Essa atmosfera que o espaço permite, de caos e imprevisibilidade, contribui para aumentar as paranóias de Tadeu, para intensificar a sua jornada interior e afetar a forma como vê o espaço (subjetividade), ou seja, deformando-o, criando um "mundo" de fantasia.

## 6. ESTILO

O estilo é a forma pessoal, individual, autêntica, que um autor tem de escrever e olhar para a realidade e de a transportar para uma história. É uma marca de subjetividade profunda. Jack Kerouac defende que a escrita vem de um estado puro da mente do autor, em que não há interrupções para distorcerem a expressão natural do seu pensamento.

O estilo é uma forma de originalidade, porque é relativo a quem escreve e é intransmissível. Segundo Robert Mckee "A originalidade é a confluência de conteúdo e forma - escolhas distintas de tema, combinadas com uma maneira única de contar. O conteúdo (cenário, personagens, ideias) e a forma (seleção e organização dos eventos) exigem, inspiram e influenciam-se mutuamente, enquanto o escritor esculpe a história. [...] Uma história não é sobre o que tens a dizer, mas sobre como o dizes." (2014, 8)

Isto interessa-me, claro, porque acredito que os autores que me servem de referência como Paul Thomas Anderson e Martin Scorsese, mas também outros, como por exemplo, Federico Fellini, têm um "estilo" que lhes pertence apenas a eles, e interessa-me perceber como se pode alcançar esse forma própria e intransmissível, no meu trabalho, e neste caso, na escrita do argumento de *A Macha*.

Raymond Carver num ensaio intitulado "Sobre Escrita", dá ênfase à importância de ter uma maneira especial de olhar para as coisas, sendo através dela que se desenvolve aquilo a que chama "mundo de acordo com" a pessoa específica que o escreve - o que eu considero "o estilo". "Os escritores não precisam de truques ou de engenhocas, nem precisam, necessariamente, de ser os tipos mais espertos do bairro.(...) precisa de ser capaz de olhar embasbacado para esta ou aquela coisa [...]"(Carver 1983, 27) Isto interessa-me porque creio que os autores que me cativam, tanto os escritores, como realizadores, como em tantas outras artes, são os que têm o seu próprio "estilo", a sua forma particular de olhar para o que os rodeia, e é a tentativa de perceber como isso se alcança que me leva a escrever este capítulo, e dessa forma, tentar aplicar isso no argumento de *A Mancha*.

Robert Mckee, ilustra bem o que tento explicar sobre o estilo, na seguinte citação: "Filmes de mestres como Horton Foote, Robert Altman, John Cassavetes, Preston Sturges, François Truffaut e Ingmar Bergman são tão idiossincráticos que uma sinopse de três páginas identifica o artista tão seguramente quanto o seu ADN. Grandes argumentistas distinguem-se por um estilo pessoal de contar histórias, um estilo que não é apenas inseparável da sua visão. As suas escolhas formais – número de protagonistas, ritmo das progressões, níveis de conflito, arranjos temporais, e semelhantes – jogam com e contra as escolhas substanciais de conteúdo – cenário, personagem, ideia – até que todos os elementos se fundam num argumento único." (2014, 9, traduzido por mim).

Se analisássemos os acontecimentos nos filmes de autores com um estilo, ou seja, se seguíssemos o padrão dos eventos, encontrávamos uma história desenhada para estar carregada de significados. "A seleção e arranjo de eventos pelo contador de histórias é a sua metáfora-mestre para a interconexão de todos os níveis da realidade – pessoal, política, ambiental, espiritual. Despida da sua superfície de caracterização e localização, a estrutura da história revela a sua cosmologia pessoal, o seu entendimento dos padrões e motivações mais profundos para como e por que as coisas acontecem neste mundo – o seu mapa da ordem oculta da vida." (Mckee 2014, 9, traduzido por mim)

O que torna um trabalho interessante é a sua originalidade, não necessariamente inventar uma coisa nova, mas o "olhar" para uma coisa velha de uma nova maneira, a subjetividade do indivíduo — o que o torna individual. "Não importa quem sejam os teus heróis – [...] admira-los porque são únicos. Cada um destacou-se da multidão porque cada um seleciona um conteúdo como mais ninguém, desenha uma forma como mais ninguém, combinando ambos num estilo inconfundivelmente seu." (Mckee 2014, 9, traduzido por mim)

