



ESCOLA SUPERIOR
DE **COMUNICAÇÃO SOCIAL**

***POSIÇÃO IRREGULAR: CONSTRUÇÃO DE UM
ARGUMENTO CINEMATOGRAFICO***

Duarte Valério

TRABALHO DE PROJETO SUBMETIDO COMO REQUISITO PARCIAL PARA
OBTENÇÃO DO GRAU DE MESTRE EM AUDIOVISUAL E MULTIMÉDIA

Orientadora:

Prof. Doutora Nélia Maria Alves Gomes da Cruz de Paiva Resende

Escola Superior de Comunicação Social

Outubro de 2025

DECLARAÇÃO ANTI-PLÁGIO

De modo a cumprir os requisitos necessários à obtenção do grau de Mestre em Audiovisual e Multimédia, certifico que sou o criador exclusivo e original do presente trabalho.

Confirmo que todas as fontes utilizadas foram devidamente referenciadas, e que as minhas perspetivas e/ou opiniões estão claramente diferenciadas do restante conteúdo. Deste modo, todos os dados e informações contidos neste documento podem ser verificados através da bibliografia apresentada.

Duarte Dinis Catarino Valério

(Assinatura: Duarte Dinis Catarino Valério)

AGRADECIMENTOS

Agradeço aos meus pais, pois sem o apoio deles (especialmente o financeiro) a minha vida teria sido muito diferente, porém tenho um enorme orgulho e uma sorte tremenda por nunca me terem sido colocados quaisquer tipos de entraves.

À minha irmã, que acabou por também testar a sua curiosidade na área do espectáculo e que, de certa forma, me deu algum alento para continuar a querer melhorar.

A toda a minha família que, de certa forma e cada um à sua maneira, me moldaram e, conseqüentemente, fizeram com que este projeto se tornasse possível.

À Carolina, minha companheira, por toda a ajuda e por todos os incentivos, principalmente aqueles relativos à escrita e, acima de tudo, por toda a paciência e carinho.

Um grande obrigado também aos amigos, que tornaram toda esta experiência muito mais agradável e recompensante: Máximo, ‘Chico’, Vasco, Gonçalo, ‘Gaspar’, Ana, Rita, Mariana e Joana.

E não posso, nunca, deixar de agradecer à professora Nélia, que aceitou orientar este trabalho, dando-me a mão num momento de maior aperto e que foi incansável, mesmo tendo outros projetos paralelos. Um “obrigado” nunca será suficiente, e se este projeto está a ser lido, é por “culpa” da professora!

RESUMO

O presente Trabalho de Projeto, intitulado "Posição Irregular: Construção de um Argumento Cinematográfico", articula reflexão teórica e prática criativa, tendo como foco a elaboração de um guião que pretende subverter as convenções narrativas do cinema desportivo. A metodologia centrou-se numa investigação do universo do futebol das divisões inferiores portuguesas, utilizando a pesquisa como base fundamental para dotar a narrativa de rigor e credibilidade. A revisão da literatura abordou o papel da pesquisa na construção narrativa, as estruturas comuns em filmes sobre desporto, e incluiu uma análise documental de obras sobre o tema.

Desenvolveu-se, portanto, um guião que se distancia da glória, comumente retratada neste tipo de obras, optando-se, então, por dramatizar a realidade do não-alcance, explorando as consequências da obstinação ilusória e da falibilidade do protagonista. A obra final é um guião que procura a catarse através do reconhecimento da verdade, e não do triunfo.

Palavras-Chave: Escrita de Argumento, Narrativa Ficcional, Cinema sobre Desporto, Futebol Amador

ABSTRACT

This project, entitled "Irregular Position: Construction of a Cinematic Screenplay" ("Posição Irregular: Construção de um Argumento Cinematográfico"), articulates theoretical reflection and creative practice, focusing on the elaboration of a screenplay intended to subvert the established narrative conventions of sports cinema. The methodology centered on an in-depth investigation into the world of portuguese lower division football, utilizing research as the fundamental basis for imbuing the narrative with rigor and credibility. The literature review addressed the role of research in narrative construction, the common structures in films about sports, and included a documentary analysis of relevant works on the subject.

A screenplay was, thus, developed that distances itself from the glory commonly portrayed in such works, opting instead to dramatize the reality of non-achievement, exploring the consequences of illusory stubbornness and the protagonist's fallibility. The final product is a screenplay that seeks catharsis through the recognition of truth, rather than through the celebration of triumph.

Keywords: Screenwriting, Fictional Narrative, Sports Cinema, Amateur Football.

ÍNDICE

DECLARAÇÃO ANTI-PLÁGIO.....	I
AGRADECIMENTOS.....	II
RESUMO.....	III
ABSTRACT.....	IV
ÍNDICE.....	V
INTRODUÇÃO.....	2
CAPÍTULO I: REVISÃO DA LITERATURA.....	3
1.1 A pesquisa como base da narrativa.....	4
1.2 O desporto como narrativa cinematográfica.....	8
1.2.1 O desporto no cinema: elemento narrativo ou género independente?.....	8
1.2.2 Características e Estruturas Narrativas comuns em filmes sobre desporto.....	14
1.3 A Especificidade do Universo Futebolístico no Cinema.....	21
1.3.1 O futebol como espectáculo.....	22
1.3.2 Representações do futebol no cinema.....	23
1.3.3 Diferenças Narrativas entre o Futebol e Outros Desportos no Cinema.....	24
1.3.4 Representar o jogo e a cultura futebolística.....	25
1.4 Análise de diferentes abordagens ao tema do futebol no cinema português.....	26
1.4.1 Fora de Jogo (2021), curta-metragem de José Freitas.....	26
Análise de Fora de Jogo (José Freitas, 2021).....	26
1.4.2 Fintar o Destino (1998), longa-metragem de Fernando Vendrell.....	28
O Cenário em Mindelo.....	28
Viagem a Lisboa.....	29
O Regresso.....	30
1.4.3 Diamantino (2018), longa-metragem de Gabriel Abrantes e Daniel Schmidt....	31
A Sátira sem Piedade e o Retrato de um tempo.....	31
O Surrealismo como Linguagem e a Estética do Estranho.....	32
O coração por detrás do absurdo.....	33
1.4.4 Análise Comparativa das três Obras.....	34
CAPÍTULO II: CONSTRUÇÃO DO GUIÃO: DA PESQUISA À ESCRITA.....	36
2.1 Pesquisa e preparação.....	36
2.1.1 Análise Documental.....	38
Liga dos Últimos.....	39
Um Dia de Futebol.....	39
All or Nothing: Tottenham e La Liga: Para Além do Futebol.....	40
2.2. Desenvolvimento Narrativo.....	41
2.2.1 Construção do Universo Ficcional.....	52
2.3 Escrita do Guião.....	55

2.4 Revisão e Reescrita.....	62
2.4.1 Revisão.....	62
2.4.2 Reescrita.....	66
CAPÍTULO III: REFLEXÃO CRÍTICA SOBRE O PROCESSO.....	71
CONCLUSÃO.....	81
Bibliografia.....	83
Anexo I: Guião Posição Irregular.....	89
Anexo II: Entrevista Edmundo Félix.....	211
Anexo III: Entrevista Tiago Lança.....	213
Anexo IV: Registos escritos.....	215
Anexo V: Dossier de Projeto.....	218

INTRODUÇÃO

O presente Trabalho de Projeto materializa o culminar do percurso académico e apresenta-se como uma fusão, indissociável, entre a prática criativa e a reflexão teórica. Este documento não consiste num mero acompanhamento de um produto artístico, sendo resultado de uma sinergia, necessária, onde a teoria fundamentou as, eventuais, escolhas narrativas. O seu elemento central é o argumento, concebido como a peça prática que testa a validade e os limites das convenções dramáticas encontradas na pesquisa teórica.

Neste enquadramento, a pesquisa exhibe-se como a principal base para a fundação narrativa, tal como propõe o guionista, e teórico, Robert McKee, “Story is metaphor for life.” (McKee, 1997, p. 25).

A investigação preliminar permite ao escritor compreender os contextos específicos (sejam estes sociais, económicos ou emocionais) do mundo a ser criado, dotando a narrativa de uma familiaridade que permite que o espectador se sinta imerso no drama que lhe é apresentado. Aprofundar esta familiaridade com o contexto real, com recurso à investigação, é o que permite à narrativa adquirir a autoridade e o rigor necessários para poder confrontar quaisquer estruturas dramáticas. Este mergulho na realidade torna-se, assim, a base para questionar o arco narrativo mais comumente associado às narrativas cinematográficas sobre desporto e a outros géneros.

Desde a definição clássica de Joseph Campbell sobre os arquétipos míticos, a jornada do protagonista no ecrã tem sido frequentemente interpretada como um ciclo de superação, onde o obstáculo é ultrapassado pela força de vontade e pela dedicação. O presente projeto propõe a criação de um argumento que terá como um dos seus objetivos subverter este ciclo. Ao centrar a sua atenção no universo do futebol das divisões inferiores e na realidade do *não-alcance* — o drama da persistência sem garantia de recompensa — este trabalho escolhe intencionalmente distanciar-se da narrativa de glória e ascensão que povoa o audiovisual.

Em vez de se focar na transformação gloriosa, a obra debruça-se sobre as consequências da ambiguidade moral e da obstinação ilusória. O desafio, neste projeto, foi dramatizar o arco não-linear, o *anti-clímax* pessoal, e a própria recusa em mudar, mesmo quando a mudança é necessária.

A introdução metodológica do projeto acompanha esta escolha, analisando o processo de construção e revisão do argumento, nomeadamente o delicado trabalho que é (e foi) feito, relativamente ao ritmo narrativo. A gestão do tempo e do espaço, a criação de uma primeira metade mais descritiva e, de certa forma, introdutória, que contrasta com uma segunda metade de ação mais acelerada e de desfecho, praticamente, inevitável, é ela própria um ato de análise dramatúrgico. Neste caso, a estrutura é deliberadamente moldada para intensificar a dimensão mais trágica da obra, confirmando um destino que se anuncia quase desde o início. O contraste de ritmos e a crescente centralidade do protagonista na ação não são acidentais, tendo como objetivo a intensificação da sensação de um tempo que se esgota, e de uma solução que se torna cada vez mais inalcançável.

O trabalho que se segue é, portanto, o mapa para a arquitetura de uma narrativa, sendo uma proposta para a análise da fragilidade da ambição e da beleza inerente à luta que não termina num pódio. Sem revelar o desenrolar das cenas, este trabalho convida à reflexão sobre a necessidade de alargar o leque de histórias que contamos, provando que o drama mais pungente pode residir, frequentemente, naqueles que se mantêm à margem do grande ecrã.

CAPÍTULO I: REVISÃO DA LITERATURA

1.1 A pesquisa como base da narrativa

A pesquisa, como método primeiro de toda a criação, nomeadamente em torno da criação de argumento, não deve ser entendida como um exercício meramente auxiliar, sendo que é, na verdade, a própria base que sustenta qualquer construção narrativa. O ato de escrever para cinema exige, assim, mais do que simples inspiração: requer um “mergulho” na realidade social, cultural e psicológica que se pretende representar. Ao articular prática criativa e reflexão académica, é fundamental compreender o verdadeiro papel do argumento: Não se trata apenas de uma mera sequência de cenas destinadas à filmagem, sendo, sim, a estrutura organizadora que confere um sentido geral às ideias, aos conflitos e aos personagens criados. Nesse sentido, a pesquisa assume um duplo papel: por um lado, garante o rigor e a coerência interna da obra; por outro, alimenta a liberdade criativa, fornecendo-lhe matéria a partir da qual se pode propor uma visão singular do mundo a ser desenvolvido.

A beautifully told story is a symphonic unity in which structure, setting, character, genre, and idea meld seamlessly. To find their harmony, the writer must study the elements of story as if they were instruments of an orchestra—first separately, then in concert. (McKee, 1997, p. 30)

A pesquisa serve precisamente esse propósito: selecionar, organizar e recontextualizar informações de modo a que estas possam ser convertidas em, futuros, elementos dramáticos. Trata-se de uma compreensão aprofundada dos contextos que constituem tais informações, tornando assim possível a sua adaptação para que se tornem conflitos narrativos e não meros dados provenientes de uma qualquer pesquisa.

A investigação que sustenta a escrita de um argumento pode assumir múltiplas formas, desde o estudo académico, sistematizado, até à recolha empírica de testemunhos, observações ou experiências pessoais. Trata-se de um processo que acrescenta camadas de complexidade ao texto, tornando possível a criação de personagens e de situações que transcendem a caricatura e que se aproximam da verosimilhança muitas vezes pretendida de modo a facilitar o processo de criação de narrativas nas quais a audiência se reveja por reconhecer certas características e/ou padrões do comportamento humano.

Sometimes it's important to live an experience in order to understand it. People live in drastically different worlds. The vocabulary, the relationships, the pressures, and the issues for doctors are different from those for cowboys or teachers or artists or scientists. (Seger, 2010, p. 26).

A pesquisa não deve ser entendida como um corpo de informação estático, e sim como um mecanismo dinâmico, que acompanhará o próprio processo criativo, ditando escolhas e caminhos que a narrativa seguirá. David Bordwell e Kristin Thompson (2008) observam que “Any choice about range or depth affects how the spectator thinks and feels about the film as it progresses.” (p. 92). O argumentista, ao investigar, não recolhe apenas dados: escolhe-os, reorganiza-os e transforma-os, posteriormente, operando um movimento que é simultaneamente científico e artístico, e que terá influência no modo como a obra é vista aos olhos do público. A fronteira entre observar e criar dilui-se, revelando que o argumento nasce tanto da análise rigorosa quanto da subjetividade interpretativa.

(...) we must remember that a screenplay serves two functions. First, it is a literary document. Your script is your story, and it should be compelling just like any good story, no matter its genre. Second, a screenplay is a shared technical document laying out a series of instructions that are used by everyone in development, production, and post-production. In addition to captivating future audiences with its content, your screenplay must communicate clearly and professionally. (Julian Hoxter, 2010, p. 19)

A investigação deixa de ser apenas referencial para se tornar performativa, encarnada nos próprios elementos narrativos. Assim, cada decisão criativa pode ser lida como consequência de uma base investigativa que lhe dá coerência, mesmo quando essa base não é visível para o espectador.

A própria noção de pesquisa aplicada à criação artística foi defendida por Thomas Elsaesser, que vê o cinema como uma forma de *thought-experiment* em vez de um “simples” meio de entretenimento, que leva ao limite as tensões e contradições inerentes às narrativas. Segundo o autor, este tipo de cinema age como um protótipo de investigação e de desenvolvimento (*research-and-development prototype cinema*), que sublinha as

contradições reais de uma sociedade, sistema económico ou da *subjetividade* (Elsaesser, 2018). Tendo em conta esta perspetiva, investigar para escrever não é diferente de investigar para demonstrar: em ambos os casos, o objetivo é produzir compreensão, mesmo que por vias distintas.

Ao mesmo tempo, a pesquisa alimenta a definição dos conflitos que estruturam a narrativa. Linda Seger argumenta que "Many writers find ideas in newspaper articles, which are filled with conflict, drama, dynamic characters, and important issues" (Seger, 2010, p. 22). Não se trata, portanto, de criar e impor obstáculos artificiais, dando-se prioridade à obtenção de reconhecimento através do estudo, percebendo-se, então, quais são as fraturas reais que atravessam as vidas humanas e que, ao serem dramatizadas, se transformam e proporcionam uma nova força à narrativa.

A pesquisa cumpre um papel decisivo na construção dos personagens, oferecendo matéria para que estes deixem de ser figuras abstratas, e bidimensionais, e se aproximem de indivíduos verosímeis, dotados de maneirismos, motivações e contradições. Robert McKee reforça esta ideia, notando que a "revelation of true character" é fundamental para a escrita de boas histórias, contrastando com a simples caracterização. Segundo o autor, "The function of character is to bring to the story the qualities of characterization necessary to convincingly act out choices" (McKee, 1997, p. 106). A pesquisa, nesse sentido, é o instrumento que permite ao escritor compreender quais são as pressões, efetivas, que um indivíduo poderia enfrentar num dado contexto. Só com esse trabalho prévio se torna possível criar situações de tensão que, por serem mais credíveis, ganham uma força narrativa que revela maior autenticidade e expressão.

A ligação entre investigação e criação dramatúrgica encontra-se também no modo como os subtemas são incorporados numa narrativa. Ao analisar a cultura desportiva, Garry Crawford salienta a importância de observar a forma como o desporto é consumido no dia a dia. Segundo o autor:

Though for some, sport is significant in shaping their social and cultural identity, it is often consumed and experienced by others in quite mundane and everyday ways, through the media images that surround us, conversations overheard and in the clothing of people we pass by. (Crawford, 2004, p. 29).

Esta observação pode ser estendida à criação filmica em geral: a pesquisa identifica grandes questões a abordar, iluminando, ao mesmo tempo, as subtilezas que conferem mais autenticidade ao texto. São esses detalhes do quotidiano — os gestos, os silêncios, as pequenas escolhas — que, ao serem investigados, passam a dar uma substância e solidez adicionais à narrativa.

A noção de que a própria escrita pode constituir uma forma de investigação tem vindo a ganhar relevo em diferentes campos académicos. Graeme Sullivan defende que “the imaginative and intellectual work undertaken by artists is a form of research” (Sullivan, 2005, p. xi). Esta perspetiva legitima a ideia de que o guionismo não é apenas uma simples aplicação de resultados de pesquisa, mas também um processo investigativo autónomo, que opera através da experimentação narrativa, capaz de gerar um conhecimento único.

Também Robin Nelson, ao propor o conceito de *practice as research*, sublinha que a prática criativa pode ser entendida como um modo de investigação. O autor argumenta que este conceito,

(...) asserts the primacy of practice and insists that because creative practice is both on- going and persistent; practitioner- researchers do not merely ‘think’ their way through or out of a problem, but rather they ‘practice’ to a resolution (...) (Nelson, 2013, p. 10).

Esta posição é particularmente relevante para projetos que articulam a teoria e a prática da escrita, visto que permite que se reconheça a escrita dramática como um espaço de pensamento, em que a criação de personagens e situações funciona como um método para testar hipóteses sobre o comportamento humano.

Donald Schön, no seu trabalho sobre o profissional reflexivo, acrescenta que a prática é um processo de reflexão-em-ação, onde o profissional aprende à medida que exerce. O autor defende que, “(...) competent practitioners usually know more than they can say. They exhibit a kind of knowing-in-practice, most of which is tacit. (Schön, 1983, p. 9)”. Ao transpor esta ideia para o cinema, a escrita de um argumento pode ser vista como uma prática reflexiva: cada cena é concebida como produto, claro, mas inevitavelmente como ensaio de pensamento, que leva a que se gerem novas questões, conduzindo então a novas formas de

compreensão. Este é um processo que Schön descreve como *reflection in-action* (Schön, 1983, p. 195).

Entende-se, portanto, que a investigação no campo do argumento não é meramente uma etapa que antecede a escrita, sendo também um ato de enriquecimento do conhecimento criativo, onde o guionista transforma as suas inspirações numa visão fundamentada, mergulhando na realidade do contexto que pretende retratar — seja através da análise teórica, da observação empírica ou da experimentação narrativa. É um processo que confere, acima de tudo, coerência aos personagens, motivações e conflitos que guiarão a narrativa, e a sua contribuição é, por vezes, tão profunda que se torna praticamente invisível, mas é a sua presença que dá à narrativa a força necessária para ressoar com a audiência.

1.2 O desporto como narrativa cinematográfica

1.2.1 O desporto no cinema: elemento narrativo ou género independente?

Ao iniciar a escrita de um argumento cinematográfico é importante que se saiba, para além da história que o autor se propõe a contar, em que género é que esta se irá enquadrar. Nesta altura nascerá a incerteza relativamente a qual será, efetivamente, o género correto sob o qual será catalogado o argumento. É ainda mais válido questionar se estará sob a alçada de um género só, ou se será uma história que necessitará de uma espécie de amálgama de géneros para que seja corretamente designada.

Does the story of the movie you are analyzing fit the genre it seems to be placed in? If not, does the mixing and matching of generic formulas serve a purpose, as in *Blade Runner* (1982), in which the detective and sci-fi genres, among others, are superimposed? (Corrigan, 2015, p. 106)

No caso dos filmes sobre desporto, e para que se entenda se os mesmos constituem, de facto, um género independente ou se são apenas considerados elementos narrativos, é necessário que se defina, primeiramente, o que constitui um "género", a nível cinematográfico, ou até mesmo subgéneros.

If it is not defined by the industry and recognized by the mass audience, then it cannot be a genre, because film genres are by definition not just scientifically derived or

theoretically constructed categories, but are always industrially certified and publicly shared. (Altman, 1999, p. 16).

Esse reconhecimento poderá nascer devido à presença de elementos estruturais e/ou estilísticos próprios, que definem um certo padrão que é, então, denominado de “género”.

Rick Altman (1999) defende que todos reconhecemos um género quando a este somos expostos (p. 216), demonstrando que as categorias funcionam por reconhecimento intuitivo, devido, em parte, a algumas convenções já previamente estruturadas. Este reconhecimento automático dos elementos centrais — pensemos então em iconografia, narrativa e estilo — confere aos géneros uma existência social e cultural que ultrapassa a simples taxonomia teórica.

Every film is unique. Production and promotion are therefore governed by the need to recognize and celebrate difference as well as by the need to reuse capital assets and to recycle and signal the presence of tried and tested ingredients. (Neale, 2000, p. 4).

Assim sendo, pode entender-se que, para manterem a atenção e o interesse dos espectadores, os géneros devem conservar elementos reconhecíveis, familiares, mas que não se devem limitar completamente por tais elementos, devendo introduzir variações — um equilíbrio que se manifesta frequentemente nos filmes cuja temática principal é o desporto, com a repetição de estruturas competitivas, e até de estruturas narrativas, que introduzem novos contornos na forma como retratam situações psicológicas ou sociais, que conferem a cada filme a sua autenticidade e a sua singularidade.

Assim sendo, é possível argumentar-se que os filmes que retratam a prática desportiva apresentam, efetivamente, características específicas próprias, sejam estruturas narrativas que se centram na competição, como o icónico combate final em *Rocky*, realizado por John G. Avildsen, 1976, ou temas recorrentes de superação e de redenção, como o treinador que reabilita a sua vida ao ajudar os jovens em *Coach Carter* (Thomas Carter, 2005), ou até o atleta que ultrapassa as dificuldades em *The Blind Side*, (John Lee Hancock, 2009). Até mesmo arquétipos de personagens, como treinadores que servem de mentores, como Frankie Dunn em *Million Dollar Baby* (Clint Eastwood, 2004), ou atletas que se enquadrem no arquétipo do *underdog*, como Rocky Balboa (*Rocky*, John G. Avildsen, 1976). É a repetição

consistente destes elementos — sejam eles temáticos, de estilo ou estruturais — que permite ao público, e à indústria, associarem um conjunto de convenções narrativas e estilísticas comuns, dando ênfase à possibilidade da consideração dos filmes sobre desporto como sendo um género autónomo.

No entanto, a possibilidade de um género ser autónomo e ter fronteiras delineadas é constantemente desafiada pela sua natureza dinâmica. É, por isso, relevante analisar como os próprios géneros demonstram uma capacidade constante para se apropriar de elementos narrativos e estilísticos de outros no mesmo meio, o que leva a que se questione a noção de um género puro.

Individual genre films may lift elements from one genre and put them into another, as *The Band Wagon* (1953) incorporates film noir and the detective film into the climactic 'The Girl Hunt' ballet. (Grant, 2007, p. 8).

Embora a fusão de elementos narrativos seja uma realidade em grande parte do cinema, os filmes sobre desporto manifestam-se, tipicamente, como um género híbrido. Esta característica, que o coloca num estatuto intermédio entre convenções mais rígidas, torna a sua análise crucial para a compreensão de como a apropriação redefine as fronteiras de um género.

[hybrid genre]. In genre theory, the combination of two or more genres. Back to the *Future 3* (1990) combines elements of science fiction and western films. Such combinations can also cut across categories such as fact and fiction. (Chandler & Munday, 2020, p. 78).

Aplicando esta lógica ao contexto específico dos filmes sobre desporto, torna-se claro que, embora estes partilhem, frequentemente, características próprias e reconhecíveis entre si, como mencionado anteriormente, a recorrência à combinação e/ou integração de elementos de diferentes géneros é necessária para que o filme funcione, mesmo a nível estrutural, e existem exemplos disso mesmo: filmes, cuja temática se baseia no desporto, que podem ser vistos como dramas familiares (*The Blind Side*, John Lee Hancock, 2009), biografias (*Ali*, Michael Mann, 2001), ou até mesmo filmes de ação (*Warrior*, Gavin O'Connor, 2011). Esta

constante acopulação contribui para uma natureza híbrida que tende a desafiar, e até a dificultar, a sua categorização como um gênero completamente autónomo.

Esta capacidade de sobreposição de gêneros pode indicar que os filmes sobre desporto operam mais frequentemente como uma convenção narrativa; uma espécie de locomotiva que tem como propósito fazer avançar a narrativa, ou servir de plano de fundo para a mesma, enquanto está incorporado em gêneros mais abrangentes, não funcionando então como um gênero totalmente autónomo, mas sim como uma temática.

Um gênero cinematográfico não vive, no entanto, apenas das convenções narrativas e dos elementos de estilo. Segundo Thomas Schatz (1981), uma das principais características que define um gênero é a sua capacidade de evoluir historicamente e de se adaptar a diferentes contextos sociais e culturais.

Genre study assumes that there are certain inherent human impulses (primarily concerning narrativity and mythmaking) which are basic to humankind; it also assumes that these impulses are conditioned by - and must be studied in the context of - the specific cultural and industrial environment in which they are expressed. It's worth suggesting that we can perceive and articulate those social conditions and any individual film's relation to them only from a considerable historical distance. (Schatz, 1981, p. 266).

Seguindo este raciocínio, é possível observar como os filmes sobre desporto se têm adaptado em resposta ao contexto histórico e cultural onde é produzido, refletindo as mudanças sociais e ideológicas que lhe são contemporâneas. *The Pride of the Yankees* (Sam Wood, 1942), produzido e lançado durante a Segunda Guerra Mundial, é um filme que se foca no ícone do beisebol Lou Gehrig, apresentando-se como um filme de extremo patriotismo, que reforça valores como o heroísmo pessoal e o espírito coletivo. *Knute Rockne, All American* (Lloyd Bacon, 1940), filme que retrata a vida do lendário treinador de futebol americano, é um filme mais moralista, que celebra a ética do trabalho e a recompensa da dedicação demonstrada como sendo um valor verdadeiramente americano. Curiosamente, ambos os exemplos são filmes biográficos.

Contrastando com as abordagens clássicas, da denominada *Era de Ouro* do cinema americano, algumas produções mais recentes, como *Moneyball* (Bennett Miller, 2011) e *Foxcatcher* (Bennett Miller, 2014), retratam de forma mais crítica o mundo desportivo, explorando problemas estruturais do próprio desporto, tais como a obsessão pela vitória, o mercantilismo e a fragilidade psicológica dos atletas. Esta evolução narrativa e estilística demonstra adaptabilidade e coerência histórica, porém apenas isso não é suficiente para justificar a legitimidade dos filmes sobre desporto como um género autónomo, pois tais mudanças são devidas ao seu contexto histórico e cultural, e também consequentes da evolução cultural, e do próprio mercado em que os filmes se inserem.

Steve Neale (2000) afirma que qualquer género cinematográfico se define, também, pela recepção e expectativa por parte do público. Entenda-se portanto que, situando um filme dentro de um qualquer género, os espectadores criam uma expectativa daquilo que poderão ver e antecipam, com base nesse reconhecimento prévio das convenções de género, os elementos genéricos do(s) filme(s) em questão.

These genres and regimes are made known to audiences in a number of ways: through statements, manifestos, programme notes, lectures, introductions, discussions and the like. Though different in many ways from the means by which Hollywood's genres are made known, they nevertheless perform a similar institutional function: they help provide a generic framework within which to comprehend films. (Neale, 2000, p. 35).

Neste prisma, a popularidade e a forte identificação do público relativamente a filmes que retratam eventos desportivos podem, efetivamente, indicar que existe uma clara perceção pública que continua a dar azo à discussão da sua validade enquanto género distinto. Lester D. Friedman (2020) sustenta que o género se solidifica através da adesão às fórmulas tradicionais que o tornaram um dos favoritos do público, pois, ao longo do tempo, estes filmes apresentam arquétipos de personagens, como o atleta desgraçado que procura redenção. É esta repetição consistente de arquétipos e de convenções temáticas que reforça o reconhecimento do público e da indústria, estabelecendo as bases para a sua catalogação como uma categoria cinematográfica autónoma (Friedman, 2020). Assim sendo, o reconhecimento e a exigência de credibilidade por parte do público tornam-se fatores cruciais para a demarcação das convenções do género.

Por outro lado, um dos mais fortes argumentos contra a autonomia de género dos filmes que retratam o desporto reside na sua frequente incorporação e sobreposição com outros géneros. David Chandler (1997) refere que a estabilidade de um género depende, também, da capacidade de determinado género na manutenção claramente definida das suas fronteiras relativamente a outros géneros. Segundo Chandler, as definições de género convencionais tendem a ser baseadas na sua constituição assente em convenções de conteúdo, como temas e situações, ou até mesmo a nível de estrutura e de estilo narrativo. (p. 2).

Existe uma complexidade inerente ao próprio conceito de género cinematográfico. Não é propriamente fácil definir um género cinematográfico, pelo menos na sua plenitude. Apesar do crescente interesse crítico, e até académico, na análise de filmes que exploram eventos desportivos, a tradição crítica para esta categoria específica ainda não está plenamente consolidada, como acontece com outros géneros clássicos e incontornáveis do cinema, como o *western* ou o filme *noir*.

Genres are neither static nor fixed. Apart from problems of definition and boundaries, genres are processes that are ongoing. They undergo change over time, each new film and cycle adding to the tradition and modifying it. (Grant, 2007, p. 41)

Embora existam fortes argumentos que favorecem a autonomia de género do desporto no cinema, a sua natureza híbrida, a sua ampla, e praticamente indissociável, sobreposição com outros géneros e a diversidade constante das suas representações temáticas e estilísticas sugerem que os filmes sobre desporto se situa numa posição mais intermediária, podendo mais facilmente ser considerado um subgénero, que se sustenta em convenções próprias, mas que está frequentemente integrado noutros contextos narrativos, que não são tão limitados, e que definem outros géneros.

We notice that the more we get into specific subcategories, the more they are sorted by content. The sports film genre is granted an intermediary status, as the genre is not defined according to its plot or theme. (...) In any case, the genre is not studied as such. It is seized as a *sui generis* reality, while its characteristics virtually stand unquestioned (Bonnet, 2017, p. 3).

A aceitação generalizada destas particularidades, como observa o autor, sublinha a existência de uma linguagem cinematográfica própria e um conjunto de convenções que, embora não formem um género rigidamente delimitado, criam uma identidade narrativa coesa e imediatamente reconhecível para o público. É, portanto, pertinente examinar em detalhe essas convenções que sustentam a sua autonomia enquanto subgénero ou, até mesmo, género independente, ainda que informalmente.

1.2.2 Características e Estruturas Narrativas comuns em filmes sobre desporto

A forma como o desporto é retratado ao nível da narrativa cinematográfica ultrapassa, frequentemente, os limites meramente competitivos ou físicos, permitindo que se aprofundem questões talvez não tão inicialmente identificáveis ou associáveis ao próprio desporto, fugindo assim à mera representação da atividade física, tornando-se então palco para a discussão, para a expressão e para a problematização de valores, sejam estes morais, éticos ou identitários.

(...) all films that deal centrally with sports are at some level allegorical, that they address the question of the dual existence of the social and sporting worlds as problematic, and that they are preoccupied with the extent to which (idealized) sports can transcend or are bound by existing (and corrupting) social relations. (David Rowe, 1998, p. 351–352).

A universalidade das narrativas desportivas reside precisamente na sua simplicidade: todos compreendemos o significado da vitória e da derrota, independentemente da nossa cultura ou contexto social.

(...) sports movies often fill the need for morality tales that seek to inspire the viewer with their action revolving around someone, much like the viewer, who has overcome formidable odds, habitually wrapping their feel-good narratives in the mantle of “inspired by a true story.” (Friedman, 2014, p. 22).

Assim sendo, o desporto no cinema serve (quase) perfeitamente como uma metáfora direta da vida humana, incorporando em si vitórias, derrotas, esperanças e frustrações. A

tensão inerente ao jogo ou à competição desportiva fornece, naturalmente, uma estrutura dramática que se pode considerar ideal para a sua conseqüente representação narrativa e audiovisual.

No momento em que se discutiu em género se enquadrava o desporto, a nível filmico (ponto 1.2.1), foi mencionada a repetição de padrões e de convenções narrativas, que constituem os próprios géneros. Todos os filmes sobre desporto partilham a mesma dualidade: são compostos tanto de repetições – visíveis, muitas vezes, nas estruturas narrativas e nos arquétipos – quanto de diferenças, que se manifestam nas histórias individuais dos personagens e nas temáticas, secundárias, abordadas. Um dos mais comuns arquétipos associados aos filmes que tratam a temática do desporto é o do *underdog* – o herói improvável que enfrenta adversidades e que luta contra circunstâncias desfavoráveis para, no fim, alcançar um objetivo que era até ali, aparentemente, inalcançável. De facto, filmes como *Rocky* (John G. Avildsen, 1976), *Hoosiers* (David Anspaugh, 1986) ou até *Rudy* (David Anspaugh, 1993) são exemplos paradigmáticos deste tipo de arquétipo. “Miracle wins. Facing seemingly overwhelming odds, an underdog team or individual — one not given almost any chance for a victory — triumphs.” (Friedman, 2014, p. 16).

A força do arquétipo do *underdog* baseia-se na imediata identificação emocional que provoca. Este arquétipo toca diretamente num sentimento de injustiça ou desvantagem perante circunstâncias externas, permitindo ao espectador rever-se facilmente no protagonista, ou nas situações que este enfrenta, independentemente da especificidade do contexto desportivo em questão. Este arquétipo é também facilmente identificável como sendo uma consequência da utilização de uma estrutura narrativa que permeia uma maioria dos filmes sobre desporto, ainda que de forma implícita, sendo essa estrutura a *Jornada do Herói*, adaptada por Christopher Vogler a partir do *monomito*, apresentado por Joseph Campbell.

Este é um modelo que descreve um percurso universal de transformação através de diversas etapas. O conceito do *monomito* encontra as suas bases teóricas na ideia aristotélica do "mito" enquanto estrutura central para a transmissão de conhecimento e de experiências humanas. Para Aristóteles, na *Poética*, o "mito" (μῦθος, no original grego) não se refere apenas à história em si, mas à organização dos eventos numa narrativa cujo objetivo passa por provocar emoções e transmitir verdades universais através da catarse. A origem do *monomito*, enquanto conceito, nasce da abordagem comparativa de Campbell aos mitos

heroicos de diferentes tradições culturais. Inspirado pelas ideias de Carl Jung relativamente a arquétipos e ao inconsciente coletivo, Campbell defende, em *The Hero with a Thousand Faces* (1949), que os mitos são expressões simbólicas de desejos e de experiências humanas comuns.

Nesta estrutura narrativa, proposta por Campbell, o protagonista atravessa, entre outros, os estágios clássicos da separação, iniciação e retorno. Campbell realça que “A hero ventures forth from the world of common day into a region of supernatural wonder (...) a decisive victory is won” (Campbell, 1949, p. 30). Nos filmes sobre desporto, esse *reino maravilhoso* é o espaço onde decorre a ação do próprio desporto, onde o *herói* enfrentará adversários e provas que o irão transformar. Essa transformação ocorrerá, maioritariamente, a nível de carácter. O retorno ocorre quando, após o triunfo, ou redenção, caso seja esse o caso, o protagonista regressa com alguma recompensa — seja essa recompensa alguma vitória, a própria auto-estima do protagonista ou a sua reconciliação, mediante o contexto narrativo — beneficiando-se não só a si, mas aos seus.

Os filmes sobre desporto têm sido moldados pela *Jornada do Herói*. É inevitável: o arquétipo do Herói que ultrapassa quaisquer obstáculos que lhe sejam apresentados e que consegue, eventualmente, triunfar, “contra todas as expectativas”, enquadra-se perfeitamente com aquilo que um atleta deve ser. Ou pelo menos com aquilo que se espera que um atleta seja.

Christopher Vogler, na sua obra *The Writer's Journey: Mythic Structure for Writers* (1992), adapta o modelo de Campbell ao contexto mais específico da escrita de argumento. Embora Vogler sublinhe a importância do arco emocional dos personagens, o modelo que propõe continua a tratar o conflito interno como um subproduto das etapas externas — uma consequência de uma ação.

Ao adaptar a obra de Campbell, Vogler reduz as dezassete etapas do monomito para “apenas” doze, divididas ainda em três atos — Ato 1: *Ordinary world; Call to adventure; Refusal of the call; Meeting with the mentor; Crossing the first threshold*. Ato 2: *Tests, allies, and enemies; Approach to the inmost cave; The ordeal; Reward*. Ato 3: *The road back; The resurrection; Return with the elixir*.

Em filmes como *Rocky* (John G. Avildsen, 1976) ou *Million Dollar Baby* (Clint Eastwood, 2004), o protagonista responde à *Call to adventure* quando decide, efetivamente,

competir; É guiado por um mentor, ou treinador (*Meeting the Mentor*); Enfrenta provas que testam as suas habilidades e os seus limites (*Tests, allies, and enemies*); Atinge o clímax no ringue (relativo aos exemplos dados) e emerge alterado, diferente do protagonista que embarcou na aventura, sendo, no entanto, ainda o mesmo personagem, mesmo que nem sempre triunfante. Aliás, é comum a ambos os exemplos a falha no triunfo final, que oferece a ambos os filmes uma diferente carga emocional e um desafio de expectativas perante o espectador.

No man ever lived who could remain the same through a series of conflicts which affected his way of living. Of necessity he must change, and alter his attitude toward life. (Egri, 2007, p. 77)

Essa carga emocional revela-se, de certa forma, crucial para a criação de personagens memoráveis, com os quais o público se pode, de facto, relacionar, compreendendo de forma mais pessoal as suas motivações. O espectador não vibra apenas com o resultado do evento desportivo. Na verdade, o resultado é um dos fatores menos importantes na realidade dos filmes sobre desporto. É, no entanto, a jornada emocional e psicológica do protagonista que faz com que o público se sente à beira do seu lugar, incerto do resultado das ações do protagonista, mas torcendo sempre para que este seja bem sucedido.

A construção de personagens, independentemente do meio em que estes se encontrem, representa um enorme desafio criativo. No cinema, é imperativo utilizar ferramentas narrativas e visuais para que possam ser exploradas as nuances emocionais e psicológicas, visando a criação de uma "pessoa" que se traduza facilmente para o mundo real. É, portanto, de extrema importância que se tenha em conta tudo aquilo que gira em torno da existência humana.

We relate to characters as if they were real, but they're superior to reality. Their aspects are designed to be clear and knowable; whereas our fellow humans are difficult to understand, if not enigmatic. (McKee, 1997, p. 375)

McKee argumenta ainda que um personagem é mais facilmente assemelhado a uma obra de arte, servindo então como uma metáfora para a realidade e para a natureza humana. Segundo o mesmo, a construção de um personagem assenta em dois princípios:

Characterization e *True Character*. Resumindo ambos: *Characterization* resume-se às qualidades observáveis do personagem. Entenda-se, portanto, características físicas, maneirismos, idade, onde vive, interesses, etc. ; *True Character*, por sua vez, reside na verdadeira natureza da “pessoa”. O que o(a) move realmente, será corajoso ou covarde? Honesto ou desonesto? (McKee, 1997, p. 375).

A character stands revealed through conflict; conflict begins with a decision; a decision is made because of the premise of your play (...) And it is these decisions, one resulting from the other, which propel the play to its ultimate destination: the proving of the premise. (Egri, 2007, p. 77).

Ligando as ideias de ambos os autores, chegamos a uma breve conclusão de que as escolhas dos personagens não refletem apenas as suas motivações conscientes, revelando com elas os conflitos internos que impulsionam essas mesmas decisões, e os próprios personagens em si.

Carl Jung, que serviu de base (como notado anteriormente) para Joseph Campbell, aquando da criação do *monomito*, fornece outra base teórica útil para um melhor entendimento da construção de personagens: “The meeting of two personalities is like the contact of two chemical substances: if there is any reaction, both are transformed.” (Jung, 1933, p. 53).

O clímax competitivo coincide frequentemente com o clímax dos filmes desportivos, enquadrado, comumente, pela superação pessoal do protagonista, que ultrapassa os limites físicos ou psicológicos que lhe tinham sido estabelecidos até então. A dimensão emocional que caracteriza estes momentos comunica a evolução das motivações internas e da tensão estrutural que conduziu àquela resolução dramática. Utilizando novamente o exemplo do filme *Million Dollar Baby* (Clint Eastwood, 2004), a relação entre treinador e atleta é o principal motivo por detrás de conflitos entre ambos — conflitos esses que se baseiam quase sempre em temas que transcendem o ringue e que revelam as fragilidades de cada um dos personagens, que naquele momento são subjacentes à “necessidade” da obtenção da vitória.

O confronto entre mentor e protagonista é quase inevitável, especialmente considerando a *Jornada do Herói* — o treinador, apresentado como uma figura paternal ou,

até, quase divina, desafia o *herói* a transcender os seus limites, sendo que o herói recusa, talvez por não perceber as intenções do treinador (ou mentor), ou talvez por não possuir a crença de que se consegue superar da forma que lhe é proposta. Esta tensão é evidente em obras como *Coach Carter* (Thomas Carter, 2005), por exemplo, onde o rigor competitivo choca com as responsabilidades sociais dos personagens e com os envoltimentos emocionais dos atletas, sendo que, numa das partes da narrativa, o desporto vê-se interrompido, devido ao treinador, graças ao incumprimento dessas mesmas responsabilidades, por parte dos personagens; neste caso, os atletas que estão sob a “ordem” do treinador.

(...) *Coach Carter* (2005) and *Glory Road* (2006). The latter two films also deal with issues pertaining to sport as a mechanism for social mobility, education and corrective behaviour (...). (Poulton & Roderick, 2008, p. 109).

Independentemente da escolha narrativa que leva, de facto, ao desentendimento, Bernard Bass e Ronald Riggio (2006) reforçam esta dinâmica, dizendo que “Leaders serve as role models, mentors, and coaches. They work to socialize new members into the epitome of a transformational organization culture.” (p. 154). É então conferido ao campo, ao ringue ou onde quer que se pratique o desporto em questão, o simbolismo de ser agora o palco para a eventual transformação pessoal pela qual passará o protagonista e/ou os seus companheiros. Esse uso metafórico é exemplificado em *Remember the Titans* (Boaz Yakin, 2000), por exemplo, onde o campo de futebol americano se torna palco das tensões raciais nos EUA dos anos 70. Em *Invictus* (Clint Eastwood, 2009), o *rugby* simboliza a reconciliação pós-apartheid, e em *Miracle* (Gavin O'Connor, 2004), o hóquei no gelo torna-se um símbolo de orgulho nacional e de resistência. Em *The Miracle of Bern* (Sönke Wortmann, 2003) é abordado o impacto da vitória da Alemanha Ocidental no Campeonato Mundial de 1954, simbolizando como o futebol pode funcionar, neste caso específico, como um sinónimo da recuperação nacional, após ter enfrentado períodos de crise.

Os adeptos são, também eles, parte integral quando se discutem os filmes, pois não ocupam uma função meramente visual, ou ornamental, possuindo um papel decisivo na construção da estrutura emocional e simbólica, dessas mesmas narrativas. Não são retratados, simplesmente, como espectadores passivos dos eventos desportivos, sendo, na verdade, muitas vezes apresentados como sendo elementos centrais com o poder de amplificar o impacto dramático, social e emocional das competições apresentadas no ecrã.

Sport fan communities, to a large degree, have always constituted an 'imagined community', but changes in the nature of community within wider society, the (re)development of sport venues and the proliferation of mass media resources and consumer goods have increasingly commodified the sense of belonging offered by contemporary sport, which is packaged and sold to fans. (Crawford, 2004, p. 60).

Esta ideia evidencia o facto de que, não só o adepto sente e vive o clube e, por consequência, o desporto em si, como também o clube e/ou desporto vive da presença e do constante apoio do adepto.

A nível narrativo, os adeptos funcionam como um reflexo direto dos sentimentos coletivos e da identidade social envolvida no desporto. Este grupo, frequentemente retratado como uma comunidade paradoxal, espelha tanto a união como a rivalidade inerentes à competição, tocando em tensões sociais nem sempre aparentes. Por exemplo, a representação dos *Hooligans* em filmes como *Green Street Hooligans* (Lexi Alexander, 2005), utiliza a violência e os desacatos para dramatizar a complexa dinâmica da necessidade de pertença e de conflito. O papel dos adeptos é, portanto, crucial para o enquadramento dramático, pois nenhum clímax de redenção ou de conquista seria tão impactante para o espectador e para o protagonista se não existisse uma multidão a clamar pela sua vitória.

