



**UNIVERSIDADE DA BEIRA INTERIOR**  
Artes e Letras

## **Nas Marés Ouço a Tua Voz**

**Raquel Dionísio Abrantes**

Relatório de Projeto para obtenção do Grau de Mestre em  
**Cinema**  
(2.º ciclo de estudos)

Orientador: Prof. Doutor Joaquim João Cunha Braamcamp de Mancelos

Covilhã, setembro de 2019







## Agradecimentos

Aos funcionários da Biblioteca da Universidade da Beira Interior que diariamente contribuem com a sua diligência.

Ao Prof. Doutor João de Mancelos, por acreditar na exequibilidade do projeto, bem como pela dedicação e encorajamento constantes ao longo do trabalho. Sem esquecer, por certo, a permuta de ideias sábias e enriquecedoras.

Aos vultos das letras pela inspiração preservada, perenemente, nos livros.

Às amigas e aos amigos, pelas conversas e debates acerca do argumento, do ofício da escrita e da Sétima Arte. Especialmente, pela amizade.

Aos animais de companhia, parceiros de quatro patas, sempre presentes nas sessões de escrita.

Aos meus pais, pelo amor e apoio, manifestados todos os dias da minha vida. E, ainda, pelos serões de histórias, através de livros e filmes, durante a infância.



“Aquela praia extasiada e nua  
Onde me uni ao mar, ao vento e à lua.”

Sophia de Mello Breyner Andresen, “Mar I”, *Poesia*



## Resumo

Quando analisamos o percurso do ser humano percebemos a importância e a necessidade das histórias. Recorremos a elas, em modo de lendas, mitos ou fábulas, para explicar fenómenos do quotidiano. Ali, encontramos-nos conforme somos e podemos ser, na plenitude das emoções. Somos amantes do sonho e da ficção. E se, primeiramente, o meio privilegiado para contar histórias era o oral e, mais tarde, a palavra registada, na época contemporânea temos a narrativa cinematográfica.

Por conseguinte, o meu trabalho final traduz-se num guião fílmico, para longa-metragem. Ao longo do relatório, serão enunciados e explicitados os paratextos que o enquadram e contextualizam, e os aspetos fundamentais utilizados na construção deste. Hoje, sentamo-nos ao redor de outras “fogueiras”, mas somos movidos e deslumbrados pela mesma magia de contar narrativas que maravilhou os nossos antepassados.

## Palavras-chave

Guião, Histórias, Emoções, Ficção, Narrativa Cinematográfica.



## ***Abstract***

When we analyse the history of mankind we realize the importance and necessity of stories. We resort to them, in the form of legends, myths or fables, to explain phenomena of everyday life. In them, we find ourselves as we are and can be, in the fullness of emotions. We are lovers of dream and fiction. And if, at first, the privileged medium to tell stories was the oral one and, later, the registered word, in contemporaneity we have the cinematographic narrative.

Therefore, my final work translates into a film script. Throughout the report, will be enunciated and elucidated the paratexts that frame and contextualize it, and will be enumerated the fundamental aspects used in the construction of it. Today, we sit around other “bonfires”, but we are moved and dazzled by the same magic of storytelling, that marvelled our ancestors.

## **Keywords**

Script, Stories, Emotions, Fiction, Film Narrative.



# Índice

Agradecimentos	iii
Citação	v
Resumo	vii
<i>Abstract</i>	ix
Índice	xi
Lista de Tabelas	xiii
Lista de Figuras	xv
Introdução	2
1. Capítulo 1 - Paratextos	5
1.1. Título	7
1.2. <i>Tagline</i>	8
1.3. <i>Logline</i>	9
1.4. <i>Storyline</i>	10
1.5. Sinopse Narrativa	11
1.6. Sinopse Criativa	12
2. Capítulo 2 - Estrutura e Estratégias	13
2.1. Nota de Intenções	14
2.2. Estrutura	17
2.3. Estratégias Narrativas	21
2.4. Fichas de Personagens	23
2.5. <i>Outline</i>	26
2.6. <i>Mood Board/Sketchbook</i>	34
Conclusão	36
Bibliografia	38



## Lista de Tabelas

Tabela 1: Etapas da Estrutura do Guião

Tabela 2: Ficha da Personagem Lucilda Morais

Tabela 3: Ficha da Personagem Afonso Morais

Tabela 4: Ficha da Personagem Salvador Malato

Tabela 5: Ficha da Personagem Aníbal Malato



## Lista de Figuras

Figura 1: *Mood Board* de Lucilda

Figura 2: *Mood Board* de Afonso

Figura 3: *Mood Board* de Salvador

Figura 4: *Mood Board* de Aníbal

Figura 5: Fotograma de *Half Light*

Figura 6: Fotograma de *The Light Between Oceans*

Figura 7: Grutas Marítimas Portugal, segundo uma pesquisa no Google





## Introdução

Através da narrativa, faculdade ancestral e intrínseca ao ser humano, atribuímos, tal como reconhecemos, o sentido de diferentes realidades presentes na existência humana. Desde o começo, transmitidas sobretudo oralmente, as histórias desempenham um papel fulcral na vida do ser humano. Abrem variadas possibilidades: podem emocionar, fazer refletir ou entreter, entre outros. Nos dias de hoje, dispomos de inúmeros modos para partilhar narrativas, sendo o cinema um deles.

Enquanto aluna de cinema, o guionismo sempre foi a área pela qual tive maior interesse e, por isso, a escolha de elaborar um guião cinematográfico como trabalho final de mestrado, foi espontânea. Embora seja um dos aspetos importantes para produzir uma obra ficcional, o argumento é, por vezes, desvalorizado, quando comparado com os restantes componentes. Todavia, não é uma arte menor e, um bom guião constitui quase sempre a base para um filme de qualidade e, como tal, merece o devido reconhecimento. Neste âmbito, pretendo demonstrar os vários estratos envolvidos na composição de um guião.

Mais do que um documento onde são dadas informações, um argumento constitui uma expressão artística complexa, interligando inumeráveis vertentes. Na introdução do livro *The Art of Plotting* (2007), Linda Cowgill, questiona: afinal, o que é o guionismo? Uma profissão, uma forma de arte ou uma doença? Linda defende que as três estão corretas. Para muitos escritores, de livros ou filmes, a escrita é simultaneamente uma bênção e uma maldição.

A sétima arte, designação proposta pelo teórico Ricciotto Canudo no seu *Manifesto das Sete Artes e Estética da Sétima Arte* (1923), trata principalmente de transpor para a tela a história concebida a partir do argumento. A este propósito, Robert McKee, assevera:

“(…) Um guião de qualidade consome seis meses, nove meses, um ano ou mais. Escrever um filme exige o mesmo trabalho criativo em termos de mundo, personagem e história que um romance de quatrocentas páginas. A única diferença substantiva é o número de palavras usadas no relato.”<sup>1</sup>

Apesar de uma película não provir somente deste, visto que também a fotografia ou a banda sonora são fulcrais, entre outros elementos, este contribui decisivamente para o processo fílmico. Pode, desta forma, ser considerado como uma “diretriz”, comunicando aos vários intervenientes do projeto o universo a construir.