O "estilo" parece-me uma coisa que apenas se consegue identificar num autor em retrospectiva, ou seja, ao olhar para o seu trabalho e encontrar-lhe as semelhanças, o que impossibilita a minha capacidade de dizer se sigo ou não um bom caminho quando escrevo *A Mancha*. E se serei ou não capaz de ter uma forma particular de olhar para as coisas, mas consigo garantir que tentei ser sempre o mais honesto possível comigo, na esperança de me aproximar do meu próprio estilo.

## 7. MEMÓRIA DESCRITIVA DO PROCESSO CRIATIVO DE *A MANCHA*

O argumento de *A Mancha* surge da vontade de aprender a escrever uma longa-metragem. Alguns anos atrás, fora do circuito académico, arrisquei-me a escrever uma longa-metragem intitulada *Maçãs do Rosto*, mas à luz do conhecimento que fui adquirindo esse argumento pareceu-me pouco interessante e mal escrito de um ponto de vista técnico, uma vez que pretendia seguir a estrutura de uma história clássica, com três atos, com incidente inicial, clímax e desfecho, mas não os tinha presentes. Isto fez com que a ideia inicial que tive de melhorar esse argumento, fosse abandonada e começasse a pensar numa nova história, que se viria a tornar *A Mancha*.

No decorrer do mestrado decidi que queria escrever um guião e apresentá-lo como projeto final. Pensei, primeiro, em remendar o que tinha escrito anteriormente, como referi, mas ao relê-lo não me identificava; o meu interesse pelo tema que tratava tinha-se dissipado. Então, tomei a decisão de escrever algo de raiz. Tinha algumas ideias sobre o que gostava de explorar, mas nada que me motivasse a sentar-me e a dedicar o tempo necessário ao desenvolvimento de um argumento longo. Na busca pelo que gostava de escrever fui reler alguns dos contos que tinha guardados e fui aí que encontrei "Arroz ao lume". Um conto que tinha escrito durante a licenciatura e que pelo "universo" peculiar em que decorria, explorando um homem atormentado pela solidão e pelos fantasmas dos casamentos passados, durante uma noite cheia de acontecimentos caricatos, me atraiu. Decidi então dedicar-me a explorar este conto.

As fases pelas quais passei foram variadas. No início dediquei-me a pegar no conto e tentar perceber quem era aquele homem, a quem chamei de Tadeu. Depois seleccionei e separei os acontecimentos do conto e coloquei-os numa parede, para ver o que me interessava manter e o que era preciso abandonar. Comecei a procurar uma premissa e um tema. Interessava-me explorar a traição, o ciúme, a ideia de se ser motivado pelo ciúme, ou seja, de se ser motivado por uma coisa que pode não ser verdade, como a ideia de que se está a ser traído sem ter provas de tal. Comecei então a escrever. Escrevi uma cena inicial e fui anotando potenciais caminhos para a história e para a minha personagem. Perguntava-me, o que é que me interessa? Para onde devo ir? Construí, então, num caderno preto várias possibilidades, e até um esquema numa parede que contemplava ideias para um possível suspense, que depois abandonei.

O processo foi em grande medida delineado pela escrita e análise do que ia escrevendo, garantindo que os caminhos e as decisões que tomava me iam direcionando para o que interessava, se explorava o que queria se as personagens me cativavam, e se o "mundo" em que tudo isto se

passava era coerente. Todo este processo foi conseguido sempre seguindo esta sequência de acontecimentos: escrita de possível cena, seguida da sua análise, e da verificação de que essa cena trazia o que era desejado e preciso à história, ou não.

A história presente no argumento final, teve, então, um conjunto vário de caminhos distintos que se tivessem sido escolhidos tornariam o argumento numa outra história. A versão final segue a crise de meia idade de Tadeu, que, durante um momento sensível, repensa o seu casamento por a sua mulher ser mais nova, por nunca ter conseguido fazer um casamento funcionar e por nunca ter conseguido criar uma família. Associa depois, uma visita do ex-marido da mulher a uma mancha num sofá, que acredita provar que está a ser traído. Isto depois leva-o a sair de casa na tentativa de se ver livre da mancha e acaba envolvido numa noite cheia de acontecimentos caricatos e personagens peculiares, que o ajudam de alguma forma a pensar a sua relação e os seus desejos.