Os filmes sobre desporto destacam-se pela, possível, diversidade temática, estando esta ancorada, inevitavelmente, na temática desportiva, e pela capacidade de combinar elementos dramáticos, sociais e psicológicos numa só experiência cinematográfica. Destacam-se ainda pelo seu estilo narrativo, ainda que este se baseie muitas vezes, como notado, em arquétipos e na aplicação da estrutura clássica da *Jornada do Herói*. O desporto, no contexto cinematográfico, torna-se mais do que uma mera competição atlética. É transformado numa metáfora que espelha os dilemas existenciais, os conflitos internos, e os desafios sociais e até ideológicos vividos por todos. Nem toda a gente é um atleta, mas todos têm de lidar com a vida, cada um à sua maneira. É precisamente esta capacidade universal e esta facilidade de criar uma ligação emocional, e simbólica, que define o impacto e o consequente sucesso das narrativas desportivas. Independentemente da classificação genérica que se lhe atribua, é impossível que se diga que estes filmes não oferecem tudo aquilo que se procura numa experiência cinematográfica: imersão e envolvimento emocional, deixando o

espectador hesitante e até nervoso, a torcer pelo protagonista enquanto lhe deseja o melhor desfecho possível.

1.3 A Especificidade do Universo Futebolístico no Cinema

Enquanto desporto global, o futebol oferece um campo perfeito para a exploração da ambiguidade, do fracasso e das possíveis dificuldades enfrentadas pelos atletas, apresentando características que o tornam particularmente apelativo para a representação cinematográfica: A sua natureza coletiva, a imprevisibilidade dos resultados e a sua profunda conexão com o público, e com as identidades sociais do mesmo, conferem-lhe uma complexidade narrativa única. No cinema, o futebol pode representar mais do que apenas um desporto, podendo agir como um reflexo das dinâmicas sociais, políticas e culturais das comunidades que o abraçam.

A representação cinematográfica do futebol tem, historicamente, privilegiado os principais palcos do desporto, e os jogadores de renome (ou aqueles que o poderão ser), renegando, de certa forma, as divisões inferiores e o futebol amador. Esta lacuna resulta numa invisibilidade de histórias que se debruçam sobre os desafios enfrentados por quem se encontra longe dos holofotes.

A nível nacional, pode afirmar-se que o futebol ocupa um lugar central na cultura portuguesa, refletindo-se, conseqüentemente, em diversas manifestações artísticas, incluindo o cinema. A representação das divisões inferiores, no entanto, permanece escassa.

1.3.1 O futebol como espectáculo

Stephen Glynn, em *The British Football Film*, utiliza as palavras de Matthew Syed, para fazer valer a sua ideia:

For Matthew Syed, the sports film is simply ‘a contradiction in terms’ since ‘Sport is an exercise in unpredictability, an unscripted battle in which the viewer is absorbed in the plot precisely because he does not know how it will end. (Glynn, 2018, p. 4).

Ignorando, por agora, a questão da contradição, pode perceber-se que a natureza imprevisível do futebol, onde o desfecho permanece incerto até ao último momento, proporciona uma excelente plataforma de lançamento para que o desporto se traduza num drama cinematográfico. E esta imprevisibilidade espelha-se nas situações da vida “real”

(entenda-se com as aspas que esta “realidade” se refere à realidade dos personagens), onde quaisquer eventos inesperados podem alterar drasticamente o curso dos acontecimentos dentro de campo.

Além disso, a paixão dos adeptos e a atmosfera vibrante dos estádios podem funcionar como intensificadores da carga emocional indissociável ao desporto, elementos que o cinema procura sempre captar, de modo a construir um melhor envolvimento com o público.

Sport fans also like entertainment, but the traditional characteristic of entertainment in sport is that it is uncertain and unpredictable. No promoter can guarantee an exciting match. The crowd would not expect this. The uncertainty of the entertainment value is what has distinguished sport from show business. (Whannel, 2008, p. 73)

Quando o foco narrativo recai sobre as divisões inferiores, o futebol adquire uma dimensão que vai além da competição atlética. Os clubes regionais ou distritais, que carecem dos recursos para competir com potenciais adversários de maior expressão, enfrentam desafios financeiros e estruturais significativos, que comprometem, por vezes, a prática do próprio desporto. Estes obstáculos, a nível narrativo, intensificam o compromisso dos jogadores, dos adeptos e de todos os envolvidos, abrindo espaço para a criação de histórias cuja ênfase reside na resiliência, na dedicação e no possível fracasso.

1.3.2 Representações do futebol no cinema

A representação do futebol no meio audiovisual é extensa, variando entre documentários, curtas-metragens, filmes e séries de ficção e, a par dos documentários, talvez a representação mais comum, filmes biográficos. No entanto, é uma representação que vive, na sua grande maioria, do estrelato, dos grandes nomes e da representação, por vezes, do drama do sucesso, ao invés do seu contrário.

While real figures offer inspiring examples of determined characters beating the odds inside and outside the ring, what remains unspoken is that most of the time in the real world, the odds beat the man. (Friedman, 2020, p. 150).

Goal! (Danny Cannon, 2005) ou *Bend It Like Beckham* (Gurinder Chadha, 2002), possivelmente os filmes mais reconhecidos que tratam a temática do futebol, e que não são de cariz biográfico, seguem, por exemplo, a estrutura da *Jornada do Herói*.

As such, sports movies often fill the need for morality tales that seek to inspire the viewer with their action revolving around someone, much like the viewer, who has overcome formidable odds, habitually wrapping their feel-good narratives in the mantle of “inspired by a true story.” (Friedman, 2020, p. 17)

Não discutindo o seu mérito, ou a sua capacidade inspiradora, a verdade é que o filme sobre desporto, na sua generalidade, é, comumente, visto com alguma previsibilidade. A ausência de narrativas que “naveguem” pelo tema do fracasso, em filmes sobre futebol, é sintoma de uma generalização temática nos filmes sobre desporto, onde o fracasso é frequentemente retratado apenas como um obstáculo temporário que se opõe ao protagonista no caminho para o triunfo.

Existem exemplos de filmes que tratam a temática do futebol que se afastam da fórmula da *Jornada do Herói*. *The Damned United* (Tom Hooper, 2009), por exemplo, aborda a carreira controversa de Brian Clough, destacando os fracassos e as tensões pessoais que marcaram a sua trajetória. É, no entanto, um filme que, ainda que sobre futebol, se foca na vida do treinador, e não da de um jogador. É também um filme biográfico, o que pressupõe, à partida, um eventual sucesso, seja ele mostrado em filme, ou não.

A exploração do fracasso e da não-realização abre caminho para narrativas mais autênticas e de maior peso emocional, dado que se propõe a retratar a realidade da vasta maioria dos jogadores que nunca chegam a atingir o estrelato, ou que enfrentam desafios pessoais constantes, inerentes à profissão.

Rudo y Cursi (Carlos Cuarón, 2008), por exemplo, aborda a ascensão de jogadores de origens humildes ao estrelato, como muitos outros filmes sobre desporto o fazem, mas muito poucos se debruçam sobre aqueles que nunca chegam a alcançar o mais alto nível, sobre aqueles que permanecem nas divisões inferiores, enfrentando os desafios que esse destino traz, sem a promessa de fama ou de fortuna.

“Look around,” we’re told; “others who faced even greater challenges have reached, and sometimes even exceeded, their ambitions. Why have they made it and you have not? What do you lack?” (Friedman, 2020, p. 29).

A nível nacional, embora existam abordagens ao futebol, a nível audiovisual, a grande maioria das obras centra-se em biografias, sendo que até existem algumas instâncias em que o desporto é utilizado como pano de fundo para outras temáticas. Filmes como *Cândido – O Espião que veio do Futebol* (Jorge Paixão da Costa, 2024), ou *Ruth* (António Pinhão Botelho, 2018), por exemplo, que retratam figuras históricas do futebol português (Cândido de Oliveira e Eusébio, respectivamente), são, cada um à sua maneira, exemplos disso mesmo.

1.3.3 Diferenças Narrativas entre o Futebol e Outros Desportos no Cinema

Quando comparado com outros desportos, é possível perceber que o futebol possui uma dinâmica particular que influencia a sua representação cinematográfica. A fluidez contínua do jogo, tendo este apenas uma pausa a meio (dividindo então o jogo em duas partes), e a forte possibilidade de constantes reviravoltas exigem técnicas específicas de planeamento prévio, a nível narrativo e técnico. Ao contrário de desportos como o basquetebol ou o futebol americano, que possuem tempos de jogo mais segmentados e estratégias que giram em torno do estrelato individual, ou até o boxe ou o atletismo que, como desporto, possuem uma estrutura mais linear e, de certa forma, previsível, o futebol oferece uma continuidade e uma coesão coletiva que podem ser utilizadas para a construção de tensão e de desenvolvimento dos personagens.

É evidente que cada modalidade oferece um leque distinto de possibilidades dramáticas e simbólicas, e mesmo as suas representações tendem a utilizar abordagens diferentes, consoante o desporto em questão.

But when talking about the visual presentation of sports, the spectator sees only what the camera (under the control of the director) wants him or her to see and often quite differently from what is possible with the naked eye. (Friedman, 2020, p. 18)

No boxe, utilizando como exemplo o filme *Raging Bull* (Martin Scorsese, 1980), existe uma ênfase nas batalhas internas vividas pelo personagem, e uma contemplação da

natureza solitária da própria modalidade. O futebol, sendo um desporto coletivo, e um dos que mais jogadores coloca em campo de uma só vez, tende a enfatizar a dinâmica de equipa e a camaradagem adjacente, mesmo focando a narrativa num só personagem principal.

1.3.4 Representar o jogo e a cultura futebolística

Uma representação eficaz do futebol no cinema exige uma utilização de técnicas, tanto narrativas, quanto cinematográficas, que captem a intensidade e a emoção do jogo. “You cannot visually present the fighting within a tightly enclosed boxing ring in the same way you can as action on an expansive soccer pitch.” (Friedman, 2020, p. 18)

Retratar o futebol amador e a cultura que envolve o mesmo requer também abordagens que captem e retratem corretamente a essência das comunidades locais e da paixão que estas nutrem pelo desporto. A escolha dos locais de gravação, por exemplo, é feita no momento da escrita do argumento, e pode ditar todo o sentimento de autenticidade da história. Campos municipais, os cafés muitas vezes agregados às próprias instalações dos clubes, onde os adeptos, e por vezes até os jogadores, se juntam para confraternizar no pré e no pós jogo, e até mesmo os próprios bairros e/ou localidades onde os clubes se inserem têm uma enorme importância na dinâmica futebolística vivida por todos aqueles que apreciam o desporto a todos os níveis.

Uma representação eficaz do futebol no cinema exige técnicas narrativas, e cinematográficas, capazes de captar a intensidade e a emoção do próprio desporto. Retratar a cultura futebolística amadora requer uma compreensão da essência das comunidades e da sua paixão local. A autenticidade da história é determinada pela escolha dos locais: desde campos municipais e cafés, (muitas vezes anexos às instalações dos clubes), onde adeptos e jogadores confraternizam no pré e pós-jogo, até aos bairros onde os clubes se inserem. Todos estes espaços têm um papel vital na dinâmica do desporto. A forma mais concreta de obter um melhor entendimento desta temática é através de entrevistas. Jogadores, treinadores e adeptos podem oferecer uma perspetiva genuína, essencial para a criação de uma história fiel à realidade. Este estudo exploratório permite ainda incorporar elementos culturais específicos, como tradições e celebrações, enriquecendo a narrativa e proporcionando uma imersão mais profunda e realista no futebol amador ou semiprofissional português.

1.4 Análise de diferentes abordagens ao tema do futebol no cinema português

1.4.1 *Fora de Jogo* (2021), curta-metragem de José Freitas

Análise de *Fora de Jogo* (José Freitas, 2021)

A curta-metragem *Fora de Jogo*, realizada por José Freitas, apresenta-se como uma narrativa concisa e emocionalmente rica, focada na figura de Leonardo, um homem perto dos 30 anos que, contrariando expectativas sociais, familiares e etárias, decide tentar a sua sorte como jogador de futebol. A sua decisão inesperada é recebida com estranheza e cepticismo por parte de figuras do seu quotidiano, como a sua tia Esmeralda e a lojista Idalina, que verbalizam o pensamento dominante de que o tempo para esse tipo de ambição já passou. Desde o primeiro momento, o filme enquadra o protagonista como uma figura à margem — não apenas fora de campo, mas também fora dos padrões sociais aceites. Tal figuração inicial estabelece desde logo um paralelismo interessante com o arquétipo do *underdog*, tão presente nas narrativas desportivas.

Neste sentido, Leonardo representa uma tentativa de reinvenção tardia. Um desejo de fuga a uma existência marcada pela monotonia e pelo desencanto. A sua vontade de entrar num clube de futebol local parece não surgir de um delírio, mas de um gesto de resistência.

A curta distingue-se pela sua abordagem formal — particularmente pelo modo como integra elementos do real na ficção. Os treinos de Leonardo, inseridos em sessões de treino autênticas, conferem ao filme um tom semi-documental que acentua o desconforto e a vulnerabilidade do protagonista, aproximando-o, assim, do espectador.

A ausência de uma estrutura convencional de superação heróica revela-se uma opção particularmente relevante no contexto em que foi visualizada esta obra: Leonardo treina, mas nunca se destaca. Tenta integrar-se, mas não é convocado. Este momento de exclusão funciona como ponto de viragem emocional no filme, subvertendo a expectativa comum de que o esforço será, eventualmente, recompensado. A curta-metragem de José Freitas opera precisamente nessa zona de tensão entre o impulso narrativo de sucesso e a recusa do seu cumprimento, ajustando-se à realidade cultural e social de muitos jogadores amadores, que não encontram reconhecimento, mas cuja experiência é igualmente válida a nível cinematográfico.

A atitude de Leonardo na cena final — comprar uma imperial e um pacote de batatas, e dirigir-se à bancada para assistir ao jogo mesmo sem ter sido convocado — simboliza uma adesão ao espírito do desporto que vai além da lógica da vitória ou da titularidade.

Por outro lado, a curta permite refletir sobre os modos de representação da expectativa e do fracasso dentro da narrativa desportiva. Não há, em *Fora de Jogo*, qualquer tipo de recompensa emocional óbvia. Leonardo não é celebrado, nem acolhido, nem sequer visto como inspirador. O seu silêncio final é, aliás, talvez o elemento mais eloquente do filme.

A presença de figuras secundárias — Esmeralda e Idalina — é também significativa. Ambas servem como vozes da razão, socialmente aceite, questionando e ironizando as escolhas de Leonardo. No entanto, o filme evita vilanizá-las, optando antes por uma representação naturalista dessas vozes críticas.

Fora de Jogo é mais do que uma história sobre futebol; é uma parábola sobre a vida, sobre a importância de acreditar em si mesmo e de perseguir o que nos move. É uma curta-metragem que oferece uma perspetiva diferente, mais introspectiva, sobre as narrativas que tratam o desporto, recusando a fórmula da ascensão heróica para explorar a zona cinzenta da persistência sem vitória. A curta propõe uma visão crua e sensível do futebol amador como um espaço de ilusão, de exclusão e, paradoxalmente, de pertença. José Freitas conseguiu, em pouco mais de doze minutos, criar uma narrativa que ressoa com a experiência humana universal de querer alcançar algo grandioso, apesar dos obstáculos.

1.4.2 *Fintar o Destino* (1998), longa-metragem de Fernando Vendrell

Fintar o Destino, de Fernando Vendrell, não é apenas um filme: é uma reflexão sobre a identidade e o destino. O filme pode ser lido como um objeto de civilização, uma narrativa que se desenrola em três atos, cada um fundamental para a compreensão da jornada do protagonista, Mané, um antigo guarda-redes que vive em Mindelo, Cabo Verde.

O Cenário em Mindelo

O primeiro ato do filme situa-nos em Mindelo, na ilha de São Vicente, Cabo Verde, e apresenta a vida de Mané, um homem que gere um bar e vive assombrado por um convite do Benfica que nunca aceitou. Para Mané, o futebol português e o Benfica simbolizam mais do

que um simples desporto: simbolizam uma oportunidade perdida, uma aspiração que ele projeta no seu pupilo, Kalu.

Kalu é um jovem em quem Mané vê talento (referente ao futebol), mas a sua ambição não dialoga com a nostalgia que Mané tem pela metrópole colonial; ao invés, Kalu olha para o futuro com uma perspetiva mais pragmática, acreditando que o sucesso e as oportunidades se encontram nos Estados Unidos. O seu distanciamento da paixão clubística portuguesa de Mané não se trata de um sinal de desrespeito, mas sim de uma identidade, ainda, em formação, livre de quaisquer amarras do passado colonial, não sentido assim qualquer ligação a Portugal. Kalu simboliza a nova geração que, desvinculada das memórias coloniais, orienta o seu futuro e as suas aspirações para uma realidade mais global.

Em contraste à nostalgia e à fantasia de Mané, a sua esposa, Lucy, assume o papel de âncora na realidade. A sua presença, serena, e o seu pragmatismo sublinham a ilusão na qual Mané se encontra, funcionando Lucy como uma voz que tenta alertá-lo para os perigos da sua obsessão. Ela não partilha da sua paixão pelo futebol, nem se deixa levar pelas promessas de um passado que nunca se materializaram. Lucy representa a vida real de Mindelo, o quotidiano que continua, independentemente dos sonhos perdidos. A sua preocupação com o dinheiro da viagem e com o bem-estar de Mané reflete a sabedoria de quem compreende que a felicidade se encontra na aceitação do presente, e não na procura, obsessiva, por uma glória hipotética, que nunca existiu. Lucy pode ser vista como o coração do filme, representando a força e a resiliência do povo cabo-verdiano que continua a viver e a prosperar, mesmo quando as ilusões se desvanecem, ou os fintam.

Viagem a Lisboa

A viagem de Mané a Lisboa constitui o segundo ato, e é uma ótima analogia para a sua jornada interior. A sua ida a Lisboa é uma tentativa de se redimir do passado e assistir a um jogo no Estádio da Luz.

No entanto, a metrópole é retratada como um espaço de desilusão. A sua chegada ao aeroporto é um momento de solidão. O reencontro com o seu filho, Alberto, torna-se uma das desilusões mais profundas do filme. Alberto, emigrante há 12 anos, encarnou uma nova identidade, desapegada das tradições e da paixão pelo futebol que definem o seu pai. A sua indiferença pelo Estádio da Luz e pela própria figura do pai revela uma desconexão que vai para além da distância geográfica. A relação entre os dois é mostrada não só como uma

consequência da imigração, mas também como uma angústia sentida pela parte de Alberto que acredita que o pai sempre gostou mais do futebol do que da própria família, queixando-se da falta de tempo juntos, mesmo quando Alberto era ainda uma criança. A falta de comunicação entre eles é um reflexo de como o tempo e as escolhas de vida podem criar abismos entre as gerações, mesmo quando se trata de uma relação tão próxima, como é este o caso, transformando o reencontro numa dolorosa constatação de que o passado não se pode recuperar.

Quando Mané parte à procura do apoio do Benfica, para conseguir um bilhete para o jogo, percebe-se que esta procura é em vão, sendo que Mané não consegue entrar em contacto com os seus ídolos. Consegue, no entanto, pisar o relvado durante meros segundos, ao encontrar dois jogadores do Benfica na entrada do estádio. Um dos jogadores até lhe promete um estágio para Kalu. Este momento revela-se, no entanto, efémero, pois no dia seguinte ocorre aquele que pode facilmente ser considerado o momento mais cruel do filme, sendo, ao mesmo tempo, o mais revelador de toda esta ilusão que se criou em torno de Lisboa. Ao procurar o seu amigo Américo, que, segundo Mané, teria tido sucesso em terras lusas, descobre-se que, na verdade, Américo vive numa barraca, devido à precariedade da vida futebolística. Américo explica que, a certa altura, não ganhava para o que gastava, e que, certo dia, teve uma desavença com alguém do Benfica e, conseqüentemente, nunca mais voltou a jogar pelo clube, saltando de pequeno clube em pequeno clube até se faltar daquela vida. Ao despedir-se de Mané, Américo pede uma ajuda ao amigo, “uns troquinhos”, como diz e, ao ver o amigo afastar-se, cresce dentro dele o mesmo sentimento que tem corroído Mané: A lembrança de um passado que se demonstrou nada mais que uma ilusão.

Esta parte do filme realça o debate interior de Mané, que se encontra no cruzamento de duas realidades: a cabo-verdiana e a portuguesa. A sua procura por redenção coloca em conflito as suas obrigações familiares, a sua aventura solitária e o seu desejo de ambição, face à sua vida pacata.

O Regresso

O terceiro, e último, ato é o regresso de Mané a Mindelo, que é tratado como sendo um regresso heróico. Apesar de ter sido enganado por um homem que lhe garantiu arranjar bilhete para o jogo mas que, em última instância, acabou por não cumprir o combinado (sendo, mais tarde encontrado e ameaçado por Mané) e de, conseqüentemente, não ter

conseguido assistir ao jogo no estádio e de ter tido que o fazer na rua, com os "marginalizados", Mané regressa a casa como um herói, que se deslocou a Portugal para com um objetivo, fazendo acreditar que o cumpriu. A ironia do (seu) destino é que ele não confessa o fracasso para não ser motivo de gozo, aceitando assim viver na sua própria mentira.

Fernando Vendrell termina este filme (...) com uma belíssima imagem de Mindelo, na qual o protagonista, voltando ao seu equilíbrio natural na terra natal, monta uma bicicleta sob o olhar atento de Kalu, seu pupilo, que lhe adverte «Oh Mané es pontão ka tem saída» ao que ele não faz caso, dizendo, «Ka tem Problema» - uma excelente metáfora da vida no momento em que, depois de cumprido um sonho, só nos resta aceitar a morte. (Vaz, 2015, p. 345).

Fintar o Destino é uma obra de grande distinção no contexto dos filmes cuja temática recai no tratamento do desporto, que transcende a temática do futebol para se tornar uma profunda reflexão sobre a obsessão e a procura pelo sentido da vida. Vendrell, com a sua realização e uma visão, genuinamente, não eurocêntrica, constrói uma narrativa que desmistifica o mito da metrópole e que confronta a nostalgia com a dura realidade. Através da jornada de Mané, de Kalu e de Lucy, o filme demonstra que a redenção não se encontra num passado idealizado ou numa glória perdida, mas sim na aceitação do presente e na sabedoria de saber encontrar o próprio caminho, mesmo quando não há, aparentemente, saída. A obra, ao mesmo tempo realista e poética, marca o seu lugar na cinematografia lusófona como um filme que usa o desporto como pretexto para efetuar uma exploração das complexas nuances da vivência humana.

1.4.3 *Diamantino* (2018), longa-metragem de Gabriel Abrantes e Daniel Schmidt

Diamantino, filme de Gabriel Abrantes e Daniel Schmidt é, na minha opinião, uma das obras mais originais e arrojadas do cinema português dos últimos anos. Além de um “simples” filme, é também um objeto cinematográfico que salta de género em género com uma irreverência cativante. Se *Fintar o Destino* era um drama com um toque poético e realista, *Diamantino* é um pesadelo surreal, uma caricatura que nos faz rir e, ao mesmo tempo, que nos faz refletir.

O que torna *Diamantino* uma obra tão rica é a forma como a sua narrativa, aparentemente absurda, é utilizada para explorar temas extremamente sérios e contemporâneos como a imigração. O filme funciona como um espelho distorcido que reflete as ansiedades e as contradições da nossa sociedade.

A Sátira sem Piedade e o Retrato de um tempo

Diamantino não tem medo de apontar o dedo, e essa coragem é o que o torna uma sátira ainda mais relevante. No seu cerne o filme é uma crítica feroz ao culto da celebridade, ao idolatrar de figuras públicas, muitas vezes por razões superficiais. O personagem de *Diamantino* é um estereótipo daquilo que se imagina que seja uma grande vedeta do futebol: com a sua voz suave e o seu intelecto limitado, é uma figura pública amada e venerada, mas a sua vida é vazia. Funcionando como uma, óbvia, paródia de Cristiano Ronaldo, é um génio do futebol, mas uma criança ingénua, que nunca cresceu, e que é facilmente manipulável. Esse facto é evidenciado pela sua paixão pelos cachorrinhos gigantes que o guiam no campo, fortalecendo essa sua desconexão com a realidade. O filme mostra como a fama o transformou num produto, facilmente explorado pelas suas irmãs gananciosas. A sua identidade, a sua imagem e até mesmo a sua sexualidade são controladas por outros, com o intuito de maximizar todos e quaisquer tipos de lucro. Quando ele perde o seu "dom", o mundo que o adorava vira-lhe as costas, ficando exposta a fragilidade da fama e a forma como esta desumaniza e isola as pessoas.

Mas a sátira e as críticas não se ficam por aqui: Os realizadores tecem na narrativa as preocupações mais predominantes de uma Europa contemporânea: A ascensão do populismo de direita e do neofascismo, representada pela figura da líder política que usa o futebol e a xenofobia como ferramentas de propaganda, prometendo "salvar" Portugal e a Europa da crise dos refugiados. Essa é outra temática que o filme aborda de forma direta, com *Diamantino* a tentar ajudar uma família síria, demonstrando, mais uma vez, a sua inocência e o seu bom coração. É de referir ainda a inclusão da manipulação genética, que transforma o filme, passando de uma sátira social a uma reflexão sobre os limites da ciência e da ética. A experiência de clonagem, financiada por uma agenda política de "pureza racial", é uma derivação distópica da ficção científica que, no contexto do filme, tem como propósito questionar o que significa ser humano, e se a pureza é algo que possa ser fabricado em laboratório. Esta mistura caótica é, ironicamente, um dos grandes trunfos do filme. O caos espelha a nossa própria realidade, onde a política, a cultura *pop*, a ciência e os problemas

sociais se misturam numa espécie de caldeirão do absurdo. O filme não dá propriamente qualquer tipo de respostas, funcionando mais como incentivo que nos obriga a olhar, a aceitar e a analisar a nossa própria loucura, enquanto membros de uma sociedade.

O Surrealismo como Linguagem e a Estética do Estranho

O mais fascinante em *Diamantino* é a forma como o filme abraça o surrealismo. A narrativa não segue uma lógica convencional, as transições são abruptas e o filme desafia constantemente as expectativas do espectador. Os momentos de pura fantasia, como os cachorrinhos gigantes no campo de futebol, representam a inocência e a pureza que *Diamantino* ainda mantém, mas que a nossa sociedade talvez tenha perdido. Este surrealismo não é gratuito, e não existe só pelo valor de choque que tem; é uma forma de expressar as emoções e os estados de espírito do protagonista.

A estética de *Diamantino* é deliberadamente bizarra e *kitsch*. As cores berrantes, os efeitos especiais de baixo orçamento e a performance propositadamente exagerada de Carloto Cotta contribuem para toda a atmosfera de paródia. O filme não se leva a sério, e é precisamente por isso que funciona tão bem. É um convite para o público entrar neste universo estranho e rir das suas próprias contradições.

O coração por detrás do absurdo

Apesar de toda a sua excentricidade e humor mordaz, *Diamantino* (Neste caso o filme, e não o personagem) tem um coração tenro. Por trás das camadas satíricas, encontramos uma história sobre a procura do amor e da aceitação. A relação entre *Diamantino* e a inspetora de finanças, é o motor emocional do filme. A sua ingenuidade e a sua vontade de ajudar os outros, mesmo que de forma completamente desastrosa, tornam-no num personagem vulnerável e até comovente.

A verdadeira mensagem do filme reside na defesa da pureza da alma humana num mundo que tenta corrompê-la. *Diamantino*, com a sua inocência inabalável, é um farol de esperança. Ele mostra-nos que, mesmo no meio das situações mais absurdas e de maior corrupção, é possível encontrar um caminho para a redenção, para o amor e para a autenticidade pessoal. E é essa inocência que compõe o elemento mais importante e comovente do filme. *Diamantino* é uma criança num corpo de adulto, e essa pureza torna-o vulnerável à manipulação. Aqueles que o rodeiam tentam usá-lo para os seus próprios fins,

mas o próprio filme faz a sugestão de que a inocência não é um sinal de fraqueza, mas sim uma fonte de poder. Diamantino é capaz de ver o mundo de uma forma mais clara, mais simples, que todos os outros. Ele é o único que vê os cachorrinhos gigantes, o único que se preocupa genuinamente com a família de refugiados, e a sua jornada, apesar de bizarra, é uma procura constante por um propósito, um que não requeira que ele seja famoso. A sua eventual redenção, ao encontrar o amor e a aceitação, é uma prova de que a pureza de espírito pode triunfar sobre a corrupção e o cinismo do mundo. É claro que o filme se debruça sempre sobre o otimismo do seu próprio surrealismo, mas é uma história que merece um final feliz.

Diamantino é um "objeto estranho". Um filme que se destaca pela sua originalidade e pela sua capacidade de misturar o absurdo com o profundamente humano. Por detrás da sua superfície cômica, esconde-se uma análise multifacetada da sociedade moderna. É um filme para quem procura mais do que uma história linear (nunca deixando bem de o ser), e que convida o riso, mas que também convida a refletir sobre os perigos do culto à celebridade, sobre as crises políticas e sobre a eterna luta entre a inocência e a manipulação.

1.4.4 Análise Comparativa das três Obras

Após análise, tanto individual como comparativa, das obras *Fora de Jogo* (2021), *Fintar o Destino* (1998) e *Diamantino* (2018), conclui-se que as três obras, estabelecem uma subversão da narrativa de glória e da superação heróica, favorecendo a exploração de questões existenciais e sociais mais complexas. O ponto de convergência dos três filmes é a sua capacidade de ultrapassar a competição desporto, conseguindo focar a narrativa nos dilemas internos dos seus protagonistas.

Cada obra emprega um mecanismo distinto para desconstruir o mito do sucesso, o que oferece conclusões pertinentes para a escrita do argumento *Posição Irregular*. Em *Fora de Jogo*, a subversão ocorre pela negação direta da recompensa. A curta-metragem estabelece um paralelismo com o arquétipo do *underdog*, mas o protagonista nunca é convocado, provando que a experiência e a persistência são válidas a nível cinematográfico, mesmo sem o reconhecimento.

Por sua vez, *Fintar o Destino* confronta a ilusão. O filme usa a paixão clubística de Mané como uma âncora para a nostalgia colonial, mas a metrópole (Lisboa) é retratada como um espaço de desilusão. A redenção só é alcançada no regresso à terra natal e na aceitação do

presente, e não na glória perdida. O filme demonstra que o desporto é um mero pretexto para explorar as complexas nuances da vivência humana.

Já *Diamantino* leva a desconstrução ao extremo através da sátira surreal, onde o sucesso é ativamente ridicularizado. O filme utiliza a figura do futebolista para criticar o culto da celebridade e a crise social. A redenção do protagonista só é alcançada quando este se desvincula da fama, provando que a pureza de espírito pode triunfar sobre a corrupção do mundo moderno.

A principal conclusão para o argumento *Posição Irregular* é que grande parte da credibilidade dramática reside na autenticidade da não-realização. Ao focar-se no insucesso nas divisões inferiores, o argumento irá dialogar com esta linhagem crítica e introspectiva, espelhando a realidade da grande maioria dos atletas. O fracasso, quando apresentado como uma conclusão lógica e inevitável, e não como mero acaso dramático, adquire um maior peso emocional e fornece uma maior força à narrativa.

CAPÍTULO II: CONSTRUÇÃO DO GUIÃO: DA PESQUISA À ESCRITA

2.1 Pesquisa e preparação

The key to winning this war is research, taking the time and effort to acquire knowledge. (McKee, 1997, p. 72).

Uma fase inicial de pesquisa, e de preparação, é crucial no que toca ao desenvolvimento de qualquer argumento cinematográfico, especialmente quando esse mesmo argumento pretende retratar, com fidelidade, um contexto específico, que se aproxime da realidade, como é o presente caso. O objetivo da pesquisa é, claro, fortalecer a base factual do argumento, obtendo-se um melhor entendimento relativamente ao universo temático que se pretende retratar, captando as nuances do mesmo e incorporando-as, conseqüentemente, na narrativa.

Writing a script is a back-and-forth movement between imagination and logic. Every story, even a sci-fi story, has an inner logic that has to make sense. Often stories demand that part of the writer's preparation will include research. (Linda Seger, 2010, p. 25-26).

Quando se fala de um universo temático como o futebol, pressupõe-se, à partida, que haverá um vasto repertório de conhecimento que será prontamente reconhecido por muitos dos espectadores interessados por uma e qualquer história sobre o tema. É portanto de extrema importância que se considere qualquer terminologia e/ou referência, de modo a que o universo que se está a retratar seja mostrado da forma mais autêntica possível, mantendo assim a atenção e o respeito da audiência. "It is not worth losing audiences for the sake of an hour's research. One chortling member of the audience can wreck your film." (Aronson, 2010, p. 415).

Quando se fala no futebol praticado nas divisões inferiores, em Portugal, existe uma inevitável necessidade de pesquisa. Contrariamente aos grandes clubes profissionais (entenda-se, portanto, os clubes da primeira liga), que são amplamente documentados e mediaticamente expostos, as equipas amadoras permanecem, maioritariamente, marginalizadas. Isto implica um esforço redobrado para que se consiga captar a verdadeira essência deste mundo.

Para que tal pesquisa seja levada a cabo, podem ser utilizados diversos métodos de investigação. A observação direta é um deles, permitindo experienciar, em primeira mão, o ambiente que se deseja retratar. Assistir a jogos ao vivo, frequentar sessões de treino ou até mesmo a acompanhar o dia-a-dia dos jogadores, são estratégias eficazes para que se consiga compreender e retratar, com naturalidade, a dinâmica em campo, a atmosfera geral, os hábitos, tanto de jogadores quanto de adeptos e os “episódios” que ocorrem à margem do próprio desporto, e que são tão adjacentes, como consequentes do mesmo. “If you're writing about a subject that you don't know much about, you need to get information to make your story line real, believable, and true.” (Syd Field, 2005, p. 37).

A nível de diálogos, por exemplo, esta naturalidade só poderá ser alcançada em consequência de um processo de escuta ativa e de registo das nuances linguísticas utilizadas pelos jogadores, treinadores e adeptos no seu “ambiente natural”.

O livro *Bilingual Dictionary of Football (Soccer) Terms English/Portuguese and Portuguese/English* de George Humberto Ramos revelou ser uma fonte fundamental para auxiliar à precisão linguística e terminológica da narrativa. Isto porque esta obra permite que se consultem e, conseqüentemente, utilizem, expressões corretas, e correntes, nos diálogos, garantindo que a linguagem dos personagens reflita fielmente o ambiente a ser retratado.

Sometimes it's important to live an experience in order to understand it. People live in drastically different worlds. The vocabulary, the relationships, the pressures, and the issues for doctors are different from those for cowboys or teachers or artists or scientists. (Seger, 2010, p. 26).

Importante, é também, considerar a imersão cultural como um método fundamental para o enriquecimento da pesquisa. Para além da observação em campo, frequentar os cafés e bares nas imediações dos estádios permite uma interação mais natural com os adeptos. Esta prática é essencial para que se tenha uma melhor compreensão da dimensão comunitária e da atmosfera que rodeia estes clubes, garantindo que a representação final integre a componente social e cultural que é indissociável do futebol amador.

Adicionalmente, a realização de entrevistas é outra metodologia essencial neste processo. Através das entrevistas torna-se possível aceder às percepções individuais, e até,

por vezes, coletivas, de cada um dos envolvidos, podendo obter revelações acerca de motivações pessoais, de frustrações, de aspirações e da forma como cada indivíduo interage com a realidade do futebol amador. Entrevistar jogadores, treinadores e até adeptos, ou quaisquer outros membros do *staff* de um clube (ou, quiçá, de vários clubes) permite compreender as várias dimensões emocionais e sociais associadas ao futebol amador, conferindo, na narrativa final, uma maior profundidade aos personagens que virão a ser criados.

2.1.1 Análise Documental

Outra dimensão importante deste processo de pesquisa é a análise documental, e histórica. Como mencionado acima, o futebol é um desporto extremamente documentado. A nível profissional é comum encontrar diversos tipos de informação, seja através dos media ou da literatura, ou de outras quaisquer formas. O futebol amador, no entanto, necessita de um afunilamento mais específico, e muitas vezes menos acessível.

Liga dos Últimos

Inicialmente, realizou-se uma visualização da série portuguesa *Liga dos Últimos* (RTP, 2004–2011, 7 temporadas). Série esta que teve um papel fundamental em termos de pesquisa, por representar de forma tão próxima a realidade das divisões inferiores em Portugal.

Liga dos Últimos retrata a realidade das divisões inferiores de forma caricata, indo muito além dos resultados dos jogos e das classificações. Aliás, o resultado dos jogos nem sequer é de todo importante. Os detalhes proporcionados relativamente à atmosfera social e cultural do futebol amador virão certamente a refletir-se na riqueza e na credibilidade dos personagens e dos contextos situacionais presentes no argumento.

O programa tende a concentrar-se nos adeptos. Naqueles que ali estão presentes puramente pela paixão que sentem pelo futebol, e por todo aquele ambiente único. Apesar de se focar sempre um pouco mais na questão humorística, a série também se torna palco das dificuldades enfrentadas pelos clubes, jogadores e comunidades locais. Claro que estas questões nunca são exploradas muito a fundo, até porque não é esse o objetivo do programa. No entanto, estão lá, são visíveis e são importantes para contextualizar tudo o resto. Além disso, a linguagem coloquial e as expressões próprias utilizadas no programa ajudam a

facilitar a sua adaptação de modo a conferir um maior realismo aos diálogos e às situações da narrativa.

É importante notar que a abordagem humorística da série desempenhou um papel bastante relevante na pesquisa, pois demonstrou que a leveza e o humor têm um lugar muito mais predominante nestas divisões, contrastando com a seriedade que é muitas vezes associada às principais ligas. Existe assim um realce relativo ao caráter amador deste universo, permitindo, eventualmente, que a narrativa incorpore a descontração e a tonalidade que definem “este” futebol.

Um Dia de Futebol

Continuando pelo futebol português, visualizou-se o documentário *Um Dia de Futebol*, pois a sua visualização mostrou-se pertinente dada a temática e o contexto do mesmo. Este documentário tem como temática o, atualmente extinto, Desportivo das Aves, diferenciando-se pela sua abordagem simples, porém incisiva, que se centra em acontecimentos aparentemente triviais que, no entanto, são fundamentais para compreender de forma plena o ambiente e a cultura em torno deste desporto.

É um documentário diferente, logo à partida, pois não é composto por entrevistas. O Desportivo das Aves encontrava-se na sua primeira (e única) final da Taça de Portugal, no ano de 2018, onde iria defrontar o Sporting CP, um dos considerados “três grandes”, em Portugal. O documentário desdobra-se ao longo de 50 minutos, sendo que cerca de metade demonstra o pré-jogo, com a segunda metade a demonstrar breves cenas do próprio jogo (A final da Taça de Portugal), que são intercaladas por reações e preces dos adeptos, face aos acontecimentos que presenciam.

Um aspecto notável deste documentário é mesmo a forma como são retratadas as interações humanas no contexto em questão, demonstrando claramente como o futebol pode agir como um excelente potenciador de relações interpessoais. Os adeptos param de agir como indivíduos, voltando as suas atenções para o clube, trabalhando em conjunto para que possam apoiar o clube do seu coração, tornando-se assim uma espécie de *indivíduo coletivo*.

Um Dia de Futebol é dotado de uma abordagem visual, e narrativa, que valoriza, acima de tudo, a espontaneidade, afastando-se dos clichés que são frequentemente associados aos filmes sobre desporto tradicionais e, neste caso, aos documentários, de forma geral.

Uma visão íntima e quotidiana do desporto, que se foca num clube do primeiro escalão do futebol português, que capta detalhes aparentemente simples, mas fundamentais na vida do adepto. A importância de pequenos rituais, da entreajuda, da vivência do desporto de forma unitária torna-se um excelente exemplo de estudo para uma consequente construção narrativa sobre a temática.

All or Nothing: Tottenham e La Liga: Para Além do Futebol

Complementarmente, considerou-se importante a visualização de produções internacionais, que auxiliassem à compreensão de outros aspectos do desporto.

Por exemplo, a série *All or Nothing: Tottenham* proporciona uma visão dos bastidores de um grande clube profissional, não só a nível nacional (referindo, neste caso, a Inglaterra), mas internacionalmente. A visualização desta série documental permitiu a exploração de contrastes significativos no âmbito das realidades do futebol amador. As diferenças de condições e de infraestruturas são claras e sem possibilidade de comparação, mas é notável como são semelhantes e até por vezes mais extrapoladas todas as variantes emocionais e humanas vividas nos mais altos escalões. Existe um drama acrescido, especialmente quando se fala de derrotas, e parece existir uma frustração geral que se estende a todos os envolvidos no funcionamento do clube.

O documentário *LaLiga – Para além do futebol*, por sua vez, revela o alcance social e cultural do futebol enquanto fenómeno global. Esta produção auxilia à compreensão da dimensão simbólica do futebol nas sociedades contemporâneas, dando destaque ao facto de como este desporto transcende a competição e se torna um fator significativo nas relações sociais e identitárias das pessoas por ele afetadas.

Cruzando os métodos mencionados, pretende assegurar-se a precisão factual da narrativa, a sua riqueza emocional e social e, acima de tudo, a sua autenticidade, pois para além do seu valor narrativo enquanto peça dramática, pretende-se que a narrativa seja construída com base num universo já existente, fazendo então justiça ao mesmo, enquadrando a narrativa no universo, e não moldando o universo em função da narrativa. Desta forma, e como mencionado anteriormente, a pesquisa e a preparação tornam-se os pilares fundamentais sobre os quais a autenticidade do argumento é construída, garantindo que a história se mantenha fiel à realidade que se pretende representar.

2.2. Desenvolvimento Narrativo

O desenvolvimento narrativo de um argumento cinematográfico constitui uma importante fase de articulação entre o trabalho de pesquisa, previamente realizado, e a, conseqüente, aplicação criativa dos conhecimentos recolhidos e da linguagem audiovisual. No caso do argumento em questão, *Posição Irregular*, esta fase foi construída a partir de uma tensão fundamental: o contraste entre a aspiração romântica, comumente, associada à carreira futebolística e a dura realidade enfrentada por atletas que se encontram em contextos semi-profissionais ou até amadores. “Every human being is in a state of constant fluctuation and change. Nothing is static in nature, least of all man.” (Egri, 2007, p. 65).

Esta *flutuação* constante, que deambula entre o crescimento e o declínio pessoal, é aquilo que pode conferir à narrativa uma profundidade mais autêntica, capaz de envolver o espectador em experiências que se querem emocionais, realistas, e que são tão inerentes à profundidade humana. É precisamente este desalinhamento existencial que o título da narrativa procura, também, expressar.

O título, *Posição Irregular*, foi escolhido por funcionar simultaneamente como uma referência direta ao universo do futebol e como uma metáfora estrutural que irá permear toda a narrativa. No léxico desportivo, a expressão serve como sinónimo de uma infração comum no jogo — o fora de jogo —, e serve aqui como alusão simbólica à constante sensação de desalinhamento do protagonista face às tensões emocionais e profissionais que o rodeiam. Apesar da expressão *fora de jogo* ser a mais amplamente utilizada no léxico popular, a sua adoção como título foi evitada por ser já título da curta-metragem portuguesa que utiliza esse mesmo nome. A escolha de *Posição Irregular* permitiu, assim, preservar o campo semântico do futebol, e da transgressão posicional, referente às regras do próprio desporto, mas também, metaforicamente, à situação do personagem, em contexto narrativo. O título sugere, portanto, um momento específico que pode acontecer em qualquer jogo de futebol (entenda-se futebol praticado nos moldes do futebol de onze), permitindo também a elaboração da metáfora relativa a uma condição existencial permanente: a de quem, mesmo presente, seja em campo ou na própria vida, parece nunca estar no lugar certo.

Após a decisão relativa ao título do argumento, deu-se início à caminhada que seria definir a narrativa e toda a estrutura que a apoiaria.

“Structure is the selection of events from the character’s life stories that is composed strategically to express a specific view of life.” (McKee, 1997, p. 33). Esta estrutura não se trata apenas de um esquema imposto à narrativa, mas sim de uma forma de fornecer coerência e significado às experiências nela representadas. Jerome Bruner defende que a organização narrativa é uma capacidade inata da mente humana. Em *Actual Minds, Possible Worlds* (1986), Bruner utiliza a seguinte citação de William James, que é aqui recuperada:

To say that all human thinking is essentially of two kinds—reasoning on the one hand, and narrative, descriptive, contemplative thinking on the other—is to say only what every reader's experience will corroborate. (p. XIII).

Esta necessidade estrutural já existia na tragédia grega. Aristóteles, na *Poética*, estabeleceu princípios que continuarão a ser relevantes até que deixem de se contar histórias. O autor afirmava que uma narrativa eficaz deve ter um início, meio e fim claros, organizados de forma a criar uma unidade que produza impacto emocional no público. Ele argumenta que “The plot, then, is the first principle, and, as it were, the soul of a tragedy: Character holds the second place.” (1898, p. 27, 29).