Pode-se, assim, afirmar que o guião instala a fundação para a feitura de um filme. Embora seja uma manifestação da Escrita Criativa, a redação de guiões atenta a diversas normas específicas, diferenciando-se de outros textos literários. Por exemplo, em termos de forma, a descrição, o nome das personagens, as didascálias e as deixas, ocupam marcações exatas. Há

---

<sup>1</sup> McKee, R. (1997). *Story*. Collins Publishers, p. 98. Tradução da Autora. No original: “A quality screenplay consumes six months, nine months, a year, or more. Writing a film demands the same creative labor in terms of world, character, and story as a four-hundred-page novel. The only substantive difference is the number of words used in the telling.”

muito estabelecidas pela “indústria” e estandardizadas em programas próprios para redigir argumentos, como é o caso do Celtx.

Que tal também seja extensível a um poema, conto ou romance, na sua criação, encontramos um aspeto fundamental: *mostrar* a narrativa ao invés de a *contar*, ou seja, de forma a que a narrativa possa ser transposta para a linguagem audiovisual. As obras fílmicas consistem numa narração através de imagens em movimento e sons, diegéticos ou extradiegéticos. Contudo, qual é a diferença entre *contar* e *mostrar*?

*Contar* exprime uma afirmação: “Lucilda está preocupada”. Enquanto *mostrar*, revela a personagem em ação, permitindo ao espetador depreender o estado de espírito em causa. Como demonstro no meu guião: “Lucilda olha novamente e o homem aproxima-se. Lucilda retira uma alça da mochila e remexe no interior desta. As sandálias caem”.

Qualquer género cinematográfico necessita de um integrante dramático para desenvolver o seu significado. A diegese tem de reunir o/a protagonista que ambiciona alcançar um objetivo e que enfrenta um conflito. O desejo de atingir uma meta e o antagonismo causado por outra personagem, pelo próprio, por uma organização ou pela natureza, proporcionam o avanço do enredo e mantêm o espetador interessado (Burroway, 1982, p. 29). Não obstante, e na minha perspetiva, a emoção é responsável pelo aumento da atenção do público. Somo seres emotivos e, como tal, procuramo-la nas salas de cinema, levando-nos a criar laços com as personagens. Em *Creative Screenwriting: Understanding Emotional Structure* (2010), Christina Kallas, postula: “As emoções são a chave para o tema ou melhor são o tema emocional e a estrutura de um guião”.<sup>2</sup> Logo, queremos viver de perto as suas conquistas e infortúnios.

Posto isto, a caracterização das personagens estabelece-se como um procedimento primordial, dentro da obra. Devemos conhecê-las intimamente: saber o passado, o presente e o futuro, os anseios, medos e desilusões. Ao termos uma visão completa a seu respeito, o nosso guião fica melhorado, podendo destacar o que está subjacente ou por detrás de certas atitudes.

Aqui, o guarda-roupa assume relevância, dado que pode indicar pormenores ou revelar traços de carácter. Os figurinos não são meramente decorativos, eles espelham sentidos e conteúdos e, como tal, são mais uma ferramenta ao serviço da narrativa. Em *Crimson Peak/Crimson Peak: A Colina Vermelha* (2015), do argumentista e cineasta, Guillermo Del Toro, cada peça de vestuário representa várias dimensões da personalidade das personagens. Lucille Sharpe e Edith Cushing refletem dois domínios da natureza humana, bem claro nos diversos vestidos. Em tons de preto, vermelho e azul escuro, os trajés de Lucille ilustram todas as facetas idênticas à mansão decrépita onde vive. Se atentarmos ao vestido escarlate, no enlace das costas, que usa numa das primeiras cenas, relembra a espinha de uma criatura diabólica. Ao

---

<sup>2</sup> Kallas, C. (2010). *Creative Screenwriting: Understanding Emotional Structure*. Palgrave Macmillan, p. 111. Tradução da Autora. No original: “Emotions are the key to the theme or rather the emotional theme and structure of a screenplay.”

contrário, as roupas de Edith simbolizam a inocência e ingenuidade, sugeridas pelos vestidos brancos e amarelos.

Neste contexto, também o som pode assumir uma importante dimensão metafórica. O cantar dos pássaros numa cena pode expressar apenas o som animal ou significar a ânsia de liberdade de uma personagem. Em vista disso, tem-se uma variedade de setores sujeitos a análise. O som é estudado, sempre que aplicável, do ponto de vista da audição, do fora de campo e da sua extensão, do som interior, entre outros aspetos. Encontra-se, pois, dividido em três grupos: o diálogo, os efeitos sonoros e a música. Os dois últimos trabalham em conjunto para gerar uma ambiência acerca da temática do filme (Hickman, 2006, p. 35). A música, geralmente, não pertence ao mundo fílmico. Porém, esta pode sugerir sentimentos relacionados com as personagens e ser diegética.

Existem, desta feita, imensas hipóteses para a utilização da música. Uns filmes usam-na de modo mais funcional e outros mais simbólica. Esta desempenha uma grande diversidade de funções:

- a) Contexto: conceber atmosfera;
- b) Caracterização: assinalar as personagens, situações e determinar o tempo e o lugar;
- c) Ênfase da linha dramática: conjuntura emocional e a diegese (Dias, 2016, p. 3).

Nas próximas páginas examinarei, com maior detalhe, os integrantes necessários e principais na elaboração de um guião.

# Capítulo 1

## Paratextos



## 1.1. Título

O título é um elemento crucial que acompanha as obras literárias, sejam elas livros ou argumentos. No livro *Essentials of Screenwriting* (2010), Richard Walter, alega: “Nunca subestime a importância do título de um guião”.<sup>3</sup> O título, logo, surge como um apelo para visionarmos um filme. É, portanto, o pontapé de saída, assim como o cartão de visita de uma determinada obra (Mancelos, 2013, p. 109). Diversos teóricos entendem que os melhores títulos são rápidos. São, por isso, muitas vezes o nome da personagem principal. Exemplo disto são os títulos *Laura/O mesmo título em português* (1944), escrito por Elizabeth Reinhardt, Jay Dratler e Samuel Hoffenstein, com realização de Otto Preminger ou *Morgan/O mesmo título em português* (2016), escrito por Seth Owen, de Luke Scott.

Quando bem escolhido, o título possui a capacidade de captar a atenção dos espetadores, pelo mistério, beleza ou estranheza que suscita. Pode ser curto, o que facilita à memorização, como acontece com *Thelma/O mesmo título em português* (2017), redigido e realizado por Joachim Trier, em colaboração com Eskil Vogt no argumento. Thelma, uma rapariga tímida, vai estudar para a universidade. Aqui, um novo amor revela lados suprimidos da própria. Opostamente, pode ser longo, de caráter mais lírico, como é o caso de *Call Me By Your Name/Chama-me Pelo Teu Nome* (2017), com guião de James Ivory e com a realização de Luca Guadagnino, baseado no livro homónimo de André Aciman. Com a sublime e lânguida paisagem italiana como pano de fundo, em 1983, o caso de amor entre Elio e Oliver ganha vida. Apaixonados pelas artes e pelo conhecimento, vivem um romance efémero, mas num verão inesquecível.

Dito isto, o título do meu guião *Nas Marés Ouço a Tua Voz*, enquadra-se na categoria de título mais extenso do que o comum, gerando uma atmosfera lírica. Aponta para a essência da diegese, uma vez que se encontra ligado à vida familiar da protagonista Lucilda Morais. Esta personagem vive numa casa-farol voltada para a praia e passeia, frequentemente, com os cães à beira-mar. Tem uma relação excelente e próxima com o irmão gémeo Afonso Morais, que é músico e adora fazer mergulho.