Algumas dessas personagens e desses locais eram-me familiares, enquanto outras me eram estranhas. Os locais que me eram familiares foram revisitados por mim e até fotografados, muitas vezes provando que a memória que tinha deles era incorreta e que isso devia estar presente no pensamento durante o processo de escrita, para ser permeável e garantir que o essencial para a história era o que referia no argumento, de maneira a não ficar dependente das especificidades dos locais. As personagens que me eram familiares tive a possibilidade de recorrer a banco de memórias pessoais em que as tinha guardado, permitindo-me definir com maior facilidade várias características, mas as que me eram estranhas, poucos familiares, passaram por um processo diferente.

No desenvolver da escrita da minha personagem, Tadeu, senti necessidade de ter contacto com uma bruxa e uma alcoviteira. Duas profissões com as quais não estava familiarizado e que não tinha conhecimento do seu funcionamento. Então, escrevi as personagens como me pareceu que existiam, de acordo com as histórias que ouvi e as coisas que fui vendo e lendo, mas depois tanto no caso da bruxa, como da alcoviteira, procurei encontrar quem me pudesse ajudar a perceber o funcionamento de tais profissões. Fui fazer trabalho de campo. No que toca à bruxa, consegui o contacto de duas, Viktoria, no Algarve, e Catarina, em Lisboa, com as quais fiz consultas como forma de perceber o funcionamento do trabalho. No caso da alcoviteira, consegui encontrar uma senhora que dispõe de apartamentos que facilita a outras prostitutas de forma a praticarem o seu trabalho de forma segura, e dispôs-se a falar comigo, sobre como decorria a limpeza, a entrada e

saída de clientes, entre outras coisas que depois me foram mais ou menos úteis no processo de verificação de verosimilhança das cenas em que as personagens com profissões semelhantes entravam.

No caso das bruxas, foi-me permitido gravar uma conversa e ainda que não a possa mostrar ao público, serviu-me de referência para várias características, tanto de jeitos e formas de falar, como o tipo de discurso que praticavam. Caso decidisse colocar aqui exemplos do argumento, teria de usar a cena em que Tadeu visita Fati-Fado, pois foi aí que me foi útil.

No caso da alcoviteira, o que me foi interessante foi verificar se a minha personagem mantinha a elegância e cuidado que a pessoa com quem tive a sorte de conversar mostrou, assim como dos apartamentos que usava, afastando-me da ideia mais tradicional da prostituição como uma coisa suja e degradante.

O argumento foi sofrendo várias alterações, sendo muitas vezes analisado por mim e pela professora orientadora, de maneira a ir ao encontro do que pretendia, passando por várias reescritas e pequenas reestruturações.

Assim alcancei o argumento de *A Mancha* que poderão encontrar anexado a este documento. A história trata então um momento da vida de Tadeu e as cenas encadeiam-se de forma a simularem o ciúme e as dúvidas que o atormentam, a vermos e sentirmos a relação que ele tem com a sua mulher e com o "mundo" que o rodeia.

## 8. CONCLUSÃO

*A Mancha* é um argumento que satisfaz a minha vontade de escrever uma história sobre uma personagem atormentada no seu "mundo" de fantasia.

Acredito ter alcançado o meu objetivo não só de ter um estrutura clássica em três atos, mas também de tornar as influências que tinha, do meu conto e dos filmes, *Punch Drunk Love* e *After Hours*, num história nova, que me interessasse. Que tivesse a capacidade de tratar o espaço e a tormenta das personagens como elementos que se influenciam mutuamente. Ao mesmo tempo que tento manter o argumento imprevisível, com atenção à causalidade, e procurando garantir a presença de um certo sentido de humor — coisa que não dispenso num bom filme.