Compreendemos, logicamente, que a estrutura, a níveis narrativos, falando-se de cinema ou do teatro, não se trata apenas de uma convenção moderna, sendo um elemento intrínseco, inerente e essencial a cada narrativa, que transcende tanto épocas, quanto culturas. Segundo Aristóteles, “A similar fact is seen in painting. The most beautiful colours, laid on confusedly, will not give as much pleasure as the chalk outline of a portrait.” (1898, p. 29).

Assim sendo, pode dizer-se que a presente narrativa parte de uma estrutura dramática tradicional — sendo que apresentará um início, um meio e um fim — adotando, porém, alguns contornos mais específicos: A narrativa de *Posição Irregular* é estruturada em duas partes distintas, espelhando, metaforicamente, as duas metades de um jogo de futebol. Esta divisão, além de formal, assume uma função dramaturgica, funcionando como metáfora para os altos e baixos do percurso do protagonista. A primeira parte, marcada por um entusiasmo juvenil e por uma série de decisões impensadas, culmina num ponto de rutura — a agressão a um árbitro — que funciona como clímax da queda moral e estrutural do protagonista. Já a

segunda metade representa a tentativa de reconstrução do seu percurso, não o fazendo de forma redentora ou heróica, tratando-a como um desdobramento inevitável de uma cadeia de decisões mal calculadas.

Durante o desenvolvimento do argumento, é essencial que se respeite a progressão emocional do protagonista, acompanhando os seus estados de espírito sem cair na caricatura ou na vitimização. O seu percurso é, por natureza, errático e inconsequente, mas isso exige que o espectador compreenda — ainda que não justifique — os seus motivos. A sua imaturidade, a necessidade de validação, a frustração por não ser reconhecido, e o desejo de escapar ao quotidiano cinzento em que considera viver convergem num comportamento impulsivo e auto-destrutivo.

Abrem-se assim os caminhos para que se estabeleça um paralelismo com o próprio ritmo do futebol: a primeira metade é marcada por ação, expectativa e erro, enquanto que a segunda metade se foca nas consequências, no desgaste e no cansaço da insistência. A escolha por não encerrar a história com uma ascensão clássica do herói permite reforçar uma certa dimensão crítica do argumento — um comentário relativo às ilusões e às aspirações nos escalões mais baixos do futebol, onde muitas vezes o espaço reservado à glória é momentâneo e não muito duradouro.

What I'm trying to suggest is that, increasingly as the medium grows older, so great filmmaking is invariably an urge to resist the massive, stupid, melodramatic, and false certainties of the medium, and the wish to stay loyal to doubt, quandary, and indeterminacy. (Thomson, 2009, p. 1009).

Após a idealização e conseqüente escrita do tratamento, o mesmo foi reduzido de forma a constituir uma sinopse, mais curta.

Joaquim, um jovem futebolista da Covilhã, tenta singrar no mundo do futebol enquanto joga pelo Esperança de Rio Mau, uma equipa modesta das divisões distritais portuguesas. Talentoso mas impulsivo, vive em Fafe com a namorada Márcia, de quem depende financeiramente. Sem contrato profissional e frustrado com a estagnação da carreira, Joaquim afasta-se dos conselhos do seu treinador, Floriano Damásio, e deixa-se influenciar por André "Pintor" Espinho, um amigo, e colega, carismático, mas

auto-destrutivo. A oportunidade de se destacar surge quando André é impedido de comparecer antes de um jogo amigável contra uma equipa sérvia. Joaquim brilha, marcando dois golos, mas a sua arrogância leva-o a provocar o treinador adversário, gesto que causa alguma controvérsia momentânea. A sua ambição desmedida começa a corroer as suas relações pessoais: exige ao seu tio Ilídio — arquiteto, e agente improvisado — propostas de clubes maiores, e entra em conflito com Márcia, que se opõe ao seu desejo de regressar à Covilhã.

A tensão agrava-se quando Joaquim, injustamente expulso num jogo, agride, posteriormente, o árbitro num momento de fúria, influenciado por André. Joaquim vê-se assim suspenso do futebol federado durante 20 meses. Durante este período, trabalha na construção civil e mergulha numa espiral de frustração. No término da suspensão, insiste em regressar aos relvados, apesar da oposição de Márcia e da falta de apoio de antigos aliados. Seduzido por Marco Vuković, um vigarista que se apresenta como representante de um empresário influente, Joaquim aceita um cheque e gasta o dinheiro em artigos de luxo, tentando projetar uma imagem de sucesso. Mas esta aparência leva ao colapso da sua relação com Ilídio, após uma reunião mal-sucedida, e ao fim do seu relacionamento com Márcia. Num último gesto de desespero, Joaquim aceita uma proposta para jogar na Sérvia. Ao chegar, descobre que tudo não passava de uma vingança: o treinador é o mesmo que humilhou no passado e este nunca pretendeu colocá-lo a jogar. Confrontado com o vazio das suas decisões, Joaquim vê-se perdido, e sozinho, vítima das suas próprias escolhas. (1ª Versão)

Quando efetuada a transição do tratamento para o argumento, cada cena foi pensada como parte de uma sequência causal, bem como uma expressão das dinâmicas internas do protagonista. O exemplo da cena em que Joaquim celebra um golo em frente ao treinador adversário — que mais tarde o contratará apenas por vingança — é paradigmático da construção circular da narrativa. Pequenos gestos impulsivos ganham consequências futuras, refletindo as palavras de Lajos Egri: “Every action brings forth a reaction. Ruthlessness carries in itself its own destruction (...)” (Egri, 2007, p. 260).

No centro da narrativa está Joaquim, cuja trajetória se constrói em volta de uma espiral de frustração e de auto-sabotagem, intercalada por breves momentos de, aparente, superação. A escolha de estruturar o argumento em duas metades, intercaladas por um acontecimento que definirá a separação das mesmas — a primeira parte tratará da vida de

Joaquim antes da sua suspensão desportiva; o “intervalo” seria essa mesma suspensão desportiva, sendo que esta se fará sentir com um salto temporal na narrativa que leva, então, à segunda parte que tratará da vida de Joaquim após o término da suspensão desportiva — permite explorar dois tempos distintos da sua vida: o da ilusão e o da desilusão. Este modelo estrutural encontra paralelo na tradição aristotélica de divisão da narrativa em partes com diferentes tensões dramáticas.

True Character is revealed in the choices a human being makes under pressure—the greater the pressure, the deeper the revelation, the truer the choice to the character’s essential nature. (McKee, 1997, p. 101).

Esta lógica foi aplicada a Joaquim: não é nos seus momentos de glória, mas nas decisões erradas e na incapacidade de aprender com os próprios erros que o seu carácter, a sua personalidade, se revela com maior impacto.

Apesar da estrutura bipartida remeter para a organização clássica de três atos (situação, conflito e resolução), adotou-se uma forma narrativa mais ambígua, que resiste à resolução plena. Esta decisão insere-se numa tendência contemporânea de escrita de argumento, na qual a resolução não implica, necessariamente, uma superação.

We have noticed cinema audiences flocking to unconventional movies such as Pan’s Labyrinth and Slumdog Millionaire. We have also noticed that these unconventional works have been winning not only audiences but also awards. We are being challenged by a bewildering set of variations on traditional narrative forms. (Aronson, 2010, p. 214).

Assim, *Posição Irregular* afasta-se, por exemplo, da *Jornada do Herói*, aproximando-se de uma narrativa que não procura redimir o protagonista, onde a transformação do mesmo é, na verdade, um movimento descendente de isolamento e de desilusão.

Nesse sentido, o conflito central do argumento não é, propriamente, externo — Joaquim não enfrenta um rival em campo ou uma lesão física que o impeça de jogar. O

verdadeiro antagonista da história é o próprio protagonista. Esta abordagem foi influenciada por modelos narrativos que exploram a falência do sujeito como motor da narrativa, tais como *Inside Llewyn Davis* (Ethan Coen & Joel Coen, 2013) ou *The Wrestler* (Darren Aronofsky, 2008), ambos filmes em que os protagonistas são movidos por uma obsessão que não conseguem abandonar, mesmo quando isso compromete tudo aquilo que os rodeia.

A nível de subtemas, o argumento aborda várias problemáticas que derivam diretamente da pesquisa realizada: a precariedade laboral no desporto amador, a masculinidade tóxica disfarçada de resiliência competitiva, a romantização do esforço não recompensado, e a dificuldade de equilibrar ambição com maturidade emocional. Estes subtemas funcionam como fios narrativos paralelos, nunca desviando o seu propósito face à narrativa principal, reforçando a complexidade do universo onde a história se desenrola.

A construção dos personagens secundários seguiu uma lógica de contraste temático: Todos os personagens que rodeiam Joaquim — Floriano, o treinador, Ilídio, o tio-agente, Márcia, a namorada, o amigo André — são concebidas como tentativas de apoio, figuras que, de forma direta ou indireta, tentam puxá-lo para a estabilidade, a responsabilidade ou a reflexão. O objetivo principal é que cada personagem proporcione interações que carregarão uma tensão particular a cada um, projetando no exterior os conflitos latentes de Joaquim. A estrutura e o desenvolvimento narrativo de *Posição Irregular* convergem para a construção de uma narrativa sobre o falhanço como consequência de uma constante tomada de más decisões. Todos os personagens, relações e decisões dramáticas orbitam, por sua vez, em torno dessa ideia central, tendo sido construídas como antítese da mesma, sendo que a grande maioria dos personagens que interagem com o protagonista pretendem auxiliá-lo da melhor forma. Tudo isto de modo a constituir uma narrativa que se pretende coesa, emocionalmente densa e fiel à realidade de muitos atletas anónimos que nunca chegam sequer a ter oportunidade de jogar os seus próprios 90 minutos.

O treinador Floriano Damásio é o mentor clássico, não idealizado, mas próximo, descrito de forma realista e, acima de tudo, humano. Representa a voz da experiência, o equilíbrio e o afeto paternal, mesmo que enrijecido pelo desânimo. Floriano é o único personagem que nunca deixa de acreditar em Joaquim, mesmo quando se afasta por desilusão. O seu pragmatismo — aliado a uma certa melancolia — inscreve-o no modelo do mentor que respeita o livre arbítrio do herói, mesmo quando este escolhe, claramente, o caminho errado. No entanto, ao contrário do habitual arquétipo do “mentor” que guia o herói

no seu rumo à transcendência, como descrito por Campbell (2004), aqui o mentor é ignorado, abandonado e substituído. Esta inversão é intencional, refletindo uma proposta narrativa em que o protagonista rejeita sistematicamente os caminhos mais racionais e se auto-sabota de forma recorrente, tornando-se também o seu próprio antagonista.

A relação com Márcia é, por sua vez, talvez a mais emocionalmente densa, pois foi idealizada com o intuito de representar a estabilidade emocional e a vida doméstica — tudo aquilo que Joaquim diz desejar, mas que rejeita inconscientemente. A ligação entre Joaquim e Márcia não é tratada como um romance tradicional, tendo-se optado pelo retrato desta relação como sendo um espelho da deterioração emocional do protagonista, e das consequências da mesma. Enquanto Joaquim se entrega a fantasias e a idealizações de sucesso imediato, Márcia defende o cotidiano. O seu personagem representa o lado feminino da responsabilidade emocional, e a forma como o seu apoio se esgota simboliza a consequência inevitável da falta de reciprocidade na relação e na visão individual que cada um tem da vida, de modo geral. A tensão entre os dois não nasce, propriamente, da oposição. Nasce sim de um desequilíbrio emocional entre ambos. O personagem é pensado e escrito como sendo o último bastião de uma vida possível — um cotidiano afetuoso — que Joaquim não sabe valorizar. A escolha da profissão de Márcia — assistente de produção numa rádio local — não é aleatória: é alguém que trabalha no mundo da comunicação, porém nos bastidores, num papel invisível, fazendo assim o paralelismo com a sua função emocional na vida de Joaquim. Márcia não é cúmplice da queda de Joaquim, sendo, sim, testemunha dela. O seu afastamento progressivo é construído como consequência lógica da ausência de maturidade emocional por parte de Joaquim.

Já o vínculo com Ilídio, o tio arquiteto, que se torna agente improvisado, articula-se em torno da frustração e da desproporcionalidade de investimento. Ilídio, constitui a tentativa falhada de conciliar a vida profissional com os laços familiares. É um personagem carregado de ambiguidades: ao mesmo tempo motivado e inconformado, oferece a Joaquim uma rede de proteção que, lentamente, se vai desagregando. A sua profissão, que nunca abandona totalmente, simboliza a ideia da construção de um projeto que não é totalmente seu. É um personagem que tenta projectar em Joaquim o que não teve coragem de fazer por si — um certo desejo de exposição pública, de reconhecimento popular. A relação entre ambos é também a de duas gerações que não se compreendem, pelo menos não totalmente: Ilídio tenta

aplicar racionalidade num universo emocionalmente instável, onde Joaquim exige resultados imediatos, sem aceitar os processos de negociação, de compromisso e de recusa.

André Espinho é o amigo destrutivo, mas não mal-intencionado. A sua alcunha, “Pintor”, pretende manter consistente a ideia de que, além de jogadores de futebol, estes atletas têm outras prioridades e necessidades na sua vida. André é mais consciente e menos propício à ilusão que domina Joaquim, sendo, no entanto, abusivo consigo mesmo. Bebe muito, mente, falha, e Joaquim vê nele uma versão de si próprio, uma versão que teme: alguém que desistiu, que se resignou ao fracasso e que se refugiou na desculpa. Ainda assim, a relação entre ambos é fraternal, baseada numa admiração cega e num contágio comportamental nocivo. André serve como catalisador de alguns dos momentos mais destrutivos de Joaquim, mas sem nunca deixar de ser humano. Ao contrário de um vilão clássico, André não é um verdadeiro obstáculo, atuando como um reflexo do possível destino de Joaquim. A presença de André nunca é antagónica, ainda que por vezes pareça roçar esse arquétipo, sendo apenas um personagem que se apresenta emocionalmente disruptivo. Trata-se de um subtema comum na ficção contemporânea: a influência destrutiva das relações masculinas que se apoiam na competitividade e na evasão emocional.

Why the friendship deficit among men? For one thing, men tend to invest less in their friendships than women, and they often rely on girlfriends or wives not only to organize social lives but as their principal confidant. When a marriage breaks up, women seem to do better in maintaining and building networks of friends. (Richard V. Reeves, 2022, p. 93).

Por fim, a utilização de um vigarista (no personagem de Marco Vuković) como figura ilusória do sucesso e da redenção representa, por sua vez, a necessidade de explorar a dimensão simbólica do engano. O cheque que Joaquim recebe, para além de representar uma armadilha que ditará o futuro próximo do protagonista, simboliza a sua própria incapacidade de distinguir ambição de vaidade. Algo que se tornou rapidamente evidente foi que o núcleo emocional da narrativa não reside tanto na ascensão ou na queda de Joaquim enquanto atleta, mas sim nas suas relações e na forma como estas se deterioram progressivamente. Este isolamento, provocado pelas suas próprias decisões, culmina num momento final em que

Joaquim se encontra sozinho, sentado nas bancadas do estádio vazio, num país que não é o seu e onde não conhece, praticamente, ninguém.

Em termos de tom, o argumento propõe o equilíbrio entre o realismo social e um certo grau de estilização, especialmente nas cenas de jogo ou treino, onde o ritmo e a idealização da composição visual funcionam, muitas vezes, como reflexos do estado emocional dos personagens. A escolha e a escrita das cenas desportivas não foi feita como uma demonstração do espetáculo físico que o desporto pode ser, mas sim como uma extensão dramática da psicologia dos personagens. Assim sendo, os momentos em campo não servem só para demonstrar talento ou competência (ou a falta dela), revelando a angústia, a frustração, a tensão emocional e até a necessidade de autoafirmação que os personagens demonstram, e que necessitam de demonstrar, sem ter de recorrer à exposição por meio de diálogos.

Diálogos esses que assumem um papel fundamental na definição dos personagens, sobretudo pela forma como estes revelam tensões, estados emocionais e dinâmicas de poder, sem ter que recorrer à exposição desnecessária. Seguindo a ideia de Robert McKee (1997), os diálogos devem ter um propósito para a sua existência, devendo ter o poder de definir a trajetória da narrativa: “Let every phrase of dialogue or line of description either turn behavior and action or set up the conditions for change.” (p. 42).

Neste sentido, o contraste entre o discurso impulsivo e defensivo de Joaquim, o tom ponderado e paciente do treinador Floriano, e a linguagem simples, mas assertiva, de Márcia, permite que o espectador compreenda, de forma implícita, o lugar que cada um ocupa na estrutura dramática, no mundo do protagonista e no mundo em que se inserem, clarificando o seu propósito na narrativa.

Audiences are rarely interested, and certainly never convinced, when forced to listen to the discussion of ideas. Dialogue, the natural talk of characters pursuing desire, is not a platform for the filmmaker's philosophy. (McKee, 1997, p. 114).

E não só servindo para melhor caracterizar os personagens, os diálogos têm também um papel de extrema importância na revelação da deterioração das relações de Joaquim. Os diálogos com Márcia, por exemplo, são caracterizados por uma crescente impaciência e desentendimento, onde as fantasias de sucesso imediato de Joaquim colidem com o

pragmatismo da parceira. Com Floriano, o diálogo é rico em conselhos paternalistas que, gradualmente, se tornam tentativas frustradas de puxar Joaquim para a realidade, mostrando a sua incapacidade de ouvir. Já com André, os diálogos refletem uma dinâmica de contágio comportamental nocivo para ambos os personagens, com trocas que reforçam a auto-destruição que a amizade entre os dois causa.

O tipo de linguagem utilizada nos diálogos também contribui para o realismo social da obra. Os regionalismos, as hesitações, os silêncios, são trabalhados como formas de aprofundar a especificidade cultural do universo em que a narrativa se insere. Essa atenção ao detalhe linguístico baseia-se numa tentativa de reforçar a autenticidade do contexto português. Pretende-se, portanto, que as falas dos personagens se articulem com os seus contextos sociais e psicológicos, revelando um pouco do seu caráter e das suas vivências utilizando a fala como subtexto.

Este tipo de estrutura pretende funcionar como uma alternativa à fórmula comumente associada aos filmes que retratam o desporto. Ao invés de uma trajetória de superação, Joaquim percorre uma espiral de auto-destruição, e o que, inicialmente, parecia uma história de ambição torna-se numa história de resistência ao crescimento. A metáfora futebolística do jogo — com as suas duas partes, o intervalo — permite trabalhar visualmente, e simbolicamente, o tempo narrativo, e a passagem do mesmo. O final, com lugar na Sérvia, surge como uma espécie de prolongamento, um tempo extra, onde já não há objetivos claros, apenas a consequência trágica das escolhas que levaram a este momento.

A decisão de encerrar *Posição Irregular* com um desfecho amargo e, de certa forma, frustrante surge como uma rejeição, consciente, do paradigma redentor tão comum nas narrativas desportivas. Em vez de recompensar Joaquim com uma nova oportunidade ou com a habitual vitória moral, o argumento opta por manter-se fiel a uma lógica de normalidade existencial, onde os erros não são anulados por alguns possíveis momentos de epifanias tardias. O argumento pretende explorar o subtema da ilusão meritocrática, onde o esforço nem sempre é proporcional à recompensa. Joaquim acredita que o seu talento é suficiente, sem perceber que o talento, isolado da ética e da consistência, é insuficiente. Esta desmistificação é essencial num filme que pretende contrariar, por exemplo, a fórmula narrativa clássica do arquétipo do *underdog*, que acaba por se tornar vitorioso contra todas as expectativas.

Most persons engage in practices at the humdrum level of mediocrity against this absolute standard of excellence. Few will ever become a Beethoven or a Pelé; 'ordinary mortals' very often do not possess the potential in terms of natural capacities, tendencies or capabilities to justify the pursuit of a single calling to such absolute excellence. (Mike McNamee, 2008, p. 77).

A abordagem do desfecho do filme, que contraria as expectativas de um final positivo, até feliz, alinha-se com a concepção de arte narrativa defendida por Robert McKee, que defende que a força de uma história não reside na sua previsibilidade, mas na exploração das "extremidades" da experiência humana:

A story may turn more than one cycle of this pattern. What is the best? How could that become the worst? How could that reverse yet again into the protagonist's salvation? Or: What is the worst? How could that become the best? How could that lead the protagonist to damnation? We stretch toward the 'bests' and 'worsts' because story — when it is art — is not about the middle ground of human experience. (McKee, 1997, p. 207)

Ao rejeitar um final agradável, no contexto do personagem, o filme enraiza-se melhor naquela que é a verdadeira experiência humana, preferindo revelar a nova e, por vezes, dura realidade do protagonista. Deste modo, a narrativa ganha uma autenticidade e uma força dramática superiores, uma vez que se concentra na exposição das complexidades da vida real dos atletas de escalões inferiores, onde o talento é apenas um dos vários fatores que interpelam o caminho para a glória.

2.2.1 Construção do Universo Ficcional

A construção do universo do argumento *Posição Irregular* implicou a criação de um espaço diegético coerente, capaz de gerar em qualquer espectador uma sensação de realismo, plausibilidade e identidade geográfica. Todos os clubes e estádios mencionados no argumento foram criados especificamente para a narrativa, tendo como base localizações, culturas e

nomenclaturas típicas do futebol português, de forma a maximizar o realismo sem infringir qualquer direito legal.

O clube principal, no qual atua o protagonista, Esperança de Rio Mau, é uma criação ficcional situada em Rio Mau, no distrito do Porto. O nome remete para o otimismo e para a resistência (daí, *Esperança*), elementos centrais no percurso que Joaquim percorrerá. O estádio da equipa — o Estádio Povoação do Sol — é idealizado e descrito como um campo simples, rodeado por árvores e um pequeno muro de pedra, com uma bancada lateral coberta com cadeiras desiguais. Este ambiente traduz visualmente alguma da precariedade que existe na realidade do futebol regional e amador, em Portugal.

O Lamegalense Futebol Clube, situado em Lamego, é outra equipa ficcional, criada para simbolizar uma possível ascensão no percurso de Joaquim. O nome evoca imediatamente uma identidade regional, e o estádio — o Estádio das Vinhas Velhas — remete para a tradição vinícola da zona, conferindo-lhe assim uma maior identificação da localidade em questão.

No final do argumento, Joaquim é contratado por um clube da segunda divisão da Sérvia, também este fictício: FK Bregovina. Este clube e o seu estádio — o Stadion Dragutin Mihajlović — evocam a estética fria, quase industrial, do futebol de Leste. O treinador, que é também um personagem fictício, funciona como símbolo do castigo moral: um homem que apenas contrata Joaquim para se vingar da humilhação anterior.

A criação de clubes fictícios para o universo de *Posição Irregular* não se limitou, no entanto, à construção dos espaços narrativos centrais. Pelo contrário, foram concebidas três divisões completas de futebol nacional — Primeira, Segunda e Terceira, respectivamente — totalizando mais de cinquenta clubes originais com os respectivos nomes dos estádios e as localizações geográficas dos mesmos. Esta densidade estrutural não é meramente decorativa: representa uma tentativa deliberada de reforçar a verosimilhança do universo narrativo, ancorando o argumento no país a ser retratado (que no caso é Portugal), com uma rede futebolística coerente, credível e estruturada.

A Primeira Divisão — a elite do futebol ficcional português — inclui clubes como o Atlético de Santa Tecla, o Falcões de Vila Bico e o Grupo Desportivo das Argolas. Estes nomes, embora inventados, respeitam a, aparente, tradição nomenclatural do futebol português, frequentemente marcada por um certo lirismo regional e pela fusão de epítetos

animais ou topónimos locais. Já na Segunda Divisão, encontram-se clubes com um perfil misto — equipas historicamente “grandes” que caíram em desgraça e clubes emergentes com ambições de subida ao mais alto escalão do futebol nacional. Equipas como o Vitória de Alpedriz, Sporting de Chança ou o Estrela de Realengo incorporam essa ambiguidade competitiva. Os estádios, como o Campo da Ferradura ou o Estádio das Candeias, foram batizados com nomes que evocam o rural, o simbólico e o vernacular — reforçando a sensação de que estas são equipas com histórias, mesmo que não sejam exploradas na narrativa.

A Terceira Divisão — onde joga o Esperança de Rio Mau, clube do protagonista — é dividida em dois grupos regionais e inclui vinte clubes criados propositadamente. Aqui encontramos nomes como o União de Val da Serra, o Paivense Atlético Clube, ou o Fronteira 09, cada um com o seu estádio singular, como o Estádio da Sobreira, o Campo do Cadoiço ou o Estádio Capitão Melo. Estes clubes foram pensados com um propósito duplo: por um lado, reforçar a atmosfera quase documental do filme, dando a sensação de que o espectador está a mergulhar numa realidade que, pelo que retrata, se afasta da ficção e se torna, assim, tangível; por outro, providenciar ao argumento espaço de expansão narrativa, possibilitando assim que futuras versões, ou reescritas, do mesmo explorem linhas secundárias envolvendo outros clubes, sem que haja a necessidade de nova construção ficcional.

Mesmo que o espectador só veja uma fração deste universo, o seu impacto está presente em cada cena, cada diálogo e cada deslocação da equipa do Esperança de Rio Mau. Tal como defende Henry Jenkins (2006) “The problem with world building is that there is so much backstory to play with.” (p. 182). Este é um “problema” que se torna bastante viável se se pensar que a existência, ainda que em plano de fundo, de dezenas de equipas e estádios, que não surgem diretamente no ecrã, funciona como uma estrutura invisível de credibilidade, que sustenta a narrativa central.

A própria utilização de localidades portuguesas como base geográfica — como Fafe, Covilhã, Lamego, Alandroal, Melgaço ou Vale de Cambra — confere ao universo ficcional um ancoramento concreto, respeitando as características regionais, linguísticas e até económicas de cada território. Este cuidado reflete a intenção de retratar um país não a partir dos seus grandes palcos, mas a partir dos seus campos periféricos, das suas pequenas bancadas e das suas vidas que não passam de vidas banais, pacatas e muitas vezes invisíveis.

A criação deste universo não é apenas decorativa, mas funcional, pois reforça simbolicamente os temas da decadência, da desilusão e da ausência de pertença. Cada estádio, cada nome de clube e cada espaço criado no argumento serve, portanto, uma função narrativa. O mundo construído em *Posição Irregular* não pretende ser um reflexo mimético da realidade portuguesa, mas uma representação dramatizada e enraizada na sua lógica emocional, e geográfica. Este esforço de construção de um universo futebolístico nacional alternativo remete para a tradição do que a criação de um mundo diegético coerente, onde cada elemento, mesmo que periférico, obedece a uma lógica interna de verosimilhança. É essa sensação de imersão que se procura em *Posição Irregular* — não apenas contar uma história, mas habitá-la.

2.3 Escrita do Guião

A escrita do guião constitui a etapa em que as decisões dramáticas se convertem em texto facilmente convertido em filme. Trata-se de um processo que exige uma atenção constante ao equilíbrio entre economia, subtexto e visualidade, uma vez que o cinema resolve pela imagem aquilo que a literatura pode resolver pela reflexão. O princípio orientador utilizado na construção de *Posição Irregular* é o de escrever para a imagem, privilegiando ações, comportamentos e objetos concretos em detrimento de diálogos expositivos. Assim sendo, muitos dos gestos ganham primazia sobre as justificações verbais, como se vê na cena do golo em que Joaquim provoca o treinador adversário: o gesto é descrito de forma sucinta, mas a sua reverberação narrativa prolonga-se em consequências futuras.

A escrita de *Posição Irregular* foi efetuada de forma gradual, tendo o tratamento inicial funcionado como uma base sólida da direção a seguir, porém não imperativa. Linda Seger lembra que “Writing and rewriting is a process that demands both a clear overview and great attention to detail.” (Seger, 2010, p. 31), sublinhando que o processo de construção de um guião é inevitavelmente semelhante ao próprio: também este possui um início, um meio e um final, sendo que todos estes merecem o seu devido cuidado e atenção detalhada. Assim sendo, todo o processo de escrita é feito mediante um certo exercício de constante reavaliação de todas as escolhas narrativas. No caso concreto deste projeto, o guião evoluiu a partir de um esqueleto dramático que previa dois grandes blocos narrativos — o antes e o depois da suspensão de Joaquim —, que foi adquirindo cada vez mais densidade à medida que os personagens foram sendo explorados e desenvolvidos, de forma mais aprofundada.

A decisão de dividir o filme em duas partes, à semelhança das duas metades de um jogo de futebol, implicou um esforço consciente de equilibrar a progressão dramática com a metáfora estrutural, criando uma espécie de pré-conhecimento, subconsciente, no espectador.

As the viewer watches the film, she or he picks up cues, recalls information, anticipates what will follow, and generally participates in the creation of the film's form. The film shapes particular expectations by summoning up curiosity, suspense, and surprise. (Bordwell & Thompson, 2006, p. 75)

Assim sendo, a estrutura do guião não se trata apenas de um simples reflexo do seu conteúdo, sendo sim um elemento ativo que condiciona a consequente leitura da narrativa, seja ela textual ou visual. Esta opção procurou refletir o próprio ritmo e imprevisibilidade de um jogo de futebol, reforçando o paralelismo entre a trajetória de Joaquim e a cadência dramática do próprio desporto.

A escolha de estruturar o guião em torno de uma ruptura dramática central – a suspensão de Joaquim –, que divide a narrativa em duas partes distintas serve, acima de tudo, como metáfora para a estrutura de um jogo de futebol mas, a nível narrativo, serve também como um engenho que possibilita um salto temporal, que permite a elaboração e o desenvolvimento de uma outra etapa da vida de Joaquim. Esta suspensão reforça a ideia de uma pausa forçada que obriga o protagonista a confrontar as consequências dos seus atos. A escrita foi, então, organizada de modo a que a primeira metade estabelecesse alguns padrões de comportamento destrutivos de Joaquim, e a segunda metade mostrasse o prolongamento e a efetiva implementação desses padrões em circunstâncias que se demonstram ainda mais desfavoráveis.

Estas duas metades, como referido anteriormente, correspondem a dois momentos distintos da vida do protagonista: antes e depois da suspensão, tendo essa disparidade um intervalo de vinte meses. Esta escolha corresponde ao momento de ruptura central da narrativa, transformando o acontecimento-chave — a agressão ao árbitro e a consequente punição — num ponto de articulação que reorganiza todo o arco dramático.

O primeiro ato estabelece, como seria de esperar, o universo da história, apresentando o quotidiano de Joaquim, o seu papel na equipa, as suas relações com colegas e familiares e a

atmosfera social que envolve todo este mundo que agora se começa a desenvolver. Esta exposição foi idealizada e escrita de modo a que não fosse demasiadamente extensa e cansativa, tentando manter o dinamismo quer ao nível das ações, quer ao nível dos diálogos, culminando no momento da agressão, que marca o final do primeiro ato e inaugura, assim, a transição para a segunda metade do filme.

O segundo ato, com início correspondente já aos últimos dias da suspensão, explora as consequências diretas da ação que desencadeou o salto temporal. Este bloco narrativo inicia o deterioramento das relações pessoais de Joaquim, e das dificuldades económicas que emergem com a ausência de rendimento do futebol, mostrando que Joaquim, durante a sua suspensão, teve que encontrar uma alternativa para se poder sustentar. Estes obstáculos na jornada de Joaquim acontecem pela forma de falhanços e de consecutivas más decisões: a relação em colapso com Márcia, as desilusões com Ilídio e a dificuldade de Joaquim em reverter a sua imagem perante a comunidade.

O terceiro ato emerge sensivelmente a meio da segunda metade do filme, dando início a uma espiral decadente na vida de Joaquim. É aqui que o conflito atinge o seu clímax, a nível humano: a iniciação da aceitação da derrota, a precariedade laboral associada ao futebol semi-profissional e a consciência de irreversibilidade da queda. No caso de *Posição Irregular*, o terceiro ato confirma a impossibilidade de retorno ao estado inicial, fechando o arco de Joaquim de forma coerente, relativamente à proposta da narrativa.

The classical Hollywood film presents psychologically defined individuals who struggle to solve a clear-cut problem or to attain specific goals. In the course of this struggle, the characters enter into conflict with others or with external circumstances. The story ends with a decisive victory or defeat, a resolution of the problem and a clear achievement or nonachievement of the goals. (Bordwell, 1985, p. 157).

Assim sendo, a divisão do guião não contradiz, propriamente a estrutura dos três atos (proposta por Syd Field), oferecendo-lhe um tratamento distinto. A suspensão funciona como ponto de viragem central, equivalente à *midpoint*.

The midpoint scene occurs just where you'd expect it—about halfway through the script. Syd Field, in *The Screenwriter's Workbook*, says that it divides the story in

half, introducing an event or line of dialogue that helps structure Act Two. (Seger, 2010, p. 48)

O guião, ao construir-se em torno desta cisão, demonstra como é possível articular um modelo bipartido com a lógica dos três atos, produzindo uma espécie de simetria narrativa que reforça tanto a clareza da progressão quanto o impacto da rutura, dividindo, assim, a natureza das duas metades, acentuando o crescendo de frustração e desilusão que termina apenas no clímax do filme.

When a midpoint scene is used, one half of the act usually shows everything going smoothly, and the other half shows obstacles and danger and all sorts of problems. In most cases, the first half will be smooth, and the second half will show increasing trouble. (Seger, 2010, p. 48)

Um dos aspetos centrais do processo foi a criação de sequências que conseguissem transmitir uma certa autenticidade, necessária, em contextos comuns ao quotidiano do futebol amador. O guião incorpora cenas de treinos, jogos e momentos em bares ou restaurantes, sendo que esses ambientes funcionam como extensões simbólicas (e algumas literais) do campo desportivo. Ao refletir esta ideia, o guião reforça assim que o futebol não se trata apenas de um desporto, mas sim um modo de vida que se insere de diversas formas nas relações pessoais, profissionais e emocionais das pessoas, especialmente nas divisões inferiores, onde o esforço da conciliação do desporto com a própria vida tende a ser redobrado.

A nível das descrições visuais, a escrita idealizou-se precisa e funcional, sendo cada elemento pensado como portador de sentido dramático. A sequência da obra após a suspensão é, de certa forma, paradigmática: a betoneira, o colete fluorescente e os sons mecânicos que permeiam o ar não existem para ser apenas meras indicações de cenário, mas sim imagens-síntese que refletem o estado de espírito de Joaquim. Este cuidado com a função dramática dos detalhes também foi pensado para que se pudesse manifestar no modo como o ritmo é sugerido através da própria escrita. Entre o golo e a reação do treinador adversário, a fragmentação em cortes curtos subentende uma montagem acelerada, enquanto a passagem do período em que os três amigos (André, Morgado e Joaquim) estão no bar, mesmo antes de

ter lugar a agressão, é resolvida por uma sucessão de imagens que condensam algumas horas num único intervalo visual. A escrita, ao indicar essas elipses, transforma-se num guia para a montagem, sem aprisionar quaisquer tipo de escolhas de, eventual, realização.

A escrita dos diálogos, por sua vez, foi pensada como um espaço privilegiado para revelar a interioridade e a identidade dos personagens e a consequente tensão das suas relações. Seguindo a proposta de Julian Hoxter, que defende que “In movies, good dialogue doesn’t waste time or page space. It serves your drama by getting to the point and moving on.” (Hoxter, 2008, p. 257), cada interação verbal foi construída de modo a que os conflitos, as fragilidades e as aspirações dos personagens pudessem emergir naturalmente, tentando evitar ao máximo o texto expositivo. A linguagem coloquial, marcada por expressões próprias do contexto popular e futebolístico português, permitiu que se conferisse um certo nível de autenticidade aos personagens, reforçando o reconhecimento e a possível identificação do espectador com os termos.

A escrita das cenas de jogo exigiu um cuidado especial, dado que estas não podiam ser tratadas como simples sequências desportivas, sendo que a sua inclusão se justifica pela importância do seu simbolismo e da sua capacidade de desenvolver e de proporcionar momentos dramáticos centrais à própria narrativa. Rick Altman (1999) recorda que os géneros existem para que se possa ter uma ideia e uma base mais claras para a produção artística, e também para que se possa utilizar uma espécie de “linguagem” já reconhecida pela audiência, que servirá como explicação e justificação daquilo que estarão a ver (Altman, 1999, p. 180). Seguindo esse princípio, tentou-se, neste projeto, equilibrar a previsibilidade da estrutura competitiva do futebol com a introdução de elementos narrativos capazes de surpreender o espectador. As cenas foram concebidas para refletir, e corroborar, o estado psicológico de Joaquim, com os seus erros, hesitações ou momentos de triunfo a serem repetidos, de certa forma, pelas reações daqueles que não estão presentes em campo. Assim sendo, cada lance ou celebração ultrapassa a dimensão do jogo, contribuindo para uma expressão indireta da evolução do protagonista.

Em contrapartida, as cenas mais intimistas – fossem elas domésticas ou interpessoais – foram escritas de forma a criar um contraponto à intensidade vivida dentro de campo.

Most character revelations occur in subplot scenes, but “A” story scenes can also reveal character by showing how someone makes decisions, what kind of actions a

character chooses, and how he or she operates under pressure. (Seger, 2010, p. 118-119)

No caso de Joaquim, os diálogos com Márcia, Ilídio ou Floriano foram pensados e escritos como núcleos de pressão emocional, onde o silêncio, a evasão ou a agressividade dos envolvidos expõem fragilidades (maioritariamente em Joaquim) que o campo, por si só, não mostraria. Ao escrever estas cenas e estes diálogos, pretendeu-se valorizar a tensão latente e o subtexto, permitindo assim que a evolução dramática não dependesse apenas da progressão linear dos acontecimentos, mas da densidade e das consequências psicológicas das interações entre os próprios personagens.

A incorporação da oralidade popular e do léxico futebolístico na escrita dos diálogos representou também uma estratégia de verosimilhança cultural. A linguagem utilizada pelos jogadores, treinadores e adeptos não se justifica como sendo meramente um recurso estilístico, mas sim como uma forma de inscrever o universo narrativo num contexto sociocultural específico – o do futebol amador português, neste caso. O principal objetivo desta decisão foi, como dito anteriormente, criar um padrão de reconhecimento verbal, aproximando-o do quotidiano dos públicos que melhor reconhecem tais códigos, criando assim uma, possível, sensação de pertença e de visibilidade. A utilização de regionalismos e hesitações é, no entanto, feita com moderação, surgindo apenas quando reforça a autenticidade social de um personagem ou contexto, como no Bar do Sol ou nas falas de Teresa. A intenção não é, de todo, caricatural, tendo como objetivo fornecer uma textura linguística que sirva de base à interpretação dos, possíveis, atores.

Procurou-se ainda que a escrita pudesse enfatizar a ambiguidade moral do protagonista, resistindo à tentação de construir e demonstrar Joaquim como um *herói clássico*. Voltando a fazer uso das palavras de Robert McKee, “true character is revealed in the choices a human being makes under pressure (...)” (McKee, 1997, p. 101), e Joaquim, longe de ser um exemplo de virtude, é caracterizado pela sua incapacidade de lidar com frustração e com responsabilidade. A agressão ao árbitro é estruturada na escrita como sendo o primeiro grande clímax da narrativa, sendo consequência de uma decisão errada sobre a qual o protagonista não tem qualquer controlo. A explosão final, ainda que impulsiva, é, também ela, consequência de um sentimento de injustiça aliado ao incentivo por parte de outros dois personagens e ao consumo, desmedido, de substâncias alcóolicas. Estes fatores

existem para que a ação do protagonista não seja lida como impulso gratuito, mas sim como resultado inevitável de uma série de pressões sequenciais e feitas por, supostos, amigos.

Assim sendo, não se procura a catarse tradicional da vitória moral ou do triunfo absoluto, procurando-se, sim, expor as contradições de um sujeito falível: um sujeito como qualquer outro. Este posicionamento coloca *Posição Irregular* em diálogo com outras obras que rejeitam o arco tradicional de redenção, dando palco à exploração de zonas de cinismo, desencanto e/ou falhanço.

É importante destacar o modo como a escrita foi idealizada e, posteriormente, concebida com a preocupação da articulação entre o realismo e a metáfora. Neste guião, o futebol amador é mostrado de forma quase documental, tendo sempre em conta a dimensão ficcional associada à criação do mesmo, elevando, simultaneamente, a metáfora da condição existencial de Joaquim: a luta constante por reconhecimento num jogo cujas regras não estão sob o seu controlo. Metáfora esta que funciona dentro e fora de campo, no contexto do guião em questão.

No caso da economia textual, pode entender-se que esta assume particular importância no contexto dos diálogos, que devem ser e, neste caso, foram construídos de modo a evitar repetições e redundâncias. A discussão entre Joaquim e Márcia acerca da transferência para o Algarve ilustra este mesmo princípio: a tensão dramática advém mais da escolha de poucas réplicas e de gestos físicos — toda a interação de ambos com os utensílios, com os eletrodomésticos e com a comida — do que da multiplicação de falas semelhantes. O diálogo, neste sentido, é tratado como superfície de um subtexto mais denso, e não como uma explicação redundante das motivações internas.

A escrita do guião, neste contexto, funciona, de certa forma, como um manual de intenções: um texto que tem como objetivo fornecer aos atores motivações claras e aos técnicos imagens precisas, sem retirar ao realizador a liberdade de interpretação. Gestos, objetos e climas sonoros são descritos de forma a criar uma certa coerência estilística, mas sempre com alguma contenção, deixando espaço para que a realização possa respirar e tomar o seu próprio rumo. Todo este pensamento é antecipado e, acima de tudo, hipotético, porém tem de existir, pois o contexto audiovisual da escrita de guião não permite que este seja escrito meramente como um objeto textual. Cada cena é construída com o intuito de fazer avançar a história ou revelar carácter, cada fala tem o propósito de introduzir uma nova

camada de informação, sem que esta seja, abertamente, expositiva, e cada objeto é mobilizado e introduzido de forma a condensar um conflito. A escrita dramatúrgica, assim entendida, não se trata de um mero registo preparatório, sendo uma parte integrante da própria investigação criativa, servindo de interface de ligação entre a reflexão académica e a, consequente, prática cinematográfica.

2.4 Revisão e Reescrita

2.4.1 Revisão

O processo de revisão do guião constitui uma etapa fulcral e determinante, pois é neste momento que se testam as escolhas dramáticas sob novas luzes: a da coerência interna, a da economia narrativa e a da eficácia cinematográfica. A revisão não é apenas uma leitura técnica, pois existe uma necessidade de efetuar uma análise crítica das opções de estrutura, de caracterização e de ritmo até agora tomadas.

A revisão de *Posição Irregular* orientou-se pelo princípio de rigor dramatúrgico, defendido por Robert McKee, sendo que o autor ressalta a importância de uma análise implacável do texto. Segundo McKee, a escrita para cinema exige um processo contínuo de depuração: “(...) film writers cut and cut again, ruthless in their desire to express the absolute maximum in the fewest possible words.” (McKee, 1997, p. 5).

Aplicando este princípio, a revisão do guião focou-se em perceber que momentos eram repetitivos ou que não contribuíam diretamente para o avanço da história ou para a revelação do carácter do personagem. Este método permitiu que a progressão dramática se tornasse mais incisiva e coesa, garantindo que cada cena tem um propósito funcional. Ao adotar uma abordagem que dá prioridade à economia e à eficácia narrativa, pretendeu-se que o texto final pudesse ganhar uma solidez adicional, tornando-o assim mais apto a ser transposto para o ecrã, assegurando, igualmente, que a audiência se mantém envolvida no conflito e na jornada do personagem.

A primeira etapa de revisão correspondeu a uma leitura global, contínua, sem pausas para alterações ou edições, para que se criasse uma melhor percepção do ritmo, da tonalidade e da coerência geral do guião. Este exercício permitiu o registo de impressões imediatas sobre passagens repetitivas ou diálogos que existem pelo simples facto de existirem, não acrescentando nova informação necessária à narrativa. Foi através desta leitura inicial que se

identificaram, por exemplo, algumas sequências domésticas, que se consideraram, em certa medida, prolongadas e certas passagens iniciais no Bar do Sol, que poderiam beneficiar de uma certa condensação. Essas sequências, (nomeadamente aquelas passadas no bar), ainda que relevantes para que se estabelecesse o ambiente comunitário em torno do clube, perdiam força ao repetir informações já passadas anteriormente. Esta leitura global revelou também como algumas transições funcionavam com bastante eficácia, como é o caso da passagem entre a primeira cena de jogo, relativa ao jogo de estreia, para o balneário, onde a energia da celebração se mantém, naturalmente, entre os dois cenários.

A revisão incidiu também nos arcos dos personagens. Para cada figura principal, delinear-se os seus estados inicial e final, bem como os momentos de viragem nas suas relações e interações. Esse método ajudou a perceber se cada aparição servia o desenvolvimento do arco do personagem e, conseqüentemente, da narrativa, ou se, por vezes, apenas adicionava cenas menos importantes ao total da narrativa. No caso de Márcia, por exemplo, confirmou-se que a sua trajetória evolui de apoio a afastamento, como previsto e inicialmente idealizado, mas a leitura crítica demonstrou a necessidade de tornar mais visível o eventual rompimento da relação ao longo da segunda metade do filme.