Encontra-se implícita no título uma simbiose no que concerne às pessoas e ao mar, tendo ambos semelhanças basilares. Da mesma maneira que somos acalmia e turbulência, também ele é canto e abraço. Para além disso, este título evoca a musicalidade do mar, até nas sibilantes, e pressupõe uma existência das personagens marcada pela música.

---

<sup>3</sup> Walter, R. (2010). *Essentials of Screenwriting*. Plume, p. 36. Tradução da Autora. No original: “Never underestimate the importance of a screenplay’s title.”

## 1.2. *Tagline*

A *tagline* institui uma frase que, por norma, costuma surgir nos cartazes do cinema ou por baixo do título do filme ou da imagem, nas capas dos DVDs. Trata-se de um axioma curto e direto, memorizável com facilidade, que captura o espírito da diegese fílmica e tem como propósito interessar o público (Mancelos, 2013, p. 110). O conceito primordial é elaborar uma frase marcante com um efeito duradouro.

Exemplo disso mesmo são as *taglines*: “Se a Nancy não acordar a gritar, ela não acordará de todo”, do filme *A Nightmare on Elm Street/Pesadelo em Elm Street* (1984), redigido e realizado por Wes Craven, aludindo à questão dos pesadelos e à vítima preferida do vilão da trama. Ou “A sua história irá tocar-te, apesar dele não conseguir”, da longa-metragem *Edward Scissorhands/Eduardo Mãos de Tesoura* (1990), com guião de Caroline Thompson e realizado por Tim Burton, referindo a emocionante jornada de Edward. Criado por um inventor, Edward mora sozinho num castelo no cume de uma montanha, encontrado um dia por uma vendedora.

No caso do meu projeto, a *tagline* “A Revolta da Mulher Paciente” remete inequivocamente para o acontecimento que desencadeia a ação, após o incidente problemático, bem como o cerne de toda a história. É o motivo pelo qual decisões difíceis terão de ser tomadas, num crescendo de tensão até ao ponto mais alto da narrativa, o *clímax*.

### 1.3. *Logline*

A *logline*, também apresentada com a grafia *log line*, é uma síntese de uma obra literária ou fílmica, que assinala o conflito central da narrativa. Faculta o “gancho” ou anzol emocional para despertar o interesse do leitor ou do espetador. Inclui uma descrição de três elementos relevantes: o/a protagonista, o objetivo e o obstáculo, apenas num parágrafo. Esta pode ser redigida antes, durante ou após o guião estar escrito (Nunes, 2008: 1).

O filme *The Shawshank Redemption/Os Condenados de Shawshank* (1994), de Frank Darabont, apoiado na novela *Rita Hayworth and Shawshank Redemption/Rita Hayworth e Redenção Shawshank* (1982), de Stephen King, patenteia esta *logline*: dois presidiários unem-se ao longo de vários anos, encontrando consolo e eventual redenção através de atos de decência comum.

No caso do meu guião, proponho a seguinte *logline*: Lucilda, uma professora de História, apaixonada por literatura e cinema, rapta o assassino do irmão. Tem como desígnio fazê-lo sofrer. Todavia, tudo se complica quando inicia uma relação com o filho do homem que mantém cativo.

Elegi esta *logline* visto que representa as linhas de força narrativas da história. Exibe o centro da problemática que suporta a demanda e as reviravoltas conduzidas pela protagonista, dando o mote.

## 1.4. *Storyline*

A *storyline* equivale a um resumo da narrativa que apresenta o conflito, desenvolve a *logline* e acrescenta uma conclusão. Neste sentido, distingue-se da *logline* por anunciar o princípio, meio e desenlace da diegese.

No guião desenvolvido, exponho esta *storyline*: professora de História por vocação, Lucilda Morais tem uma relação bastante próxima com o irmão gémeo, Afonso, um músico.

Um dia, o irmão é morto e Lucilda concentra-se, somente, em fazer justiça pelas próprias mãos. Quando ela e Salvador, filho de Aníbal, professor de Inglês e colega de profissão de Lucilda, se envolvem, a tensão aumenta e, com ela, o ritmo da própria diegese.

Salvador irá descobrir que Lucilda tem o pai preso, depois do início do relacionamento, fazendo jus ao seu nome, visto que será o salvador de ambos.

Escolhi-a, uma vez que sintetiza momentos importantes da narrativa: a relação entre os irmãos gémeos, a rebelião de Lucilda e as inter-relações. Foca as personagens principais e os motivos das suas ações.

## 1.5. Sinopse Narrativa

Uma sinopse constitui um paratexto importante, que resume e contextualiza o guião, na medida em que fornece um agregado de informações respeitantes à diegética. Ao esboçarmos uma sinopse, temos uma noção na totalidade dos momentos importantes que o integram. Antes de mais, assiste o guionista na preparação do guião e permite uma visualização dos dados preponderantes. A sinopse pretende que o leitor perceba os pontos principais da obra original e sem mencionar, no contexto cinematográfico, referências de índole técnica.

A sinopse narrativa é um resumo da ação que patenteia o enredo do guião de forma objetiva, clara e no tempo presente, destinando-se à apresentação a uma produtora. Inclui, pois, o desfecho da história, no caso de ser fechado. Embora não haja uma norma, modelo ou minuta para a redigir, Luís Nogueira, no seu manual *Laboratório de Guionismo*, sugere a inclusão dos seguintes elementos: em que espaço e tempo decorre a trama, identificar o/a protagonista, expor o conflito e revelar o fim (Nogueira, 2010, pp. 26-31).

Desta forma, *Nas Marés Ouço a Tua Voz* concebe uma longa-metragem enquadrada no género dramático, com traços do estilo *noir*. A ação desta narrativa fílmica decorre sobretudo na contemporaneidade, em Portugal.

A ação centra-se num evento marcante na vida de Lucilda, uma professora de História, apaixonada por literatura e cinema, que vive numa casa-farol, torneada pela imensidão do mar, na companhia dos dois cães, Vlad e Galileu, de raça Rough Collie.

Porém, o irmão Afonso é morto pelo namorado Aníbal, um colega de profissão de Lucilda. Dado que o caso ficou arquivado, para exasperação de Lucilda, esta sequestra-o. Junto da sua casa, numa gruta apenas acessível de barco, a professora mantém-no prisioneiro.

Em determinado momento, Salvador, filho de Aníbal e namorado de Lucilda, descobre que esta o tem cativo. Depois de saber a verdade, Salvador ajuda os dois nos atos cometidos.

Tentei, em vista disso, criar uma sinopse clara, salientando as situações essenciais. Enfatizei os momentos mais tensos, sendo estes a luta entre Afonso e Aníbal, a revolta de Lucilda e o rapto de Aníbal.

## 1.6. Sinopse Criativa

A sinopse criativa é um resumo que condensa a narrativa, sem desvendar o final, para existir o fator surpresa sem o qual a história perderia, inevitavelmente, interesse. Esta sinopse deve conter o suficiente da história para aliciar o espetador, assim como tem um único objetivo: criar interesse na história (Mancelos, 2013, pp. 113-114). Tal sinopse, semelhante à anterior, deve ser concisa e bem estruturada.

Lucilda vive entre o céu e o mar, numa casa-farol, em Portugal, na companhia dos dois cães de raça Rough Collie, levando uma existência preenchida pelo seu interesse na História, particularmente na época Vitoriana e arte, especificamente na literatura histórica e no cinema *noir*.

Contudo, uma adversidade abate-se sobre ela e Lucilda, até então uma pessoa ponderada e assertiva, revela que a alma humana, quando é ferida, pode ser tão tempestuosa e sem limites como o oceano.