O relatório/ensaio que acabam de ler consiste na exploração teórica do argumento e complementa-o, ajudando na sua análise e também a compreender o pensamento por detrás do meu processo da escrita. Os diferentes capítulos correspondem a diferentes questões sobre as quais considerei importante refletir para poder escrever, mas também coisas que considero essenciais para que um trabalho se torne verdadeiramente interessante — como o estilo.

Em tom de conclusão posso afirmar que o processo de escrita é na verdade um processo de reescrita e análise constante, de ponderação e questionamento, de experimentação. Sendo importante estabelecer as linhas que nos orientam o pensamento durante o processo criativo para alcançar um produto final que nos satisfaça — as minhas linhas de orientação são os capítulos constituintes deste documento. E assim termino, em tom de esperança, com uma citação de Miguel Esteves Cardoso: "Para escrever, é preciso esquecer a questão da qualidade. Se escreve bem ou mal, serão outros a dizer." (2024, 16).

## 9. REFERÊNCIAS

Anderson, Paul Thomas, dir. *Punch-Drunk Love*. Burbank, CA: Columbia Pictures, 2002. DVD.

Attebery, Brian. *The Fantasy Tradition in American Literature: From Irving to Le Guin*. Bloomington: Indiana University Press, 1980.

Caillois, Roger. *Au Coeur du Fantastique*. Paris: Gallimard, 1965.

Cardoso, Miguel Esteves. *Como Escrever*. Lisboa: Bertrand Editora, 2024.

Carver, Raymond. *Fires: Essays, Poems, Stories*. Santa Barbara: Capra Press, 1983.

Castex, Pierre-Georges. *Le conte fantastique en France*. Paris: José Corti, 1951.

Dostoiévski, Fiódor. *O Duplo*. Traduzido por Nina Guerra e Filipe Guerra. Lisboa: Editorial Presença, 2021.

Egri, Lajos. *The Art of Dramatic Writing*. New York: Touchstone, 2004.

Eliot, T.S. *The Sacred Wood: Essays on Poetry and Criticism*. London: Methuen, 1921.

Forster, E.M. *Aspects of the Novel*. New York: Penguin Books, 1976.

Genette, Gérard. *Narrative Discourse: An Essay in Method*. Ithaca, NY: Cornell University Press, 1983.

Kerouac, Jack. 1992. "Essentials of Spontaneous Prose." In *The Portable Beat Reader*, editado por Ann Charters, New York: Viking. <https://analepsis.org/wp-content/uploads/2010/03/14539013-jack-kerouac-essentials-of-spontaneous-prose.pdf>

McKee, Robert. *Story: Substance, Structure, Style, and the Principles of Screenwriting*. Massachusetts: Methuen, 2014.

O'Connor, Flannery. *Mystery and Manners*. New York: Farrar, Straus and Giroux, 1970: 64-86.

Scorsese, Martin, rea. *After Hours*. Burbank, CA: Warner Bros., 1985. DVD.

Todorov, Tzvetan. *The Fantastic: A Structural Approach to a Literary Genre*. Ithaca, New York: Cornell University Press. 1970.

Vax, Louis. *Arte e a Literatura Fantástica*. São Paulo: Editora da Universidade de São Paulo, 1960.

Welty, Eudora. *On Writing*. New York: Modern Library, 2002: 50-70.

## **10. ANEXOS**

### **10.1. Outline**

1. Teresa despe-se de costas para a porta.
2. Tadeu espreita-a por uma pequena abertura na porta.
3. Teresa convida-o a entrar, mas Tadeu hesita e não entra.
4. Tadeu observa um jovem a embrulhar uma rapariga numa rede de pesca.
5. Ele vê o seu próprio reflexo na janela, o que o desanima ainda mais.
6. Teresa comenta que o ex-marido dela esteve lá em casa.
7. Tadeu associa uma mancha no sofá à possível traição de Teresa com o ex-marido.
8. Teresa sai, e Tadeu fica sozinho, a tentar trabalhar.
9. Ele não consegue concentrar-se, perturbado pela mancha no sofá, e tenta limpá-la.
10. Durante a limpeza, é interrompido por um pescador que lhe pede ajuda.
11. Levam um rapaz ao armazém. Tadeu observa as mulheres e repara numa máquina de pressão.
12. De volta a casa, tenta resolver palavras cruzadas, mas sem sucesso.
13. Uma das palavras lembra-lhe a mancha no sofá, e ele volta a focar-se nela.
14. Sai de casa com o sofá e tenta limpá-lo no armazém, com a ajuda da máquina de pressão de Carmo.
15. Deixam o sofá fora do armazém. Carmo pede a Tadeu para entregar uma chave a um conhecido.
16. Tadeu caminha, introspectivo, junto ao mar.