A cena da discussão sobre a ida para o Algarve já mostrava a incompatibilidade de perspectivas, mas a revisão ressaltou a importância de acrescentar pequenos gestos de desgaste em momentos posteriores, e até anteriores (na primeira interação escrita entre ambos) como silêncios prolongados ou respostas monossilábicas, que antecipassem o seu afastamento definitivo. Também Ilídio revelou potencial para ser expandido: o encontro com o presidente do Lamegalense, escrito como um fracasso pragmático, ganha maior dimensão dramática se for revisto como momento de humilhação pessoal, onde se confirma a sua perda de confiança no sobrinho. À data da revisão, todo este momento em que Joaquim revela que traiu a confiança do tio acontece fora do restaurante onde estão, levando a que o presidente do Lamegalense seja apenas um fim para um meio, ao invés de ser um agente ativo nesta discussão, aumentando assim o embaraço dos personagens envolvidos.

A revisão mais significativa incidiu sobre o ritmo narrativo. Ao voltar a analisar o guião, cena a cena, verificou-se que as discussões domésticas entre Joaquim e Márcia se prolongavam excessivamente, quebrando, por vezes, a cadência. Em contrapartida, certas transições, como a passagem da suspensão ao trabalho na construção civil, demonstraram grande eficácia devido à sua condensação imagética e rítmica. Por isso, as cenas domésticas

exigiram uma maior contenção, com cortes mais focados em manter apenas a tensão essencial, reservando a informação adicional estritamente necessária à progressão narrativa, ou à construção da personagem.

Nesse aspecto, o trabalho de revisão incidiu igualmente nos diálogos, avaliando até que ponto as falas emergiam do caráter e não apenas da necessidade de exposição de informação. Apesar de ter sido um dos princípios da escrita desde o início (evitar a exposição gratuita) notaram-se algumas instâncias onde esse mesmo princípio não era, totalmente, respeitado.

Dialogue must reveal character. Every speech should be the product of the speaker's three dimensions, telling us what he is, hinting at what he will be. (Egri, 2007, p. 266).

Nesse aspeto, a revisão incidiu igualmente nos diálogos, verificando se as falas emergiam do caráter, e não de uma exposição gratuita de informação – um princípio de escrita que se revelou inconsistente em algumas instâncias. As palavras de Egri guiaram a reavaliação de trocas de diálogos demasiado explicativas. Estas foram repensadas como gestos ou objetos capazes de cumprir a mesma função narrativa. A entrega do envelope de Marko a Joaquim ilustra esta mudança: a força da cena reside nos gestos (hesitar, assinar, guardar), tratando a importância do ato com o mistério que lhe é inerente. Outro exemplo é a cena da Márcia, onde um gesto de recusa — como afastar uma mala ou interromper uma refeição — transmite a objeção à ida para o Algarve de forma mais potente do que várias falas. Com esta revisão, o objetivo passou por atingir uma maior naturalidade oral e acrescentar densidade dramática.

A dimensão simbólica das imagens foi igualmente revista, de forma a garantir que os motivos visuais e sonoros reaparecem com função dramática e não como mera decoração ou indicação para gravação. Espaços como o estádio, o bar ou a obra funcionam como símbolos e precisam de ser revisitados e utilizados em momentos-chave, de modo a que se possa construir uma memória narrativa no espectador. O estádio vazio no final, por exemplo, ganha maior destaque e carga dramática precisamente por contrastar com as cenas iniciais em que o público participa ativamente da ação sempre que esta se passa num estádio. A revisão mostrou também que o bar, enquanto espaço de convívio, devia ser usado como uma espécie

de medidor da popularidade de Joaquim: cheio e barulhento após cada golo e cada boa prestação sua; silencioso, vazio e mórbido depois da suspensão.

Outro momento da revisão passou pela leitura em voz alta. Algo que pode parecer básico, revelou como certas falas perdiam alguma naturalidade quando retiradas da página e transpostas para a oralidade. Existiu um grande trabalho e cuidado prestados aos diálogos para que estes fossem o mais naturais possível, porém nada é infalível e quando se tem uma narrativa para estruturar e, acima de tudo, uma história para contar, é impossível que não nasçam algumas redundâncias. Esta prática ajudou, portanto, a identificar linhas que soavam redundantes ou excessivamente expositivas, dando-se agora destaque à importância de pausas e silêncios como alternativas mais eficazes. O mesmo exercício contribuiu para validar a autenticidade de alguns regionalismos e hesitações linguísticas, assegurando que acrescentavam textura social sem comprometer a clareza do texto. Ao ouvir os diálogos ditos em voz alta, ficou claro que expressões como "És um merdas, pá!" funcionavam bem pela sua crueza e ordinariedade, mas outras linhas mais longas começavam a soar artificiais quando lidas no mesmo registo popular. Existiu, claro, uma contextualização, pois nem todos os personagens partilham as mesmas origens e os mesmos regionalismos, e só assim pôde ser feita tal avaliação. Assim, a revisão permitiu ajustar o equilíbrio entre oralidade verosímil e legibilidade cinematográfica.

Finalmente, a revisão confrontou a relação entre realismo e estilização. O guião aposta numa estética de autenticidade, ancorada, maioritariamente, na observação social. No entanto, recorre-se também a momentos de intensificação sensorial, sobretudo nas cenas de jogo, em que a escrita idealizada do som e da montagem ganham o seu protagonismo. Conseguiu-se confirmar que a estilização só atinge pleno efeito quando está em sintonia com a psicologia dos personagens, obrigando a uma atenção, constantemente, redobrada para evitar desvios desnecessários. A sequência do penálti falhado ilustra bem esta necessidade de tensão: o silêncio momentâneo antes do remate, o som amplificado da respiração e a explosão sonora subsequente... não existem. Porém notou-se uma falta de dramatismo em certos momentos como este, momentos que servem para dramatizar o lance, claro, mas também para expressar a interioridade do personagem que está a viver aquele momento e que se sente (ou não) pressionado. Ficou, portanto, demonstrado que estes momentos devem ser mantidos e adicionados, com moderação, de modo a que se possa reforçar a experiência subjetiva sem que se quebre a coerência estética do conjunto.

A revisão, entendida como leitura crítica e sistemática, não se encerra em si mesma. O seu valor está em forjar o caminho para a reescrita, transformando estas observações em intervenções concretas. Cada uma das etapas de revisão prepara um terreno para que floresçam novas decisões criativas. A leitura global, que levou à identificação de cenas redundantes, gera, imediatamente, notas para condensação, fusão ou até corte de sequências, assegurando que as alterações não partem de intuições vagas, mas de avaliações pertinentes. O mapa de causalidade, por sua vez, fornece indicações diretas sobre que elos de ligação devem ser reforçados com ações adicionais ou cortes prematuros, permitindo uma reescrita que fortaleça a inevitabilidade do percurso narrativo.

No caso dos arcos de personagem, a revisão não se limitou à detecção de fragilidades, procurando uma forma, eficaz, de as colmatar. O arco de Márcia, por exemplo, ao revelar zonas de indefinição na segunda metade da narrativa, abre a possibilidade de inserir pequenas cenas ou até de ajustar diálogos existentes para tornar mais clara a sua ruptura relacional. Do mesmo modo, o potencial identificado em Ilídio pode conduzir à expansão de certas falas ou à criação de momentos breves de silêncio, de reações, que reforcem o seu papel e o seu carácter, para que possa então funcionar como um indivíduo e não apenas como um auxiliar de desenvolvimento narrativo. O que a revisão fornece, neste caso, é uma cartografia das ausências e dos excessos, que se converterá em plano de intervenção, na seguinte fase.

A análise dos diálogos gera uma lista quase imediata de intervenções: falas que devem ser encurtadas, trocadas por gestos ou reduzidas a silêncios, acompanhados por pequenas ações. A cena do envelope de Marko, já mencionada, é exemplar neste processo, pois demonstra como a revisão se traduz numa intervenção precisa de reescrita — eliminar explicações verbais e deixar que a ação conduza a cena. Este mesmo critério pode ser aplicado noutras passagens, nomeadamente nas interações entre Joaquim e André, onde a tensão pode (e deve) ser intensificada.

Assim sendo, funcionou como um instrumento de geração de indicações práticas, abrindo as portas e facilitando o, eventual, processo de reescrita. Cada problema identificado traduz-se num gesto de escrita a ser executado na fase seguinte, garantindo que a transformação do guião se apoia em critérios claros e sustentados, e não em intuições dispersas, idealizadas ao gosto do leitor.

2.4.2 Reescrita

O processo de reescrita assumiu-se como etapa essencial, e tratou-se da consequência de uma revisão que procurou clarificar intenções, reforçar a densidade dramática e alinhar a narrativa com a visão inicial prevista para a mesma. A versão inicial continha já um esqueleto sólido: a queda de um jogador de futebol, que atua nas divisões inferiores, que, entre fragilidades pessoais e pressões externas, se vê enredado num percurso de incerteza e de decadência. A leitura atenta da primeira versão do guião revelou alguns excessos expositivos, diálogos redundantes e momentos em que a progressão da ação surgia como descrição quase informativa. A reescrita surgiu, assim, como tentativa de transformar esse esqueleto, já existente, numa estrutura orgânica, mais objetiva e mais concisa.

Uma das alterações mais significativas ocorreu na forma como foi escrita a primeira aproximação entre Joaquim e Marko. Na versão original, a cena centrava-se na entrega de um envelope com seis mil euros, em dinheiro vivo, e a contribuição de tal dinheiro para a assinatura, por parte de Joaquim, de um pré-acordo, que o vinculava, automaticamente, ao clube Sêrvio. A cena funcionava, e até foi, anteriormente, mencionada como sendo um bom exemplo de uma cena que expõe a situação de forma não verbal. No entanto, embora clara na sua exposição, a escolha continha riscos evidentes de caricatura, transformando a cena num momento pouco característico do personagem. Até então Joaquim não tinha sido representado como sendo, propriamente, ignorante. Ao longo de toda a narrativa, o protagonista é impulsivo, porém neste momento a sua impulsão parecia desmedida e servia apenas como um certo mecanismo que fazia avançar a narrativa. Na reescrita, optou-se então por retirar ênfase a esse gesto, substituindo a ostentação material por um encontro mais discreto, onde a promessa, a troca de contactos e a sugestão de possibilidades desempenham um maior papel de tentação. Esta alteração deslocou o peso da cena para o plano da ambiguidade, mantendo espaço para que o espectador pudesse projetar as suas próprias dúvidas e inquietações relativamente à, possível, decisão do protagonista. O dilema deixou, assim, de ser uma evidência exterior e passou a ser uma luta interior, fortalecendo-se a densidade psicológica do conflito.

As alterações recaíram, também, sobre a verosimilhança. A versão original explicitava valores contratuais que, embora dramaticamente eficazes, corriam o risco de soar desproporcionais face ao universo em questão. A reescrita ajustou esses números, tornando-os mais plausíveis. A decisão de alterar os montantes teve uma dupla função:

proteger o guião de uma leitura de exagero, que poderia comprometer alguma da sua credibilidade; recentrar o peso da decisão de Joaquim na necessidade concreta de encontrar uma saída para a precariedade da sua vida, e não na atratividade desmesurada da oferta. Passou-se então de um ordenado de dois mil quinhentos e sessenta euros e de um prémio de assinatura de seis mil euros para um ordenado de mil cento e sessenta euros e um prémio de assinatura de “apenas” dois mil e quinhentos euros. De certa forma, este equilíbrio reforçou a coerência do tema central, ancorado precisamente na fragilidade das condições materiais e nas promessas, adiadas, de ascensão.

Esta reescrita privilegiou também, de modo geral, uma depuração do diálogo e das descrições, feitas nas linhas de ação. A versão inicial recorria, em alguns momentos, a falas demasiado expositivas, que alongavam as cenas e que comprometiam o ritmo interno da narrativa. A nova versão procurou simplificar essas trocas, aproximando ainda mais o discurso da oralidade real. Este trabalho de economia textual não diminuiu a densidade dramática, pois foi retirado e/ou reescrito apenas aquilo que não se considerou relevante e necessário à narrativa no momento da releitura. Da mesma forma, as descrições foram refinadas, tornando-se mais concretas e objetivas, e menos literárias.

Os personagens secundários foram igualmente alvo de afinação. Ilídio, o tio, deixou de ser apenas um agente de ocasião, maioritariamente na segunda metade da narrativa. Aparecendo, quase exclusivamente, como salva-vidas, era necessário que se incluísse mais do seu lado humano e não apenas do seu lado como impulsionador da paixão do protagonista. Na primeira versão do guião, alguns personagens perdiam densidade individual após a suspensão, passando a ter um papel maioritariamente contraditório, servindo apenas como obstáculos, de certa forma, a Joaquim, e Ilídio era um desses personagens.

Outro personagem que sofria desse mal era Márcia que, apesar de ser o personagem mais desenvolvido da narrativa (excluindo o protagonista), servia maioritariamente para contrariar Joaquim. Era uma mera antítese existencial, o que fazia com que o término da relação se tornasse algo inevitável. Após a reescrita, a escrita de Márcia foi abordada com outra perspectiva, procurando manter alguma ambiguidade relativamente à relação amorosa dos dois personagens. Esta humanização, geral, partiu de uma decisão narrativa, relativa ao final da mesma, para que se pudesse gerar uma maior empatia para com estes personagens, tornando a decisão final do protagonista mais difícil de engolir, na ótica do leitor/espectador.

O final da narrativa também beneficiou de alterações significativas. Tudo o que envolvia a deslocação para a Sérvia, que na versão inicial aparecia já muito no final e consequência repentina de uma série de sucessivas más decisões, foi aprofundado na reescrita de modo a que não fosse pura e simplesmente um ato de rebeldia, e sim a única opção viável, na ótica do protagonista, tendo em conta o contexto narrativo. Através da montagem visual — aeroporto, avião, ruas de Belgrado —, pretendeu-se que existisse uma insistência, não excessivamente extensa, no choque cultural, acentuando a ideia de que Joaquim mantém a incapacidade de encontrar pertença, seja qual for o contexto.

Na versão original, Joaquim encontrava-se na Sérvia, sozinho, após ter discutido com todos aqueles que lhe eram importantes, estando assim, quase, exilado neste novo país. No processo de reescrita considerou-se que seria mais benéfico que Joaquim partisse para o novo país com mais alguma segurança psicológica: a discussão com o tio Ilídio é muito mais comedida e não tão efusiva. A última discussão com Márcia não se conclui no término da relação, deixando em aberto o que poderá ter acontecido ao casal. Marko mantém-se presente até ao final, servindo como bode expiatório para a raiva de Joaquim. Todas estas alterações contribuíram para que o final pudesse ter um peso maior, criando uma falsa sensação de correção na trajetória de Joaquim, que acaba por não se verificar ao chegar à Sérvia, pois a sua contratação não passa de um esquema maquiavélico de vingança.

Esquema esse que também recebeu nova atenção: Na primeira versão do guião o final poderia parecer demasiado cruel e, acima de tudo, fraco em termos de justificação. Possuía força dramática (com ênfase no drama) mas não era propriamente credível. Após a reescrita, este final continua, acima de tudo, dramático, porém com uma justificação adicional: adicionou-se uma cena inclusa na primeira cena de jogo, onde, mesmo após o gesto obscuro que Joaquim lhe faz, o treinador sérvio decide falar com o jovem jogador, tentando convencê-lo a juntar-se ao clube sérvio. Joaquim responde de forma insultuosa, e o treinador enerva-se, servindo este assunto adicional como pequena justificação extra para a obsessão vingativa do treinador.

Ainda nesta segunda metade da narrativa, foram reescritos alguns diálogos, maioritariamente devido ao facto de, inicialmente, terem sido observadas instâncias onde havia uma propensão para explicações e repetições. Na nova versão, optou-se por falas mais sucintas e incisivas. O resultado acabou por ser o de uma narrativa construída com base em

diálogos mais próximos de uma oralidade real, e menos literária, sendo, portanto, mais eficaz no registo realista que o projeto se propõe a retratar.

A ambiguidade da cena que, inicialmente, levava ao término da relação entre Joaquim e Márcia, a cena adicional com o treinador sérvio, no início da narrativa, o ajuste dos valores contratuais, a humanização de Ilídio e de Márcia, os diálogos adicionais de Marko, e a reformulação dos já existentes. Tudo isto são momentos que, isoladamente, não apresentam grandes problemas, no entanto, durante a leitura, e em conjunto, é possível perceber que a reescrita dos mesmos contribuiu para uma consolidação da estrutura e para uma melhor eficácia dramática.

O objetivo da reescrita nunca passou, logicamente, por apagar a versão original, sendo o propósito da mesma reforçar o que se considerava satisfatório e cortar todos e quaisquer excessos presentes que não contribuíssem, ativamente, para a narrativa. Este processo revelou, acima de tudo, a importância de compreender o guião como sendo um objeto de estudo que se encontra em constante metamorfose. A nova versão não substituiu a original de forma radical, limitando-se a corrigir fragilidades e a realçar intenções. O resultado foi a melhoria de uma narrativa já existente, que manteve o seu eixo dramático, mas ganhou em clareza, verosimilhança e objetividade.

CAPÍTULO III: REFLEXÃO CRÍTICA SOBRE O PROCESSO

Refletir sobre a primeira parte de *Posição Irregular* implica olhar para um território narrativo construído de modo a que cada gesto e cada silêncio tivessem o mesmo peso que um golo ou uma derrota. O objetivo da primeira metade da obra passou por evitar uma preparação maioritariamente expositiva que guiaria a narrativa até ao seu clímax. Procurou-se, portanto, construir um retrato autónomo do universo em questão, estando este repleto de pressões quotidianas que vão criando uma armadilha em torno do protagonista. O interesse crítico reside, precisamente, na forma como escolhas, aparentemente, pequenas, como a repetição de espaços, a cadência arrastada de certos diálogos e a insistência em mostrar o quotidiano em vez de o resumir se transformam em decisões estruturais que determinam o impacto da narrativa. A avaliação da pertinência de tais escolhas foi feita durante a revisão que antecedeu a reescrita. Porém, importa perceber se estas funcionam em termos de ritmo e de exposição, percebendo-se de que modo servem o seu propósito criam uma experiência que coloca o espectador dentro da mesma espiral de desgaste em que Joaquim se encontra, tornando o inevitável ainda mais difícil de ignorar.

A primeira metade de *Posição Irregular* foi construída com a intenção deliberada de mergulhar o espectador na realidade quotidiana de Joaquim, antes de qualquer queda definitiva, visando criar alguma incerteza relativamente à direção da história. Essa opção de criar uma progressão lenta, que se apoiava na repetição, na circularidade de espaços e na acumulação de pequenas tensões, causou um ritmo geral moroso e, apesar de, inicialmente, se ter considerado que esse tempo seria essencial para que se pudesse sentir alguma imersão neste mundo que agora era apresentado, a realização final foi de que existia uma clara disparidade relativamente ao ritmo das duas metades do guião, sendo que a segunda metade não tinha o tempo devido para respirar, sendo, notavelmente, mais apressada. A narrativa não procurava, e nunca se pretendeu que procurasse, o imediatismo da intriga, mas sim a construção de um ambiente aparentemente banal, onde cada detalhe poderia simbolizar o início iminente de uma tragédia. O risco era claro: perder parte da atenção de quem lê ou assiste, e inicialmente era uma aposta que tinha como base o desconforto criado por conta desse arrastar, colocando o espectador no mesmo estado de exaustão psicológica que viria a afetar Joaquim. No entanto, após deliberação, concluiu-se que tal não era propriamente benéfico para a estrutura narrativa, pelo menos não nos moldes em que se encontrava.

Uma das grandes dificuldades sentidas na escrita inicial, e que motivou a subsequente reescrita, centrou-se precisamente em como equilibrar a necessidade de um ritmo moroso –

que, como mencionado, era essencial para criar a espiral de desgaste – com o risco de estagnação narrativa. O principal desafio residiu em humanizar a precariedade do futebol sem ceder a estereótipos melodramáticos. A pesquisa e o conhecimento prévio do meio foram fundamentais para as decisões no guião: a inclusão de detalhes como a conversa no balneário sobre o colega André, que tinha sido apanhado com álcool no sangue, logo de manhã, ou o diálogo de Rachão e de Morgado sobre o trabalho como segurança noturno, serviram para cimentar o universo em pequenos momentos de realismo, afastando o guião de uma *glamourização* do desporto.

Esta escolha foi, por sua vez, o motor para o tratamento da esfera íntima do protagonista, particularmente na relação com Márcia. A investigação sobre a vida quotidiana de jogadores em divisões precárias confirmou que a tensão reside tanto no campo como na instabilidade doméstica e na pressão financeira. Foi por isso que a reescrita do guião evitou intencionalmente os grandes conflitos verbais em casa, optando por uma acumulação de micro-tensões, negações e silêncios. A decisão de Márcia em recusar seguir Joaquim ou os momentos de silêncio e distância entre o casal foram construídos para refletir uma realidade onde o drama é exaustivo e silencioso, e não histriónico. Este registo, que usa a ausência de palavras como elemento dramático, manteve a coerência com a abordagem da primeira metade de que a tragédia se constrói gradualmente, nascendo do banal.

A escolha de abrir o guião no estádio, e de manter a ação em todo o recinto do mesmo — passando pelo bar, pelo balneário e pelo campo — foi tomada porque é neste momento que se encena a fachada que é a vida de Joaquim. É verdade que toda a narrativa se desenvolve em torno do futebol e da sua precariedade, porém apenas na primeira metade do guião é que existe um foco nas cenas de jogo efetivo, sendo esta dinâmica abandonada, propositadamente, na segunda metade do guião. Assim sendo, é no balneário que surge uma das facetas de Joaquim: A primeira impressão que se tem de Joaquim é a de que estamos perante um jovem confiante, porém tímido, sendo que ouve mais do que fala. Esta escolha teve como base uma organização hierárquica dentro da equipa: Todos se calam, ouvem e respeitam o treinador, Floriano. A partir daí, a hierarquia é decidida consoante a posição de cada um dentro do clube. Sendo Rachão o capitão de equipa e um dos membros mais velhos da mesma, possui uma autoridade e um à vontade diferente dos seus colegas. Joaquim é diferente, neste aspecto, de muitos dos seus colegas, pois ainda não tem provas dadas dentro

do campo. À medida que isso se vai alterando, Joaquim vai ganhando mais confiança e vai-se demonstrando cada vez mais extrovertido, interagindo mais com os seus colegas de equipa.

Narrativamente, e de modo a sublinhar esta atitude, é apresentado o bar, local que funciona como intermediário para a comunidade que tanto valida como condena o protagonista. Neste espaço, Joaquim sente-se mais liberto e, conseqüentemente, já demonstra alguns picos de uma arrogância ainda contida. É aqui que é mostrado o lado mais brincalhão de Joaquim, lado esse que é reservado a personagens e situações específicas, não sendo muito comum ao longo da narrativa, esmorecendo especialmente na segunda metade da mesma.

O campo, por sua vez, demonstra o pico do potencial de Joaquim. Independentemente das capacidades futebolísticas do protagonista, é nestes momentos que se torna possível a observação da sua determinação, do seu esforço e da sua, conseqüente, felicidade. O objetivo das cenas de jogo era demonstrar o quão importante aquele ambiente era para Joaquim, para que, quando este lhe fosse retirado mais tarde, o espectador pudesse empatizar, minimamente, com o protagonista. Ao demonstrar aquilo que poderia ser a sua vida e quem poderia ser esta personagem, caso a vida lhe corresse da melhor maneira, cria-se uma idealização que nunca será alcançada.

O jogo, e sobretudo o golo de Joaquim, desempenha aqui um papel fulcral. A escolha de representar o momento da provocação imediatamente após o golo não se deveu apenas a uma vontade de dramatizar, gratuitamente, a situação, tendo um objetivo estrutural: condensar, num gesto, a verdadeira identidade do protagonista. Esse instante é simultaneamente triunfo e condenação, porque o bom momento que Joaquim aparenta sentir acaba por marcar o início da sua queda. É curto e, de certa forma, inequívoco, não sendo o momento para prolongamentos ou explicações. Serve para mostrar como a necessidade de ser visto se transforma num ato que o condena, futuramente. O gesto de Joaquim é um grito de vitória momentânea, mas revelar-se-á a semente da sua ruína.

Outro eixo fundamental desta primeira metade é a relação com Márcia. Em casa, instala-se a intimidade, onde as fragilidades, ocultas ao mundo exterior, são expostas. A opção de reconstruir esta relação com falas mais curtas e gestos mais contidos teve como objetivo reforçar o realismo e evitar dramatizações excessivas. Ela (Márcia) representa o espaço íntimo, mas também o limite das esperanças de Joaquim. Ao recusar acompanhá-lo num projeto de mudança, Márcia não só expõe as tensões do casal, como também ilustra a

falta de noção e de responsabilidade que atravessa toda a vida dele, e que, conseqüentemente, a condiciona, por meio da sua tomada de decisões. Esta escolha narrativa assenta numa ideia clara: mostrar a fragilidade não pela confissão verbal, mas pela acumulação de ausências, recusas e silêncios. As palavras são extremamente importantes e Márcia, por querer o melhor para o companheiro, utiliza as suas palavras de forma extremamente objetiva, evitando sempre qualquer tipo de redundância. No entanto, a maneira como, por vezes, são evitadas as palavras, também demonstra muito de ambas as partes integrantes desta relação. As decisões de transformar algumas peças de diálogo em gestos (como passar a arrumar a mesa em silêncio) ou de encurtar algumas conversas, tornando possível essa transmissão livre de redundâncias, revelaram-se benéficas, alcançando por vezes mais carga dramática do que qualquer diálogo expositivo poderia alcançar. A teoria de Egri, de que “Whatever a character does, or does not do, whatever he says or does not say, reveals him.” (Egri, 2007, p. 238) foi levada a sério nesta construção.

A escrita do papel do mentor foi um momento de extrema importância, isto porque se pretendia que não existisse, propriamente, um mentor. Ilídio, o tio bem-sucedido que, apesar de bem-intencionado, alimenta a ilusão do sonho de Joaquim ao agendar encontros com diretores desportivos, falando-lhe regularmente de oportunidades de mudança para outros clubes, torna-se, involuntariamente, uma má influência para o sobrinho, sendo um constante influenciador da teimosia de Joaquim perante uma mudança de vida. Floriano, por sua vez, embora ríspido, revela uma dimensão paternalista e mais pragmática, lembrando Joaquim da importância do “juízo”, a certa altura aconselhando-o a arranjar um trabalho. O protagonista teima em ignorar estas chamadas de atenção, preferindo entregar-se às ilusões apoiadas pelo tio. Esta oposição estrutural entre o pragmatismo de Floriano e o otimismo ilusório de Ilídio garante que Joaquim é ativamente confrontado com a realidade e a sensatez, mas escolhe sistematicamente o caminho da negação.

Em termos de personagens e das suas ações, o trabalho incidiu em reforçar a autossabotagem de Joaquim. O seu arco não é passivo: ele é o seu próprio antagonista. Joaquim revela ser incapaz de controlar a sua frustração. Devido à sua raiva, insulta o treinador sérvio com um gesto obscuro; no treino efetua uma entrada dura sobre André, pois deixa-se levar pelas picardias do amigo.

Esta articulação entre espaços foi uma estratégia de escrita e de estruturação para a vida do protagonista, mostrando desde cedo que ele não pode refugiar-se em qualquer lugar.

Procurou inverter-se os papéis dos locais, ou seja: Os locais idealizados como porto seguro, como casa, por exemplo, funcionam nesta narrativa como o espaço onde cresce a tensão. O campo, e os momentos de jogo, por sua vez, estabelecem o local onde Joaquim se demonstra realmente feliz. Como dito anteriormente, é nestes momentos que é possível ver todo o potencial que Joaquim possui mas que nunca será capaz de alcançar. É nesse sentido que esta primeira metade do guião constrói uma espécie de cerco à volta de Joaquim. Cerco esse que não depende de um antagonista, propriamente dito, sendo que se deu prioridade à capacidade de Joaquim de se posicionar como o seu próprio antagonista. Esse cerco parte, portanto, de um ambiente que o condiciona continuamente, seja de que forma for.

Outro ponto fundamental na escrita centrou-se na construção do espaço geográfico e físico como um reflexo da condição do protagonista. Os espaços que o protagonista frequenta são intencionalmente claustrofóbicos e desgastados: o Bar do Sol, descrito como uma "construção baixa, de paredes amarelas manchadas de humidade", e o balneário "pequeno e estreito", sublinham esta sensação de estagnação e de aperto. Este microcosmos, habitado por figuras como Arménio ou o pragmático Floriano (o treinador), serve de âncora à dura realidade, sublinhando o fosso entre o sonho "grande" e a "posição irregular" em que se encontra o protagonista. A dificuldade que Joaquim tem de abandonar estes espaços, mesmo já noutra etapa da sua vida, reflete a sua incapacidade psicológica de abandonar o passado e as ilusões que o mesmo acarreta.

O estádio acabou também a funcionar como um indicador da oscilação entre a alegria e o desdém. É o maior palco de validação pública, mas também o lugar onde um erro é rapidamente condenado. Esta alternância de atmosferas mostra que a comunidade de adeptos é um personagem (quase) invisível, mas determinante, que, em certos momentos, pesa tanto quanto André, Ilídio ou Floriano.

Chegado o clímax da primeira metade — a agressão ao árbitro —, era fundamental que tal ação não parecesse gratuita. A revisão do guião deixou claro que esta cena só teria força se fosse percebida como inevitável, e não como acidente isolado. É claro que a agressão é precipitada por uma má decisão do árbitro sobre a qual Joaquim não exerce controlo. No entanto, o verdadeiro ponto de viragem e a responsabilidade total residem na sua escolha subsequente, e tardia, de retaliar e agredir o árbitro. É a sua reação, e não a decisão alheia, que sela o seu destino. Desse modo, tentou-se que a cena carregasse mais do que fúria: precisava de expressar impotência, incapacidade de controlo emocional e a ingenuidade de

Joaquim, que ao querer mostrar-se capaz de retaliar, perante os amigos, acaba por hipotecar a carreira. É nesse ponto que se considera que esta primeira metade cumpre o objetivo central, idealizado para a narrativa: Joaquim é o único e exclusivo culpado da sua própria queda.

Em retrospectiva, esta primeira metade não se trata, e não é lida, apenas como sendo uma preparação para a eventual queda de Joaquim. Trata-se, sim, de um retrato de uma vida, que se encontra em desvantagem, face ao objetivo pretendido. A agressão e a suspensão são pontos de viragem, claro, mas são consequências de uma vivência já ela tensa, devido a problemas relacionais, pressões psicológicas e incerteza. Foi esta consciência que orientou a escrita: construir uma primeira parte que fosse ao mesmo tempo exposição e prenúncio, de modo a que o clímax não surpreendesse pelo choque, mas pela inevitabilidade, sendo que tal exposição deveria ser feita organicamente.

Na segunda metade do guião dá-se uma clara alteração de cadência narrativa. Se a primeira parte se constrói lentamente, à volta de espaços que se tornam rapidamente familiares e com recurso a uma acumulação de pressões que envolvem o protagonista, a segunda define-se por uma aceleração que, de certo modo, acaba por contrastar com o ritmo anterior. Já não se pretende que o tempo se arraste: os acontecimentos sucedem-se com maior rapidez e Joaquim deixa de ser influenciado pelos acontecimentos à sua volta, passando a ser ele próprio a ditar o seu rumo, tornando-se, assim, o influenciador. Esta diferença estrutural gera, inevitavelmente, um descompasso entre as duas metades, que ficou assinalado durante o processo de revisão e que motivou parte da reescrita. Joaquim necessitava de ser a força que levaria a narrativa adiante, porém nunca o poderia ser sem uma introdução. É esse o principal papel da primeira metade do filme, sendo que na segunda metade, já sabendo quem é Joaquim e o que pode despoletar este personagem, era essencial que fosse ele o foco e, acima de tudo, as suas relações, fossem elas interpessoais, ou mesmo com os espaços que o rodeavam.

Em termos de ações e de guião, a segunda metade marca a transição de um protagonista influenciado para um influenciador. Na primeira metade, as ações de Joaquim (como a provocação, por exemplo) eram reações explosivas à pressão acumulada. Na segunda, o protagonista inicia a sua jornada de forma mais deliberada: o momento em que decide forçar o regresso ao futebol, sem ponderar as consequências de tal ação, e o seu envolvimento com Marko, demonstram uma nova autonomia. Esta mudança estrutural parte de uma decisão que pretende justificar o ritmo acelerado: a passividade não se sustentaria

numa obra de duas metades; era preciso que o protagonista “pegasse nas rédeas” da sua própria vida.

Os próprios espaços, no qual se insere a ação, também mudam de função. O estádio, por exemplo, que antes simbolizava o potencial de Joaquim e que servia como palco das suas falhas, desaparece praticamente da ação, voltando a aparecer pontualmente como uma espécie de aventesma. E foi no encaixe da mudança narrativa que nasceu, conseqüentemente, esta mudança de cenários. A inclusão de dois restaurantes distintos, tem como propósito a criação de uma ilusão de ascensão, pois é, maioritariamente, nestes novos cenários que se mantém a temática do futebol, falando-se de um possível regresso do protagonista aos relvados. Se, na primeira parte, as ações se passavam em cafés e bares, na segunda, esses espaços passaram a ser antros de ausência, e até de uma familiaridade perdida, como é o caso do Bar do Sol que, ao regresso de Joaquim, já foi vendido. Também esta escolha simboliza a ilusão de ascensão mencionada, pois a narrativa e, por consequência, o personagem abandonam os estabelecimentos mais simples e banais, para os trocar por estabelecimentos mais cuidados.

A segunda metade altera, também, a predominância dos personagens secundários. Enquanto que no início André, Floriano e Morgado compunham o cerco imediato do protagonista, aqui perdem a sua centralidade, deixando que a narrativa se concentre quase exclusivamente no percurso solitário de Joaquim e dos, exclusivamente, mais próximos a ele. Essa redução acentua, por um lado, o isolamento do protagonista, que, depois da sua suspensão, perdeu o seu sonho (jogar futebol) e aqueles que estavam associados a tal prática, acentuando também, por outro lado, esta necessidade de ação efetiva do protagonista, que deixa de possuir as influências que, de facto seguia. Isto porque a jornada do protagonista não se priva de influências, e pode argumentar-se que as que se mantêm são, efetivamente, as melhores que o protagonista poderia ter: Ilídio e Márcia. Ambos os personagens ganham algum destaque na segunda metade do filme devido ao facto de, tal como Joaquim, já estarem apresentados neste ponto da narrativa.

André e Morgado, por exemplo, desaparecem da narrativa de modo a que se perceba que inclusa na precariedade do desporto está também incluída a precariedade das próprias relações que advêm do mesmo. No entanto, enquanto estão presentes, têm uma presença muito monocórdica: Como são apresentados é como são enquanto personagens. Não se dão grandes alterações porque a narrativa não o pede, e quando se pressupõe que quem pediria

tais mudanças seria o protagonista, os personagens já não se apresentam de todo, dando também a conhecer quem são.

No caso de Márcia e de Ilídio, existe uma maior preocupação relativamente a quem são estes personagens, como é que ambos lidam com o protagonista e em que é que a presença deles o influencia. Márcia foi escrita de modo a que existisse sempre um elo de ligação com o quotidiano, com o mundano. Tem os pés bem assentes na terra e é, até, pessimista, fazendo força para que Joaquim aceite que o futebol não se traduz num futuro viável. Ilídio, apesar de semelhante a Márcia no aspecto da noção da realidade, demonstra-se mais positivo e procura sempre formas de ajudar o sobrinho, mesmo quando tudo parece estar contra o protagonista (ou quando o protagonista colabora para que tudo esteja contra ele).

Marko, por sua vez, só se dá a conhecer, realmente, nesta segunda metade do guião. A sua introdução visual dá-se no jogo em que Joaquim é expulso, porém só no regresso ao Bar Egípcio, já depois da suspensão de Joaquim, é que o personagem realmente se dá a conhecer. Antes da reescrita, Marko era só um personagem que tinha como função ser uma espécie de assistente daquele que pode ser considerado o antagonista, efetivo, da narrativa. Após a reescrita, Marko passa a ter uma nova dimensão, uma personalidade, apresentando, também ele, alguma confusão, no final, quando Joaquim o acusa de o ter enganado. Marko acaba por não ser um personagem muito prevalente na narrativa, porém tem um papel importantíssimo pois acaba por dar ao protagonista a sua tão desejada oportunidade, ainda que os contornos da mesma sejam questionáveis.

A nível da escrita em si, de modo geral, é possível notar uma aposta mais clara na economia e no impacto. A narrativa passa a insistir em momentos mais curtos, mais objetivos, que se possam vir a tornar imagens mais focadas e com um ritmo mais acelerado, que possa remeter ao próprio desporto. Os diálogos tornam-se mais sucintos, também eles mais objetivos, pois deixam de ter um papel expositivo, sendo agora os maiores guias da narrativa e a maior força da mesma. Essa escolha intensifica a sensação de urgência da procura por uma solução, criando, conseqüentemente, a impressão de que a segunda metade tem menos tempo para respirar, de que há menos tempo para sedimentar cada acontecimento. Quando feita a revisão este foi, precisamente, um dos problemas identificados, pois existia um claro desequilíbrio entre a primeira metade, que era excessivamente morosa, enquanto que a segunda, pelo contrário, se demonstrava demasiado acelerada.

Assim sendo, conclui-se que a segunda metade do guião cumpre o requisito narrativo de confirmar o destino que se avizinhava desde o início. O contraste de ritmos, a mudança de espaços e a centralidade, quase exclusiva, do protagonista são escolhas que intensificam uma dimensão mais trágica da obra.

A principal aprendizagem resultante deste processo de pesquisa, escrita e revisão reside no tratamento dos diálogos. Inicialmente, notou-se alguma tendência para a utilização das falas com um objetivo maioritariamente expositivo, especialmente na primeira metade. No entanto, o realismo que se procurava exigiu uma inversão: os diálogos tiveram de passar a ser instrumentos de revelação do carácter dos personagens, e não só uma mera transmissão de informação. Vários dos autores consultados e mencionados ao longo do texto notam isso mesmo, e toda essa pesquisa foi extremamente útil para que se tornasse possível construir um guião com uma qualidade superior. Para futuras obras, esta abordagem será uma chamada de atenção: o diálogo deve sempre servir para aprofundar o conflito interno ou as relações, e a exposição do universo envolvente deve ser feita, sempre que possível, por meio de ações ou do próprio ambiente, e não pelas falas dos personagens.

A relação com o texto final é ambivalente: por um lado, o guião cumpre o seu propósito de ser um retrato empático, mas crítico, de uma “posição irregular” na vida, a demonstração de uma vivência em nada garantida pelo talento, e cuja imensidão de nuances associadas à mesma podem ditar o sucesso ou o insucesso de uma carreira; por outro, serviu como uma plataforma de aprendizagem. Para trabalhos futuros, fica a noção de que deve existir uma melhor articulação no âmbito da gestão do ritmo, nomeadamente no tempo dedicado à resolução e às consequências do clímax. A reescrita demonstrou que a segunda metade, ainda que intencionalmente mais acelerada, poderia ter mais espaço para respirar, permitindo que a tragédia se firmasse, evitando algum descompasso para com a primeira parte. É de notar também que, em futuras obras, poderá haver necessidade de limitar a liberdade ficcional. Algumas escolhas sobrevivem muito por conta do efeito dramático que possuem. A vingança do treinador sérvio é exemplo disso mesmo, porém funciona no contexto em questão. É uma peça de ficção, acima de tudo. Baseada em muita pesquisa e num conhecimento prévio do funcionamento de uma fração de tal universo, mas ficção, inevitavelmente. E daí nascem algumas liberdades, esporádicas, onde se pôde decidir onde e quando se jogaria com o limiar da descrença e do inverosímil.

CONCLUSÃO

A concretização deste projeto, que se baseia na arquitetura detalhada de um guião cinematográfico e na sua, conseqüente, análise teórica, culmina numa reflexão relativa ao produto final da escrita. O ato de selecionar um enquadramento temático, sendo neste caso o futebol, mais especificamente, aquele que é jogado nas divisões inferiores, é, em si mesmo, um posicionamento crítico perante a paisagem audiovisual dominante no contexto do filme sobre desporto, desafiando a hegemonia das narrativas de sucesso garantido, após a superação de um qualquer obstáculo.

O guião, ao focar-se na persistência silenciosa e na inevitabilidade do *não-alcance*, cumpre o desígnio de utilizar a estrutura formal do guionismo para potenciar a discussão sobre as contradições da ambição humana. Segundo Aristóteles, o fim da tragédia não é, propriamente, o infortúnio, sendo a purificação (*catarse*) gerada pelo reconhecimento da verdade. Entenda-se, portanto, que a presente obra não procura a *catarse* no clímax do triunfo, tentando encontrá-la na inevitabilidade das conseqüências morais, e pessoais, que a obstinação irrefletida acarreta.

Many films deal with characters at a time of crisis when they must make moral choices, confronting their values and choosing those they will live by. (Seger, 1990, p. 36).

Ao nível da construção da cena e do diálogo, tentou-se que as ambições, as decepções e as ambigüidades dos personagens não fossem explicitadas em diálogos expositivos. É claro que algumas das características são, inevitavelmente, expostas por meio de diálogos, mas o objetivo era que, uma maioria, fosse exposta através das ações, das suas omissões e da forma como os personagens reagem ao ambiente que os rodeia.

Este projeto pretende demonstrar que a verdadeira potência dos filmes sobre desporto pode ser alcançada quando se permite que a narrativa se liberte da fórmula de superação e comece a explorar as texturas mais cinzentas da vida real. O trabalho defende ainda que a pesquisa é o maior potenciador da criatividade, fornecendo as bases necessárias para que se possa efetuar a subversão consciente e a criação narrativa que se quer verdadeiramente pertinente à experiência humana, e capaz de dialogar com a complexidade das diferentes etapas da vida. Assim sendo, é possível afirmar que a força da narrativa é amplificada quando

ancorada em dados concretos, permitindo que a ambição humana e as suas consequências sejam exploradas com honestidade e realismo. A contribuição final reside na utilização da estrutura formal do guionismo para apresentar um olhar mais completo sobre o futebol, provando que o potencial narrativo reside na realidade complexa e, por vezes, destrutiva da vida e não necessariamente na glória prometida.

Bibliografia

Almeida, M. V. (2015). Fintar o destino, de fernando vendrell: A afirmação de uma identidade pós-colonial do homem cabo-verdiano. In *Errâncias do imaginário...* (pp. 337–346). Universidade do Porto, Faculdade de Letras.

Altman, R. (1999). *Film/Genre*. British Film Institute.

Armstrong, G., & Giulianotti, R. (2001). *Fear and loathing in world football*. Berg.

Armstrong, G., & Giulianotti, R. (Eds.). (1999). *Football cultures and identities*. Palgrave Macmillan.

Aronson, L. (2010). *The 21st century screenplay: A comprehensive guide to writing tomorrow's films*. Allen & Unwin.

Aristóteles. (1898). *The poetics of Aristotle* (S. H. Butcher, Trad. & Ed.). Macmillan and Co., Limited. (Obra original publicada c. 335 a.C.)

Aumont, J. (2004). *As teorias dos cineastas* (M. Appenzeller, Trans.). Papyrus Editora.

Aumont, J. (2008). *O cinema e a encenação*. Edições Texto & Grafia.

Aumont, J., & Marie, M. (2013). *A análise do filme*. Gabinete Editorial Texto & Grafia.

Babington, B. (2014). *The sports film: Games people play*. Wallflower Press.

Bass, B. M., & Riggio, R. E. (2006). *Transformational leadership* (2nd ed.). Lawrence Erlbaum Associates.

Biskind, P. (2008). *Easy riders, raging bulls: How the sex-drugs-and-rock 'n' roll generation saved Hollywood*. Simon & Schuster.

Bonnet, V. (2017). Sport in films: Symbolism versus verismo. A France-United States comparative analysis. *InMedia: The French Journal of Media Studies*, (6). <http://journals.openedition.org/inmedia/883>

Bordwell, D. (1985). *Narration in the fiction film*. University of Wisconsin Press.

- Bordwell, D., Staiger, J., & Thompson, K.** (1985). *The classical Hollywood cinema: Film style & mode of production to 1960*. Routledge.
- Bordwell, D., & Thompson, K.** (1986). A salt and battery. *Film Quarterly*, 40(2), 59–62. <https://doi.org/10.2307/1212357>
- Bordwell, D., & Thompson, K.** (2006). *Film art: An introduction* (8th ed.). McGraw-Hill.
- Boyle, R., & Haynes, R.** (2004). *Football in the new media age*. Routledge.
- Boyle, R., & Haynes, R.** (2009). *Power play: Sport, the media, and popular culture* (Rev. 2nd ed.). Edinburgh University Press.
- Bruner, J.** (1986). *Actual minds, possible worlds*. Harvard University Press.
- Campbell, J.** (2004). *The hero with a thousand faces* (Commemorative ed.). Bollingen.
- Cashmore, E.** (2005). *Making sense of sports* (4th ed.). Routledge.
- Cashmore, E., & Cleland, J.** (2014). *Football's dark side: Corruption, homophobia, violence and racism in the beautiful game*. Palgrave Macmillan.
- Chandler, D., & Munday, R.** (2019). *A dictionary of media and communication*. Oxford University Press.
- Corrigan, T.** (2014). *A short guide to writing about film* (Global 9th ed.). Pearson.
- Crawford, G.** (2004). *Consuming sport: Fans, sport and culture*. Routledge.
- Crosson, S.** (2013). *Sport and film*. Routledge.
- Didinger, R., & Macnow, G.** (2009). *The ultimate book of sports movies: Featuring the 100 greatest sports films of all time*. Running Press.
- Duke, V., & Crolley, L.** (1996). *Football, nationality and the state*. Routledge.
- Dumazedier, J., & Broehm, J.-M.** (1977). Sociologie politique du sport. *Revue Française de Sociologie*, 18(3), 521–523. <https://doi.org/10.2307/3320973>
- Edgar, D.** (2009). *How plays work*. Nick Hern Books.