No âmago dos laços de família, quais os mais leais? Os de sangue ou os do coração? Talvez ambos?

## **Capítulo 2**

# **Estrutura e Estratégias**

## 2.1. Nota de Intenções

A nota de intenções compõe num documento o género e o estilo do enredo, os motivos da eleição do tema, o tom, o resumo da ação: a apresentação das personagens (nome, aspeto físico, idade, etc.), tal como sugestões de índole técnica (Harris, 2018, pp. 95-96).

O guião intitulado *Nas Marés Ouço a Tua Voz* pertence ao género drama, com traços do estilo *noir* (injustiça e fatalismo), e o estilo do enredo é clássico. Possui, portanto, o arco narrativo ou, como João de Mancelos afirma, o arco da fantasia (Mancelos, 2012, p. 71). Este é caracterizado por sete partes, sendo estas:

- o equilíbrio, onde a personagem é apresentada na sua vida normal;
- o incidente desencadeador, ou seja, algo que perturba a rotina;
- a busca, o protagonista tenta restaurar o equilíbrio e repor a normalidade;
- as surpresas, positivas ou negativas. As primeiras colocam a personagem mais perto de alcançar o objetivo e aceleram a história. As segundas prolongam a ação e, consequentemente, o suspense;
- as escolhas críticas, isto é, as decisões relevantes para a história;
- o *clímax*, o ponto mais alto, tenso e longo da diegese;
- e, por fim, a resolução, também apelidada de desenlace (Watts, 2000, pp. 47-52).

A linha narrativa partiu de uma lista de palavras-chave que, anteriormente, foram redigidas: “professora de História”, “família”, “mar”, “romance secreto”, “farol” e “vingança”.

O guião aborda a temática dos laços familiares, assim como os coloca em diálogo com os vínculos criados fora dos liames de sangue. Espelha, deste modo, que o fio que separa a justiça da vingança é bastante ténue.

O guião narra, em tom realista, a história de Lucilda, uma mulher de cabelo ruivo e encaracolado pelos ombros. Possui olhos castanhos claros, pele branca e é robusta, de estatura média. É uma professora de História, que vive numa casa-farol torneada pela imensidão do mar, na companhia dos dois cães Vlad e Galileu.

Quando o irmão gémeo Afonso, um homem de cabelo ruivo e olhos cor de mel, é morto, Lucilda sequestra o responsável, Aníbal. Um indivíduo de cabelo castanho e olhos castanhos, amigo e colega de profissão de Lucilda.

No entanto, quando Lucilda e Salvador, um jovem de cabelo negro comprido e olhos escuros, começam a namorar, revelações e mágoas são inevitáveis.

Através de Lucilda, o leitor mergulha numa ocorrência que, por sua vez, permite refletir até onde somos capazes de ir, perante a injustiça contra um ente querido.

Em suma, esta diegese é construída a partir da personagem Lucilda, sendo a narradora da mesma, ou seja, primeiramente nasceu a personagem que, em seguida, deu origem à história. Como defende João de Mancelos, grandes personagens fazem grandes histórias (Mancelos, 2012, pp. 31-32). De facto, criamos empatia com as pessoas, primeiro, e somente com as suas aventuras e infortúnios, depois.

Entre as inspirações para o guião, encontram-se, no que diz respeito a obras literárias, o poema “Annabel Lee” de Edgar Allan Poe, a poesia de Florbela Espanca e Sophia de Mello Breyner Andresen, em geral, o romance *O Pescador de Girassóis* (2007) de António Santos e o romance *Chama-me Pelo Teu Nome* (2007) de André Aciman.

Relativamente às obras fílmicas, destacaria *Half Light/No Limiar da Verdade* (2006), redigido e realizado por Craig Rosenberg, *The Light Between Oceans/A Luz Entre Oceanos* (2016), que conta com o argumento e a realização de Derek Cianfrance, baseado no livro homónimo de M. L. Stedman, *L’avenir/O Que Está Por Vir* (2016), com guião e realização de Mia Hansen-Love e *Call Me By Your Name/Chama-me Pelo Teu Nome* (2017), escrito por James Ivory e realizado por Luca Guadagnino.

Cada umas das criações artísticas, tanto as literárias como as fílmicas, me inspiraram em carizes distintos. Assim sendo, o poema “Annabel Lee”, narra o amor entre o “eu” poético e a sua amada num reino junto ao oceano. Evoca um cenário pautado por ondas revoltas e a envolvimento das falésias. Entretanto, e como surge em muitos dos poemas do autor, a amada falece e o mar é a tumba dela, como é mencionado nos últimos dois versos: “Em seu sepulcro ali junto ao mar - Em seu túmulo ao lado do mar”.<sup>4</sup>

A poesia de Florbela Espanca inspirou-me, essencialmente, pelo lirismo e carácter místico. Exemplo disso mesmo é o poema intitulado “Torre de Névoa”, que principia da seguinte maneira: “Subi ao alto, à minha Torre esguia / Feita de fumo, névoas e luar / E pus-me, comovida, a conversar / Com os poetas mortos, todo o dia”.<sup>5</sup> Os trabalhos da poetisa difundem uma profunda sensibilidade pelo que a rodeia e, por consequência, uma melancolia exacerbada. A poesia de Sophia de Mello Breyner nomeadamente pelos temas marítimos e ligados à natureza.

No que respeita ao romance *O Pescador de Girassóis* (2007), as personagens são os elementos cruciais. Os protagonistas, que neste romance são diversos, levam-nos a explorar a complexidade emocional do ser humano. O jovem casal de amantes que almeja viver sob o sol de cada fim de tarde; uma aproximação entre um pai e uma filha; um pároco local

---

<sup>4</sup> Poe, E. (2009). *O Corvo*. Relógio D’ Água Editores, p. 72. Tradução da Autora. No original: “In her sepulchre there by the sea - In her tomb by the sounding sea.”

<sup>5</sup> Espanca, F. (2009). *Sonetos*. Bertrand Editora, p. 38.

embrenhado em escavações clandestinas e sonhando com uma beleza perdida. O cenário mais recorrente é a praia e trata-se de uma história acerca de personagens que têm ligações, desconhecidas ao início, coexistindo no mesmo lugar.

Este livro, igual às próprias marés, é revelador e memorável. *Call Me By Your Name/Chama-me Pelo Teu Nome*, a nível da estética visual, é o livro e respetivo filme de maior relevância. Há em *Nas Marés Ouço a Tua Voz* uma cena inspirada por este: a cena 11 quando Afonso anda de bicicleta e vai para o rio, no que diz respeito à paisagem natural.

O filme *Half Light/No Limiar da Verdade* (2006), constitui um dos componentes mais fulcrais de inspiração, tendo em conta, a narrativa. O cenário cinematográfico central é um farol e debruça-se sobre as relações humanas, bem como a inveja desmedida. Juntamente com *The Light Between Oceans/A Luz Entre Oceanos* (2016), auxiliaram-me na idealização da casa-farol, envolta por rochedos e mar, e ladeada por um caminho pedregoso com ervas e pequenas flores, de Lucilda.

*L'avenir/O Que Está Por Vir* (2016), centra-se na vida de uma professora de filosofia, Nathalie Chazeaux, apaixonada pelo ensino. Quando o marido lhe pede o divórcio e, apesar do choque, Nathalie aproveita para desfrutar de uma liberdade pela qual esperava. Esta contribuiu para a minha professora Lucilda. Todavia, é a personagem de *Crimson Peak/Crimson Peak: A Colina Vermelha* (2015), Lucille, que a inspirou nas cenas mais tensas, visto que é uma personagem maléfica e engenhosa.