17. Ele entrega a chave a Mário e observa Fati Fado (bruxa) e Odete com um bebê.
18. Mário e Tadeu voltam ao armazém para buscar o sofá.
19. Encontram artistas de rua a preparar um espetáculo.
20. Os dois vão a uma casa de alterne para entregar a chave.
21. Tadeu acredita ver Teresa a entrar numa das casas.
22. Mário deixa-se seduzir por Lolita (alcoviteira), e ambos observam o roubo de um espantalho, que está relacionado com uma festa que acontecerá de madrugada.
23. Lolita examina a mancha no sofá, sugerindo que está relacionada com sexo.
24. Tadeu observa mulheres pela janela e imagina ver Teresa a beijar outro homem.
25. Lolita questiona Tadeu sobre os seus problemas com mulheres, e ele revela já ter sido casado três vezes.
26. Ele fica desconfortável com o prazer que Lolita lhe proporciona.
27. A janela parte-se.
28. Tadeu, introspectivo, está sozinho na cama.
29. Ele vê os vidros partidos no sofá e ouve Ester gritar no andar de cima, após um cliente a beijar.
30. Tadeu tenta levar o sofá, mas não consegue.
31. Doce pergunta-lhe sobre a história do sofá.
32. Na casa de Carmo, discutem a traição hipotética.
33. Carmo sugere que ele consulte a bruxa.

34. Tadeu vê Carmo e Doce a trocarem carícias e, logo depois, vê uma mulher parecida com Teresa na rua (mas não é ela). Pede a Mário para a seguir.
35. Tadeu vai à casa dessa mulher, acreditando ser Teresa, mas percebe que não é.
36. Em seguida, vai à casa de João, mas Constança, a esposa de João, diz que ele não está. Tadeu continua desconfiado e acaba esfaqueado na perna, perdendo o sofá e a chave de casa.
37. No hospital, Tadeu observa mães e crianças.
38. Separa-se de Mário e ouve uma médica a discutir sobre o aborto de um filho fruto de traição, e como isso poderia destruir a sua família.
39. Tadeu vê fotos da filha, do feto e da família da médica.
40. Tadeu apanha um táxi.
41. Ele vê artistas de rua a passar com o espantalho e fogo.
42. De volta a casa, Tadeu percebe que não tem a chave.
43. Ele parte a janela para entrar e, acidentalmente, danifica a torneira da cozinha.
44. De manhã, percebe a ausência do sofá e sai de casa.
45. Tadeu vai ao bar de Mário e pede-lhe que o leve à bruxa.
46. A bruxa diz-lhe coisas sobre o seu futuro e faz referência a uma festa no pontão.
47. Ao sair da casa da bruxa, os artistas de rua deixam o sofá à sua frente, mas Tadeu recusa-o.
48. A chave perdida no jardim da casa de Constança é revelada.
49. Tadeu e Mário tentam deixar o sofá numa lixeira, mas Ulisses, um homem que vive lá, não o permite.

50. Tadeu vê fotos de um homem com as mulheres com quem se envolveu.
51. Eles vão a um estofador para tentar oferecer o sofá, mas ele também não o aceita.
52. Tadeu questiona Mário sobre o motivo de estar a ajudá-lo.
53. De carro, observam uma multidão a formar-se para a festa.
54. Pessoas transportam o sofá, que se torna parte do espetáculo, e ele é queimado.
55. Tadeu fica sozinho com o sofá queimado e caminha pela praia, refletindo sobre a sua vida.
56. Tadeu chega a casa e vê Teresa pela janela, feliz por ela estar de volta.
57. Ele entra em casa e desce do primeiro andar com Teresa ao colo.
58. Teresa pergunta-lhe o que aconteceu e o que houve com a sala.
59. Eles varrem e arrumam a sala.
60. Tadeu e Teresa levam alguns objetos da sala para secar na praia.
61. Observam as pessoas da festa junto à água, os pescadores a começar a trabalhar e Odete com o bebé à beira-mar.
62. Os dois entram em casa juntos.