Egri, L. (2007). *The art of dramatic writing: Its basis in the creative interpretation of human motives*. Wildside Press.

Elsaesser, T. (2005). *European cinema: Face to face with Hollywood*. Amsterdam University Press.

Elsaesser, T. (2018). Contingency, causality, complexity: Distributed agency in the mind-game film. *New Review of Film and Television Studies*, 16(1), 1–39. <https://doi.org/10.1080/17400309.2017.1411870>

Elsaesser, T., Buckland, W., Polan, D., & Jeong, S. (2021). *The mind-game film: Distributed agency, time travel, and productive pathology*. Routledge.

Field, S. (2005). *Screenplay: The foundations of screenwriting* (Rev. & updated ed.). Delta.

Figueiredo, A. J., Coelho e Silva, M. J., Favero, T., & Sarmiento, H. (Eds.). (2025). *Science and soccer: A key combination*. Imprensa da Universidade de Coimbra / Coimbra University Press.

Fiske, J. (Ed.). (1987). *Cultural studies* (Vol. 1, No. 2). Methuen & Co.

Friedman, L. D. (2020). *Sports movies*. Rutgers University Press.

Glynn, S. (2018). *The British football film*. Springer International Publishing / Palgrave Macmillan.

Goldblatt, D. (2008). *The ball is round: A global history of soccer*. Riverhead Books.

Grant, B. K. (2007). *Film genre: From iconography to ideology*. Wallflower Press.

Guedes, L. T. (2023). *O guião como instrumento central do processo criativo: Análise da série pôr do sol* [Master's dissertation, Universidade do Porto]. Repositório Aberto da Universidade do Porto.

Haxall, D. (Ed.). (2019). *Picturing the beautiful game: A history of soccer in visual culture and art*. Bloomsbury Visual Arts.

Hoxter, J. (2011). *Write what you don't know: An accessible manual for screenwriters*. Bloomsbury Academic.

- Hoxter, J.** (2020). *The creative screenwriter: 12 rules to follow and break to unlock your screenwriting potential*. Rockridge Press.
- Jenkins, H.** (2006). *Convergence culture: Where old and new media collide*. New York University Press.
- Jones, C.** (2001). [Review of the book *Football: A sociology of the global game*, by R. Giulianotti]. *Journal of the Philosophy of Sport*, 28(2), 241–244. <https://doi.org/10.1080/00948705.2001.9714617>
- Kant, I.** (2005). *The conflict of the faculties* (M. J. Gregor, Trans.). Abaris Books. (Original work published 1798)
- King, A.** (2016). *The European ritual: Football in the new Europe*. Routledge.
- King, G.** (2000). *Spectacular narratives: Hollywood in the age of the blockbuster*. I. B. Tauris.
- Kozloff, S.** (2000). *Overhearing film dialogue*. University of California Press.
- Kuper, S., & Szymanski, S.** (2012). *Soccernomics: Why England lose, why transfers fail, and other curious football phenomena explained*. HarperCollins.
- Mamet, D.** (2000). *Three uses of the knife: On the nature and purpose of drama*. Vintage.
- McKee, R.** (1997). *Story: Substance, structure, style, and the principles of screenwriting*. ReganBooks.
- McNamee, M.** (2008). *Sports, virtues and vices: Morality plays*. Routledge.
- Metz, C.** (1991). *Film language: A semiotics of the cinema*. The University of Chicago Press.
- Mittell, J.** (2015). *Complex TV: The poetics of contemporary television storytelling*. New York University Press.
- Neale, S.** (2000). *Genre and Hollywood*. Routledge.
- Nelson, R.** (Ed.). (2013). *Practice as research in the arts: Principles, protocols, pedagogies, resistances*. Palgrave Macmillan.

Nietzsche, F. (2017). *Thus spoke Zarathustra: A book for everyone and no one*. Penguin Classics.

Pereira, A. S. (2023). Beyond non-linearity: Tracing *Pulp Fiction's* structure and meaning. *Journal of Science and Technology of the Arts*, 15(2), 192–197. <https://doi.org/10.34632/jsta.2023.15918>

Poulton, E., & Roderick, M. (2008). Introducing sport in films. *Sport in Society*, 11(2-3), 107–116. <https://doi.org/10.1080/17430430701823349>

Ramos, G. H., & Henry-Ramos, R. A. B. (2014). *Bilingual dictionary of football (soccer) terms English/Portuguese and Portuguese/English: Dicionário bilíngue de termos de futebol inglês/português e português/inglês*. First Edition Design Publishing, Inc.

Rand, R. (Ed.). (1992). *Logomachia: The conflict of the faculties*. University of Nebraska Press.

Reeves, R. V. (2022). *Of boys and men: Why the modern male is struggling, why it matters, and what to do about it*. Brookings Institution Press.

Schatz, T. (1981). *Hollywood genres: Formulas, filmmaking, and the studio system*. Random House.

Schön, D. A. (2017). *The reflective practitioner: How professionals think in action*. Routledge. (Original work published 1983)

Seger, L. (1990). *Creating unforgettable characters: A practical guide to character development in: films, TV series, advertisements, novels & short stories*. Henry Holt and Company.

Seger, L. (2010). *Making a good script great: A guide for writing and rewriting* (Rev. & expanded 3rd ed.). Silman-James Press.

Seger, L. (2017). *Writing subtext: What lies beneath* (2nd ed.). Michael Wiese Productions.

Snyder, B. (2005). *Save the cat!: The last book on screenwriting you'll ever need*. Michael Wiese Productions.

Staiger, J. (1992). *Interpreting films: Studies in the historical reception of American cinema*. Princeton University Press.

Stebbins, R. A. (2000). [Review of the book *Football: A sociology of the global game*]. *Contemporary Sociology: A Journal of Reviews*, 29(6), 842. <https://doi.org/10.2307/2654108>

Sullivan, G. (2005). *Art practice as research: Inquiry in the visual arts*. Sage Publications.

Thompson, K. (2003). *Storytelling in film and television*. Harvard University Press.

Thompson, K. (2022). *Storytelling in the new Hollywood: Understanding classical narrative technique*. Harvard University Press.

Thomson, D. (2010). *The new biographical dictionary of film: Completely updated and expanded*. Alfred A. Knopf.

Tomlinson, A., & Young, C. (2006). *National identity and global sports events: Culture, politics, and spectacle in the Olympics and the football World Cup*. State University of New York Press.

Vargas-Mendoza, N., Fregoso-Aguilar, T., Madrigal-Santillán, E., Morales-González, Á., & Morales-González, J. A. (2018). Ethical concerns in sport: When the will to win exceed the spirit of sport. *Behavioral Sciences*, 8(9), Article 82. <https://doi.org/10.3390/bs8090082>

Vogler, C. (2007). *The writer's journey: Mythic structure for writers* (3rd ed.). Michael Wiese Productions.

Whannel, G. (2008). *Culture, politics and sport: Blowing the whistle, revisited*. Routledge.

Anexo I: Guião *Posição Irregular*

POSIÇÃO IRREGULAR

Escrito por

Duarte Valério

2025

EXT. ESTÁDIO POVOAÇÃO DO SOL - MANHÃ

JOAQUIM (21), magro e de média estatura, desce do autocarro com um saco de desporto, gasto, ao ombro. O seu cabelo castanho-escuro está ligeiramente desalinhado, e a barba ainda rala.

À sua frente está o pequeno estádio: fachada branca, a descascar, e o letreiro amarelo desbotado - "Esperança de Rio Mau". Um grupo de adeptos com cachecóis do clube conversa junto à entrada principal.

Joaquim ajusta o casaco e desvia-se do portão, onde um funcionário recolhe bilhetes, contornando a lateral do edifício. É possível ouvir o som distante de uma televisão mal sintonizada.

CORTA PARA

INT. BAR DO SOL - CONTÍNUO

Ao fazer a esquina encontra à sua frente o BAR DO SOL. Uma construção baixa, de paredes amarelas manchadas de humidade e com janelas pequenas.

Joaquim entra e dirige-se ao balcão, onde está ARMÉNIO (50's), largo de ombros e barrigudo. Veste uma camisa de flanela, tem o cabelo grisalho, curto, e um bigode espesso. De avental gasto, seca um copo com um pano húmido. O seu olhar lento e atento segue Joaquim.

JOAQUIM

Bom dia!

ARMÉNIO

Bom dia... Ainda não aprendeste que vocês entram lá em baixo?

JOAQUIM

Por aqui é mais rápido!

ARMÉNIO

É, é... Eu te digo..

JOAQUIM

Fazes-me uma sandes de courato? Para o fim do jogo?

ARMÉNIO

Não podes comer isso, garoto!

JOAQUIM

Não devo...

Joaquim dirige-se à porta das traseiras do bar.

JOAQUIM (CONT)

E uma imperial!

ARMÉNIO

Não queres mais nada?!

JOAQUIM

Até já!

Joaquim sai pela porta.

ARMÉNIO

(A murmurar)

É, até já...

CORTA PARA

EXT. ESTÁDIO POVOAÇÃO DO SOL, BALNEÁRIO - CONTÍNUO

Encostado à porta do balneário, o treinador FLORIANO (60s) solta lentamente o fumo de um cigarro, observando o exterior. É um homem de postura firme, encurvado pela idade, mas com um corpo ainda ativo. Tem o cabelo grisalho e penteado para trás, com entradas profundas. Veste um fato de treino preto, com o emblema do clube.

O balneário atrás dele é uma construção pequena de tijolo pintado de branco. As janelas gradeadas deixam entrar pouca luz. A porta de metal está riscada, com marcas de ferrugem e autocolantes desbotados.

Joaquim aproxima-se, vindo do bar.

FLORIANO

Isto é que são horas?

JOAQUIM

Desculpe, mister... O autocarro-

Floriano interrompe Joaquim.

FLORIANO

Vai, lá para dentro.

Joaquim entra rapidamente no balneário.

FLORIANO

(A gritar)

É para despachar, rapaziada!

CORTA PARA

INT. ESTÁDIO POVOAÇÃO DO SOL, BALNEÁRIO - CONTÍNUO

Joaquim dirige-se ao seu lugar no balneário. À sua esquerda está RACHÃO (35), o capitão.

Rachão é robusto, de ombros largos e postura imponente. Tem o cabelo castanho comprido, preso num apanhado improvisado, e barba curta cobre-lhe o rosto.

À direita de Joaquim, o lugar permanece vazio.

O balneário é pequeno e estreito, iluminado por lâmpadas fluorescentes. As paredes brancas têm manchas de humidade e riscos de lama.

Um banco corrido de madeira percorre o perímetro, com ganchos onde estão pendurados fatos de treino e camisolas. Num canto, um armário metálico guarda material.

MORGADO

E eu disse-lhe "Ou vais embora pelo teu pé, ou vais pelo meu!".

RACHÃO

E o gajo?

MORGADO

Atirou-me com o fino para cima!
Espetei-lhe um morteiro... Olha aqui-

MORGADO (28) dirige-se a Rachão, mostrando-lhe os nós dos dedos. Joaquim, que está perto, espreita também. Morgado é um jogador de porte médio, mas com uma constituição física musculada. Tem cabelo preto, rapado, dando-lhe um ar prático e pouco vaidoso. Um pequeno corte junto ao sobrolho direito denuncia uma história recente de confrontos físicos.

RACHÃO

Porra... Olha 'pra isso... Consegues jogar?

MORGADO

Eu defendo com a palma da mão, pá!

Alguns jogadores riem da conversa.

JOAQUIM

João...

RACHÃO

Diz, putó.

JOAQUIM

O pintor ainda não chegou?

RACHÃO

'Tás a vê-lo aí?

Joaquim acena negativamente.

ROCHA

Ele não vem hoje.

JOAQUIM

Não vem? Então?

Os jogadores riem entre si.

RACHÃO

Foi apanhado com zero-sete...

JOAQUIM

Quando? Hoje?!

MORGADO

Pois!

JOAQUIM

Mas... São oito e meia!

ROCHA

(Entre risos)

Até parece que não o conheces!

Joaquim coça a cabeça enquanto os outros jogadores se riem. Joaquim acompanha os risos, mas de forma mais nervosa.

Floriano entra no balneário. Eventualmente, todos os jogadores se calam.

FLORIANO

Bom... Estamos todos?

ROCHA

Falta só o Ferraz, mister.

FLORIANO

Esse chega sempre em cima da hora...

Os jogadores acabam de se equipar. Muitos colocam as caneleiras, enquanto outros apertam os atacadores das chuteiras.

O treinador vai buscar uma caneta para escrever no quadro branco que se encontra pendurado na parede.

FLORIANO

Então vamos lá ver...

Floriano olha em redor, analisando todos os jogadores.

FLORIANO (CONT)

À baliza, começa o Morgado.

Floriano escreve o nome de Morgado no quadro. Vai repeti-lo com todos os jogadores que escolher.

FLORIANO (CONT)

Rachão e Valdir a centrais. Campelo à esquerda e o Ferraz à direita, quando chegar. Vamos jogar com o Caniço a trinco e quero o Vilaça e o Carlinhos mais à frente...

Floriano pára alguns segundos a olhar para o quadro. De repente, decide apagar os nomes do meio-campo.

FLORIANO (CONT)

Não. Jogam o Caniço e o Carlinhos a trinco e o Vilaça à frente deles. Pode ser?

CANIÇO, VILAÇA E CARLINHOS

(Em uníssono)

Sim, mister!

FLORIANO

Pronto... Para a frente... (Mais baixo)
Para a frente...

Floriano olha em redor.

FLORIANO (CONT)

Vai jogar o Gandra à esquerda... E visto que o Pintor hoje não joga, vai o Rocha para o meio e o Louzel para a direita. Pode ser?

JOAQUIM, GANDRA E ROCHA

(Em uníssono)

Sim, mister!

FLORIANO

Eu sei que pode... Estes gajos gostam de nos encostar à parede, portanto não quero jogo aberto! Os alas fecham sempre que conseguirem fechar, puxar bolas para dentro!
Quero o meio-campo a distribuir jogo para a frente, só se joga bola para trás quando não der para meter na frente. Percebem, ou não?

EQUIPA

(Em uníssono)

Sim, mister!

FLORIANO

Boa... Temos alguma dúvida?

Ninguém responde.

FLORIANO (CONT)

Então toca a sair, que o árbitro vem
fazer a chamada.

Os jogadores levantam-se prontamente.

CORTA PARA

EXT. ESTÁDIO POVOAÇÃO DO SOL, RELVADO - MOMENTOS DEPOIS

Os jogadores dirigem-se agora ao árbitro, que lhes pergunta o nome
e verifica o número na camisola. De seguida, os jogadores
colocam-se em fila, à espera para entrar em campo.

JOAQUIM

Estes gajos são de onde?

GANDRA

Sei lá... Da Sérvia ou que é...

JOAQUIM

Mas são alguma coisa de jeito?

GANDRA

Sei lá, eu nem sabia que jogavam à
bola na Sérvia... Portanto se calhar
não.

Joaquim e Gandra riem em conjunto.

RACHÃO

Estejam calados, pá!

Os dois jogadores pedem desculpa e tentam manter-se sérios.

O árbitro avança para o campo e é seguido de ambas as equipas.

CORTA PARA

EXT. ESTÁDIO POVOAÇÃO DO SOL, BANCADA - CONTÍNUO

As bancadas estão meio cheias. Os adeptos falam entre si, trocando
piadas e sorrisos. O céu está nublado.

CORTA PARA

EXT. ESTÁDIO POVOAÇÃO DO SOL, RELVADO - CONTÍNUO

Os capitães de ambas as equipas dirigem-se ao centro do relvado,
para decidirem, em conjunto com o árbitro, quem inicia com a
bola.

CORTA PARA

INT. BAR DO SOL - CONTÍNUO

Três adeptos, todos nos seus sessenta anos, estão sentados no Bar do Sol.

ADEPTO 1
(A gritar)
Ó Arménio! Traz lá três finos!

ADEPTO 3
E não se come nada?

CORTA PARA

EXT. ESTÁDIO POVOAÇÃO DO SOL, RELVADO

O som da multidão mistura-se com o apito do árbitro. O Esperança de Rio Mau dá início ao jogo. Rocha passa a bola para trás. Joaquim recebe um passe na ala direita, tenta controlar mas perde a bola.

CORTA PARA

EXT. ESTÁDIO POVOAÇÃO DO SOL, BANCADA - CONTÍNUO

Os adeptos lamentam a perda de bola, mas aplaudem Joaquim.

CORTA PARA

EXT. ESTÁDIO POVOAÇÃO DO SOL, BANCO DE SUPLENTEs - CONTÍNUO

Floriano dá indicações para dentro de campo, berrando imenso com os jogadores.

CORTA PARA

EXT. ESTÁDIO POVOAÇÃO DO SOL, RELVADO - MOMENTOS DEPOIS

Joaquim volta a receber a bola em boa posição. Olha para a área e cruza com pouca força. Os adversários seguem com a bola. Rocha desespera.

ROCHA
Então, pá?!

Joaquim baixa a cabeça, desapontado.

CORTA PARA

EXT. ESTÁDIO POVOAÇÃO DO SOL, RELVADO - MOMENTOS DEPOIS

Joaquim perde a bola no meio-campo. O treinador adversário aproxima-se da linha.

TREINADOR SÉRVIO

(Sérvio)

Остави седамнаест, он је сам себи
довољна мука!

(Português)

Deixem o dezassete, ele é problema
suficiente para si mesmo!

Os defesas sérvios recuam sempre que Joaquim tem a bola. Ele percebe.

CORTA PARA

EXT. ESTÁDIO POVOAÇÃO DO SOL, BANCO DE SUPLENTEs - CONTÍNUO

Floriano chama Joaquim à linha lateral.

FLORIANO

Aproveita o espaço, miúdo.

Joaquim acena positivamente com a cabeça, e dirige-se para a sua zona no campo.

FLORIANO (CONT)

(A falar mais alto)

Com calma!

CORTA PARA

EXT. ESTÁDIO POVOAÇÃO DO SOL, RELVADO - CONTÍNUO

Joaquim respira fundo. Raiva nos olhos. Troca olhares com Rocha, que lhe faz sinal com a cabeça.

CORTA PARA

EXT. ESTÁDIO POVOAÇÃO DO SOL, RELVADO - MOMENTOS DEPOIS

Joaquim corre pela ala direita, aproveitando o espaço. Passa rasteiro para Rocha, que devolve para a entrada da área. Joaquim remata de primeira.

CORTA PARA

EXT. ESTÁDIO POVOAÇÃO DO SOL, PARAGEM DE AUTOCARRO - CONTÍNUO

Um senhor está a passear o seu cão. De repente, ouvem-se alguns gritos efusivos vindos de dentro do estádio. O cão começa a ladrar na direção do barulho.

CORTA PARA

EXT. ESTÁDIO POVOAÇÃO DO SOL, RELVADO - CONTÍNUO

A bola entra no canto superior da baliza. Golo.

Os poucos adeptos presentes celebram o golo, efusivamente.

Joaquim corre em direção ao banco adversário. Pára em frente ao treinador sérvio e faz um gesto obsceno na sua direção.

TREINADOR SÉRVIO

(Inglês)

Referee. Referee! What is this?!

O treinador Sérvio começa a entrar dentro de campo, furioso. O árbitro corre na direção de Joaquim, fazendo sinal ao treinador para que fique quieto.

ÁRBITRO

Dezassete, já chega! À próxima
levas cartão!

Joaquim pede desculpa, enquanto mantém o sorriso na cara.

CORTA PARA

EXT. ESTÁDIO POVOAÇÃO DO SOL, RELVADO - MAIS TARDE

O jogo continua, com o resultado agora empatado.

Joaquim avança pelo meio do campo, colocando uma bola longa na ala esquerda. Gandra recebe e cruza para o centro da grande área.

A bola é cortada por um defesa sérvio, e cai na entrada da área.

Joaquim remata de primeira, com muita força, e a bola bate com estrondo na barra.

CORTA PARA

INT. BAR DO SOL, ESPLANADA - CONTÍNUO

Os três adeptos continuam no bar, a ver o jogo ao longe. Ao verem a bola a acertar na barra da baliza, levam os três as mãos à cabeça, num movimento quase sincronizado.

CORTA PARA

EXT. ESTÁDIO POVOAÇÃO DO SOL, RELVADO - CONTÍNUO

Um rapaz, adolescente, que está de serviço como apanha-bolas, corre atrás da bola, que saiu para fora de campo.

CORTA PARA

EXT. ESTÁDIO POVOAÇÃO DO SOL, RELVADO - MOMENTOS DEPOIS

Joaquim entra na área. Leva um toque e cai.

O Árbitro aponta para a marca dos 11 metros. É penáلتi. Rocha prepara-se para bater.

CORTA PARA

EXT. ESTÁDIO POVOAÇÃO DO SOL, BANCO DE SUPLENTEs - CONTÍNUO

FLORIANO

(A gritar)

Rocha... Rocha! Com calma! Calma!

CORTA PARA

EXT. ESTÁDIO POVOAÇÃO DO SOL, RELVADO - CONTÍNUO

Rocha respira fundo, e corre para a bola. Remata. O guarda-redes defende. A bola sobra para a frente.

Joaquim aparece rapidamente. Remata com força. Golo.

Joaquim corre em direção aos adeptos. Abraça um dos apanhadoras.

CORTA PARA

EXT. ESTÁDIO POVOAÇÃO DO SOL, BANCO DE SUPLENTEs - CONTÍNUO

Floriano sorri, discretamente.

Ouve-se o apito final.

CORTA PARA

EXT. ESTÁDIO POVOAÇÃO DO SOL, RELVADO - MOMENTOS DEPOIS

Os jogadores do Esperança de Rio Mau cumprimentam os adversários. O treinador Sérvio dirige-se a Joaquim.

TREINADOR SÉRVIO

Hey! Seventeen!

Joaquim olha para o treinador, com algum receio. Ao chegar junto a ele, o treinador coloca-lhe o braço à volta do ombro.

TREINADOR SÉRVIO

I have offer for you: You are good player, come to Serbia and I make you star!

Joaquim, não percebendo totalmente aquilo que lhe é dito, dá um passo atrás, retirando o braço do treinador Sérgio do seu ombro.

JOAQUIM

I don't... Fuck you! O

treinador Sérgio enerva-se.

TREINADOR SÉRVIO

(Irritado)

Fuck you?! Who you talk to?!

O treinador começa a dirigir-se na direção de Joaquim, que começa a correr rapidamente para o balneário. Alguns jogadores do clube sérvio seguram o treinador.

CORTA PARA

INT. ESTÁDIO POVOAÇÃO DO SOL, BALNEÁRIO - MANHÃ

Os jogadores do Esperança de Rio Mau celebram. Cantam e dançam entre si; alguns atiram água para cima dos colegas.

Floriano entra no balneário.

FLORIANO

Vá rapaziada, toca 'masé a acalmar...

Campelo dirige-se ao treinador. Pára junto a ele e coloca-lhe a mão no ombro.

CAMPELO

Mister, ganhámos a uns gajos que nem sabemos de onde são e agora temos bar aberto lá em cima... Só vejo motivos para festejar!

Campelo começa a saltar enquanto os colegas regressam aos festejos.

FLORIANO

E o Arménio sabe que há bar aberto?

MORGADO

Vai descobrir!

Os jogadores riem-se.

FLORIANO

Vá... Vamos a despachar, que daqui a bocado chegam os sub-15 e precisam do balneário...

Floriano sai do balneário. Joaquim dirige-se aos chuveiros. De seguida, Rocha e Morgado também o fazem.

Joaquim está a tomar banho. Rocha coloca-se no chuveiro ao lado de Joaquim.

ROCHA

'Tão puto? 'Tava difícil hoje?

Rocha ri-se.

JOAQUIM

Não 'tava fácil não.. Mas quando pega..

ROCHA

É isso! Há que insistir, pá! Água mole em pedra fura-

MORGADO

Qual "pedra fura"... Pedra Dura!

ROCHA

Então como é que é o ditado?

JOAQUIM

(Risos)

Água mole em pedra dura...

MORGADO

Tanto bate até que fura!

Riem-se os três.

MORGADO

Olha lá... O que é que o treinador dos outros queria agora?

JOAQUIM

Não sei bem... Ele falou em inglês... E eu só lhe disse "Fuck you"...

Rocha ri à gargalhada.

ROCHA

Tu disseste "Fuck you" ao gajo?

Joaquim ri subtilmente.

JOAQUIM

Sim... Não sei dizer mais nada em inglês...

Rocha continua a rir à gargalhada e Morgado acompanha os risos. Joaquim também se ri, mas de forma mais comedida.

CORTA PARA

EXT. PARAGEM DE AUTOCARRO - MAIS TARDE

Joaquim espera pelo autocarro, que entretanto chega. Joaquim apanha o autocarro.

CORTA PARA

INT. APARTAMENTO MÁRCIA - MAIS TARDE

Joaquim entra em casa. O apartamento é pequeno mas cuidado.

A sala é o coração da casa: paredes bege, cobertas por fotografias emolduradas. Um sofá com uma manta ocupa um canto. Uma estante baixa, cheia de livros e bibelôs, acolhe o espaço. A cozinha é aberta para a sala. Um candeeiro de pé fornece uma luz quente.

MÁRCIA (O.S.)

(A falar alto)

Quem é?

Joaquim coloca a sua mochila no chão, junto à porta, o seu casaco num cabide e os seus pertences em cima da mesa da cozinha.

JOAQUIM

É um ladrão.

MÁRCIA (26) está sentada no sofá, a ler. Tem um rosto de expressões suaves e cabelo castanho-escuro, liso e comprido, preso num coque simples. Veste roupas práticas que privilegiam o conforto.

MÁRCIA

Teve azar, aqui não há nada para roubar!

JOAQUIM

Então enganei-me na casa...

MÁRCIA

Mas podes ficar nesta... Há café!

Joaquim senta-se no sofá junto a Márcia. Márcia pousa o livro.

JOAQUIM

Ai é? E o que é que há mais?

Ambos sorriem e partilham um beijo.

MÁRCIA

Paciência...

JOAQUIM

Isso é que é de valor!

Riem-se. Márcia pega no livro, coloca-lhe um marcador e pousa-o na mesa em frente ao sofá.

MÁRCIA

Como é que correu?

JOAQUIM

Como é que achas que correu?

MÁRCIA

Oh... O mesmo de sempre...

JOAQUIM

Aí é que te enganas... Ganhámos!

MÁRCIA

Aos suiços?

JOAQUIM

Sérvios...

MÁRCIA

Isso!

JOAQUIM

Sim. E adivinha quem é que marcou os dois golos?

MÁRCIA

O... Rocha?

JOAQUIM

O quê? Não! Fui eu!

Márcia solta uma gargalhada.

MÁRCIA

Eu percebi! Estava a gozar contigo!

Joaquim fica envergonhado por não ter compreendido o sarcasmo e ri-se de si próprio. Márcia acompanha o riso.

Ambos riem.

MÁRCIA

Mas tu normalmente não entras de início... Faltou alguém?

JOAQUIM

Obrigado pela confiança. Mas sim... O André não foi...

MÁRCIA

Porquê?

JOAQUIM

Pelo que estavam a dizer foi apanhado a conduzir com álcool.

MÁRCIA

Quando?

JOAQUIM

Hoje de manhã. Deve ter sido quando ia para lá...

MÁRCIA

De manhã? Às oito e meia da manhã?!

JOAQUIM

Conheces a peça...

MÁRCIA

Pois...

Joaquim levanta-se e dirige-se para a zona da cozinha.

JOAQUIM

Queres comer alguma coisa?

CORTA PARA

INT. BAR DO SOL - DOIS DIAS DEPOIS - ANOITECER ARMÉNIO

É uma sandes de courato, já sei!

JOAQUIM

Por acaso queria de entremeada...

ARMÉNIO

Oh porra... Entremeada já não tenho!

JOAQUIM

Então deixa estar, pode ser de courato!

ARMÉNIO

Sacana...

ANDRÉ (27), "Pintor", entra no bar. É magro, de estatura média, com um andar descontraído, quase provocador.

Tem o cabelo curto e escuro, penteado de forma descuidada, e barba por fazer que lhe dá um ar de desleixo. Os seus olhos claros, quase sempre semicerrados, revelam astúcia e irreverência. Veste um casaco de bombazina gasto e uma T-shirt, com calças de ganga sujas de tinta. O seu sorriso fácil e o tom de voz descontraído indicam uma presença carismática, mas imprevisível.

ARMÉNIO (CONT)

Olha este... Vieste de autocarro?

André dirige-se até Joaquim, colocando-lhe a mão no ombro.

ANDRÉ
Que remédio, não é?

André ri-se. Arménio acompanha de forma cínica.

ANDRÉ
Ouvi dizer que me roubaste o lugar!

JOAQUIM
Era uma questão de tempo!

ANDRÉ
Olha o cabrão.. Já viste Arménio?

ARMÉNIO
Já vi as horas, isso é que eu vi!

ANDRÉ
Chato... Pareces as gajas!

Arménio revira os olhos.

ANDRÉ (CONT)
Vamos lá embora...

JOAQUIM
Até já, Arménio...

ARMÉNIO
(Entre dentes)
Até já...

CORTA PARA

EXT. ESTÁDIO POVOAÇÃO DO SOL - MOMENTOS DEPOIS

André e Joaquim dirigem-se para o campo onde já se encontram os restantes jogadores e o treinador. André e Joaquim vão conversando.

FLORIANO
Seja bem aparecido, senhor "Pintor"!

ANDRÉ
Bons olhos o vejam, mister!

FLORIANO
Olha que agora quero ver esforço! Tens aqui competição à altura!

ANDRÉ
Já ouvi dizer... Mas ele ainda tem de comer muita sopa.

André ri-se.

JOAQUIM

No fim-de-semana falamos...

FLORIANO

Vá, toca a juntar ao resto da malta.
Duas voltas ao campo e depois três
minutos de aquecimentos, vamos!

Ambos os jogadores começam a correr, ambos a tentar acelerar mais que o outro.

Ouve-se um apito.

CORTA PARA

EXT. ESTÁDIO POVOAÇÃO DO SOL - MOMENTOS DEPOIS

Floriano divide os jogadores em dois grupos. Joaquim e André ficam em equipas opostas.

A bola circula rapidamente. Joaquim pede a bola com gestos largos, mas André intercepta o passe.

FLORIANO (O.S.)

Vamos a acordar, Louzel! Tens que ir
buscar, a bola não vem ter contigo!

Joaquim cerra os dentes, recupera e, numa entrada dura, rouba a bola dos pés de André. André cai.

Floriano apita.

FLORIANO (O.S.)

Vamos lá a ter calma, rapaziada!

CORTA PARA

EXT. ESTÁDIO POVOAÇÃO DO SOL - MOMENTOS DEPOIS

Os jogadores alinham-se para cruzar da lateral. André cruza com precisão para Rocha, que finaliza de cabeça.

FLORIANO (O.S.)

Boa bola, Pintor!

Chega a vez de Joaquim. O seu cruzamento é fraco e torto, diretamente para o guarda-redes.

André ri baixinho, mas audível. Joaquim nada diz, mas fica visivelmente frustrado.

ANDRÉ

Queres que te ensine, 'Quim?

André solta uma gargalhada. Alguns colegas riem subtilmente.

Joaquim ignora. Volta para o fim da fila, respirando fundo para controlar a raiva.

Floriano leva o apito à boca e termina o treino.

CORTA PARA

INT. ESTÁDIO POVOAÇÃO DO SOL, BALNEÁRIO - MOMENTOS DEPOIS

Os jogadores vão entrando no balneário. Joaquim e André sentam-se frente a frente, um de cada lado do balneário.

Rachão é o último a entrar no balneário. Traz as chuteiras na mão.

RACHÃO

As meninas estão chateadas?

Os jogadores olham entre si, mas todos sabem para quem é que o capitão se dirige.

RACHÃO (CONT)

E o gato comeu-lhes a língua...

Ouvem-se alguns risos subtis.

ANDRÉ

Há que trazer intensidade para os treinos.

RACHÃO

E há que levá-la para os jogos, também.

André muda rapidamente de feição. Está agora mais sério.

Joaquim, que entretanto mudou de roupa, dirige-se à saída do balneário.

MORGADO

Já vais embora? Tomaste banho, sequer?

JOAQUIM

Tenho de ir, o meu tio está à minha espera... Tomo banho em casa...

RACHÃO

Ah, é o agente...

MORGADO

Pois é, pá, ele tem agente.

Joaquim está parado na porta do balneário, à espera de alguma indicação dos colegas de equipa.

RACHÃO
Vai-te lá embora pá! Até quinta!

Joaquim sai rapidamente.

CORTA PARA

INT. CARRO DE ILÍDIO - NOITE

O carro de ILÍDIO (40s), um comercial cinzento e limpo, está estacionado junto ao passeio. Ilídio, de fato simples, bate impacientemente os dedos no volante.

Ao ver Joaquim, endireita-se no assento, ajeita os óculos e solta um suspiro contido. Joaquim abre a porta, entra rapidamente e murmura um cumprimento.

ILÍDIO
Correu bem?

Joaquim encolhe os ombros.

ILÍDIO (CONT)
Então? Passou-se alguma coisa?

Ilídio começa a conduzir.

JOAQUIM
Não...

Ilídio olha desconfiado para o sobrinho.

JOAQUIM (CONT)
O André veio treinar...

ILÍDIO
E qual é o problema?

JOAQUIM
Nenhum... Só estou a dizer que ele veio treinar...

ILÍDIO
Pronto... Estás a dizer isso como se fosse alguma coisa má.

JOAQUIM
Não é mau... Mas assim não sei se jogo no domingo...

ILÍDIO
Esforça-te nos treinos e vais ver que jogas.

JOAQUIM
Oh, não é só isso que conta...

ILÍDIO

Porquê? No último jogo jogaste bem, se agora te aplicares e conseguires manter a forma, não vejo porque é que não jogarias sempre!

JOAQUIM

Está bem... Mas eu jogo na mesma posição do André...

ILÍDIO

Se o treinador quiser meter os dois a jogar de certeza que arranja maneira de o fazer. Sabes que jogam onze, não sabes?

JOAQUIM

Sei...

Instala-se um silêncio de poucos segundos.

JOAQUIM (CONT)

Já conseguiste falar com mais alguém?

ILÍDIO

Tenho andado a ver disso... Mas não é fácil...

JOAQUIM

Não há ninguém que queira fazer contrato?

ILÍDIO

Há... Queres ir para as obras?

JOAQUIM

Claro que não! 'Tás maluco?

ILÍDIO

É um trabalho como os outros! E eras capaz de receber mais do que recebes ali...

JOAQUIM

Mas não quero... Quero ir para um clube grande! Para Espanha ou para Itália!

Ilídio ri-se.

ILÍDIO

Então tens de começar a jogar sempre como jogaste esta semana.

JOAQUIM

Eu trato disso.

Joaquim sorri. Ilídio também.

CORTA PARA

INT. APARTAMENTO MÁRCIA - MANHÃ

Joaquim está a dormir, Márcia entra de repente no quarto enquanto coloca uns brincos.

Márcia tenta acordar Joaquim.

MÁRCIA

'Quim..? Amor?

Joaquim vira-se na cama, não fazendo caso de Márcia.

MÁRCIA

Joaquim! Não tens jogo hoje?

JOAQUIM

O quê?..

MÁRCIA

Não tens jogo?

Joaquim levanta-se rapidamente, como se apenas estivesse a fingir que dormia.

JOAQUIM

Que horas são?!

MÁRCIA

Quase dez para as oito-

JOAQUIM

Merda... Já não apanho o autocarro!

Joaquim começa a andar freneticamente pela casa enquanto Márcia termina de se arranjar.

MÁRCIA

Eu posso-te deixar lá... Ainda tenho de passar nos correios, portanto fica a caminho.

Joaquim torna a entrar no quarto enquanto veste umas calças e lava os dentes.

MÁRCIA (CONT)

Não venhas para aqui com a escova!
Vais sujar o chão todo!

Ele não lhe presta atenção, e procura roupas à pressa. Márcia suspira.

MÁRCIA (O.C.)

Eu espero por ti lá em baixo...

Joaquim faz um grunhido, a concordar com a namorada.

MÁRCIA (O.S.)

E não te esqueças de levar alguma coisa para comer!

CORTA PARA

EXT. ESTÁDIO POVOAÇÃO DO SOL - POUCO MAIS TARDE

Márcia estaciona em frente ao estádio. Joaquim sai rapidamente do carro, voltando para trás com a mesma rapidez por se ter esquecido da mala.

MÁRCIA

Boa sorte!

JOAQUIM

Obrigado! Até logo!

Joaquim fecha a porta do carro e dirige-se rapidamente para o estádio. Não entra pelo bar, mas sim pela entrada principal.

JOAQUIM

Ferraz! Não cheguei assim tão tarde, afinal!

FERRAZ

Bom dia...

JOAQUIM

Bom dia! Desculpa, saí à pressa e vim à pressa...

Ambos os jogadores se dirigem agora para o balneário.

CORTA PARA

INT. ESTÁDIO POVOAÇÃO DO SOL, BALNEÁRIO - CONTÍNUO

Os jogadores estão sentados a ouvir o treinador.

FLORIANO

E para a frente vai jogar o Rocha no meio, o Gandra vai jogar à esquerda...
E para a direita...

Joaquim e Ferraz entram no balneário.

JOAQUIM

Bom dia!

FLORIANO

Tu não aprendas com ele! Isto ainda são horas mas mais um bocado e não jogavas!

JOAQUIM

Peço desculpa, mister, o alarme não tocou e-

FLORIANO

Não quero saber disso para nada. Senta-te e equipa-te, vá.

Joaquim pousa a mala no banco, e começa a retirar o seu equipamento.

FLORIANO

Bom... Ferraz hoje jogas à esquerda que o Campelo não vem. Pode ser?

FERRAZ

Claro, mister!

FLORIANO

Ótimo... Louzel, tiveste sorte, vieste a horas. Jogas pela direita, como no jogo passado, pode ser?

JOAQUIM

Pode, mister!

FLORIANO

Eu sei que pode... Por acaso não sabes nada do teu amigo Pintor?

JOAQUIM

Não, mister... Até achei que ele já cá estivesse...

FLORIANO

Isso é que era de valor... Às tantas foi ver se encontrava a carta onde a perdeu.

Os jogadores riem.

FLORIANO

Vá vamos a acalmar. Isto hoje é para ganhar, 'tão a ouvir? Quero começar o campeonato com o pé direito.

GANDRA

E para quem é canhoto, mister?

FLORIANO

Quem é canhoto devia rematar com os
dois pés! Cinco minutos e quero tudo
na rua!

CORTA PARA

EXT. ESTÁDIO POVOAÇÃO DO SOL, RELVADO - MOMENTOS DEPOIS

O jogo já iniciou.

CORTA PARA

EXT. ESTÁDIO POVOAÇÃO DO SOL, BANCADA - MOMENTOS DEPOIS

Os membros do público conversam entre si, não prestando muita
atenção ao jogo.

CORTA PARA

EXT. ESTÁDIO POVOAÇÃO DO SOL, BANCO DE SUPLENTEs - MOMENTOS
DEPOIS

O cronómetro assinala os vinte minutos. Floriano vai dando
indicações para dentro do campo.

André chega agora ao banco de suplentes, apressado, ofegante.

FLORIANO

(Irritado)

Isto é que são horas?!

ANDRÉ

Desculpe, mister...

FLORIANO

(Entre-dentes)

É... "Desculpe"...

Floriano abana a cabeça com desilusão e foca-se novamente no jogo.

André senta-se, frustrado. Observa Joaquim em campo.

CORTA PARA

EXT. ESTÁDIO POVOAÇÃO DO SOL, RELVADO - CONTÍNUO

Joaquim recebe uma bola longa, controla com dificuldade e perde
a posse.

CORTA PARA

EXT. ESTÁDIO POVOAÇÃO DO SOL, BANCO DE SUPLENTEs - CONTÍNUO

André suspira, aliviado e ao mesmo tempo inquieto.

CORTA PARA

EXT. ESTÁDIO POVOAÇÃO DO SOL, RELVADO - MOMENTOS DEPOIS

O jogo continua empatado. André olha para Joaquim com ansiedade.

Joaquim tenta uma finta, perde a bola, gerando um murmúrio de frustração entre os adeptos.

CORTA PARA

EXT. ESTÁDIO POVOAÇÃO DO SOL, BANCO DE SUPLENTEs - CONTÍNUO

André sorri subtilmente, a inveja misturada com o nervosismo.

Floriano volta-se, sério, para o banco.

FLORIANO

Pintor, vai aquecer.

André levanta-se rapidamente. Olha para Joaquim em campo com um misto de pena e satisfação. Começa a aquecer junto à linha lateral.

CORTA PARA

EXT. ESTÁDIO POVOAÇÃO DO SOL, RELVADO - MOMENTOS DEPOIS

O árbitro apita, assinalando uma falta à entrada da grande área adversária.

Joaquim posiciona-se rapidamente junto à bola. Alguns colegas querem a bola.

FLORIANO (O.C.)

(A gritar)

Deixa o Joaquim bater!

Os jogadores consentem.

CORTA PARA

EXT. ESTÁDIO POVOAÇÃO DO SOL, BANCO DE SUPLENTEs - CONTÍNUO

André prepara-se para entrar. Floriano faz-lhe sinal para esperar.

FLORIANO
Deixa-o bater o livre, entras
quando a bola sair.

André observa, apreensivo.

CORTA PARA

EXT. ESTÁDIO POVOAÇÃO DO SOL, RELVADO - CONTÍNUO

Joaquim respira fundo, encara o guarda-redes. Corre para a bola e remata com força.

A bola ultrapassa a barreira e entra no canto superior direito da baliza.

Explosão de alegria entre os jogadores, tanto no campo, como no banco.

CORTA PARA

EXT. ESTÁDIO POVOAÇÃO DO SOL, BANCADA - CONTÍNUO

Os adeptos celebram, saltando e abraçando-se.

CORTA PARA

EXT. ESTÁDIO POVOAÇÃO DO SOL, BANCO DE SUPLENTEs - CONTÍNUO

Floriano sorri discretamente e vira-se para André, que ainda aguarda instruções.

FLORIANO
(Entre-dentes)
Cabrão do miúdo..
(Tom de voz normal)
Espera mais um bocadinho. Vou-lhe
dar mais uns minutos.

André ergue-se subitamente, zangado, e sai do banco de suplentes, em direção ao balneário.

Floriano surpreende-se com a reação, mas nada diz.

André, frustrado e humilhado, dirige-se para o balneário, afastando-se do campo sem olhar para trás.

CORTA PARA

EXT. ESTÁDIO POVOAÇÃO DO SOL, RELVADO - CONTÍNUO

No relvado, Joaquim celebra o golo, inconsciente do drama fora das quatro linhas.

CORTA PARA

INT. ESTÁDIO POVOAÇÃO DO SOL, BALNEÁRIO

Os jogadores entram no balneário, levando Joaquim ao colo enquanto cantam.

No balneário está André, a terminar de se vestir, pronto para sair.

ROCHA

Então, Pintor, já te vais embora? O puto vai pagar uma a toda a gente, pá!

ANDRÉ

Não me apetece, ainda tenho que ir trabalhar...

ROCHA

Olha... Ó Rachão!

RACHÃO

Diz!

ROCHA

O Pintor não quer ir beber porque diz que tem que ir trabalhar!

Vários jogadores começam a rir.

André não faz caso, e dirige-se à saída. Floriano vai entrar ao mesmo tempo.

FLORIANO

Ainda bem que te apanho... Anda cá...

Floriano dirige-se para fora do balneário, e André acompanha.

MORGADO

Olha, olha... Agora é que já não bebe mesmo!

Os jogadores continuam a rir.

CORTA PARA

EXT. ESTÁDIO POVOAÇÃO DO SOL, BALNEÁRIO - MANHÃ

FLORIANO

Espero que saibas que não gostei nada da tua atitude. Vocês são vinte e quatro, só jogam onze e há muitas vezes em que não aparecem aos treinos e depois vêm para aqui a achar que mandam...

ANDRÉ

Mas eu vim aos treinos todos esta semana!

FLORIANO

Mau, mas eu já tinha acabado de falar?

André nada diz.

FLORIANO (CONT)

Hoje chegaste atrasado. Querias que jogasse com dez até chegares, era?

ANDRÉ

Não, mas-

FLORIANO

O miúdo tem andado a jogar bem, e ele não faz mais nada a não ser isto! Se queres ter o lugar de volta, esforça-te. Quando aqui chegas tens de ter a cabeça no sítio! Não é pensares em tudo menos na bola!