## 2.2. Estrutura

Um guião obedece sempre a uma determinada estrutura; contudo, a mesma diversa de argumento para argumento, de acordo com o tipo de história, a criatividade e as opções do guionista. Entre as estruturas mais populares, incluem-se a de Syd Field, a de Joseph Campbell e a do arco narrativo, sendo esta última uma forma milenar de apresentar uma história, através dos vários momentos-chave que enunciei anteriormente. Todas elas partilham, naturalmente, certas etapas importantes. As diferenças residem sobretudo na quantidade de etapas, na importância concedida a cada uma e na sua organização no tempo da diegese.

A primeira estrutura que referi é designada por paradigma de Syd Field ou estrutura clássica. Segundo este modelo, um guião deve possuir três atos, correspondendo à exposição, ao confronto e à resolução. A apresentação corresponde ao primeiro ato, onde o protagonista nos é apresentado e finda com a primeira reviravolta, que origina o segundo ato. Neste, algo acontece e leva o protagonista a encarar uma outra realidade. Este ato termina com a segunda reviravolta e, logo, insere o terceiro ato, que pertence à resolução ou desfecho da história.

O filme *The Others/Os Outros* (2001), escrito e realizado por Alejandro Amenábar, pauta-se por esta estrutura, pelo que recorrerei a ele para a exemplificar. No primeiro ato, as personagens principais, são introduzidas: Grace Stewart, uma mãe devota, e os dois filhos, Anne e Nicholas. Habitam numa mansão no campo e as crianças sofrem de uma doença rara que não lhes permite apanhar sol. Quando três servos chegam à casa, estranhos acontecimentos começam a suceder: um piano toca dentro de um quarto trancado e vazio, Anne desenha pessoas que diz ver, Grace encontra, misteriosamente, portas abertas depois de as ter fechado.

No segundo ato, Grace tenta descobrir os intrusos com uma espingarda, contudo em vão. Acreditando que algo laico está na casa, ela vai pedir ao padre local que abençoe a moradia e, aquando disto, é perceptível que os servos têm segredos. Contam a Anne que também têm visto pessoas, porém não podem revelar, ainda, à mãe porque esta não se encontra preparada para tal confiança. Entretanto, Grace descobre nos quartos dos serviçais, uma fotografia no livro dos mortos e fica perplexa ao constatar que são os servos. Os outros realizam uma sessão espírita e percebem que eles mesmos, Grace, Anne e Nicholas, são fantasmas.

No terceiro ato, a mãe recorda que sofreu uma psicose devido ao desaparecimento do marido na guerra, e assassinou os dois filhos antes de se suicidar. A Senhora Mills, uma das serventes, informa Grace que terão de conviver com os outros que vêm para a casa. Profere: “Agora, por vezes nós iremos senti-los e outras vezes, não. Mas sempre foi assim”.<sup>6</sup> Os habitantes vivos,

---

<sup>6</sup> Amenábar, A. (2001). *The Others*. Dimension Films. Tradução da Autora. No original: “Now, sometimes we’ll sense them and other times, we won’t. But that’s the way it’s always been.”

incapazes de expulsar os antigos ocupantes, deixam a mansão. Grace e os filhos assistem à partida através de uma janela.

Para além deste paradigma, é recorrente, em numerosos filmes de aventuras onde existe uma viagem, a estrutura sugerida por Joseph Campbell. Apelidada de Jornada do Herói, e também chamada de monomito, consiste em três segmentos: a partida ou separação, a iniciação e o retorno. A partida diz respeito ao herói aspirando à jornada, a iniciação inclui as várias aventuras do herói ao longo do caminho e o retorno é quando o herói regressa a casa com o conhecimento que adquiriu na jornada. Existem, dentro de cada parte, diversas etapas, das quais destaco, pela sua relevância:

- Mundo Comum: o mundo normal do herói, a sua rotina, antes da história começar (Campbell, 2008, p. 42);
- Chamamento da Aventura: um problema apresenta-se ao herói, em forma de desafio ou aventura;
- Reticência do Herói ou Recusa do Chamamento: o herói, relutante, recusa ou demora a aceitar o desafio ou aventura, geralmente porque tem receio;
- Encontro com o Mentor ou Ajuda Sobrenatural: o herói encontra um mentor que o faz aceitar o chamamento, e informa-o e treina-o para a aventura (Campbell, 2008, p. 57);
- Cruzamento do Primeiro Portal: o herói abandona o mundo comum para entrar no mundo especial ou mágico (Campbell, 2008, p. 64);
- Provações, aliados e inimigos ou a Barriga da Baleia: o herói enfrenta testes, encontra aliados e enfrenta inimigos, conhecendo as regras do mundo especial;
- Aproximação: o herói tem êxitos durante as provas;
- Provação Difícil ou Traumática: a maior crise da aventura, de vida ou morte (Campbell, 2008, p. 148);
- Recompensa: o herói enfrentou a morte, se sobrepõe ao seu medo e ganha uma recompensa (o elixir);
- O Caminho de Volta: o herói deve voltar para o mundo comum;
- Ressurreição do Herói: outro teste no qual o herói enfrenta a morte e deve usar tudo aquilo que adquiriu;

- Regresso com o Elixir: o herói volta para casa com o elixir, e usa-o para ajudar as pessoas no mundo comum (Campbell, 2008, p. 211).

O filme *The Hobbit: An Unexpected Journey/O Hobbit: Uma Viagem Inesperada* (2012), realizado por Peter Jackson que colaborou no guião com um grupo de guionistas (Guillermo Del Toro, Fran Walsh e Philippa Boyens), segue esta estrutura.

1. Bilbo Baggins é um hobbit (um ser de estatura baixa e felpudo) que adora o conforto da sua casa. Vive para os livros e gosta de receber muito bem os convidados.
2. Numa manhã, o feiticeiro Gandalf aparece à porta de Bilbo à procura de alguém para partilhar uma aventura.
3. Bilbo recusa e “foge” para dentro de casa.
4. Todavia, Gandalf deixa um símbolo mágico na porta de Bilbo e, em seguida, esta é invadida por anões. Durante o jantar conversam longamente com Bilbo sobre o motivo da aventura. O hobbit resiste.
5. No dia seguinte, Bilbo aceita. Juntamente com o feiticeiro, os anões e Thorin, partem com o intuito de recuperar a Montanha Solitária do dragão Smaug.
6. No outro dia à noite, o grupo encontra uma fazenda abandonada com três trolls. Roubam os póneis para fazer o jantar e existem confrontos entre anões e trolls, Gandalf chega e transforma-os em pedra.
7. Em Rivendell, Bilbo encontra o anel e faz um jogo de adivinhas com Gollum, e ganha.
8. Ele e o grupo enfrentam um Orc. Thorin é ferido por ele e Bilbo defende-o, matando a criatura.
9. Com o anel guardado no bolso, Bilbo e o grupo continuam a viagem.
10. Bilbo regressa a casa.

O meu guião rege-se por outra estrutura, a do arco narrativo, já descrita na secção anterior e patenteia as várias etapas do arco da fantasia.