## 10.2. Caracterização dos Protagonistas

TADEU - homem elegante, sempre de fato com o botão junto ao pescoço aberto. Nunca usa gravata. É culto, letrado. Tem um ar cansado. Os sapatos são de pele preta, um pouco gasta. Tem dinheiro que herdara. É casado pela terceira vez. É contabilista, o que o aborrece, e deseja viver alguma coisa. Acredita que os casamentos anteriores não resultaram por culpa sua. Sofre com a ideia de ser traído.

TERESA - uma mulher atraente, de corpo esbelto. Poucos anos mais nova que o marido, Tadeu. Usa vestidos provocadores e cuida da sua aparência. É culta e letrada, mas a sua aura é jovial. É provocadora e descontraída. Foi ela quem se quis mudar para a casa moderna onde vivem, e que tratou de a decorar.

MÁRIO - homem grande, com barriga redonda. Dono de um bar, no qual dorme muitas vezes ao balcão. É afável, contudo, capaz de impor um respeito que põe em causa a segurança de quem o rodeia. Tem um humor volátil.

LOLITA - É um mulher organizada, prática, e com grande obsessão pela limpeza. Gere uma casa de alterne com recurso a apartamentos. Também trabalha como acompanhante, embora só quando quer. É a esposa de Mário.

FATI FADO - uma mulher atraente, com aproximadamente 45 anos. Usa um lenço à cabeça. As mãos e o pescoço são adornados de bijutaria e tatuagens “espirituais”. É a astróloga e espiritualista local. Pratica com as suas cartas na mesa do café de Mário. Faz consultas em casa. É excêntrica.

### 10.3. Proposta de Locais

CASA DE TADEU E TERESA - casa de banho, quarto e sala. Moradia em frente à praia na Figueira da Foz. A casa contrasta com o que o que a rodeia. A sala é moderna. Percebe-se que têm dinheiro e vivem confortáveis. O interior foi pensado e desenhado para estar virado para as grandes janelas de frente para o mar. É um espaço único. A cozinha está ao fundo, na parte contrária ao mar, junto aos janelões. Há uma mesa de jantar ao canto e no centro três sofás organizados em volta de uma mesa de café. Os sofás laterais tratam-se de poltronas, enquanto que o central é um sofá antigo, vermelho, com contorno de madeira escura, que destoa da restante aspecto da mobília e da casa, que é mais moderna.

PRAIA - O som do mar e do vento impõem-se como se tratasse dos seus pensamentos e de uma força (não muito forte) que o impede de chegar ao sítio que lhe havia sido pedido.

ARMAZÉM DE PESCA - escritório e área de trabalho manual. - O Armazém é barulhento. Há pessoas a limpar o chão e as bancadas com máquinas de pressão a água. Pessoas a seleccionar peixe para caixas e a transportá-lo para arcas onde é conservado. Todos têm cara de anos de trabalho, com a pele queimada do frio e do sal. Falam alto, gritam e dizem muitas asneiras. Não usam farda. A faixa etária dos trabalhadores é dos 45 para cima.

BAR DO MÁRIO - O bar cheira a mofo. Ao balcão encontra-se um homem, MARCIANO, de camisa aberta até ao umbigo a comer cascas de amendoim e mandar o interior ao dono, MÁRIO, que dorme sentado, junto da registadora.

CASA DE ALTERNE - É um apartamento elegante com vista para a praia. O interior é organizado, muito vazio, não tem decoração nem plantas, só os sofás e uma mesa. No centro da sala estão sofás. A um canto está a secretária de LOLITA. Na mesa tem uma agenda e caneta, um telefone fixo e um chaveiro com as chaves dos apartamentos e dos quartos que usam.

RUA - sempre iluminada pela lua, pelos candeeiros ou por luzes de carros. É o espaço que atormenta o personagem, parece ter trazido todas aquelas coisas que o perturbam. Os pensamentos e as pessoas de quem não parece conseguir ver-se livre.

## 10.4. Mood Board