André continua calado.

FLORIANO (CONT)

Chegaste atrasado porquê?

ANDRÉ

Oh... Atrasei-me... Agora também não posso conduzir...

FLORIANO

E a culpa disso é de quem?

ANDRÉ

Mister, se é para me estar a atirar coisas à cara-

Floriano interrompe André.

FLORIANO

Tenho que atirar! Se não, quem é que atira? Quem é que te diz para não bater com a cabeça?

André nada diz, mais uma vez.

FLORIANO (CONT)

Vocês acham que eu só sei reclamar, mas eu preocupo-me! E não quero saber da bola para nada!

(MAIS)

FLORIANO (CONT)

Se conseguisses arranjar um grande trabalho, a receber muito e a viver bem, eu era o primeiro a mandar-te embora daqui! Mas vocês são teimosos, pá!

André ouve atentamente e desiludido consigo mesmo. Floriano percebe.

FLORIANO (CONT)

Vá, vai-te lá embora, e vê se arranjas juízo! Terça-feira quero-te cá a horas!

ANDRÉ

Ok, mister... Obrigado..

André estica a mão para cumprimentar Floriano. Floriano aperta-lhe a mão, sorri, e dá-lhe uma palmadinha no ombro.

Floriano retira o maço de tabaco do bolso do casaco, retira um cigarro, acende-o e começa a fumar. Entretanto, Joaquim sai do balneário, com alguma pressa.

FLORIANO

Ó, miúdo!

Joaquim vira-se rapidamente.

FLORIANO (CONT)

Anda cá, pá!

Joaquim dirige-se para junto do treinador.

JOAQUIM

O André já foi, mister?

FLORIANO

Já... Mas deixa-o ir. Ele tem de se acalmar.

JOAQUIM

Eu sei, mas ia-lhe pedir desculpa..

FLORIANO

Desculpa porquê? Fizeste-lhe mal?!

Joaquim acena negativamente com a cabeça.

FLORIANO

Então não tens de lhe pedir desculpa! Se andas a jogar é porque mereces o lugar, e porque confio em ti! Se mostras trabalho, és recompensado.

JOAQUIM
Obrigado mister!

FLORIANO
Mas aí de ti que aches que tens
alguma coisa garantida! Tão
depressa te dou o lugar como to
tiro!

Joaquim sorri.

JOAQUIM
Eu sei mister, obrigado.

FLORIANO
Sabes que não precisas de estar
sempre a agradecer, não sabes?

Antes que Joaquim consiga responder, Rocha sai do balneário e
junta-se a eles.

ROCHA
Então puto, o combustível?

Floriano retira a carteira e dá uma nota de vinte euros a Rocha.

FLORIANO
Deixa lá o miúdo e vão lá beber, vá.

ROCHA
Epá, o mister 'tá um mãos largas!

FLORIANO
É para ver se te vejo pelas costas!

Rocha ri-se e volta para dentro do balneário.

FLORIANO
E tu vê se pensas em arranjar outro
trabalho qualquer, senão eles
levam-te à falência e não há mulher
que te sustente!

JOAQUIM
(Entre risos)
Obrigado mister, vou pensar nisso.

Ilídio vê Joaquim e apressa-se para chegar perto de si. Quando o
faz, cumprimenta Floriano com um aperto de mão.

ILÍDIO
Tudo bem?

Floriano acena positivamente com a cabeça, mantendo o cigarro na
boca. Ilídio dirige agora a palavra ao sobrinho.

ILÍDIO (CONT)
Queres boleia?

CORTA PARA

EXT. ESTÁDIO POVOAÇÃO DO SOL, ESTACIONAMENTO - MOMENTOS DEPOIS

Joaquim e Ilídio dirigem-se para o carro enquanto falam. Ambos andam lentamente, pois não querem que a conversa termine.

JOAQUIM
E achas que o pai não se importa?

ILÍDIO
Até fica é todo contente!

Joaquim parece extremamente animado.

JOAQUIM
Mas é certo?

ILÍDIO
Ainda não, eles disseram que iam mandar alguém para te ver, e eu fui falar ali com o... Diogo? Acho que era Diogo...

JOAQUIM
O mais baixo?

ILÍDIO
Não, aquele mais alto, mais magrinho..

JOAQUIM
O Dionísio?

ILÍDIO
É isso! Fui falar com ele para perceber o que é que eles poderiam querer... Para perceber se haveria algum problema.

JOAQUIM
E então?

Ambos chegam perto do carro. Ilídio abre a porta enquanto Joaquim dá a volta, dirigindo-se à porta do passageiro.

ILÍDIO
Parece-me que não há problema nenhum... Não há contrato envolvido, portanto agora temos é de esperar.

Ambos entram no carro. Joaquim está visivelmente entusiasmado.

CORTA PARA

EXT. APARTAMENTO MÁRCIA - MAIS TARDE

Ilídio estaciona em frente ao prédio onde Joaquim mora com a namorada. Liga os quatro piscas.

JOAQUIM

Depois quando souberes qualquer coisa ligas-me, não é?

ILÍDIO

Sim, mas ainda deve demorar... Isto não são coisas feitas de um dia para o outro!

Joaquim abre a porta e sai do carro.

JOAQUIM

Eu sei, é só para garantir.

Joaquim fecha a porta do carro e dirige-se à entrada do prédio. O carro afasta-se.

CORTA PARA

INT. APARTAMENTO MÁRCIA - MOMENTOS DEPOIS

Joaquim entra em casa e coloca a sua mochila no chão, junto à porta e os seus pertences em cima da mesa da cozinha. Tudo como é habitual, para si.

Márcia está na cozinha a fazer o almoço.

MÁRCIA

Tira isso daí que eu tenho que meter aí duas travessas...

Joaquim retira rapidamente as chaves, a carteira e o telemóvel de cima da mesa, voltando a colocar tudo nos bolsos.

JOAQUIM

O que é o almoço?

Joaquim senta-se numa cadeira.

MÁRCIA

Arroz de pato.

JOAQUIM

Gosto!

Márcia retira uma travessa com arroz do forno e coloca-a em cima da mesa.

MÁRCIA

Como é que correu o jogo?

Márcia pega agora numa linguiça e coloca-a na mesa, em frente a Joaquim dando-lhe uma faca.

MÁRCIA (CONT)

Corta.

Joaquim pega na faca e começa a cortar a linguiça, lentamente.

JOAQUIM

Correu bem... Ganhámos...

MÁRCIA

Boa! E marcaste algum?

JOAQUIM

Marquei dois...

MÁRCIA

A sério? Parabéns!

JOAQUIM

Obrigado!

MÁRCIA

Os jogos têm-te corrido bem! Qualquer dia estás no Alviela!

JOAQUIM

Ou mais abaixo...

Márcia ri-se.

MÁRCIA

Não me digas que queres jogar no Luzimar!

JOAQUIM

(Indignado)

Claro que não!

Joaquim pára de cortar a linguiça, comendo alguns pedaços da mesma.

JOAQUIM (CONT)

Mas no Aljezur...

MÁRCIA

Saudades de casa?

JOAQUIM

Não propriamente... Talvez se estejam a formar rumores...

Márcia nada diz. Pára o que está a fazer e olha para Joaquim, intrigada.

JOAQUIM (CONT)

De uma possível transferência que possa vir a acontecer...

MÁRCIA

Ai, pára de enrolar!

JOAQUIM

Não estou a enrolar... Estou só a dizer que daqui a uns meses podemos já não estar nesta casa... Podemos ter de trocar a nossa vida lá para baixo...

Márcia exhibe agora um ar sério e austero.

MÁRCIA

Joaquim, o que é que se passa?

JOAQUIM

O meu tio esteve lá no campo... Foi falar com a malta da direção. Pelos vistos o Atlético de Aljezur está interessado em mim, e querem-me contratar!

MÁRCIA

E isso é bom?

JOAQUIM

É ótimo! Quer dizer que finalmente alguém vê algum valor em mim!

Márcia lança um olhar indignado.

JOAQUIM (CONT)

A nível do futebol!

Márcia volta a tratar do almoço, enquanto vai acenando com a cabeça.

JOAQUIM (CONT)

Não dizes nada?

MÁRCIA

Não sei que queres que te diga... Boa... Parabéns, acho eu...

JOAQUIM

O que é que foi?

MÁRCIA

Nada...

JOAQUIM

Não vale a pena estarmos com rodeios e fingir que não é nada quando claramente se passa alguma coisa... Diz-me logo o que foi e assim resolvemos isto mais facilmente!

MÁRCIA

Joaquim... Eu não vou contigo para o Algarve...

JOAQUIM

E porque não? Aquilo é bonito, há montes de coisas para fazer, tens-

Márcia interrompe Joaquim.

MÁRCIA

Eu tenho a minha vida aqui! O meu trabalho, os meus amigos, a minha família... Não posso abandonar tudo sem certeza nenhuma!

JOAQUIM

O trabalho não é desculpa!

MÁRCIA

Ai não?

JOAQUIM

Claro que não! Trabalhas numa rádio, deve dar para fazer isso remotamente!

MÁRCIA

Joaquim, eu nem sequer te vou responder...

JOAQUIM

Não me vais responder porque tenho razão! E consegues vir visitar toda a gente! Ou eles podem-nos ir visitar a nós! O que até é bom para eles, porque toda a gente gosta de ir de férias para o Algarve e assim tínhamos lá casa e-

Márcia interrompe Joaquim.

MÁRCIA

Onde é que arranjavas lá casa? Aliás... Quanto é que te iam pagar?

JOAQUIM

Mais ou menos o mesmo que pagam aqui...

MÁRCIA

Mais, ou menos?

JOAQUIM

Um bocadinho menos, mas isso não importa porque-

Márcia solta uma gargalhada e interrompe Joaquim.

MÁRCIA

Tu queres arranjar uma casa no Algarve com menos de quinhentos euros de ordenado?! Tu só podes estar louco!

JOAQUIM

Por isso é que preciso que venhas comigo!

Márcia ri-se sarcasticamente.

MÁRCIA

E se eu fosse e ficasse sem trabalho, como é que pagava as contas? Como é que tu pagavas as contas, se o teu "ordenado" nem para a renda chegava?

JOAQUIM

Não estás a perceber-

Márcia interrompe Joaquim.

MÁRCIA

Não Joaquim, tu é que não estás a perceber! A vida não é assim tão fácil quanto tu estás a fazer parecer! Não é só chegar a um sítio e dizer "quero viver aqui". Há muita coisa envolvida e é uma questão demasiado grande para conseguir digerir assim de repente!

Ambos ficam em silêncio durante poucos segundos.

MÁRCIA (CONT)

É que se me disseses que ias ganhar cinco ou seis mil euros... Agora menos do que ganhas aqui...

JOAQUIM

Mas isso faria diferença? Se fosse receber muito dinheiro já querias ir e já estava tudo bem?

MÁRCIA

Não, mas se fosses receber muito dinheiro tínhamos outro tipo de segurança!

JOAQUIM

Mas nós temos segurança! O meu tio arranja-nos casa, e mesmo que não arranje temos a casa do meu pai a meia hora de lá!

MÁRCIA

Tu estás a ouvir o que estás a dizer? Eu não vou sair daqui, onde tenho uma vida estável e orientada para me ir meter na casa do teu pai! Isso faz sentido onde?

JOAQUIM

Mas não consegues perceber que isto é uma ótima oportunidade para mim? Que me pode abrir imensas portas para o futuro?

MÁRCIA

Eles nem sequer te fazem um contrato profissional! Vais andar nisto a vida toda e qualquer dia lesionas-te e acabou!

JOAQUIM

Muito bom saber que tenho todo o teu apoio...

MÁRCIA

(Irritada)

Pensa melhor antes de falares!

Joaquim nada diz, engole em seco.

MÁRCIA (CONT)

Sabes bem que sempre te apoiei e que continuo a fazê-lo, e se quiseres aceitar ir jogar seja para onde for vou ser a primeira a apoiar-te se achares que é a melhor decisão para ti. Mas não me podes pedir que mude toda a minha vida por capricho teu! Infelizmente não ganhas milhões e não podemos andar a saltar de país em país enquanto realizas o teu sonho. Talvez um dia o possamos fazer, mas enquanto esse dia não chegar temos de viver e sobreviver.

Joaquim nada diz, levantando-se e dirigindo-se para fora da cozinha.

Márcia suspira, pega na linguiça que Joaquim cortou, coloca-a por cima do arroz e volta a colocar a travessa no forno.

Joaquim volta a entrar.

JOAQUIM

Se eu quisesse mesmo ir, não vinhas comigo?

MÁRCIA

Sabes que não podia.

JOAQUIM

Nem se te arranjasse um trabalho e uma casa barata?

MÁRCIA

Talvez, mas sabes que isso é irreal..

Joaquim suspira.

JOAQUIM

E se eu fosse, sem ti, continuávamos?

Márcia nada diz, mas apresenta alguma confusão.

JOAQUIM (CONT)

Nós...

MÁRCIA

Iria depender das circunstâncias..

Joaquim acena com a cabeça, mostrando-se desapontado. Dirige-se à porta.

MÁRCIA (CONT)

Joaquim, onde é que vais? Estou a fazer o almoço!

JOAQUIM (O.S.)

Não tenho fome!

Joaquim sai de casa. Márcia suspira.

MÁRCIA

(Murmura)

Foda-se...

CORTA PARA

INT. TASQUINHA DA QUEDA - MAIS TARDE

Joaquim entra na TASQUINHA DA QUEDA. É um refúgio de bairro, modesto por fora, mas vivo e acolhedor no interior.

As paredes estão cobertas por uma coleção eclética de cachecóis, camisolas autografadas e fotografias de futebolistas. As mesas de madeira maciça estão quase todas ocupadas por trabalhadores das obras vizinhas.

Joaquim dirige-se ao balcão.

JOAQUIM

Bom dia, Teresa! Tudo bem?

TERESA (50s) está de costas, a tirar cafés. Tem o cabelo apanhado, com alguns fios grisalhos, e veste o seu avental habitual. Ao ouvir a voz de Joaquim, vira-se de repente.

TERESA

Ó, meu querido! Está tudo bem, e contigo?

Joaquim esboça um sorriso.

JOAQUIM

Também... Diga-me uma coisa: Sabe se o André hoje vem cá?

TERESA

Ele costuma vir cá todos dias, portanto deve vir, sim!

JOAQUIM

Ainda bem... O que é que ele costuma pedir?

TERESA

Olha filho, pede sempre uma sandes Castreja com ovo estrelado à parte.

JOAQUIM

Essa sandes tem o quê?

TERESA

Tem pão, alface, tomate, um ovo estrelado, um filete assim muito fininho de lampreia e cabrito desfiado.

JOAQUIM

É? Então podem ser duas dessas. Mas eu não quero o ovo à parte.

TERESA

Está bem.

Teresa aponta o pedido num bloco de notas.

TERESA (CONT)

E para beber? São dois finos?

Joaquim dirige-se a uma mesa que está vazia, puxando uma cadeira para se sentar.

JOAQUIM

Pode ser, mas tire-os só quando o André chegar.

Nesse preciso momento, André entra pela porta.

TERESA

Vou tirá-los então.

Teresa e Joaquim riem-se.

ANDRÉ

Boa tarde, Teresa!

TERESA

Boa tarde, senhor Pintor!

ANDRÉ

Era uma san-

Teresa interrompe André.

TERESA

Já está tudo tratado!

André olha para Joaquim, que lhe acena. Ambos sorriem.

ANDRÉ

Fazem tudo pelas minhas costas!

CORTA PARA

INT. TASQUINHA DA QUEDA - MOMENTOS DEPOIS

André e Joaquim estão sentados, já a comer.

ANDRÉ

Quanto é que eles pagam?

JOAQUIM

Quatrocentos e quarenta... Por fora...

ANDRÉ

Epá... Mas porra, 'tão na segunda!
Fazes uma época boa e passam-te a profissional!

JOAQUIM

Exato! Não é uma oportunidade do caralho?!

ANDRÉ

Eu acho que sim, irmão. Mas tens de ver isso da mulher... Se ela não quer mesmo, vai ser complicado mudar-lhe as ideias... Ainda por cima sabendo como ela é...

JOAQUIM

Pois, eu sei...

Joaquim refastela-se na cadeira, como quem se sente derrotado.

ANDRÉ

Mas, pá... E se fizerem isso à distância?

JOAQUIM

Eu disse-lhe isso... Ela disse que dependia das circunstâncias... Não sei pá, acho que foi uma maneira bonita de me dizer que não...

ANDRÉ

Então caga nisso, meu! Não é a vida dela!

André bebe rapidamente o que lhe falta da cerveja. Joaquim, por influência, faz o mesmo.

ANDRÉ (CONT)

Teresa, depois traz-me só a mostarda e mais dois finos, se faz favor!

Teresa acena. André e Joaquim calam-se durante alguns segundos. Teresa traz as cervejas e a mostarda.

TERESA

Aqui está. É mais alguma coisa?

JOAQUIM

Por agora não, Teresa. Muito obrigado!

TERESA

Obrigada eu!

Teresa volta para trás do balcão.

Joaquim faz sinal a André para que este continue a falar.

ANDRÉ

Se não fores, sabes exatamente o que vai acontecer. Se fores, podes ficar na mesma ou podes ficar muito melhor!

(MAIS)

ANDRÉ (CONT)

Eu acho que é uma oportunidade daquelas que não dá para recusar. Quem sabe se daqui a uns anos não estás no Marinhense!

JOAQUIM

Ou no Alviela...

ANDRÉ

Ou no Alviela, exatamente! Arrisca! Diz ao teu tio para fechar isso!

André pega na sua cerveja e levanta-a com intenção de fazer um brinde.

ANDRÉ (CONT)

Ao futebol!

Joaquim levanta a sua cerveja e dirige-a à de André.

JOAQUIM

Ao futebol.

Ambos brindam e bebem as suas cervejas.

CORTA PARA

EXT. ESTÁDIO ERIVALDO SOARES, RELVADO - O DIA SEGUINTE

Os jogadores de ambas as equipas estão em fila enquanto o árbitro verifica os nomes e os números dos mesmos. André e Joaquim estão juntos, ambos titulares.

O árbitro dá ordem para que as duas equipas avancem. A equipa de Joaquim passa junto à bancada, na qual se encontra Ilídio que faz sinal a Joaquim para que este se dirija a ele. Joaquim faz-lhe sinal para que aguarde.

CORTA PARA

EXT. ESTÁDIO ERIVALDO SOARES, BANCADA - CONTÍNUO

Alguns adeptos conversam entre si, apontando para o relvado e trocando sorrisos. São adeptos da equipa da casa, o Futebol Clube de Freigil.

Ouve-se o apito do árbitro, dando início ao jogo.

CORTA PARA

EXT. ESTÁDIO POVOAÇÃO DO SOL, RELVADO - CONTÍNUO

Campelo passa a bola para Barros que rapidamente faz um passe alto para André.

André cabeceia para a lateral, onde está Joaquim. Joaquim finta um jogador adversário, fazendo de seguida o cruzamento que sai com muita força, fazendo com que a bola vá para fora de campo.

Ao dirigir-se para trás, Joaquim passa encostado à linha lateral, de modo a ouvir o tio, que lhe gesticula para que se aproxime.

ILÍDIO

(A falar alto)

Está cá um gajo do Atlético! Joaquim

não fala, apenas move a boca.

JOAQUIM

Hoje?

Ilídio acena com a cabeça.

ILÍDIO

(A falar alto)

Para te ver!

Joaquim aparenta ficar nervoso, mas acena positivamente com a cabeça.

CORTA PARA

EXT. ESTÁDIO ERIVALDO SOARES, TOPO DA BANCADA - CONTÍNUO

No topo da bancada, numa zona onde se encontram alguns chapéus de sol, estão sentados alguns homens de fato. Entre eles: O presidente do Futebol Clube de Freigil; O presidente do Esperança de Rio Mau; e o diretor desportivo do Atlético de Aljezur. Junto a eles está também um homem com um casaco de cabedal e de óculos de sol, que está a falar ao telemóvel.

CORTA PARA

EXT. ESTÁDIO ERIVALDO SOARES, RELVADO - MOMENTOS DEPOIS

O Futebol Clube de Freigil está no ataque. Valdir faz uma entrada mal temporizada e é fintado com facilidade. Para tentar colmatar este erro, Joaquim persegue o avançado do Freigil, não o conseguindo apanhar.

O avançado do Freigil remata e faz o golo. Um a zero para o Freigil.

CORTA PARA

EXT. ESTÁDIO ERIVALDO SOARES, BANCADA - CONTÍNUO

Os poucos adeptos do Esperança de Rio Mau que estão presentes levam as mãos à cabeça. De plano de fundo, ouvem-se os festejos dos adeptos da casa.

CORTA PARA

EXT. ESTÁDIO ERIVALDO SOARES, BANCO DE SUPLENTEs - CONTÍNUO

FLORIANO

(A gritar)

Valdir! Valdir! Então pá?!

Floriano dirige agora as suas atenções para Joaquim.

FLORIANO

(A gritar)

Louzel!

Joaquim olha para o treinador enquanto respira, ofegante.

FLORIANO

(A gritar)

Quando é assim, tem que sair o corte!

Joaquim acena com a cabeça.

FLORIANO

(A gritar e a gesticular)

Olha! Rasteira! Rasteira!

CORTA PARA

EXT. ESTÁDIO ERIVALDO SOARES, RELVADO - CONTÍNUO

Vilar faz um passe alto na direção de André.

André recebe a bola com o peito e pára-a, de seguida, com o pé. Joaquim está na lateral a pedir a bola.

André decide tentar o remate à baliza. A bola entra.

Os jogadores correm na direção de André. Joaquim não o faz, aplaudindo apenas, com os braços no ar.

CORTA PARA

INT. ESTÁDIO ERIVALDO SOARES, BAR - CONTÍNUO

No bar do estádio, os adeptos do Freigil resmungam devido ao golo sofrido pela equipa.

Um dos adeptos dá um murro na mesa, fazendo com que se entornem duas cervejas, fazendo com que dois outros adeptos resmunguem agora com ele.

CORTA PARA

EXT. ESTÁDIO ERIVALDO SOARES, RELVADO - MOMENTOS DEPOIS

Um dos jogadores do Freigil dirige-se com velocidade ao meio campo adversário. André acompanha o jogador mas, ao perceber que não o consegue apanhar, desiste da corrida.

Joaquim, ao ver a situação, inicia uma corrida diagonal para tentar parar o jogador adversário. Ao chegar perto, faz um carrinho, acertando na bola mas derrubando o jogador adversário.

CORTA PARA

INT. ESTÁDIO ERIVALDO SOARES, BAR - CONTÍNUO

ADEPTO FREIGIL 1
Então, caralho, não há faltas?!

ADEPTO FREIGIL 2
Já estou a ver tudo...

CORTA PARA

EXT. ESTÁDIO ERIVALDO SOARES, RELVADO - CONTÍNUO

O jogador que foi derrubado por Joaquim levanta-se rapidamente e reclama com Joaquim e com o árbitro. Nenhum dos dois lhe dirige sequer o olhar.

CORTA PARA

EXT. ESTÁDIO ERIVALDO SOARES, BANCO DE SUPLENTE - CONTÍNUO

Floriano bate palmas com os dois braços erguidos.

FLORIANO
(A gritar)
É isso mesmo, miúdo!

CORTA PARA

EXT. ESTÁDIO ERIVALDO SOARES, RELVADO - MOMENTOS DEPOIS

Um jogador do Freigil finta André e Vilar; Arranca em velocidade e parece imparável mas Rachão aparece, tirando-lhe a bola e jogando-a rapidamente para Campelo, que coloca um passe longo em Vilar.

Vilar recebe a bola e passa-a rapidamente para Barros, que vira o jogo, passando a bola para a lateral onde se encontra Joaquim.

Joaquim recebe a bola e finta um adversário, mas coloca a bola demasiado para a frente, perdendo-a de seguida.

CORTA PARA

EXT. ESTÁDIO ERIVALDO SOARES, BANCO DE SUPLENTES - CONTÍNUO

Floriano está inquieto.

FLORIANO

(A gritar)

Acompanha, Louzel! Acompanha!

CORTA PARA

EXT. ESTÁDIO ERIVALDO SOARES, RELVADO - CONTÍNUO

Joaquim corre atrás do adversário. De frente para o adversário encontra-se Valdir, que também corre em direção ao mesmo.

Valdir, vendo que Joaquim talvez não chegue a tempo, faz uma rasteira, falhando a bola e acertando nas canelas do adversário.

Joaquim, praticamente no mesmo instante, percebendo que não chega ao adversário com a corrida, decide fazer uma rasteira ao adversário, não lhe acertando.

Os três jogadores caem no mesmo sítio, sendo que o jogador do Freigil cai em cima de uma das pernas de Joaquim.

O árbitro dirige-se rapidamente à zona onde estão os três jogadores.

CORTA PARA

EXT. ESTÁDIO ERIVALDO SOARES, BANCADA - CONTÍNUO

Os adeptos do Freigil reclamam imenso, começando a descer os degraus da bancada para conseguirem reclamar de forma mais próxima com os jogadores.

CORTA PARA

EXT. ESTÁDIO ERIVALDO SOARES, RELVADO - CONTÍNUO

O árbitro retira do bolso o cartão vermelho e mostra-o a Joaquim, indicando-lhe que abandone o relvado.

Joaquim e Valdir levantam-se rapidamente.

VALDIR

Senhor árbitro, fui eu que lhe
acertei, não foi o meu colega!

O árbitro está a anotar o número da camisola de Joaquim no cartão.

JOAQUIM

Senhor árbitro, o meu colega está- lhe
a dizer que foi ele! Não fui eu que
fiz a falta, eu nem lhe toquei!

ÁRBITRO

Do meu ângulo, parecete-me tu. Já
anotei o teu número, faz favor de
abandonar o relvado.

Joaquim fica visivelmente irritado e encosta-se ao árbitro,
empurrando-o com o corpo.

JOAQUIM

Mas 'tás a brincar? Se te
confirmaram que não fui eu só tens é
que corrigir!

ÁRBITRO

Jogador, dirija-se ao balneário.

Joaquim parece encaminhado para agredir o árbitro. Rachão e André
correm para agarrar Joaquim.

Enquanto está a ser agarrado e levado Joaquim ainda se dirige,
verbalmente, ao árbitro.

JOAQUIM

(A gritar)

Podes ir é 'pó caralho! És um merdas,
pá!

André é quem leva Joaquim em direção ao balneário.

CORTA PARA

EXT. ESTÁDIO ERIVALDO SOARES, TOPO DA BANCADA - CONTÍNUO

O dirigente desportivo do Atlético de Aljezur levanta-se,
cumprimenta os restantes dirigentes e abandona o recinto. O
homem com o casaco de cabedal ri-se.

CORTA PARA

EXT. ESTÁDIO ERIVALDO SOARES, BANCADA - CONTÍNUO

Ilídio tapa a cara com uma das mãos, sentindo algum embaraço pelo que acabou de acontecer.

Os adeptos do Freigil vão a Joaquim enquanto este se dirige ao balneário.

CORTA PARA

INT. ESTÁDIO ERIVALDO SOARES, BALNEÁRIO - MAIS TARDE

Os jogadores regressam ao balneário. É possível ouvir a água a correr. Joaquim está no chuveiro.

GANDRA

Claro, mas eles tinham pontaria...

MORGADO

Pontaria... Tinham sorte! A jogar com dez também não é fácil...

A água pára de correr. Rachão faz sinal aos colegas para que se calem.

Joaquim sai do banho, apenas com a toalha à cintura, dirigindo-se ao seu banco.

JOAQUIM

Quanto é que ficou?

VILAR

Dois um... Eles marcaram um agora no fim...

Joaquim demonstra-se desiludido. Levanta a voz para falar.

JOAQUIM

Peço desculpa, malta...

Os jogadores trocam olhares entre si.

RACHÃO

Não foi culpa tua miúdo.

VALDIR

Fui eu que fiz a falta, o árbitro é que não percebeu.

MORGADO

Ai foi? Então e não lhe disseram nada?!

ANDRÉ

Disseram, ele é que não quis saber...

Floriano entra no balneário. Os jogadores calam-se rapidamente.

FLORIANO

Mau jogo. Tivemos oportunidades, não conseguimos marcar, é assim a vida. Quem não marca, sofre.

Os jogadores trocam olhares, mostrando-se desiludidos.

FLORIANO (CONT)

Relativamente àquela situação, Louzel.

Joaquim pára de se secar e olha agora para o treinador.

FLORIANO (CONT)

Já falei com o Valdir, já percebi o que aconteceu. Mas tu não podes reagir assim miúdo!

JOAQUIM

Eu sei mister, mas-

Floriano interrompe Joaquim.

FLORIANO

Já acabei de falar?

Joaquim cala-se.

FLORIANO (CONT)

Eu percebo que é uma injustiça e que seja enervante... Mas nunca - e isto serve para todos - Nunca se pode reagir assim! Mesmo que o árbitro seja um 'ganda filha da puta, tem que ser respeitado. Porque naquele momento ele é a autoridade! Pode ser?

EQUIPA

(Em uníssonos)

Pode, mister!

Floriano acena com a cabeça e abandona o balneário.

Joaquim, ainda frustrado, começa agora a vestir-se. Alguns dos seus colegas dirigem-se ao banho. André dirige-se na sua direção.

ANDRÉ

'Quim... Logo queres ir ao Egípcio? Desanuviar?

Joaquim parece algo reticente.

ANDRÉ (CONT)

Vá lá, meu! O Morgado tem folga, vem conosco também!

(A levantar a voz)

Não é Morgado?

Morgado está no banho.

MORGADO

(A gritar)

Diz?!

ANDRÉ

(A gritar)

Logo à noite, Egípcio?

MORGADO

(A gritar)

Bora!

ANDRÉ

Vês? Anda lá. Leva a mulher, se for preciso.

Joaquim suspira.

JOAQUIM

'Tá bem...

André celebra suavemente e volta ao seu banco.

CORTA PARA

INT. APARTAMENTO MÁRCIA - NOITE

Márcia está no sofá, a ler. Joaquim entra na sala, vestido e a cheirar a perfume.

Márcia não tira os olhos do livro.

MÁRCIA

Vais ter com alguma miúda?

Joaquim fica confuso.

JOAQUIM

O quê? Não! Eu disse-te vou ao- Márcia

ri-se, olhando agora para Joaquim.

MÁRCIA

Eu sei, parvo. Vais só tu e o Pedro?

JOAQUIM

Não, o André também vai.

MÁRCIA

Então vê lá... Não venham muito tarde e não se metam em problemas!

JOAQUIM

Não te preocupes, até parece que não me conheces!

MÁRCIA

Eu conheço-te... Mas também conheço o André!

Joaquim dirige-se a Márcia, dando-lhe um beijo na testa.

JOAQUIM

Não precisas de esperar por mim.

MÁRCIA

Não estava a pensar fazê-lo.

Joaquim dirige-se à porta.

JOAQUIM

És tão querida!

Márcia ri-se.

MÁRCIA

Porta-te bem... Joaquim

acena com a cabeça.

MÁRCIA (CONT)

E diverte-te!

Joaquim sai e fecha a porta. Márcia volta a ler.

CORTA PARA

INT. BAR EGÍPCIO - NOITE

O BAR EGÍPCIO é banhado por uma luz amarelada. As paredes têm azulejos bege antigos, interrompidos por cartazes de hieróglifos. Atrás do balcão, prateleiras expõem garrafas, do whisky à aguardente. O ambiente é acolhedor e agreste.

Quando Joaquim, André e Morgado entram, o bar não se altera. Alguns clientes levantam os olhos por instinto mas voltam rapidamente às suas conversas.

EMPREGADO DO BAR

Boa noite. O que é que vai ser?

ANDRÉ

Boa noite! São duas canecas e- O

Empregado interrompe André.

EMPREGADO DO BAR
De quarenta ou de cinquenta?

André olha para os amigos.

MORGADO
Manda vir de cinquenta!

Joaquim concorda, acenando com a cabeça.

ANDRÉ
Pronto, duas canecas de cinquenta
e-

O Empregado volta a interromper André.

EMPREGADO DO BAR
É só?

ANDRÉ
Não! É uma vodka com Red Bull!

EMPREGADO DO BAR
É só?

ANDRÉ
Sim!

EMPREGADO DO BAR
São dezasseis euros.

ANDRÉ
Dezasse- Foda-se! Dezasseis?!

MORGADO
Paga e cala-te!

André retira a carteira e dá uma nota de vinte ao empregado do bar, que pega na nota e se afasta. O empregado começa a retirar as bebidas.

ANDRÉ
Olha... O meu troco?!

EMPREGADO DO BAR
Não vão beber mais?

ANDRÉ
Se calhar vamos, mas-

EMPREGADO DO BAR
Então a próxima caneca está paga.

André choca-se com a frontalidade do empregado.

MORGADO
Mas é a primeira vez que cá vens?

ANDRÉ

Não, mas costuma estar cá a Sónia, não é este gajo!

MORGADO

Porra... Não vens cá há uns meses então!

André mostra-se confuso. Morgado e Joaquim riem.

MORGADO (CONT)

Isto foi vendido já há um porradão de tempo! As canecas que eram dois e meio agora são quatro!

JOAQUIM

E a Sónia agora trabalha no mercado lá na vila.

ANDRÉ

Por isso é que nunca mais a vi... Mas ela cobrava-me três por uma caneca!

Morgado e Joaquim riem à gargalhada.

ANDRÉ

Foda-se, vão-me levar à falência!

Os três amigos pegam nas bebidas e afastam-se do balcão.

CORTA PARA

MONTAGEM - OS TRÊS AMIGOS EMBEBEDAM-SE

-- O relógio do bar mostra onze horas e cinquenta e dois minutos (23h52).

-- São colocadas três canecas de cerveja em cima do balcão. Três mãos aparecem para as apanhar.

-- Os três amigos dançam de forma extremamente desajeitada. André entorna a sua bebida para cima de uma rapariga que dança perto deles. A rapariga enerva-se, André desculpa-se de forma atrapalhada. Morgado e Joaquim riem-se.

-- André está ao balcão, a contar moedas. O empregado do bar aguarda impacientemente. Joaquim chega por trás de André e coloca uma nota de vinte euros em cima do balcão. O empregado pega na nota e serve mais três cervejas.

-- Os três amigos dançam abraçados, já bebâdos.

-- O relógio do bar mostra uma hora e trinta e quatro minutos (01h34).

CORTA PARA

INT. BAR EGÍPCIO - MOMENTOS DEPOIS

Os três amigos, já bêbedos, juntam-se ao balcão. Sentado no lado oposto, está MARTIM (25), o árbitro que expulsou Joaquim.

Martim tem aspeto cuidado e postura rígida. O cabelo castanho-escuro está bem penteado, e o rosto exhibe uma seriedade artificial. Veste uma camisa justa de tom neutro, com calças, e um relógio barato no pulso.

Martim ignora o ambiente ruidoso, acompanhado por dois amigos discretos. Bebe uma garrafa de água com gás e observa Joaquim e os seus amigos. André repara nele.

ANDRÉ

Já repararam quem é que está ali sentado?

Joaquim e Morgado olham para o outro lado do balcão.

MORGADO

Olha quem é o cabrão! Ó 'Quim, não lhe vais lá dizer nada?!

ANDRÉ

Pois é, pá! Eu ia lá!

Joaquim ri-se, abanando a cabeça.

JOAQUIM

E vou lá dizer o quê? Pedir 'pra ele me tirar o cartão?

Joaquim ri-se, sozinho.

ANDRÉ

Vais lá pedir satisfações, meu!

MORGADO

Ele expulsou-te injustamente, pá!

Joaquim começa a adotar um ar mais sério.

ANDRÉ

Olha, se calhar o Atlético já nem te contrata por teres sido expulso. Ficam a achar que és violento!

Morgado demonstra-se confuso.

ANDRÉ (CONT)

Estava lá um gajo do Atlético de Aljezur, para ver o Joaquim. Eles queriam contratá-lo...

MORGADO

O quê? E não contaste nada?!

JOAQUIM

Ainda não era garantido...

ANDRÉ

Olha que não sei... O gajo estava lá!

Joaquim encara André com um ar sério, tentando perceber se André está a falar a sério.

MORGADO

Ó 'Quim, se aquele gajo te fodeu a transferência por causa de um cartão mal dado... Bem, se fosse eu...

Joaquim bebe o resto da sua cerveja rapidamente e dirige-se a Martim.

André termina rapidamente a sua cerveja e segue, lentamente, Joaquim. Morgado segue o exemplo.

Joaquim inicia agora a sua conversa com Martim.

JOAQUIM

Boa noite, senhor árbitro!

Martim olha para Joaquim por cima do ombro.

MARTIM

Boa noite...

Martim continua a falar com os seus amigos.

JOAQUIM

Você hoje deu-me um vermelho injusto!

Martim olha para Joaquim. Parece estar impaciente.

MARTIM

É o jogo... Acontece...

Joaquim ri-se sarcasticamente.

JOAQUIM

"Acontece"... O senhor árbitro é capaz de me ter lixado uma transferência para o Atlético!

Martim revira os olhos.

MARTIM

E o que é que eu tenho a ver com isso?

Joaquim começa a ficar irritado. Martim faz um sinal ao empregado do bar.

MARTIM (CONT)

Para a próxima, tens mais cuidado.

JOAQUIM

Se calhar o senhor árbitro é que devia ter mais cuidado..

Joaquim perde o controlo. Desfere um soco na bochecha de Martim. Martim cai do banco. Morgado e André atiram-se rapidamente sobre os dois amigos de Martim, imobilizando-os.

Joaquim lança-se sobre Martim no chão e começa a socá-lo desenfreadamente, sem lhe dar hipótese de reação. Morgado larga o amigo de Martim e atira-se sobre Joaquim, retirando-o de cima do árbitro.

MORGADO

Já chega 'Quim! Vais matá-lo, caralho!

Morgado consegue puxar Joaquim para trás, com bastante esforço, acabando por cair para trás com ele.

Os três amigos percebem o que acabou de acontecer.

ANDRÉ

Temos que ir embora. Rápido!

MORGADO

Vamos!

Morgado e André puxam Joaquim para fora do bar. Joaquim continua com o olhar vidrado em Martim, que está inanimado no chão, coberto do seu próprio sangue. Os amigos de Martim e as restantes pessoas presentes no bar começam a rodeá-lo.

Morgado, Joaquim e André saem rapidamente do bar.

CORTA PARA PRETO

Torna-se audível um toque de telemóvel.

CORTA PARA

INT. APARTAMENTO MÁRCIA - O DIA SEGUINTE - MANHÃ

Joaquim está deitado na cama. O seu telemóvel continua a tocar. Pára de tocar, mas rapidamente volta a tocar.

Com extrema sonolência, Joaquim atende o telemóvel.

JOAQUIM

(Com a voz rouca)

Sim..?

MÁRCIA (O.S.)
(Preocupada)
Joaquim?!

JOAQUIM
Estou..?

MÁRCIA (O.S.)
Joaquim, o que é que tu fizeste?!

JOAQUIM
Diz..?

MÁRCIA (O.S.)
Estão a dizer na rádio que vais ser
suspense!

JOAQUIM
O quê?

MÁRCIA (O.S.)
A federação vai-te suspender porque
agrediste um árbitro! Eu não te disse
para te comportares?!

Márcia continua a ralhar com Joaquim pelo telefone. A voz de Márcia torna-se inaudível para Joaquim assim que este percebe aquilo que se está a passar.

Joaquim achava que não tinha passado de um sonho, mas percebe agora que tudo foi real.

MÁRCIA (O.S.)
... e eu não percebo o que é que tu
queres!

JOAQUIM
Márcia... Calma... O que é que se passa?!

MÁRCIA (O.S.)
Joaquim... Merda, agora está a dar nas
notícias... Liga a televisão! Eu tenho
de ir... Foda-se, Joaquim... Logo falamos!

Márcia desliga a chamada. Joaquim levanta-se rapidamente e dirige-se à casa de banho, para lavar a cara.

Após lavar a cara, Joaquim dirige-se à sala, ligando a televisão. Está num canal de cozinha. Joaquim muda os canais até chegar às notícias. Após ver dois canais durante poucos segundos, Joaquim encontra um canal que lhe interessa.

TELEVISÃO
...confirmar agora a decisão da
Federação:
(MAIS)

TELEVISÃO (CONT)

Joaquim Louzel, o jovem jogador do Esperança de Rio Mau ficará suspenso de toda e qualquer competição desportiva durante um período de vinte meses. A suspensão tem efeito imediato e é acompanhada de uma multa de seis mil e quinhentos euros, que deverá ser paga ao lesado, Martim Travassos...

Joaquim está em choque com a informação que acaba de ouvir. O seu telemóvel começa a tocar noutra divisão, mas Joaquim permanece imóvel em frente à televisão.

CORTA PARA PRETO

VINTE MESES DEPOIS

EXT. LOCAL DE OBRA - MANHÃ

Uma obra ergue-se no meio do bairro: blocos de apartamentos inacabados, sacos de cimento rasgados pelo chão. Rugem os sons de betoneiras, marretas e andaimes a ranger com o vento.

JOAQUIM, de colete fluorescente e calças manchadas, avança lentamente com um carrinho de mão cheio de tijolos.

No topo de um andaime, CARLOS (50s) - corpo maciço e mãos calejadas - ajeita a toalha pendurada ao pescoço. Carlos aponta para Joaquim com um gesto brusco.

CARLOS

(A gritar)

Joaquim! Traz mais massa para aqui,
'oupa!

Joaquim, distraído, larga o carrinho no meio da passagem e avança até à betoneira mais próxima. Enche à pressa um balde com a mistura, sem mexer bem o cimento.

Carlos, do andaime, observa-o com desconfiança. Joaquim sobe a escada metálica com dificuldade, carregando o balde pesado. Entrega-o. Carlos mergulha a colher no balde. A massa escorre, demasiado líquida. Carlos respira fundo, olhando Joaquim com exasperação.

CARLOS

Ó rapaz, mas 'tás a brincar, não?

Joaquim nada diz.

CARLOS (CONT)

Eu já vi colchões de água, agora paredes de água não!

Joaquim baixa os olhos, envergonhado, sem saber o que responder.

CARLOS

(A murmurar)

Foda-se...

Carlos pousa a colher do cimento, e verifica o seu relógio.

CARLOS

(A murmurar)

Quarto para a uma...

(Em tom normal)

Vai-te lá embora, e tira o resto do dia... Mas a ver se amanhã trazes a cabeça!

Joaquim acena, cabisbaixo. Deixa o balde no chão, limpa as mãos às calças e caminha devagar até à saída da obra, passando pelos colegas que riem e trocam piadas sem lhe dar atenção.

CORTA PARA

EXT. RUA - MOMENTOS DEPOIS

O céu está cinzento, a ameaçar chuva. Joaquim caminha devagar pela estrada. As suas botas arrastam-se no alcatrão, com passos lentos e pesados.

Do outro lado da rua, dois miúdos jogam à bola, rindo e imitando jogadores. Joaquim abranda o passo para os observar, e os seus olhos parecem, por instantes, mais vivos.

Um carro buzina atrás dele. Joaquim desvia-se sem pressa, sem olhar para trás. No bolso, o telemóvel vibra. Ele vê o nome de Márcia no ecrã, mas deixa-o tocar até parar.

CORTA PARA

INT. APARTAMENTO MÁRCIA - MOMENTOS DEPOIS

A porta abre-se devagar. Joaquim entra e larga as botas junto à porta. Na sala, a televisão está ligada, mas sem som. Márcia está sentada no sofá, de pernas cruzadas, com um livro no colo. Ela levanta os olhos assim que vê Joaquim. Márcia nada diz.

Joaquim tira o casaco de trabalho e pendura-o. Vai à cozinha, abre o frigorífico e retira fiambre, queijo e manteiga.

MÁRCIA

(Cautelosa)

Então...

Joaquim encosta-se à bancada da cozinha, colocando tudo o que retirou do frigorífico em cima da mesma. Retira o telemóvel do bolso e coloca-o, também, na bancada.

MÁRCIA (CONT)

(Cautelosa)

Correu bem?

Joaquim acena com a cabeça, enquanto anda pela cozinha à procura de pão. Márcia não sabe o que dizer, então copia o gesto de Joaquim.

MÁRCIA (CONT)

Liguei-te...

JOAQUIM

(Pouco convincente)

Não vi... Precisavas de alguma coisa?

MÁRCIA

Não... Era só para perguntar se querias boleia...

JOAQUIM

Ah... Não faz mal...

Joaquim volta para junto da bancada, já com o pão na mão. Retira uma faca de uma gaveta e começa a cortar o pão ao meio.

JOAQUIM (CONT)

Amanhã pago o que falta da indemnização.

MÁRCIA

É já amanhã? Passou rápido!

Joaquim volta a acenar com a cabeça. Enquanto isso, coloca agora manteiga no pão.

MÁRCIA (CONT)

Assim já podemos começar a juntar, para ir de férias!

Joaquim nada diz. Abre as embalagens de fiambre e queijo, retira uma fatia de cada e coloca-as no pão. De seguida, pega nas embalagens e coloca-as no frigorífico.