Tabela 1: Etapas da Estrutura do Guião

Arco da Fantasia	
Equilíbrio	Lucilda, uma professora de História, vive numa casa-farol e tem uma relação bastante próxima com o irmão gémeo, Afonso. Passeios pela praia com os cães e arte marcam os seus dias.

Incidente	
Desencadeador	Certo dia, o irmão desaparece e Lucilda fica alarmada.
Busca	Lucilda tenta restaurar a rotina, mas a certeza de quem matou o irmão, dá início a uma demanda.
Surpresas	Quando começa uma relação com Salvador, verifica-se a partilha de gostos e são muito cúmplices. Enquanto Aníbal, que se encontra cativo, divulga algo mais perturbador.
Decisões Críticas	Lucilda pondera se conta ou não a Salvador o seu segredo.
<i>Clímax</i>	Pressionada, Lucilda conta a verdade e os dois discutem.
Resolução	Ambos libertam Aníbal e resolvem o diferendo.

## 2.3. Estratégias Narrativas

Pretendo, nesta secção, refletir acerca de algumas estratégias utilizadas no meu guião e que caracterizam o âmago da história: a criação de suspense, a conceção de atmosfera através da descrição do espaço, a manipulação do tempo, entre outras, que exploro nos próximos parágrafos.

O suspense consiste na ansiedade criada ao leitor e/ou espetador por determinados momentos da narrativa. No livro *Screenwriting for Neurotics* (2014), o autor Scott Sublett distingue a surpresa do suspense. A primeira ocorre quando ninguém está à espera, ao invés do suspense, que surge quando o espetador tem mais conhecimento da narrativa do que as personagens. Sublett explicita: “O suspense é construído revelando ao público informações sobre o perigo que está por vir”.<sup>7</sup>

Em termos de estrutura diegética, o meu guião forma um ciclo, dado que o princípio é, igualmente, o seu final. Começa, então, no momento presente e, em seguida, a ação retrocede seis meses, regressando depois à atualidade. Como estratégia de suspense, nalgumas cenas de cariz mais tenso, esta termina e recua na linha do tempo, através de analepses. Sabemos, por mais do que duas vezes, a verdade em relação a certas personagens, o que nos leva a desejar informá-las.

Em qualquer obra, a atmosfera é fundamental para definir o ambiente do filme, bem como para envolver o espetador no mundo fílmico. Descrevendo o espaço conseguimos estabelecê-la. É com a descrição que o guionista manifesta o estilo e expressa o visual da obra. Esta inclui a ação e as localizações, as cores e o som, entre outros. Optei por descrições pormenorizadas, uma vez que reforçam a componente simbólica das cenas e são uma caracterização das personagens.

No meu guião, a narrativa mostra momentos recuados. Assim, é uma forma de mostrar acontecimentos anteriores e acrescentar suspense. Como argumenta o cineasta Andrei Tarkovsky no livro *Die Versiegelte Zeit/Esculpir o Tempo* (1998): “Creio que uma pessoa normalmente vai ao cinema pelo tempo: pelo tempo perdido ou passado ou que ainda não teve”.<sup>8</sup>

As personagens do guião podem ser encontradas, facilmente, na vida real. Todas elas têm virtudes e defeitos, visto que o objetivo é humanizá-las. Tal permite criar empatia com o público, que adere mais facilmente a personagens modeladas, semelhantes aos próprios espetadores.

<sup>7</sup> Sublett, S. (2014). *Screenwriting for Neurotics*. University of Iowa Press, p. 96. Tradução da Autora. No original: “Suspense is built by revealing to the audience information about what danger lies ahead.”

<sup>8</sup> Tarkovsky, A. (1998). *Esculpir o Tempo*. Livraria Martins Fontes, p. 63. Tradução da Autora. No original: “I think that what a person normally goes to the cinema for is time: for time lost or spent or not yet had.”

Decidi apostar em diálogos naturais, já que concedem vivacidade às cenas e realismo às personagens. Todavia, também procurei que estes fossem adequados à maneira de ser de cada indivíduo, assim como à educação e situação diegética. Nos diálogos, acedemos às personagens enquanto um todo, mesmo àquilo que não é revelado explicitamente, e podemos conjecturar acerca do passado das mesmas.

A gruta marítima possui o isolamento necessário para o aprisionamento da personagem e pretende potenciar o suspense da ação. Uma vez que a protagonista, Lucilda, vive junto ao mar, constitui o local mais indicado para o efeito.

## 2.4. Ficha de Personagens

As fichas de personagens constituem um documento bastante útil, uma vez que possibilitam ao guionista visualizar as suas criações de papel e tinta. Desde logo, este começa a imaginar para si que são de carne e osso, propondo-se a torná-las credíveis (Frensham, 2003, p. 76). As personagens devem ser íntimas do guionista para que este conheça todos os aspetos da sua existência, revelando a sua natureza através dos valores, ações e reações. A criação de personagens acompanha o guionista desde o começo do guião até ao epílogo. Existem, desta feita, diversos modos de abordar a criação de personagens, como por exemplo elaborar uma lista de caracterização, elencar os elementos mais significativos da vida das personagens em cartões ou desenhar diagramas de comportamento. Porém, o importante é cada guionista utilizar o método que para si melhor resulta.

Tabela 2: Ficha da Personagem Lucilda Morais

Lucilda	
Nome:	Lucilda Morais
Idade:	Na faixa dos trinta anos
Sexo e orientação:	Feminino Heterossexual
Nacionalidade:	Portuguesa
Fisionomia:	Cabelo ruivo e encaracolado pelos ombros Olhos castanhos claros Pele branca Robusta Estatura Média
Personalidade:	Dedicada Vingativa Apaixonada Obstinada
Ideologia:	Ateia Esquerda
Educação:	Ensino Superior
Profissão:	Professora de História
Passatempos:	Ver filmes Após o visionamento, faz uma decomposição poética dos filmes Passear os cães Ler romances históricos
Guarda-Roupa:	Vestidos, blusas e camisolas com saias Sandálias e botas

Tabela 3: Ficha da Personagem Afonso Morais

<b>Afonso</b>	
Nome:	Afonso Morais
Idade:	Na faixa dos trinta anos
Sexo e Orientação:	Masculino Homossexual
Nacionalidade:	Portuguesa
Fisionomia:	Cabelo ruivo Olhos cor de mel Pele branca Atlético Estatura média
Personalidade:	Divertido Inoportuno Sonhador Explosivo
Ideologia:	Ateu PAN (Pessoas-Animais-Natureza)
Educação:	Conservatório de Música
Profissão:	Músico
Passatempos:	Compor música Mergulho
Guarda-Roupa:	T-shirts, calções, bermudas, ténis de pano Camisas, calças, sapatos

Tabela 4: Ficha da Personagem Salvador Malato

<b>Salvador</b>	
Nome:	Salvador Malato
Idade:	Na faixa dos vinte anos
Sexo e orientação:	Masculino Heterossexual
Nacionalidade:	Portuguesa
Fisionomia:	Cabelo preto comprido Olhos escuros Mulato Forte Estatura alta

Personalidade:	Extrovertido Manipulador Observador Minucioso
Ideologia:	Agnóstico
Educação:	12.º Ano em Línguas e Humanidades
Profissão:	Funcionário numa Livraria
Passatempos:	Literatura Cinema Cozinha (Culinária)
Guarda-Roupa:	Camisolas de manga cavada, calções de ganga, chinelos Sobretudos, cachecóis, botas

Tabela 5: Ficha da Personagem Aníbal Malato

<b>Aníbal</b>	
Nome:	Aníbal Malato
Idade:	Na faixa dos quarenta anos
Sexo e orientação:	Masculino Homossexual
Nacionalidade:	Portuguesa
Fisionomia:	Cabelo castanho Olhos castanhos Pele clara Rechonchudo Estatura alta
Personalidade:	Perfeccionista Simpático Dissimulado Atencioso
Ideologia:	Católico CDS (Partido Popular)
Educação:	Ensino Superior
Profissão:	Professor de Inglês
Passatempos:	Construtor de edifícios com paus de gelados
Guarda-Roupa:	Camisas, calças, sandálias Sapatos

## 2.5. Outline

### Primeira Cena

Ao entardecer, Lucilda, Salvador e Aníbal saem de uma gruta marítima apenas acessível de barco. Salvador manobra o leme, enquanto as outras duas personagens se encontram sentadas nas extremidades da embarcação. Esta cena é acompanhada pela narração em “voice-over” de Lucilda.