MÁRCIA (CONT)

Amor... Não vais deixar isso assim, pois não?

Joaquim suspira como quem fica sem paciência. Retira uma caixa de um armário, dirige-se ao frigorífico, retira as embalagens que lá colocou e retira todas as fatias de fiambre e queijo, colocando-as na caixa. Coloca as embalagens no lixo e a caixa no frigorífico.

MÁRCIA (CONT)

Obrigado.

Joaquim dirige-se agora ao sofá, levando consigo a sandes que acabou de fazer, enrolada num guardanapo. Márcia observa-o com atenção.

Joaquim prepara-se para se sentar no sofá.

MÁRCIA (CONT)

(A gritar)

Não!

Joaquim fica parado no sítio.

MÁRCIA (CONT)

Desculpa... Mas não te vais sentar com essas calças assim, pois não?

Joaquim suspira e rapidamente se volta a dirigir à cozinha, encostando-se, novamente, à bancada.

Suspira.

JOAQUIM

Estou a pensar ir falar com o mister Floriano...

MÁRCIA

Não tens aula hoje?

JOAQUIM

Eu já não vou mais a essas aulas de merda... Eu já percebo o que me dizem, 'tá bom!

MÁRCIA

Mas convinha saberes falar, também...

JOAQUIM

I love you!

Márcia ri-se.

MÁRCIA

Joaquim...

JOAQUIM

Que foi?

MÁRCIA

Não tínhamos já combinado que ias esquecer a bola?

JOAQUIM

(A levantar a voz)

E faço o quê? Continuo a viver assim? A trabalhar nas obras?

MÁRCIA

E qual é o mal?

JOAQUIM

Ó Márcia, por amor de Deus...

MÁRCIA

Eu não te percebo...

JOAQUIM

Admirado ficava eu se percebesses...

MÁRCIA

Olha, vê se te acalmas que eu não te estou a falar mal, está bem?

Joaquim parece determinado a responder, mas engole em seco.

MÁRCIA (CONT)

Agora, a verdade é que não percebo mesmo! Porque é que tinhas de sair das obras?

JOAQUIM

Porque eu odeio aquela merda! Ninguém quer fazer aquilo, as pessoas só o fazem por obrigação!

MÁRCIA

Está bem, mas alguém tem de o fazer!

JOAQUIM

Mas não sou eu!

MÁRCIA

Então e vais fazer o quê? Voltar a receber quinhentos euros por mês? Nem isso?

Joaquim nada diz.

MÁRCIA (CONT)

É que eu não sei se reparaste mas estamos muito melhor desde que foste para as obras!

JOAQUIM

Fala por ti...

MÁRCIA

(Levemente irritada)

Falo por nós!

Joaquim surpreende-se com a resposta de Márcia.

MÁRCIA

Achas que tinhas conseguido pagar a indemnização e continuar a fazer a vida que fazias se não fossem as obras?

Joaquim nada diz.

MÁRCIA (CONT)

Tu tens de aprender a ser mais humilde. E perceber que somos todos iguais!

JOAQUIM

Se fôssemos todos iguais estávamos todos na mesma situação de merda!

Márcia acena negativamente com a cabeça.

JOAQUIM (CONT)

Mas há quem tenha sorte, sabes? Há quem consiga ter oportunidades que parecem caídas do céu!

Márcia fica confusa, não sabendo a que Joaquim se refere.

JOAQUIM

Como aquele cabrão do André...

Márcia percebe a mágoa de Joaquim e adota uma postura diferente.

MÁRCIA

Voltaste a tentar falar com ele?

JOAQUIM

Eu? Para quê? Achas que ele agora tem tempo? Especialmente para mim...

MÁRCIA

Ó Joaquim não digas isso...

Joaquim interrompe Márcia.

JOAQUIM

É verdade! Agora tem a mania que é vedeta... Vê lá depois do que aconteceu se ele me disse mais alguma coisa. Nem quis ter mais nada a ver comigo... Palhaço...

MÁRCIA

Mas eu sempre te disse que não lhe podias dar muita confiança...

JOAQUIM

'Tá bem, mas dei. E agora?

Márcia nada diz, não sabe o que dizer.

JOAQUIM (CONT)

Agora, merda.

MÁRCIA

Mas não te culpes, ele é assim, não há muito a fazer...

Joaquim dá uma dentada na sua sandes, colocando-a rapidamente em cima da bancada e dirigindo-se à entrada de casa.

MÁRCIA

O que é que estás a fazer?

Joaquim calça as botas e veste o casaco.

JOAQUIM

Vou ao estádio.

Márcia levanta-se e dirige-se lentamente a Joaquim.

MÁRCIA

Para quê, Joaquim?

JOAQUIM

Vou ver a malta... Ou também já não posso ir ver os meus amigos?

MÁRCIA

Podes, claro... Mas ambos sabemos que não é isso que vais lá fazer...

Joaquim olha para Márcia, mas não lhe diz nada. Márcia percebe que não vale a pena contrariar o namorado.

MÁRCIA (CONT)

Mas podias ao menos comer alguma coisa!

Joaquim dirige-se à bancada pegando no seu telemóvel e na sandes que tinha feito. Eleva a sandes como se justificasse que, de facto, iria comer alguma coisa.

Joaquim pega nas chaves, abre a porta e sai de casa. Márcia fica parada no mesmo sítio, levando as mãos à cabeça.

CORTA PARA

EXT. ESTÁDIO POVOAÇÃO DO SOL - CONTÍNUO

Joaquim permanece imóvel durante alguns segundos. Tenta ganhar coragem para avançar. O portão do estádio está fechado, pois não é dia de jogo. Joaquim decide dirigir-se ao Bar do Sol. Abre a porta e entra.

CORTA PARA

INT. BAR DO SOL - CONTÍNUO

O BAR DO SOL aparenta estar igual, mas algo mudou. O balcão tem riscos novos. Algumas cadeiras estão remendadas com fita isoladora. Há mais silêncio. O ruído vibrante deu lugar a um murmúrio baixo de meia dúzia de clientes.

Joaquim reconhece o lugar, mas estranha-o.

JOAQUIM

(A gritar)

Ó da casa!

Os clientes olham para Joaquim com estranheza.

Vindo da cozinha, VALADAS (60s) dirige-se ao balcão. Tem o cabelo grisalho e oleoso, um bigode fino e óculos de massa escura que lhe dão um ar severo. Valadas move-se lentamente. Enquanto seca um copo, avalia Joaquim de alto a baixo.

Joaquim surpreende-se com a nova presença e sente-se envergonhado pela sua apresentação.

VALADAS

Diga.

JOAQUIM

(A balbuciar)

Era... Sabe se está cá o Arménio?

Valadas aparenta alguma confusão.

VALADAS

O Arménio vendeu-me o espaço. Já cá estou há quase um ano.

JOAQUIM

Certo... Então e sabe-me dizer se está cá o mister Floriano?

Valadas desconfia da presença de Joaquim.

VALADAS

Deve estar no escritório. Sai por esta porta e vai-

Joaquim interrompe Valadas.

JOAQUIM

Eu sei onde é, obrigado!

Joaquim sai rapidamente do bar.

CORTA PARA

INT. ESCRITÓRIO DE FLORIANO - MOMENTOS DEPOIS

O escritório de Floriano é um pequeno edifício adjacente ao estádio. O espaço é compacto, quase claustrofóbico.

O interior é funcional: Uma secretária de madeira escura ocupa o centro, coberta de papéis, dossiers e uma agenda aberta. A cadeira de Floriano é de napa preta, gasta. Duas cadeiras de plástico branco estão encostadas à parede, para visitas.

Floriano está sentado à secretária, a escrever num caderno enquanto usa uma calculadora.

Ouve-se bater na porta.

FLORIANO
(A levantar a voz)
Entre.

A porta abre e por ela entra Joaquim. Floriano levanta a cabeça.

FLORIANO
Não pode ser!

Floriano larga tudo o que tinha nas mãos e levanta-se rapidamente, dirigindo-se a Joaquim.

FLORIANO
Então, miúdo! Como é que estás?!

Joaquim não consegue esconder a felicidade.

JOAQUIM
Estou bem, mister!

FLORIANO
Dá cá um abraço, pá!

Floriano puxa Joaquim para si, abraçando-o.

FLORIANO (CONT)
Porra... Há quanto tempo é que não aparecias aqui?

JOAQUIM
Ó, então mister? Faz agora o tempo da suspensão..

FLORIANO
Pois é, acaba esta semana, não é?

JOAQUIM
Amanhã.

FLORIANO
Amanhã... Sim senhor.

Floriano olha Joaquim de alto a baixo.

FLORIANO (CONT)

Olha para isto...

Floriano aponta para o bigode de Joaquim.

FLORIANO (CONT)

É para elas terem onde se pendurar?

Ambos se riem, mas assim que os risos acabam instala-se um silêncio desconfortável, como se ambos não soubessem o que dizer ao outro. Joaquim toma iniciativa.

JOAQUIM

Eu na verdade vim cá por causa da suspensão...

Floriano dirige-se à sua secretária e faz sinal a Joaquim para que este se sente também. Joaquim fecha a porta e senta-se.

FLORIANO

Desde que não me venhas dar no focinho!

Joaquim ri-se.

JOAQUIM

Claro que não, mister! Mas se calhar queria pedir-lhe outra oportunidade...

Floriano muda de feição ao perceber que o tema pode ser sensível para Joaquim.

FLORIANO

Uma oportunidade de quê, miúdo?

JOAQUIM

Para voltar a jogar...

Floriano reclina-se na cadeira e suspira.

FLORIANO

Não é assim tão fácil...

JOAQUIM

Eu sei, mister. E eu sei que os outros jogadores já têm um avanço enorme, mas eu esforço-me! Como nunca me esforcei antes!

FLORIANO

Louzel, não é só o esforço que conta.

(MAIS)

FLORIANO (CONT)

Eu gosto de ver esse entusiasmo, a sério que gosto, mas tu manchaste a tua imagem, miúdo! E acredita que eu gostava de te meter outra vez na equipa e de conseguirmos fazer com que isto funcione... Mas não é uma decisão só minha.

JOAQUIM

Claro, eu sei... Mas se calhar o mister podia falar com o presidente!

FLORIANO

Posso tentar, mas não sei se tens sorte...

JOAQUIM

Mas tente. Por favor.

Floriano acena positivamente com a cabeça.

FLORIANO

Mas tens que me garantir que é para dar tudo! Que não fazes mais nenhuma merda daquelas!

JOAQUIM

Fica prometido, mister! Tem a minha palavra!

FLORIANO

Está bem... Então volta cá na quinta ou assim...

Joaquim levanta-se.

JOAQUIM

Sim, senhor!

FLORIANO

Vá, isto não é a tropa, pá!

Floriano levanta-se e dirige-se a Joaquim, esticando-lhe a mão de forma a cumprimentá-lo. Joaquim retribui o cumprimento.

JOAQUIM

Obrigado, mister.

Joaquim abre a porta mas vira-se para trás antes de sair.

JOAQUIM (CONT)

Diga-me só uma coisa, mister: Aquele senhor do bar...

FLORIANO

Epá... Tu nem me digas nada...

Joaquim ri-se e sai do escritório, fechando a porta. Floriano sorri, suspirando de seguida.

CORTA PARA

INT. TASQUINHA DA QUEDA - NOITE

É noite. Márcia trabalha. Joaquim aproveita para ir à TASQUINHA DA QUEDA. Ele está a jogar à sueca com EMANUEL, VASCO e MARCO. Os três senhores (60s) são grisalhos e têm bigodes. Emanuel tem uma forte pronúncia alentejana. Vasco e Marco falam com sotaques diferentes do Norte.

Em cima da mesa estão as cartas e uma cerveja em frente a cada um dos quatro jogadores.

JOAQUIM

(A murmurar)

Epá...

Joaquim joga um sete de espadas.

VASCO

Porra, mas tu puxas a manilha assim, garoto?!

Joaquim sorri enquanto encolhe os ombros.

MARCO

Já me entalou...

Marco joga um três de espadas. Emanuel sorri e joga o às de espadas.

VASCO

Que merda!

Vasco joga o rei de espadas, colocando a carta na mesa com alguma força, fazendo os copos de cerveja abanar.

EMANUEL

Olha lá a bebida!

Vasco parece amuado. O telemóvel de Joaquim começa a tocar entretanto.

JOAQUIM

Calma lá, meus senhores...

Joaquim retira o telemóvel do bolso e vê que é o seu tio. Atende a chamada, enquanto faz sinal aos três senhores para que façam silêncio.

JOAQUIM

'Tou, tio.

A voz de Ilídio é impercetível.

JOAQUIM

(A levantar a voz)

Diz?

Joaquim espera um pouco, aguardando a resposta do tio. Tapa o ouvido ao qual o telemóvel não está encostado, tentando ouvir melhor.

JOAQUIM

Tio... Espera aí...

Joaquim levanta-se e sai do seu lugar, dirigindo-se à rua.

JOAQUIM

Com licença...

Joaquim sai do estabelecimento.

JOAQUIM

Tio, já podes falar...

Joaquim aguarda resposta.

JOAQUIM

Não, não ouvi nada, estava aqui no café e não consegui ouvir...

Joaquim aguarda resposta.

JOAQUIM

Epá, não sei... Tenho de ver com ela, acho que sim... Mas a que horas?

Joaquim aguarda resposta.

JOAQUIM

'Tá bem... Deve dar ela só entra às três, a essa hora já devemos estar despachados...

Joaquim aguarda resposta.

JOAQUIM

Sim... Então ao meio-dia no Tapada, é isso?

Joaquim aguarda resposta.

JOAQUIM

'Tá... Então vá, até amanhã, então... Vá, abraço tio.

Joaquim desliga a chamada e dirige-se para dentro da Tasca da Queda.

CORTA PARA

INT. APARTAMENTO MÁRCIA - O DIA SEGUINTE - MANHÃ

Márcia está na cozinha a lavar a louça. Joaquim entra de repente na cozinha, visivelmente apressado.

JOAQUIM

Então?!

MÁRCIA

Então, estás bom?

JOAQUIM

Ainda não te vestiste?

MÁRCIA

Porque é me haveria de ir vestir?
Ainda é cedíssimo...

JOAQUIM

Esqueci-me de te dizer...

MÁRCIA

O quê?

JOAQUIM

O meu tio convidou-nos para almoçar.

MÁRCIA

Agora?!

JOAQUIM

Não, ligou-me ontem à noite...

MÁRCIA

Mas para ir almoçar agora?!

JOAQUIM

Sim...

MÁRCIA

Joaquim, eu entro às três da tarde!

JOAQUIM

'Tá bem, mas a essa hora já estamos despachados! Ainda nem meio-dia é!

Márcia parece reticente.

MÁRCIA

Está bem...

JOAQUIM

Boa! Vou tomar banho num instante...
Demoras muito?

MÁRCIA

Não... Quer dizer... É só ir-me vestir e
amanhar o cabelo...

JOAQUIM

Não te vais maquilhar?

MÁRCIA

Para quê? Vou a alguma gala?

JOAQUIM

Não sei... Podias querer, sei lá...

Ambos fazem um silêncio rápido enquanto olham um para o outro.

MÁRCIA

Não, não me vou maquilhar!

JOAQUIM

Pronto! Então venho já.

Joaquim dirige-se para a casa de banho, enquanto Márcia limpa as
mãos a um pano, enquanto resmunga levemente, dirigindo-se a uma
outra divisão da casa.

CORTA PARA

EXT. RESTAURANTE "A TAPADA" - MAIS TARDE

O RESTAURANTE "A TAPADA" é pequeno e acolhedor. As paredes estão
adornadas com pratos de barro e fotografias. As mesas de madeira
têm toalhas aos quadrados azuis e brancos. Ao fundo, um balcão com
uma arca de cervejas cheia e uma vitrine com sobremesas caseiras.

Joaquim, minimamente aprumado, entra acompanhado de Márcia, que
se sente desconfortável.

ILÍDIO já está sentado numa mesa no canto, com um jarro de tinto
meio cheio. Ao vê-los, Ilídio levanta a mão, chamando-os com um
aceno. O casal atravessa o restaurante.

Perto da mesa, Ilídio levanta-se, cumprimenta Márcia com um beijo e
abraça Joaquim. Os três sentam-se. Joaquim fica de frente para
Ilídio, Márcia ao seu lado.

ILÍDIO

Então, juventude, dormiram bem?

JOAQUIM

Dormimos, tio.

Márcia nada diz, apenas sorri e acena positivamente com a cabeça.

ILÍDIO

A Márcia parece cansada...

MÁRCIA

Só saí à meia noite... E só descobri há bocado que vínhamos almoçar fora...

ILÍDIO

Pois, eu também já lhe liguei tarde...

JOAQUIM

Mas não faz mal tio, estamos aqui e isso é que importa!

Ilídio sorri.

ILÍDIO

É verdade!

JOAQUIM

Já pediste?

ILÍDIO

Ainda não, não sabia o que é que vocês queriam... Mas está aí a ementa, podem ver!

Ilídio pega na ementa e entrega-a a Joaquim que, sem a abrir, a entrega a Márcia.

MÁRCIA

Tu não queres nada?

JOAQUIM

Eu já sei o que quero.

MÁRCIA

Pronto...

Márcia abre a ementa e começa a folheá-la. Ilídio pega no jarro de vinho para encher o seu copo.

ILÍDIO

Queres?

JOAQUIM

Não tio, obrigado.

ILÍDIO

Tu não queres, Márcia?

MÁRCIA

Não, obrigada! Eu é que trouxe o carro...

ILÍDIO

Pois é, que aqui o campeão não quer tirar a carta!

JOAQUIM

Eu hei de tirar... Quando tiver tempo...

ILÍDIO

"Quando tiveres tempo"... Olha que a vida passa, e não espera por ti!

JOAQUIM

Eu sei, eu sei...

A empregada, CÉLIA (20s), aproxima-se da mesa com o bloco de notas. Tem o cabelo castanho-escuro num carrapito apressado, com fios a escaparem na nuca.

O seu avental branco cobre uma saia preta. Os olhos são vivos, habituados ao movimento. O tom de voz é direto, com uma ponta de ironia afetuosa.

CÉLIA

Boa tarde! Já sabem o que vai ser?

ILÍDIO

Sim. Para mim vai ser o cabrito assado e pode trazer já outro jarrito destes.

CÉLIA

De meio litro?

ILÍDIO

Pode ser!

Célia aponta o pedido no bloco de notas.

CÉLIA

Muito bem, e o jovem?

JOAQUIM

Para mim é a alheira e pode trazer já uma imperial e peço já outra para quando vier a comida.

CÉLIA

Imperial não tenho, só finos.

Joaquim ri-se.

JOAQUIM

É isso, é. Esqueço-me sempre.

Célia ri-se de volta, enquanto anota o pedido. Márcia observa- a.

CÉLIA

Pronto. E para a menina.

MÁRCIA

Eu queria o salmão grelhado e uma cola zero, com gelo e limão, se puder ser.

CÉLIA

Claro que pode!

Célia anota o pedido.

CÉLIA

Querem mais alguma coisa? Pão, azeitonas...?

JOAQUIM

O que é que recomenda?

CÉLIA

Olhe, eu pessoalmente gosto muito do queijo seco, que acompanha sempre bem com um pãozinho...

Joaquim olha para Márcia e para o tio.

JOAQUIM

Não sei... Vocês querem alguma coisa?

MÁRCIA

Eu estou bem.

ILÍDIO

Traga lá esse queijo!

CÉLIA

E o pão?

JOAQUIM

Pode vir também!

Célia sorri.

CÉLIA

Ótimas escolhas, trago já!

Célia coloca o bloco de notas no bolso do avental e dirige-se para dentro da cozinha.

JOAQUIM

Então mas ó tio... A que é que se deveu este convite?

ILÍDIO
Quanto dinheiro é que tens na
conta?

Joaquim surpreende-se com a pergunta.

JOAQUIM
O quê? O que é que isso tem a ver com
o que eu perguntei?

ILÍDIO
Quanto dinheiro é que tens na
conta?

JOAQUIM
Não sei... Mas posso ver...

Joaquim pega no telemóvel.

ILÍDIO
Deves ter trezentos euros a menos...

Joaquim percebe e volta a colocar o telemóvel no bolso. Ilídio solta uma gargalhada.

ILÍDIO (CONT)
Acaba hoje a tua suspensão!

Joaquim sorri.

JOAQUIM
É verdade... Então viemos aqui celebrar?

ILÍDIO
Mais ou menos... Queria falar contigo e
achei que era importante a Márcia
estar presente.

Márcia começa a prestar mais atenção à conversa, não intervindo.

Célia torna a dirigir-se à mesa trazendo consigo um tabuleiro.
Começa a tirar as coisas do tabuleiro e a colocá-las na mesa.

CÉLIA
Ora vamos lá ver... Um fino aqui para o
jovem... Um jarro para o senhor... Um copo
com gelo e limão, e a cola para a
menina... O pão e o queijo!
Está tudo, não é?

JOAQUIM
Está sim senhora! Muito obrigado!

CÉLIA

Ora essa, se precisarem de alguma coisa é só chamar!

JOAQUIM

Com certeza!

Célia volta a dirigir-se à cozinha, agora com o tabuleiro debaixo do braço. Joaquim acompanha, com os olhos, o trajeto de Célia. Márcia olha para ele com algum desdém.

MÁRCIA

O Ilídio estava a dizer...

ILÍDIO

Eu?

MÁRCIA

Sim, estava a dizer que nos tinha convidado porque tinha de falar com o Joaquim...

ILÍDIO

Ah, sim! Eu já sabia que era hoje que acabava a suspensão, e então tenho-me preparado para isto... Mas digo-te já: não foi nada fácil!

Ilídio retira uma fatia de pão do cesto, corta uma fatia de queijo, coloca a fatia de queijo em cima do pão e come.

ILÍDIO (CONT)

(Com a boca cheia)

Porra... O queijo é muito bom!

Joaquim corta uma fatia de queijo e prova-o.

JOAQUIM

Eia, pois é!

Joaquim corta outra fatia.

MÁRCIA

Mas, Ilídio... O que é que não foi fácil?

Ilídio termina de mastigar.

ILÍDIO

Arranjar um clube novo para o Joaquim!

A feição de Márcia muda repentinamente. Está agora mais séria, quase enervada, mas a tentar conter-se.

Os olhos de Joaquim iluminam-se, aguardando ansiosamente as próximas palavras do seu tio.

ILÍDIO (CONT)

Depois daquela asneira que ele fez,
quase ninguém se quer associar a ele...
Quase consegui umas captações no
Samora Correia, mas depois recuaram,
porque não era boa publicidade para o
clube...

Joaquim interrompe Ilídio.

JOAQUIM

Tu conseguiste falar com malta do
Samora Correia?!

ILÍDIO

Sim. Fui eu que fiz o projeto da casa
do presidente, pá!

Joaquim fica extremamente surpreendido, ignorando praticamente o
facto de ter sido rejeitado pelo clube.

ILÍDIO (CONT)

Mas não é isso que importa... O que
importa é que tenho andado feito
maluco a ligar para todo lado, a
gastar favores que tenho aqui e ali
e, finalmente, consegui uma reunião!

JOAQUIM

Com quem?!

ILÍDIO

Com o Ricardo Borges, que é o
presidente do Lamegalense!

Ilídio está claramente entusiasmado, mas Joaquim parece perder
rapidamente toda a excitação que tinha. Márcia aparenta estar
preocupada.

JOAQUIM

O Lamegalense ainda está na
terceira, não é?

ILÍDIO

Sim.

JOAQUIM

Pois...

ILÍDIO

Mas é bom, ou não?!

JOAQUIM

É, é... Mas estava à espera que
consequisses algum clube melhor...
Estavas a falar no Samora Correia! O
Samora está na primeira!

ILÍDIO

Eu sei, mas tens de perceber que tu não estavas propriamente a concorrer a melhor do mundo!

Joaquim parece ligeiramente ofendido.

ILÍDIO (CONT)

E é como te digo: Depois do que tu fizeste, não é fácil! Se soubesses o que eu tive de penar para conseguir esta reunião...

Márcia, para além de preocupada, parece agora irritada.

MÁRCIA

Joaquim, agradece ao teu tio! Mais alguém se esforçou para te tentar dar alguma coisa?!

JOAQUIM

Não... Quer dizer, no outro dia fui lá ao estádio, falar com o treinador...

ILÍDIO

Foi? E o que é que ele te disse?

Márcia olha com muita atenção para Joaquim.

JOAQUIM

Disse que ia tentar falar com o presidente, para ver o que podia fazer...

Márcia revira os olhos subtilmente.

Célia chega com um prato em cada mão. Todos na mesa se calam de repente.

CÉLIA

Ora aqui está a alheira... E o salmão! Trago já o cabrito!

Todos na mesa soltam um sorriso por simpatia, mas nada dizem.

Célia dirige-se à cozinha.

ILÍDIO

Mas eu já disse ao Ricardo que falavas com ele...

JOAQUIM

Pois, mas se calhar não devias ter dito sem ter falado comigo primeiro!

ILÍDIO

Eu achei que fosses gostar de
saber!

Célia volta à mesa trazendo consigo uma pequena travessa de barro,
que segura com recurso a um pano.

CÉLIA

Ora aqui está o cabrito... Cuidado que
está a escaldar! Foi feito ao lume!

Célia ri-se e Ilídio sorri de volta. Célia olha para a mesa e vê
que Joaquim ainda não terminou a sua cerveja.

CÉLIA (CONT)

Sempre é para trazer o outro fino,
jovem?

JOAQUIM

Pode trazer, sim!

Célia dirige-se ao balcão. Enquanto isso, Joaquim bebe o resto
que falta da sua cerveja num só gole.

MÁRCIA

Não podes ter calma a beber?

Joaquim faz um gesto indicando que não há problema. Márcia abana a
cabeça.

Célia volta à mesa com a cerveja na mão.

CÉLIA

Ora aqui está!

Célia pega no copo vazio.

CÉLIA (CONT)

Com licença... Bom apetite! Os

três agradecem e começam a comer.

ILÍDIO

Mas então e tu Márcia, o que é que
achas que o Joaquim devia fazer?

Márcia pondera a sua resposta. Joaquim olha para ela.

MÁRCIA

Honestamente? Eu acho que o Joaquim
devia esquecer o futebol!

Joaquim abana a cabeça de forma negativa e Ilídio surpreende-se
com a resposta.

ILÍDIO

Porquê?

Márcia ri-se.

MÁRCIA

Porquê? Isso é uma pergunta séria?

Ilídio não percebe o tom sarcástico de Márcia.

MÁRCIA (CONT)

O Joaquim tem que começar a pensar na vida como ela é, e não como ele gostava que ela fosse! Ele não pode viver para sempre destas amostras de ordenado e eu sei que ele não é capaz de se sujeitar a ter um trabalho dito "normal" enquanto joga à bola, que era o que muitos dos colegas dele faziam e, provavelmente, ainda fazem!

JOAQUIM

Mas se eu parar agora nunca vou saber se chego a um clube da primeira liga!

MÁRCIA

E se nunca chegares? E se jogares à bola durante quinze anos e nunca saíres da cepa torta? Como é que é depois?

Joaquim nada diz. Ilídio vai comendo, lentamente, enquanto ouve Márcia.

MÁRCIA (CONT)

Não descontas nada de jeito, acabas a "carreira" com trinta e poucos anos e depois tens que ir à procura de outra coisa qualquer porque vais precisar de sobreviver! Não é sustentável, Joaquim. Tu sabes disso e o Ilídio também sabe...

Ilídio limpa a boca a um guardanapo, e prepara-se para falar.

ILÍDIO

Eu percebo o que dizes Márcia, mas é o sonho do miúdo!

MÁRCIA

Eu sei, mas ele tem de perceber que é um sonho infantil!

Joaquim come, com alguma brutidade, mas nada diz.

ILÍDIO

Não dizes nada?

Joaquim abana a cabeça.

JOAQUIM

Não tenho nada a dizer... Depois vemos
isso da reunião.

Ilídio acena com a cabeça. Márcia solta um sorriso de descrença. Os
três continuam a comer.

CORTA PARA

INT. APARTAMENTO MÁRCIA - MAIS TARDE

Joaquim e Márcia chegam ao apartamento. Silêncio. Joaquim vai para
a sala e senta-se no sofá. Márcia dirige-se ao quarto.

Joaquim, inquieto, treme uma das pernas. Márcia volta à sala.

MÁRCIA

Jantas em casa?

JOAQUIM

Não sei...

MÁRCIA

Ok... Se jantares, tens muitos restos no
frigorífico. Não vale a pena estares a
fazer comida.

JOAQUIM

'Tá bem.

MÁRCIA

Passa-se alguma coisa?

Joaquim ri-se.

JOAQUIM

'Tás a gozar?

MÁRCIA

Não.

JOAQUIM

Epá, ó Márcia... Olha, nem me chateies,
é melhor...

MÁRCIA

Vê lá como é que falas...

Joaquim levanta-se rapidamente.

JOAQUIM

Vê tu como é que falas! Viste como é
que falaste à frente do meu tio?! Mas
isto é o quê?

MÁRCIA

Disse-lhe a verdade! E mesmo assim muito me aguentei eu, porque devia de lhe ter dito muito mais coisas!

JOAQUIM

Ai era?

MÁRCIA

Era! Porque para ele tu és o sobrinho coitadinho, que precisa de ajuda porque a vida está toda contra ele, mas a verdade é que és um ingrato de merda!

Joaquim surpreende-se com a afirmação de Márcia.

MÁRCIA (CONT)

Nem ao teu tio foste capaz de agradecer! Anda o homem a esforçar-se por ti, sem necessidade nenhuma, e tu nem lhe agradeces!

JOAQUIM

Eu não lhe pedi para fazer nada!
Ele fez porque quis!

MÁRCIA

E é exatamente por isso que lhe devias agradecer!

Joaquim nada diz.

MÁRCIA (CONT)

E ainda continuas com essa panca da bola! Esquece essa merda! Não gostas das obras? Temos pena, procura outra coisa qualquer!

JOAQUIM

E quem é que me dá trabalho?

MÁRCIA

Não sei! Já tentaste ir pedir a algum restaurante, ou a algum café?

JOAQUIM

Bela merda de trabalhos...

MÁRCIA

Então dedicasses tempo aos estudos, em vez de teres desistido para ir jogar à bola!

Joaquim vira costas a Márcia e dirige-se ao quarto. Márcia segue-o.

MÁRCIA (CONT)

Então? Já não te agrada a conversa?

Chegam ambos ao quarto. Joaquim dirige-se ao roupeiro e começa a trocar de roupa.

MÁRCIA (CONT)

Tu sabes que eu tenho razão!

JOAQUIM

Isso não me interessa para nada! Tu podes ter toda a razão do mundo, mas eu não tenho de concordar contigo!

MÁRCIA

Isso não faz sentido nenhum!

JOAQUIM

'Pá, ó Márcia...

MÁRCIA

E o que é que vais fazer agora? Vais à reunião lá com o outro e depois? Vais para Lamego?

JOAQUIM

Lamego não é assim tão longe...

MÁRCIA

E fazes a viagem todos dias? Ou ficas lá a viver do teu ordenado mísero?

JOAQUIM

Não sabes quanto é que me vão pagar!

MÁRCIA

Acabaste de sair de uma suspensão de quase dois anos... Achas que te vão dar muito dinheiro?

Joaquim veste-se com alguma agressividade. Não diz nada.

MÁRCIA (CONT)

É que se achas podes muito bem tirar o cavalinho da chuva!

JOAQUIM

Mas tu só pensas em dinheiro? Só vês dinheiro à frente? E aquilo que eu quero, que me faz feliz, não importa?

MÁRCIA

Não sei se já te disseram, mas a vida gere-se com dinheiro. Viver não é difícil, difícil é conseguir viver! E às vezes temos de colocar aquilo que nos deixa felizes de lado. É infeliz, mas é assim que funciona.

JOAQUIM

E é por causa dessa mentalidade que nunca vais deixar de ser assistente!

MÁRCIA

Ao menos tenho um emprego estável e consigo pagar as contas! Se estivesse dependente de ti para isso estava bem lixada!

O telemóvel de Márcia começa a tocar. É o alarme que indica que faltam vinte minutos para a sua hora de entrada.

MÁRCIA (CONT)

A tua sorte é que tenho de me ir embora... Mas amanhã falamos melhor sobre isto...

Márcia dirige-se para fora do quarto, mas volta rapidamente.

MÁRCIA (CONT)

E Joaquim... Vê se tens um bocado mais de respeito por ti mesmo...

Márcia volta a sair do quarto, em silêncio. Momentos depois, Joaquim ouve a porta da entrada a fechar. Joaquim fica sentado na cama por alguns momentos. Termina de calçar as meias e sai do quarto.

CORTA PARA

INT. BAR EGÍPCIO - MAIS TARDE

O BAR EGÍPCIO mantém-se igual. Àquela hora da tarde, o espaço está mais silencioso: apenas dois homens jogam cartas junto à janela. Joaquim entra e dirige-se ao balcão. O empregado do bar reconhece-o.

EMPREGADO DO BAR

Olha, não é para haver aqui problemas!

JOAQUIM

Boa tarde!

EMPREGADO DO BAR

Vamos ver se será...

JOAQUIM

Não vou fazer nada... Mas posso me ir embora, se não quiseres dinheiro.

EMPREGADO DO BAR

Podes ficar... Mas se acontecer alguma coisa, saís logo!

JOAQUIM

Está bem...

EMPREGADO DO BAR

Pronto... O que é que queres?

JOAQUIM

Dá uma im- Um fino...

EMPREGADO DO BAR

É só?

JOAQUIM

Por enquanto sim...

O empregado dirige-se à máquina, e começa a tirar a cerveja.

JOAQUIM

Se eu te der uma nota de dez, vais-me trazendo mais?

EMPREGADO DO BAR

Pode ser... Dez euros dão para seis finos.

JOAQUIM

(A murmurar)

Porra...

(Em tom normal)

'Tá bem.

O empregado coloca a cerveja em frente a Joaquim que lhe entrega uma nota de vinte euros.

EMPREGADO DO BAR

Queres o troco dos dez?

JOAQUIM

Não... Fazemos doze...

O empregado olha de lado para Joaquim, já temendo o pior, mas por enquanto aceita.

CORTA PARA

MONTAGEM - JOAQUIM PASSA O TEMPO NO BAR

-- Joaquim está a observar o jogo de cartas dos senhores que já estavam no bar, enquanto bebe a sua cerveja.

-- Joaquim está a jogar às setas sozinho, enquanto a sua cerveja repousa numa mesa perto do alvo. Ao acertar as três setas, Joaquim dirige-se ao alvo para retirar as setas e dá um gole na cerveja.

-- Joaquim dirige-se ao balcão.

JOAQUIM

Olha!

O empregado do bar olha para ele.

JOAQUIM (CONT)

Tira-me aí mais uma.

-- Joaquim está a jogar snooker com outro homem. Estão alguns clientes a ver o jogo. Joaquim falha uma bola fácil e muitos dos outros clientes se riem.

-- Joaquim bebe uma cerveja até ao fim.

-- Joaquim está novamente a jogar às setas, mas agora contra outro rapaz. O rapaz acerta no centro do alvo e Joaquim levanta a sua cerveja na direção do rapaz, de modo a fazerem um brinde.

-- Joaquim está sentado a uma mesa, com três copos vazios em cima da mesma, enquanto termina mais uma cerveja.

-- O relógio do bar marca dez horas e vinte e sete minutos (22h27).

CORTA PARA

INT. BAR EGÍPCIO - MAIS TARDE

Um homem entra no BAR EGÍPCIO. É MARKO VUKOVIĆ (30s), alto, de ombros largos, com postura descontraída, mas calculada.

Tem o cabelo escuro, penteado para trás e a brilhar. A barba curta e bem cuidada acentua os traços vincados do rosto.

Veste um blazer azul-escuro sobre uma camisa branca, de colarinho aberto. Os sapatos impecavelmente engraxados refletem a luz do espaço. O seu português é quase perfeito, mas com um ligeiro sotaque balcânico.

Joaquim está debruçado sobre o balcão. Marko repara nele e dirige-se a um cliente.

MARKO VUKOVIĆ

Boa noite.

CLIENTE DO BAR

Boa noite...

MARKO VUKOVIĆ
Sabe-me dizer se está cá um rapaz
chamado Joaquim Louzel?

CLIENTE DO BAR
Deixe-me ver...
(A gritar)
'Quim!

Joaquim ouve o seu nome e reage, levantando a mão no ar.

JOAQUIM
(A gritar)
Presente!

CLIENTE DO BAR
Está ali.

Marko sorri.

MARKO VUKOVIĆ
Muito obrigado.

Marko dirige-se agora a Joaquim.

MARKO VUKOVIĆ (CONT)
Boa noite.

A voz de Joaquim está diferente, mais arrastada, devido ao álcool.

JOAQUIM
Boa noite...

MARKO VUKOVIĆ
És um jovem difícil de encontrar... Já
é o sexto bar onde venho..

JOAQUIM
Eu estava aqui...

MARKO VUKOVIĆ
Já vi que sim...

Joaquim não presta muita atenção a Marko, mas Marko insiste na conversa.

MARKO VUKOVIĆ (CONT)
Cheguei a ver-te jogar à bola. Tens
talento!

Joaquim ouve o elogio e começa a prestar mais atenção a Marko.

MARKO VUKOVIĆ (CONT)
Foi uma pena aquele vermelho injusto...

JOAQUIM

É, não é? Foi completamente injusto!

MARKO VUKOVIĆ

Completamente! Mas entretanto já acabou a tua suspensão, não já?

Joaquim acena com a cabeça, enquanto bebe a sua cerveja.

MARKO VUKOVIĆ

E foi aqui que aconteceu, ou estou enganado?

JOAQUIM

Não... Foi ali mesmo.

Joaquim aponta para o outro lado do balcão. Marko ri-se.

MARKO VUKOVIĆ

Muito bem... E vais voltar?

JOAQUIM

A bater em alguém?

MARKO VUKOVIĆ

Não. A jogar futebol.

JOAQUIM

Ah... Acho que não... A minha namorada não deixa, sabes?

Marko solta uma gargalhada bastante audível, chamando à atenção de alguns clientes. Joaquim ri-se também, por consequência.

JOAQUIM (CONT)

O que foi?

MARKO VUKOVIĆ

A tua namorada não deixa?

JOAQUIM

Não... Diz que eu tenho de crescer... E de arranjar um trabalho que dê mais dinheiro...

MARKO VUKOVIĆ

Ora, é aí que eu entro. O meu nome é Marko Vuković e sou representante do Borac Apatin.

JOAQUIM

Eu... Não sei o que é isso.

MARKO VUKOVIĆ

Somos um clube de futebol da Sérvia.
Descemos este ano à segunda divisão e
estamos à procura de jogadores que nos
possam levar à primeira divisão.

JOAQUIM

E querem-me a mim?

MARKO VUKOVIĆ

Se estivesses interessado..

Joaquim ri-se.

JOAQUIM

A minha namorada nem sequer me deixa
ir para Lamego, quanto mais para a
Sérvia!

MARKO VUKOVIĆ

Mas aí entra o teu segundo ponto: O
dinheiro.

Joaquim faz um esforço para se concentrar naquilo que Marko diz.

MARKO VUKOVIĆ (CONT)

Tenho aqui a nossa proposta de
contrato.

Marko retira umas folhas presas por um agrafo do bolso interior
do casaco. O texto está escrito em sérvio. Marko entrega as
folhas. Joaquim pega nelas com desconfiança e folheia-as
rapidamente.

JOAQUIM

Eu não percebo nada disto...

MARKO VUKOVIĆ

Acredito que não, mas sabes ler
números, certo?

JOAQUIM

Sei...

MARKO VUKOVIĆ

Vê a terceira folha.

Joaquim passa para a terceira folha.

JOAQUIM

(A ler para si)

Ta-ta-ta... Mil cento e sessenta... (A
levantar a voz)

Dois mil e quinhentos?!

Marko sorri.

JOAQUIM (CONT)

Vocês pagam-me dois mil e quinhentos euros?!

MARKO VUKOVIĆ

Não... O teu salário mensal são mil quinhentos e sessenta euros. Os dois mil e quinhentos euros são o teu prémio de assinatura. São pagos quando assinares o contrato, nas instalações do clube.

Joaquim parece chocado com a informação.

JOAQUIM

Isto é algum esquema para me tirarem os órgãos ou alguma coisa do género?

Marko ri-se.

MARKO VUKOVIĆ

Eu acho que não.

Joaquim assusta-se com a resposta. Marko solta uma leve gargalhada.

MARKO VUKOVIĆ

Não é, não. Não te preocupes.

Joaquim suspira de alívio.

JOAQUIM

Ótimo... Mas porquê eu? Quer dizer... Eu sei que jogo bem, mas não sabia que me viam na Sérvia!

MARKO VUKOVIĆ

Ficarias surpreendido com o que vemos na Sérvia. Mas tu foste um pedido específico do treinador. Ele quer-te mesmo lá.

JOAQUIM

A sério?!

Marko acena positivamente com a cabeça.

JOAQUIM (CONT)

Porra... Então e o que é que eu tenho de fazer?

MARKO VUKOVIĆ

Tens de vir comigo para a Sérvia... Se tiveres algum agente, podemos falar com ele, e ele acompanha-te.

JOAQUIM

E se eu assinar tu dá-me dois mil e quinhentos euros?

MARKO VUKOVIĆ

Eu não... O clube.

Joaquim olha para as folhas.

JOAQUIM

Por acaso não tens aí uma caneta nesse casaco?

MARKO VUKOVIĆ

Por acaso não... Mas o contrato não é para ser assinado aqui.

Joaquim dobra a folha a meio e coloca-a no bolso de trás das calças. Aponta para o envelope.

JOAQUIM

Então como é que fazemos?

Marko retira um cartão do bolso e entrega-o a Joaquim.

MARKO VUKOVIĆ

Está aí o meu número. Quando estiveres pronto ligas-me e alinhamos tudo. Mas convinha que fosse nas próximas duas semanas.

JOAQUIM

Já?!

MARKO VUKOVIĆ

Claro! A época está a começar, o melhor é integrares-te com a equipa o mais rápido possível.

JOAQUIM

Certo... Sim, claro, faz todo o sentido!

MARKO VUKOVIĆ

Então estamos combinados, não estamos, Joaquim?

Marko estica a mão de modo a cumprimentar Joaquim.

JOAQUIM

Claro que estamos!

Joaquim retribui o cumprimento. Marko sorri.

CORTA PARA

INT. APARTAMENTO MÁRCIA, QUARTO - O DIA SEGUINTE - MANHÃ

Joaquim está deitado na cama. Está meio acordado, mas não o suficiente para se levantar. Ao fundo ouve a voz de Márcia, que está ao telemóvel.

MÁRCIA (O.S.)

Eu não sei, mas eu vou acordá-lo...

Márcia entra no quarto.

MÁRCIA

Joaquim...

(A levantar a voz)

Joaquim!

JOAQUIM

Que é?

MÁRCIA

O teu tio está farto de te ligar!
Onde é que tens o telemóvel?!

JOAQUIM

O quê? Sei lá...

Márcia entrega o telemóvel a Joaquim.

MÁRCIA

Fala com ele!

Joaquim pega no telemóvel, lentamente. Márcia sai do quarto, irritada.

JOAQUIM

'Tou..?

A voz de Ilídio é impercetível.

JOAQUIM (CONT)

Mas quando? Hoje?

Joaquim aguarda resposta.

JOAQUIM

Não sei, tio, hoje não me dá muito
jeito...

Joaquim aguarda resposta.

JOAQUIM

Sim eu sei... 'Tá bem, tio, mas ao
jantar. Pode ser ao jantar?

Joaquim aguarda resposta.

JOAQUIM

Então eu depois ligo, 'tá bem? Pronto,
então até logo, tio, abraço.

Joaquim desliga a chamada e levanta-se lentamente. Dirige-se à sala, onde está Márcia, sentada no sofá, com a cópia do contrato numa mão e com o telemóvel na outra.

JOAQUIM

O que é que estás a fazer?

MÁRCIA

Joaquim... Que merda é esta?!

JOAQUIM

O quê?

Joaquim aproxima-se de Márcia, que lhe dá a folha para a mão. Joaquim apercebe-se do que é.

JOAQUIM (CONT)

Isso é um papel qualquer que um
gajo me deu ontem no bar...

MÁRCIA

Um papel qualquer?! Joaquim isto é
um contrato!

JOAQUIM

Eu sei...

MÁRCIA

Então não é um "papel qualquer"!

JOAQUIM

Não... Mas ainda nem olhei bem para
isso...

MÁRCIA

Um gajo que não conheces de lado
nenhum chega-se à tua beira e dá-te
um contrato... Não achas isso suspeito?!

JOAQUIM

Acho, mas há uma justificação...

MÁRCIA

E qual é a justificação?

JOAQUIM

Ele é representante de um clube da
Sérvia, e eles querem-me contratar.

MÁRCIA

(Irritada)

O quê?! Tu és maluco?!

JOAQUIM

Maluco porquê? Isso diz aí que me dão um ordenado de pouco mais de mil euros, e quando chegar à Sérvia para assinar o contrato dão-me dois mil e quinhentos de bónus!

MÁRCIA

Na Sérvia?!