### Segunda Cena

LEGENDA: “Há seis meses”

Durante a aurora, em alto-mar, Afonso prepara-se para mergulhar. Após isto, agarra na máquina fotográfica subaquática, coloca-a no pulso e submerge. Explora o oceano e regista alguns momentos. Dentro dos frascos que traz presos à cintura, deposita os principais achados, como artefactos.

### Terceira Cena

Lucilda percorre os longos corredores da escola, onde estão algumas funcionárias que cumprimenta, até chegar à sala de professores. Entra e dirige-se ao bar. Pede um sumo natural de maçã. Posteriormente, senta-se num pequeno cadeirão, pouisa a bebida no braço deste, e retira da mala um maço de folhas de papel. Aparece Aníbal, um professor de Inglês, que pede o habitual chá de limão, agora frio. Senta-se ao pé da colega e entabulam uma conversa.

### Quarta Cena

Na livraria, que se encontra pouco movimentada, Salvador desempacota as encomendas, enquanto os outros dois funcionários atendem os clientes. Entrementes, um deles exalta-se, visto que o livro que encomendou, cujo prazo previsto era de uma semana, ainda não chegou. O cliente é cada vez mais indelicado para com a funcionária, e Salvador vê-se obrigado a interceder por esta. Em seguida, apesar de contrariado, o cliente acalma-se e abandona o estabelecimento.

### Quinta Cena

Afonso sobe para o barco. Despe o fato de mergulho até à cintura e desloca-se para a cabina, onde retira as pedras e artefactos dos frascos. Enquanto isto, aumenta o som do rádio, pois prevê-se chuva para os próximos dias. Seguidamente, desliga-o e compõe música.

### **Sexta Cena**

À noite, na esplanada do café, encontra-se Lucilda à espera que o filme *Half Light* comece e o espaço, gradualmente, enche-se de gente. Enquanto não começa, verifica o telemóvel e uma mensagem do irmão surge no ecrã. Trata-se de um ficheiro de áudio. Coloca os auriculares. Pouco tempo depois, o dono do café anuncia o começo do filme. Neste instante, Salvador chega ao café, dirige-se ao balcão e pede uma bica. Uma amiga dele acomoda-se a seu lado. Afonso desabafa sobre a relação distante com o pai.

### **Sétima Cena**

Ao fim da tarde, Lucilda, Afonso, Aníbal e mais dois amigos, fazem um piquenique na praia. Conversam acerca de cinema. Entretanto, Aníbal fere-se.

### **Oitava Cena**

Salvador vai a casa de Lucilda. Os dois têm uma conversa sobre o pai dele e como as mentiras podem ser destrutivas.

### **Nona Cena**

Afonso e Aníbal estão em casa à varanda. Afonso está cansado de não contar o que se passa à irmã. Aníbal diz-lhe que têm que esperar mais um pouco.

### **Décima Cena**

Na sala de reuniões, as notas finais são discutidas entre os docentes e, depois, lançadas. Lucilda e Aníbal são os últimos dois a sair.

### **Décima Primeira Cena**

Afonso vai passear até ao rio. Flutua na água.

### **Décima Segunda Cena**

Lucilda passeia com os cães, Vlad e Galileu, de madrugada, na praia. Um homem visivelmente embriagado, segue-a à distância. Depois, tenta agarrá-la. Salvador, que também passeia pela praia, assiste à cena e vem em seu auxílio. Posteriormente, Salvador insiste em levá-la a casa.

### **Décima Terceira Cena**

Afonso toca à campainha da irmã gémea, Lucilda. Repete o toque algumas vezes e, entretanto, a irmã abre a porta. Conversam acerca do sucedido, enquanto Afonso prepara o pequeno-almoço. Afonso anuncia que tem uma novidade para lhe transmitir.

#### **Décima Quarta Cena**

À varanda de casa, Salvador encontra-se inclinado, a observar a paisagem. Aquando disto, chega o pai. Quer conversar com ele, mas Salvador não se mostra interessado. Discutem.

#### **Décima Quinta Cena**

Lucilda e Afonso prosseguem a conversa. A jovem não quer acreditar naquilo que ouve, e o irmão não compreende o que se passa. Lucilda conta a verdade ao irmão. Afonso sai da residência da irmã profundamente revoltado.

#### **Décima Sexta Cena**

Enquanto Salvador cozinha, Lucilda toca à campainha e procura por Aníbal. O amigo não está. Salvador convida Lucilda a fazer-lhe companhia durante mais algum tempo, mas ela diz-lhe que fica para a próxima.

#### **Décima Sétima Cena**

Afonso encontra-se sentado na varanda. Olha para as chamas que saem de um cesto que está no chão, com fotografias que ardem. Ouve-se música proveniente do interior.

#### **Décima Oitava Cena**

Lucilda está deitada na cama a ver um filme. A seguir, vai buscar um álbum de fotografias e folheia-o.

#### **Décima Nona Cena**

Aníbal encontra-se sentado à secretária a construir um edifício com paus de gelado. O telemóvel toca. Coloca mais um pau e, depois, atende. O sorriso desvanece-se.

#### **Vigésima Cena**

Analepse: Lucilda e Afonso, em crianças, estão na sala. Ele canta e ela lê um livro. A avó deles entra e serve-lhes o lanche: torradas e chá.

#### **Vigésima Primeira Cena**

Lucilda liga ao irmão, que não atende a chamada. Portanto, algo preocupada, deixa-lhe uma mensagem de voz. Após isto, liga para Aníbal.

#### **Vigésima Segunda Cena**

Afonso e Aníbal encontram-se numa praia remota. Aníbal aproxima-se de Afonso para o abraçar, porém, este afasta-se rapidamente. Após um breve silêncio, Afonso confronta-o

acerca da honestidade dele, e Aníbal fica incrédulo. Afonso diz-lhe que já sabe a verdade e discutem. Em dado momento, Aníbal esbofeteia Afonso. Lutam. Afonso sente-se mal.

#### **Vigésima Terceira Cena**

Lucilda dá banho a Galileu. Seguidamente, tenta contactar outra vez o irmão, cada vez mais preocupada com o seu silêncio.

#### **Vigésima Quarta Cena**

Aníbal encontra-se debruçado sobre o corpo de Afonso. Olha em todas as direções. Curva-se sobre ele e beija-o. Entrementes, agarra-o, a custo, e lança-o ao fosso. Depois, chora, arrependido.