JOAQUIM

Sim!

MÁRCIA

Joaquim, tu estás a ouvir o que estás a dizer?

JOAQUIM

Tu estás a ouvir o que eu estou a dizer?

MÁRCIA

A ouvir estou, não sei é se estou a perceber...

JOAQUIM

Realmente não me parece que estejas, não...

Márcia levanta a folha na direção de Joaquim.

MÁRCIA

Lê para mim, se fizeres favor, porque eu não sei ler esta merda!

JOAQUIM

Sei lá o que é que isso diz! Eu confiei nele!

Márcia ri-se, sarcasticamente.

MÁRCIA

Incrível! Se ele te dissesse para ires com ele para casa também tinhas ido?!

JOAQUIM

Se calhar tinha...

MÁRCIA

Por amor de Deus...

JOAQUIM

Eu estava bêbedo!

MÁRCIA

E de quem é a culpa?!

JOAQUIM

É minha, mas ele apareceu com a
solução para os nossos problemas!

MÁRCIA

Quais problemas?

JOAQUIM

A minha profissão! Ele arranjou-me
lugar numa equipa, e a receber bem!

MÁRCIA

Vamos acreditar que isso é verdade... É
na Sérvia, Joaquim! Sabes onde fica a
Sérvia?!

JOAQUIM

Mais ou menos...

MÁRCIA

Como é que tu vais viver na Sérvia,
se tu nem inglês sabes falar, quanto
mais sérvio?!

JOAQUIM

Eu estive a ter aulas!

Márcia ri-se.

MÁRCIA

E isso basta?

JOAQUIM

Eu espero bem que sim!

MÁRCIA

O que vale é que para ti tudo é muito
fácil...

JOAQUIM

Claro que é! Agora vamos ter dinheiro
e de certeza que a vida lá é muito
mais barata, vamos conseguir viver
como deve de ser!

MÁRCIA

Desculpa? "Vamos" quem? Porque espero
bem que não me estejas a incluir em
nada!

JOAQUIM

Porque não?

MÁRCIA

"Porque não?" Mas tu passaste-te
completamente? !

(MAIS)

MÁRCIA (CONT)

Tu achas que eu vou deixar a minha vida para ir para a Sérvia atrás de um sonho que não é meu?!

JOAQUIM

Se me apoiasses, vinhas comigo..

MÁRCIA

Vai à merda, Joaquim. Depois de quase matares o outro rapaz porque ficaste amuadinho, quem é que aqui esteve? Quem é que te sustentava quando o pouco dinheiro que recebias era para estourar em bebida e em almoços fora? Às vezes devias pensar um bocadinho em vez de falares da boca para fora.

JOAQUIM

Tu deves ter a mania que eu te devo alguma coisa! Quem te ouve falar deve ficar a pensar que és prima da Madre Teresa!

MÁRCIA

Joaquim, tu não me enerves!

JOAQUIM

Eu quero lá saber se te enervas ou não! Eu não tenho que viver a minha vida de acordo com aquilo que tu gostas ou deixas de gostar! Enches a boca para falar mas também foste sempre a primeira a dizer-me para deixar o futebol!

MÁRCIA

Porque não tens futuro nessa merda! Não é vida para toda a gente e tu tens de perceber isso!

JOAQUIM

Mas é o que eu quero que seja a minha vida e agora vou ter essa oportunidade! É na Sérvia? É, mas podia ser na puta que pariu que eu ia na mesma! Porque é isto que eu quero, e tenho muita pena que não percebas isso!

MÁRCIA

E eu tenho pena que não percebas que há coisas mais importantes do que a merda do futebol.

Ambos ficam em silêncio durante uns segundos.

MÁRCIA (CONT)

E o que é que vais dizer ao teu tio? O único que se andou a esforçar para te conseguir arranjar alguma coisa e agora vais-lhe virar as costas?

JOAQUIM

Ainda tenho de falar com ele...

MÁRCIA

Há de ser bonito...

JOAQUIM

Tu estás a falar como se já estivesse tudo definido, também... É uma proposta que me fizeram! Ainda não assinei nada, não disse que ia!

MÁRCIA

Mas pela maneira como falas estás mais que decidido...

Joaquim nada diz. Márcia olha para ele com desilusão.

JOAQUIM

Então e nós?

MÁRCIA

"Nós" o quê?

JOAQUIM

Como é que ficamos?

MÁRCIA

Eu fico cá. Tu fazes o que quiseres, como quiseres e onde quiseres. Não tenho nada a ver com isso...

JOAQUIM

É assim?

MÁRCIA

É, Joaquim. Quando tomas decisões por tua própria conta, arcas com as consequências por tua própria conta também.

JOAQUIM

Sempre pensei que fosses melhor que isto...

MÁRCIA

E se calhar já fui, mas já não tenho paciência para tomar conta de uma criança grande que se recusa a crescer.

Joaquim ofende-se com as palavras de Márcia, mas nada diz.

MÁRCIA (CONT)

Estou cansada. Não tenho que aturar isto e tu não me queres aturar a mim. E por mim, está tudo bem. Fazes o que quiseres e seguimos cada um o seu caminho, se for isso que queres. Ficamos livres um do outro, porque não vale a pena continuar com discussões que não acabam.

Joaquim não diz nada, mas aparenta mágoa.

MÁRCIA (CONT)

Escusas de ficar com essa cara! Se te sentes mal, é por tua culpa. Eu sei que tenho sido muito vocal contra o futebol, mas precisas que alguém o seja.

Joaquim continua sem dizer nada. Márcia suspira.

MÁRCIA (CONT)

Temos duas opções, Joaquim: Ou mudas, e ficas cá; Ou mudas-te, para seguires o "teu sonho". A decisão é tua, a vida é tua. Tu é que tens de decidir o que queres fazer.

Joaquim hesita, mas acaba por responder.

JOAQUIM

Tenho o teu apoio?

MÁRCIA

Não precisas do meu apoio.

Joaquim não consegue reunir forças para responder à namorada. Os seus olhos brilham, como se estivesse prestes a chorar.

CORTA PARA

INT. APARTAMENTO ILÍDIO, ELEVADOR - MAIS TARDE

Joaquim aguarda impientemente no elevador. O cubículo metálico é antigo, com paredes de alumínio e um espelho que distorce os reflexos. A luz pisca levemente, tornando a viagem desconfortável.

CORTA PARA

INT. APARTAMENTO ILÍDIO - CONTÍNUO

Joaquim bate três vezes na porta do apartamento do tio. Ouvem-se passos. Ilídio abre, revelando um apartamento amplo e luminoso, minimalista.

O espaço exhibe quadros contemporâneos, maquetes de arquitetura e livros de design. A sala tem um sofá de pele cinzenta e grandes janelas que inundam o espaço de luz natural. Apenas um par de troféus e uma fotografia de Ilídio com a camisola do Esperança de Rio Mau são as memórias visíveis de futebol.

Joaquim entra. Ilídio senta-se no sofá e convida Joaquim a sentar-se.

ILÍDIO

Como é que estás miúdo?

JOAQUIM

'Tou bem, tio..

Ilídio não fica convencido com a resposta de Joaquim.

ILÍDIO

Tens a certeza?

Joaquim não responde, acenando apenas com a cabeça. Ilídio coloca a mão na perna de Joaquim.

ILÍDIO

Discussões todos temos! Eu gostava de ainda as ter... Quando discutes é que percebes que a outra pessoa se importa!

JOAQUIM

Olha que não, tio... Acho que desta vez é mesmo a sério...

ILÍDIO

Ó, não há de ser nada!

Joaquim não se mostra muito confiante.

ILÍDIO (CONT)

Estás com cabeça para a reunião?

JOAQUIM

Estou, mas-

Ilídio interrompe Joaquim.

ILÍDIO

Isso é que importa! Eu tenho é de ir tomar banho que é para irmos andando- Também queres tomar banho?

JOAQUIM

Sim, pode ser...

ILÍDIO

Boa! Então eu vou, depois vais tu, que é para chegarmos cedo para causarmos logo boa impressão!

JOAQUIM

Mas tio...

Ilídio volta a interromper Joaquim.

ILÍDIO

Não quero saber de nada até depois da reunião, vá! Volto já.

Ilídio começa a dirigir-se à casa de banho.

ILÍDIO

(A levantar a voz)

Se quiseres comer alguma coisa antes de irmos, vê no frigorífico!

JOAQUIM

(A levantar a voz) 'Tá bem...

Joaquim refastela-se no sofá, coçando a cabeça e batendo a perna, nervoso.

CORTA PARA

EXT. SOLAR DO VIVO - MAIS TARDE - ANOITECER

Joaquim e Ilídio saem do carro, ambos a rir, e dirigem-se à entrada do restaurante. Joaquim veste umas calças de ganga escuras e uma camisa branca, com alguns vincos. Ilídio, por sua vez, veste umas calças de bombazine escuras, uma camisa bege e um blazer castanho escuro.

Ilídio dirige-se, rapidamente, para dentro do restaurante. Joaquim segue-o, apressadamente.

CORTA PARA

INT. SOLAR DO VIVO - CONTÍNUO

O SOLAR DO VIVO é um restaurante acolhedor e elegante, em Marco de Canaveses. O interior é luminoso, com mesas espaçadas, cobertas por toalhas de linho branco e arranjos de flores frescas. Cadeiras estofadas em verde-azeitona harmonizam com os detalhes em pedra e madeira.

Uma cozinha parcialmente aberta revela os movimentos calmos da equipa.

Ilídio e Joaquim entram e são rapidamente abordados por um empregado.

LUÍS

Muito boa noite meus senhores, em que posso ajudar?

ILÍDIO

Boa noite! Nós temos uma reserva, está em nome de Ricardo Borges...

LUÍS

Sim senhor, podem entrar.

ILÍDIO

Podemos?

LUÍS

Sim, sim, o senhor Ricardo já está à vossa espera!

Ilídio olha para Joaquim como se não acreditasse no que se passa. Joaquim aparenta estar nervoso.

ILÍDIO

(A murmurar)

Porra... Viemos mais cedo e mesmo assim ele já cá está!

Joaquim encolhe os ombros. Os dois seguem agora Luís, que os guia para a mesa.

À espera de Ilídio e Joaquim está RICARDO BORGES (42), Presidente do Lamegalense. É um homem de porte atlético e presença firme. O cabelo castanho-escuro está penteado com precisão, com discretos fios grisalhos nas têmporas, e a barba curta e bem aparada.

Veste um fato azul-escuro, com camisa branca e gravata azul-marinho. A sua voz é pausada e firme. O seu olhar pousa em Joaquim com curiosidade.

Ao ver Ilídio e Joaquim, Ricardo levanta-se de imediato, oferecendo a ambos um aperto de mão firme.

RICARDO

Boa noite, cavalheiros! Como estão?

ILÍDIO

Está tudo bem, obrigado!

JOAQUIM

'Tou bem...

Ricardo repara no desconforto de Joaquim, mas nada diz.

RICARDO

Sentem-se!

Ilídio e Joaquim sentam-se. Ricardo faz o mesmo.

RICARDO

Espero que não se importem, mas já mandei vir a comida.

ILÍDIO

Eu vou-te ser sincero: nós até viemos mais cedo, para te surpreender, mas mesmo assim não conseguimos!

RICARDO

Conseguiram sim. Aprecio sempre ser o primeiro a chegar, mas acredita que reparo quando também fazem esse esforço.

ILÍDIO

Pronto, então ainda bem!

Ilídio ri-se.

ILÍDIO

Então e o que é que mandaste vir?

RICARDO

Pedi camarões grelhados como entrada, e pedi uma dose de anho assado para cada um.

Ilídio olha para Joaquim, mostrando-se feliz e surpreendido.

RICARDO (CONT)

E pedi também uma dose de bazulaque, para irmos "picando", como se diz.

Ilídio solta uma gargalhada.

ILÍDIO

Muito bem! E muito obrigado por teres arranjado tempo para cá vir, claro!

RICARDO

Não te preocupes. O que me convenceu foi vir aqui ao Solar.

Ricardo sorri e Ilídio ri-se como se Ricardo tivesse contado uma piada. Joaquim solta um sorriso amarelo.

RICARDO (CONT)

Joaquim...

Joaquim levanta a cabeça e olha rapidamente para Ricardo.

RICARDO (CONT)
Como estás, rapaz?

JOAQUIM
'Tou bem... Tenho fome...

Ricardo sorri.

RICARDO
Não te preocupes que a comida já deve
estar a chegar.

Joaquim sorri, desconfortavelmente.

RICARDO (CONT)
E como é que têm sido estes tempos?
Estes últimos... Vinte meses? Foram
vinte, certo?

JOAQUIM
Foram...

Ricardo aguarda pela resposta de Joaquim. Entretanto chega Luís
com os camarões grelhados.

LUÍS
Com licença...

Luís coloca a travessa em cima da mesa.

LUÍS (CONT)
O que é que os senhores vão desejar
beber?

ILÍDIO
Olhe, para mim... Pode ser um copo de
vinho.

LUÍS
Tinto, verde ou branco?

ILÍDIO
Traga tinto!

RICARDO
Traga um jarro. Um litro, se fizer
favor.

LUÍS
Sim senhor... E você?

JOAQUIM
Pode ser uma água...

LUÍS
Fresca ou natural?

JOAQUIM

Fresca...

LUÍS

Com certeza, trago já!

RICARDO

Obrigado.

Luís afasta-se da mesa.

RICARDO

Estavas a dizer, Joaquim?

JOAQUIM

Estava... Foram tempos difíceis... Estive a trabalhar...

RICARDO

Acredito. Mas temos de lidar com as consequências das nossas ações, não é verdade?

Ilídio acena com a cabeça.

JOAQUIM

Já me disseram que sim...

RICARDO

E sentes que esse... Incidente, é algo que possa voltar a acontecer?

ILÍDIO

Claro que não! O rapaz já não vai fazer nada disso!

Ricardo interrompe Ilídio.

RICARDO

Eu perguntei-lhe a ele.

Ilídio cala-se de repente, como se se sentisse envergonhado de si mesmo.

JOAQUIM

Não, não vai voltar a acontecer.

Ricardo aparenta ficar aliviado.

RICARDO

Ótimo! Até porque, neste momento, é um risco apostar em ti. Acredito que compreendas isso.

JOAQUIM

Sim, eu sei...

Ilídio, ao ver que ninguém toma iniciativa, começa a comer os camarões.

RICARDO

Mas nós, no Lamegalense, acreditamos que as pessoas merecem segundas oportunidades. Todos cometemos erros, mas o que importa é como reagimos depois de os cometermos. Não concordam?

ILÍDIO

(Com a boca cheia)

Claro, claro!

JOAQUIM

Sim...

RICARDO

Passa-se algo de errado contigo, Joaquim. Não sei o que é, mas sei que algo não está certo.

Ricardo pega gentilmente num camarão e come-o, limpando logo de seguida a boca com um guardanapo.

RICARDO (CONT)

A verdade é que não consigo imaginar este jovem que aqui está à minha frente a perder as estribeiras e a espancar alguém da forma que, alegadamente, espancaste aquele rapaz. Portanto, Joaquim, o que é que se passa?

Ilídio olha atentamente para Joaquim. Joaquim está bastante surpreendido com a perspicácia de Ricardo.

Joaquim olha para o tio, com algum receio.

JOAQUIM

A verdade é que... Eu não sei se posso jogar no Lamegalense.

Ilídio deixa cair as suas mãos na mesa, fazendo com que os talheres saltem minimamente.

ILÍDIO

Peço desculpa...

RICARDO

O que é que te impede de o fazer?

JOAQUIM

Recebi uma proposta de um clube de outro país... E é uma proposta ótima!

Ilídio fica furioso. Ricardo demonstra-se surpreendido.

ILÍDIO
(A levantar a voz)
O quê?! Quando é que isso aconteceu?!

JOAQUIM
Ontem...

ILÍDIO
E não me disseste nada?! Venho para
aqui fazer figura de parvo, e tu-

Ricardo interrompe Ilídio ao ver que os restantes clientes do
restaurante estão a olhar.

RICARDO
Ilídio, alcama-te.

Ricardo dirige-se a Joaquim.

RICARDO
Diz-me os contornos do contrato, pode
ser que consigamos competir.

Ricardo abre o guardanapo, e retira uma caneta do bolso do casaco.

Ilídio olha atentamente para o sobrinho.

JOAQUIM
Ouça... Eu sei que não conseguem
competir... É mesmo uma proposta
muito boa...

Ricardo olha para Joaquim, continuando à espera que este lhe diga
os detalhes do contrato.

Joaquim suspira.

JOAQUIM
São mil e poucos euros por mês, mais
um bónus de dois mil e quinhentos
euros quando assinar o contrato...

Ricardo e Ilídio olham surpreendidos para Joaquim.

JOAQUIM (CONT)
Se assinar o contrato...

Ricardo sorri, arrumando a caneta e pousando o guardanapo.

RICARDO
Realmente não temos capacidade para
competir... Com um salário desses
recebes melhor que qualquer um da
equipa!

Ricardo ri-se.

ILÍDIO

(A murmurar)

E que eu...

RICARDO

Porque é que estás aqui hoje,
Joaquim? É uma proposta incrível!

JOAQUIM

Na Sérvia...

RICARDO

É verdade, mas nada aqui em
Portugal se vai comparar.

Luís chega, entretanto, com uma travessa de bazulaque.

LUÍS

Peço desculpa pela demora, meus
senhores, mas aqui está o bazulaque...

Luís pousa o prato.

RICARDO

Não tem que se preocupar, já
chegou, isso é que importa.

Luís sorri, desajeitadamente. Ricardo, Ilídio e Joaquim sorriem, e
agradecem. Luís afasta-se.

Ricardo pega na colher que vem com o bazulaque e serve-se.

RICARDO (CONT)

Pelos vistos também surpreendeste o
teu tio, portanto deixa-me dar-te aqui
a primeira palavra de apoio: Vai.

Ilídio olha para Ricardo com alguma surpresa. Ricardo pega agora no
prato de Ilídio e serve-o também.

ILÍDIO

(A murmurar)

Obrigado...

RICARDO

Muito dificilmente ouvirás uma
proposta melhor que essa.

Joaquim sorri. Ricardo pega agora no prato de Joaquim,
servindo-o também.

JOAQUIM

Obrigado... E peço desculpa... Eu-

Ricardo interrompe Joaquim.

RICARDO
Não me peças desculpa. São coisas que acontecem. Admiro a tua frontalidade, visto que nem ao teu tio tinhas contado nada.

ILÍDIO
Pois...

RICARDO
Aproveita, Joaquim. É preferível arrependeres-te do que fizeste, do que daquilo que não fizeste.

Joaquim sorri, e agradece.

RICARDO
Vamos então comer, meus senhores?
Agora sem as "amarras" do negócio!

Ricardo pega no copo e levanta-o, de modo a brindar. Joaquim pega no copo de água e levanta-o também. Ilídio hesita, mas acaba por levantar o copo. Os três brindam.

CORTA PARA

EXT. SOLAR DO VIVO - CONTÍNUO

Ricardo, Ilídio e Joaquim saem do restaurante,, a falar e a rir.

RICARDO
É assim, meus senhores. Façam uma boa viagem!

ILÍDIO
Obrigado, Ricardo! E obrigado por teres vindo, independentemente de-

Ricardo interrompe Ilídio.

RICARDO
Foi um prazer, caro amigo!

Ilídio sorri, com algum vergonha.

RICARDO (CONT)
E Joaquim...

Ricardo estica a mão de modo a cumprimentar Joaquim.

RICARDO
Boa sorte. Desejo-te muito sucesso e quero voltar a ouvir falar de ti, sim?

Joaquim retribui o cumprimento.

JOAQUIM

Sim, senhor!

Ricardo sorri.

RICARDO

Um resto de uma boa noite,
cavalheiros!

Ricardo afasta-se. Ilídio dirige-se a Joaquim.

ILÍDIO

Putá que pariu, 'Quim... O homem que
fez o caminho de Lamego e que veio
aqui para nada!

Joaquim continua em silêncio.

ILÍDIO (CONT)

E como é que isso aconteceu? E
porquê?!

JOAQUIM

Eu estava no Egípcio ontem, e
embebedei-me... E veio um gajo que
disse que um clube da Sérvia me
queria contratar e...

Ilídio interrompe Joaquim.

ILÍDIO

Sem mais nem menos? Isso é muito
estranho...

JOAQUIM

Eu sei... Mas ainda não me comprometi
com nada!

ILÍDIO

Já comprometeste, já! Nota-se que já
lá estás!

Joaquim nada diz.

ILÍDIO (CONT)

Foda-se... Foi por isso que te chateaste
com a Márcia?

JOAQUIM

Sim... Ela diz que não vai.

ILÍDIO

E faz ela muito bem! Agora ia deixar
tudo para ir para a Sérvia contigo?!

JOAQUIM
E porque não?

ILÍDIO
Isso não faz sentido, Joaquim!

Joaquim suspira.

JOAQUIM
Eu sei... E sendo assim suponho que também não queiras vir...

Ilídio solta uma gargalhada.

ILÍDIO
O que é que eu ia fazer para a Sérvia?!

JOAQUIM
O gajo que me deu o contrato disse que eu podia levar o meu agente...

ILÍDIO
Agradeço o convite, mas como a tua namorada, eu tenho tudo aqui! O trabalho, a vida... Tu... Eu não vou para a Sérvia, miúdo. Ninguém vai para a Sérvia contigo. E tens de perceber isso... Se é algo que queres, é algo que tens de assumir. Se tiver de ser sozinho, que seja.

Joaquim parece desnorteado.

JOAQUIM
E se correr mal?

ILÍDIO
E se correr bem? Só saberás quando lá estiveres. Ou então manténs-te cá, connosco.

JOAQUIM
Mas é o meu sonho tio...

ILÍDIO
Então vai!

JOAQUIM
Obrigado, tio.

ILÍDIO
Não me agradeças, eu continuo fodido contigo!

Joaquim sorri.

ILÍDIO

Não te rias! Não tens noção da vontade
que me deu de te dar um estaladão lá
dentro!

JOAQUIM

Desculpa...

Ilídio suspira.

ILÍDIO

Vais mesmo para lá?

Joaquim hesita.

JOAQUIM

Eu acho que sim...

Ilídio acena com a cabeça, abrindo os braços para abraçar o
sobrinho. Joaquim percebe, e rapidamente abraça Ilídio.

ILÍDIO

Então vê se te safas! Orgulha-me,
miúdo!

JOAQUIM

Vou tentar, tio!

O abraço mantém-se durante alguns segundos, como se fosse o
último.

CORTA PARA

EXT. ESTÁDIO POVOAÇÃO DO SOL, PARAGEM DE AUTOCARRO - O DIA
SEGUINTE - MANHÃ

Joaquim sai do autocarro e dirige-se à entrada do estádio.
Passa rapidamente por alguns membros da staff do clube que
ficam na dúvida se realmente será Joaquim.

Joaquim dirige-se rapidamente ao escritório de Floriano, que está
aberto.

JOAQUIM

Bom dia, mister...

Floriano está de costas, a pendurar um novo calendário na parede,
mas rapidamente se vira, colocando o calendário novo em cima da
secretária.

FLORIANO

Ó, Louzel! Estava a ver que nunca
mais cá aparecias! Tenho boas
notícias!

Floriano desloca-se até Joaquim.

JOAQUIM

Pois, mister, mas eu não.

Floriano pára.

FLORIANO

Então, rapaz? Aconteceu alguma coisa?

Joaquim olha para Floriano com algum receio.

CORTA PARA

EXT. ESTÁDIO POVOAÇÃO DO SOL, BANCADA - MOMENTOS DEPOIS

Joaquim e Floriano estão de pé junto às bancadas do estádio, encostados à barra de ferro que serve de corrimão. Floriano está a fumar.

FLORIANO

Não sei que te diga...

JOAQUIM

Qualquer coisa...

FLORIANO

É? Foi de uma 'filha-putice enorme aquilo que tu fizeste! Tive que ir fazer um choradinho ao presidente, e para quê? Para agora vires cuspir no prato?

JOAQUIM

Mas mister... Floriano

interrompe Joaquim.

FLORIANO

"Mister" nada! Sabes que é verdade!

Joaquim engole em seco. Floriano dá um bafo no seu cigarro.

FLORIANO

E agora queres o quê? Que te diga que é o caminho certo?

Joaquim encolhe os ombros.

FLORIANO (CONT)

Não é isso que te vou dizer, porque tu sabes que não é! Quer dizer... Vais deixar tudo aqui e vais-te embora para a Síria!

JOAQUIM

Sérvia...

FLORIANO

É o caralho, achas que me interessa?

Floriano volta a suspirar.

FLORIANO (CONT)

O que te digo é que lá vai ser tudo igual. Tu podes ter os melhores pézinhos do mundo, não importa! Tens de ter a cabeça no sítio e tu nunca tiveste! Tu queres tudo muito e tudo rápido, mas não é assim que as coisas funcionam! Nem no futebol, nem na vida!

Joaquim olha para Floriano, mas não consegue dizer nada.

FLORIANO (CONT)

Há muito pouca coisa que consigas controlar, mas há duas que são certas: Empenho e humildade! E essas sempre te faltaram, miúdo. E custa-me, porque eu via o talento em ti, mas só talento não chega!

Floriano volta a suspirar, e termina o seu cigarro.

FLORIANO (CONT)

Eu espero que isto te corra bem, porque se não correr, tu vais-te ver fodido. E depois não vais ter lá ninguém para te acudir! Vais ter que ser tu, sozinho!

JOAQUIM

Eu sei, mister...

FLORIANO

Ainda bem que sabes... Mas desejo-te muita sorte e espero que daqui a uns tempos apareças nas convocatórias da seleção, ou coisa que o valha!

Joaquim sorri. Floriano estica a mão para cumprimentar Joaquim, que retribui o cumprimento.

FLORIANO (CONT)

Mas promete-me uma coisa!

JOAQUIM

Diga, mister.

FLORIANO

Tu vais-te esforçar! Se não
conseguires nada, é porque não deu
mesmo, não pode ser por falta de
esforço! Pode ser?

JOAQUIM

Pode! Obrigado, mister!

Joaquim dá um abraço a Floriano que se surpreende com o gesto, mas que retribui.

FLORIANO

Vá, vai-te lá embora.

Joaquim rasga um último sorriso e abandona o estádio.

CORTA PARA

INT. APARTAMENTO MÁRCIA, QUARTO - MAIS TARDE

Márcia está a dormir. Joaquim entra lentamente no quarto, sentando-se na cama, ao lado dela. Márcia acorda.

MÁRCIA

'Quim?

JOAQUIM

Sim... Desculpa...

MÁRCIA

Não faz mal... Como correu o jantar?

JOAQUIM

Márcia... Eu vou para a Sérvia... Márcia

suspira.

MÁRCIA

Eu sei...

JOAQUIM

Desculpa.

Márcia nada diz, passando a mão pela cara de Joaquim e voltando a dormir. Joaquim permanece sentado na cama.

CORTA PARA

INT. AEROPORTO, PORTO - DIAS DEPOIS

Joaquim chega ao aeroporto acompanhado por Ilídio e por Márcia. Joaquim olha ao seu redor, procurando Marko, mas não o encontrando.

De repente, Marko dirige-se a eles.

MARKO VUKOVIĆ

Bom dia!

Joaquim assusta-se.

JOAQUIM

Bom dia...

Marko cumprimenta Ilídio e Márcia, que parecem olhar para ele com alguma desconfiança.

MARKO VUKOVIĆ

Não se preocupem, eu certifico-me que
ele faz tudo como deve de ser!

Ilídio acena com a cabeça. Márcia mantém-se desconfiada.

MARKO VUKOVIĆ (CONT)

Estás pronto?

Joaquim acena com a cabeça.

MARKO VUKOVIĆ (CONT)

Nervoso?

Joaquim acena com a cabeça. Marko ri-se.

MARKO VUKOVIĆ (CONT)

Não estejas! Anda.

Marko começa a caminhar em frente a Joaquim. Joaquim abraça Márcia, e cumprimenta Ilídio. Marko pára um pouco mais à frente, ficando a olhar para Joaquim, que se despede de Ilídio e Márcia.

CORTA PARA

INT. AVIÃO - MAIS TARDE

Joaquim está sentado no lugar junto à janela. Ao seu lado está Marko, que dorme confortavelmente.

Joaquim olha pela janela, começando a perceber o impacto da escolha que fez. Engole em seco.

CORTA PARA

MONTAGEM - CHEGADA À SÉRVIA

-- EXT. AEROPORTO DE BELGRADO - DIA

Joaquim sai para a rua, arrastando uma mala de viagem, enquanto Marko, impecavelmente vestido com um casaco de cabedal escuro e óculos de sol, e um sorriso confiante no rosto, caminha atrás dele.

-- INT. TÁXI - EM MOVIMENTO - CONTÍNUO

O táxi atravessa as ruas da cidade. No rádio toca música tradicional sérvia. Joaquim observa, calado, pela janela: prédios altos, cafés com esplanadas cheias. Marko fala animadamente ao telemóvel enquanto se ri. Fala em sérvio.

-- EXT. HOTEL - CONTÍNUO

Um hotel moderno, com uma fachada de vidro espelhado e um letreiro luminoso. Um porteiro de uniforme abre a porta, cumprimentando Marko com alguma familiaridade. Joaquim, de olhar curioso e cansado, entra atrás dele.

-- INT. LOBBY DO HOTEL - CONTÍNUO

O lobby é amplo. O chão é de mármore claro. Estão distribuídos pelo espaço sofás de couro e um balcão de receção. Turistas falam em diferentes línguas.

-- INT. CORREDOR DO HOTEL - CONTÍNUO

Marko caminha com passos largos e Joaquim acompanha-o com dificuldade. As paredes são forradas com painéis de madeira escura, iluminadas por luzes amarelas.

-- INT. QUARTO DO HOTEL - CONTÍNUO

A porta abre-se para um quarto espaçoso. Uma cama com lençóis brancos, uma secretária moderna, minibar e uma varanda com vista para a cidade. Joaquim deixa cair a mala no chão, apanhando-a rapidamente. Marko abre o minibar, retira duas pequenas garrafas de uísque, bebendo uma e colocando outra no bolso interior do casaco.

-- INT. QUARTO DO HOTEL, VARANDA - CONTÍNUO

Joaquim encosta-se à varanda, observando a cidade ao longe. O trânsito intenso lá em baixo mistura-se com sons de buzinas e vozes em línguas que não compreende. Atrás dele, Marko fala ao telefone, rindo-se, novamente.

-- INT. QUARTO DE HOTEL - CONTÍNUO

Marko apressa Joaquim, para que este pegue no seu equipamento de futebol, para que possam sair o mais rápido possível.

CORTA PARA

EXT. ESTÁDIO NIKOLA PETROVIĆ - MAIS TARDE

O ESTÁDIO NIKOLA PETROVIĆ é modesto, rodeado por árvores antigas. A fachada de betão é simples, com o nome do clube pintado.

Junto a uma baliza, a bancada dos adeptos fervorosos exhibe bandeiras e tambores.

No lado oposto, um edifício baixo alberga os balneários e escritórios.

Marko e Joaquim entram em campo pelo túnel. Marko avança confiante. Joaquim, já de fato de treino do clube e chuteiras, segue-o com incerteza.

A equipa principal treina no relvado, liderada por DRAGAN STOJANOVIĆ (53), treinador e presidente do clube. É um homem de estatura mediana, cabelo grisalho aparado e expressão permanentemente séria.

Veste fato de treino do clube, boné e apito ao pescoço. É conhecido pela disciplina rígida e estilo pragmático. Dragan impõe autoridade, tem um olhar clínico e fala de forma curta, misturando sérvio e inglês básico.

JOAQUIM

Marko... Quando é que vou assinar o contrato?

MARKO VUKOVIĆ

Só no fim do treino...

JOAQUIM

Porquê?

MARKO VUKOVIĆ

Porque precisas do presidente na sala, para assinar...

Marko coloca a mão nas costas de Joaquim, apontando para a frente.

MARKO VUKOVIĆ (CONT)

E aquele é o presidente do clube, o senhor Stojanović.

JOAQUIM

Aquele é o presidente?

MARKO VUKOVIĆ

Sim.

JOAQUIM

Então porque é que está a dar o treino?

MARKO VUKOVIĆ

Porque também é o treinador... Joaquim

olha para Marko com alguma confusão.

MARKO VUKOVIĆ (CONT)

Ser presidente traz vantagens...

Marko encolhe os ombros e dirige-se a Dragan. Joaquim segue-o, apreensivo.

MARKO VUKOVIĆ
(Sérvio)
Добро јутро господине Драгане!
(Português)
Bom dia, Senhor Dragan!

Dragan olha, lentamente, para trás.

DRAGAN STOJANOVIĆ
(Sérvio)
Ола, Марко..
(Português)
Olá, Marko..

Dragan olha para Joaquim.

DRAGAN STOJANOVIĆ
(Sérvio)
Сећам те се..
(Português)
Eu lembro-me de ti..

Joaquim não compreende o que Dragan diz.

DRAGAN STOJANOVIĆ
You speak english?

JOAQUIM
(Num inglês desajeitado) Little..

DRAGAN STOJANOVIĆ
Good... Do you remember me?

Joaquim parece confuso.

JOAQUIM
No...

DRAGAN STOJANOVIĆ
No? Almost two years... you humilliate
me. You did gesture..

Dragan imita o gesto que Joaquim lhe fez quando o Esperança de Rio Mau defrontou o Borac Apatin, há quase dois anos.

DRAGAN STOJANOVIĆ
"Fuck you!"

Joaquim reconhece agora Dragan. Marko permanece imóvel e em silêncio.

DRAGAN STOJANOVIĆ
(Levemente irritado)
You remember now?!

Joaquim acena com a cabeça, sem dizer nada.

DRAGAN STOJANOVIĆ

Good! Because you humilliate me.
And now, you are here, my house.
Now I humilliate you.

Joaquim começa a ficar tenso. Os jogadores do Borac Apatin vão parando os seus exercícios e começam a olhar para Joaquim e Dragan.

DRAGAN STOJANOVIĆ

I tell you: No matter how good you are,
you never play for my club.
You never going to humilliate more
coaches. You understand?

Joaquim nada diz, acenando apenas com a cabeça enquanto se esforça para não deixar correr lágrimas.

DRAGAN STOJANOVIĆ

Good. You train with everybody.
Join exercises. They explain.

Joaquim fica incrédulo a ouvir o novo treinador.

DRAGAN STOJANOVIĆ

(A levantar a voz) You
hear?!
(Sérvio)
иди!
(Português)
Vai!

Joaquim fica parado durante uns segundos. Marko dirige-se a ele.

MARKO VUKOVIĆ

Com calma, miúdo. Ele é difícil, mas
se te esforçares... Pode ser que ele
comece a gostar de ti...

JOAQUIM

Não disseste que eu tinha sido um
pedido do treinador?! Era para
isto?!

MARKO VUKOVIĆ

Não! Ele gostou mesmo de te ver jogar,
ele queria-te cá!

JOAQUIM

Enganaste-me!

Joaquim, sentindo-se traído, corre para se juntar aos, agora, companheiros de equipa.

MARKO VUKOVIĆ

(A levantar a voz)
Joaquim!

Enquanto corre, uma lágrima escorre-lhe pelo olho. FIM.

Anexo II: Entrevista Edmundo Félix

Biografia: Um jovem futebolista português que atua como Médio. Nascido em 2001, Edmundo tem vindo a desenvolver a sua carreira, maioritariamente, na Divisão Elite, da Associação de Futebol de Évora.

Entrevista:

- Tens 23 anos. Posso assumir que, ou estás a trabalhar, ou a estudar, para além do futebol?

Já acabei o curso e, felizmente, consigo focar-me no futebol como trabalho. Quero continuar a estudar, mas por enquanto ainda me vou aguentando...

- A nível financeiro: Há pessoas que não percebem que a este nível o salário pode ser inconstante. É um fator que afeta o teu compromisso ou a tua segurança? Ou tentas não pensar muito nisso?

É assim... Claro que penso nisso. O dinheiro é fundamental, mas é um stress. Já me aconteceu ter pagamentos em atraso, mas por acaso até tenho tido sorte porque são os clubes que me procuram. Tenho tido alojamento, refeições e salário e por isso é que consigo gerir melhor as coisas. Mas acho que se tivesse de pagar renda, por exemplo, seria tudo diferente. Tinha que gerir muito melhor (risos).

- Vês o futebol como um futuro que queres seguir ou pretendes entrar noutra área?

Eu quero ver a minha vida sempre ligada ao futebol. Não precisa de ser a jogar, posso estar a treinar ou fazer parte de um clube a fazer uma coisa qualquer. Mas quero estar ligado a este mundo, ao desporto. É disto que gosto e até agora tenho tido essa sorte.

- Já sentiste que podes estar a sacrificar um pouco dos teus anos jovens por causa do futebol?

Não... Quer dizer... Agora na faculdade não pude ir a muitas festas porque tinha treinos e às vezes tinha jogos nos dias a seguir... Mas são coisas que também não fazem muita falta. Às vezes fica aquele sentimento de que podes estar a perder alguma coisa, mas o meu foco é outro e é importante ter essa disciplina. Estou a investir no meu futuro.

- Tens jogado um pouco por todo o Alentejo, e até já jogaste no Ribatejo. Como é a experiência de ter de mudar a vida de um lado para o outro, assim de repente?

Epá... (Risos) Já disse que tenho sorte, porque me dão alojamento e essas coisas, mas realmente é um bocado chato (risos). Eu diria que a mim, pessoalmente, não me afeta assim tanto. Mas porque me dão condições para conseguir fazer essas mudanças. Só que depois é claro que tenho de andar em montes de transportes para vir a casa, ou gastar combustível. Mas faz parte, e os amigos e a família compreendem e têm apoiado e isso tem sido muito importante. Nunca senti que alguém não quisesse que eu fosse.

Anexo III: Entrevista Tiago Lança

Biografia: Tiago é um exemplo de um atleta que fez a transição do sonho desportivo para a estabilidade profissional. Após dedicar a juventude ao futebol de onze, Tiago decidiu abandonar a modalidade quando percebeu que o futebol era apenas um *hobby* e não uma fonte de sustento para o futuro. A sua determinação levou-o a abraçar uma carreira na área de segurança e emergência, tornando-se Bombeiro Voluntário, em Canha.

Entrevista:

- Olhas para trás e a tua vida desportiva é curta. Quero começar por aí: O que é que te fez dizer "Já chega"?

Foi por causa do trabalho. É a vida. Eu jogava futebol para me divertir, mas aquilo não era trabalho. E depois tive de arranjar trabalho, não é? Para conseguir sobreviver. Teve de ser assim.

- Passado algum tempo, ainda tentaste jogar futsal. Porque é que pensaste que seria mais fácil conciliar?

Sim, foi há pouco tempo... Como era mais perto de casa, era só meia hora, mais ou menos, e os treinos são menos exigentes, achei que conseguia encaixar melhor.

- Mas não resultou?

Não, mas tive pena. Éramos um bom grupo, chegámos a ir à final num torneio, mas perdemos nos penáltis (risos).

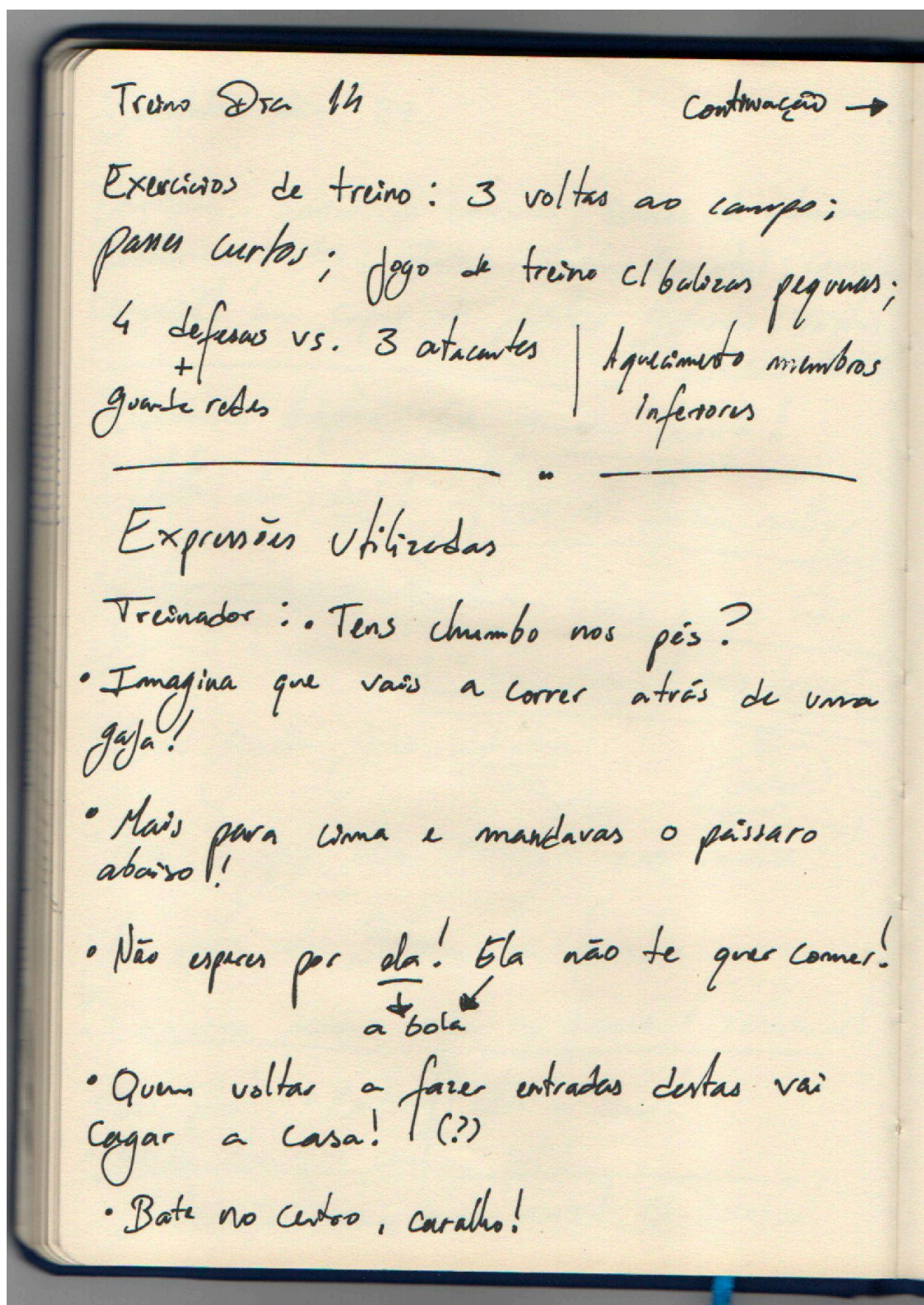
- Tu és bombeiro. Como é que essa vida entra em conflito com o desporto?

O problema é que tenho de estar sempre pronto para qualquer coisa. Nós trabalhamos por turnos, portanto logo aí já dificulta ir aos treinos e assim... E depois posso ser chamado para um serviço de repente, porque nunca se sabe quando é que posso ser preciso. E cansa muito. Agora quando estive no futsal cheguei a faltar a treinos porque não conseguia mesmo ir, mas nem era por causa do horário. Era mesmo por estar dorido e cansado.

- Hoje, o Tiago de 29 anos, bombeiro, sente falta do campo, ou é algo que já não faz falta?

Faz falta, sim. Sempre que consigo vou jogar com amigos e assim... Mas não conseguia mesmo. É só por diversão. Encontrei a minha paixão: ser bombeiro é o que eu gosto mesmo. O resto é o que é. Vou sempre conseguindo ir jogar à bola. Não é a mesma coisa, mas olha, não faz mal. O que importa é ter saúde... e dinheiro (risos)!

Anexo IV: Registos escritos



→ • Tu pareces uma ventoinha pai! Só te vejo a rodar!

us; Jogadoras: • Foda-se, mete bem!

as • À próxima finta parto-te uma carelora!

• Quem marcar paga ali no Matias!
(bar?)

• Vai-te escher de moscas, pai! Olha essa merda!

a • Mas tu não sabes passar uma bola?

• Tu foste à escola? É que tu és mesmo burro!

! • Vê lá se a cobra não dobra! (?)

Bancada dia 27

Comidas: Saco de Couratos; Sandes de extramada
Cachorros quentes; Batatas Fritas (pacote); Cerveja
Imperial em copos de plástico. Bifanas; Tostas.
pão com chouriço

Expressões Adeptos: Ca gande burro!

• Chuta daí, boi!

o Eu ab fazia melhor
figura

• ~~Estes gafos não jogam~~ Estes gafos não
jogam nada!

o Vei coxo! Mas depressa

• Era gande golo hahaha

risos

↑
Gande

• Mas o gap dem mudege nas mãos?!

• A puta da Bifana tá fria!

↓
• Comerres mais cedo, cõ fazes o reclamar!

o Uu puta! o Martim! Olha a avó!

• Borra-me por compra pei!

Interação entre um casal de idosos!

Anexo V: *Dossier* de Projeto

Disponível através do link:

<https://drive.google.com/file/d/1M4OfssyEq9iwsGh2TyQ-eLJ4nWM1MULX/view?usp=sharing>