#### **Vigésima Quinta Cena**

Salvador pega ao serviço. Retira-se da arrecadação ainda a ajeitar o colete. Lucilda está com uma amiga em frente a uma estante. Desabafa com ela sobre a preocupação com o irmão. Entretanto, Salvador aborda-as e, ao ver Lucilda, pergunta-lhe como está.

#### **Vigésima Sexta Cena**

Aníbal deambula por um jardim. Após alguns minutos, passa em frente à sede da Polícia.

#### **Vigésima Sétima Cena**

Lucilda dirige-se à esquadra da Polícia para participar o desaparecimento do irmão.

#### **Vigésima Oitava Cena**

Aníbal vê-se ao espelho. Toca na crosta do golpe do lábio inferior.

#### **Vigésima Nona Cena**

Lucilda aproveita a praia. Salvador vai ter com ela e conversam sobre Aníbal. Lucilda conta-lhe que já sabe quem está com o pai.

#### **Trigésima Cena**

Aníbal encontra-se na Polícia a prestar declarações.

#### **Trigésima Primeira Cena**

Trata-se de uma montagem onde os agentes examinam a casa de Afonso.

#### **Trigésima Segunda Cena**

Aníbal está embriagado em casa. A mulher entra e têm uma acesa discussão sobre o estado alcoolizado dele.

### **Trigésima Terceira Cena**

Um grupo de cinco jovens, três raparigas e dois rapazes, dormita na praia. Um deles acorda e avista algo. Encaminha-se até ao fosso e depara-se com um corpo de um homem, em decomposição. Chama os amigos. Uma das amigas volta o rosto, enquanto um amigo se sente indisposto, ao ponto de vomitar, e os restantes se aproximam. Ligam para as autoridades através do telemóvel, e reportam o sucedido.

### **Trigésima Quarta Cena**

Lucilda chega a correr ao hospital. Uma médica conversa com ela em surdina. Uma música extradiegética acompanha esta cena.

### **Trigésima Quinta Cena**

Dias depois, Lucilda está na esquadra da Polícia. Ela e o agente conversam. Lucilda sente-se revoltada pelo caso ter sido arquivado.

### **Trigésima Sexta Cena**

Na praia, Lucilda encontra-se dentro de água, com um pote castanho, em forma de cilindro, nas mãos. Na areia, atrás dela, estão um grupo de amigos, Salvador e Aníbal. Em lágrimas, Lucilda abre o pote e espalha as cinzas no mar.

### **Trigésima Sétima Cena**

Trata-se de uma montagem onde Lucilda desocupa a casa de Afonso, recolhendo objetos. Em seguida, Salvador ajuda-a a transportar as caixas.

### **Trigésima Oitava Cena**

Lucilda está deitada na cama. Volta-se de um lado para o outro. Recorda-se da conversa que entabulara com o irmão. Acredita saber que foi um crime e suspeita fortemente de quem é o culpado.

### **Trigésima Nona Cena**

Aníbal chega a casa de Lucilda. Jantam. Conversam acerca do que o levou até lá. Entretanto, sente-se maldisposto e perde os sentidos. Lucilda retira-lhe os pertences e guarda-os numa gaveta. Prende-lhe os braços e as pernas, bem como o amordaça. A custo, arrasta-o para o exterior da casa.

### **Quadragésima Cena**

Coloca-o no barco. Desloca-se até uma gruta marítima e deixa-o no patamar superior.

#### **Quadragésima Primeira Cena**

À noite, Lucilda e Salvador assistem a um filme na sala de cinema. Ao longo do filme trocam olhares apaixonados.

#### **Quadragésima Segunda Cena**

Os dois chegam a casa de Lucilda. Conversam por um instante. Salvador dirige-se para a porta. Beijam-se fogueiramente. Após isto, continuam a trocar carícias.

#### **Quadragésima Terceira Cena**

Na gruta marítima, Aníbal tenta libertar-se.

#### **Quadragésima Quarta Cena**

Enquanto Lucilda está deitada na cama a dormir, Salvador cozinha. Depois, serve-lhe a comida na cama, acompanhada pela flor preferida de Lucilda: uma tulipa branca. De seguida, sai para o trabalho.

#### **Quadragésima Quinta Cena**

Lucilda vai até à gruta para inquirir Aníbal.

#### **Quadragésima Sexta Cena**

Salvador e Lucilda passeiam na praia. Combinam uma ida a um café literário. Lucilda pergunta a Salvador se está tudo bem.

#### **Quadragésima Sétima Cena**

Lucilda chega a casa e rebusca nos pertences de Aníbal. Envia mensagens de telemóvel e de correio eletrónico.

#### **Quadragésima Oitava Cena**

Lucilda e Salvador estão num café rústico a assistir a uma declamação de poesia. Quando acaba, conversam e discutem.

#### **Quadragésima Nona Cena**

Lucilda encontra-se sentada em frente de Aníbal na gruta.

#### **Quinquagésima Cena**

Lucilda bebe um café, sentada à janela de casa. Segura e contempla uma fotografia com o irmão. Sobre a mesa, veem-se papéis e manuais. Nisto, aparece Salvador e beija-a na face. Conversam sobre o irmão.

#### **Quinquagésima Primeira Cena**

Aníbal fricciona as cordas nos entalhes da rocha numa tentativa de se libertar.

#### **Quinquagésima Segunda Cena**

Analepse: Afonso e Aníbal estão no barco em alto-mar. Conversam e namoram.

#### **Quinquagésima Terceira Cena**

Salvador bate à porta de Lucilda. Como não abre, retira a chave suplente debaixo do tapete e entra. Pousa os sacos contendo alimentos e põe música a tocar.

#### **Quinquagésima Quarta Cena**

Lucilda e Aníbal discutem. A determinado momento, ele confessa e conta tudo aquilo que aconteceu. Diz que foi um acidente. Lucilda agarra num pau, ergue-o e agride-o.

#### **Quinquagésima Quinta Cena**

Salvador prepara a mesa.

#### **Quinquagésima Sexta Cena**

Lucilda atraca o barco. Caminha um pouco, depois cai e vomita.

#### **Quinquagésima Sétima Cena**

Lucilda entra em casa. Ao encontrar Salvador e todo aquele cenário, uma mesa composta por uma toalha e velas, fica sem reação. Salvador pergunta se não ficou feliz, ao que ela responde que sim. Agradece-lhe e beijam-se. Lucilda vai arranjar-se. Lucilda conta a Salvador que tem o pai preso.

#### **Quinquagésima Oitava Cena**

Salvador sai de casa, seguido por Lucilda. Discutem. Salvador exige saber onde se encontra retido o pai.

#### **Quinquagésima Nona Cena**

Lucilda e Salvador navegam no mar rumo à gruta marítima. Durante o percurso discutem sobre o sucedido.

#### **Sexagésima Cena**

Chegam à gruta marítima. Entram. Salvador corre até ao pai e desamarra-o. Posteriormente, os três esclarecem toda a situação.

### **Sexagésima Primeira Cena**

Ao entardecer, Lucilda, Salvador e Aníbal saem de uma gruta marítima apenas acessível de barco. Salvador manobra o leme, enquanto as outras duas personagens se encontram sentadas nas extremidades da embarcação. Esta cena é acompanhada pela narração em “voice-over” de Lucilda.

FIM

## 2.6. Mood Board/Sketchbook

O *mood board* ou *sketchbook* constitui um documento semelhante a um quadro inspirador, onde são colocados desenhos, fotografias, citações, fotogramas de filmes que, de certa forma, lembrem, inspirem e ajudem o guionista a visualizar a história em questão. Em primeiro lugar, exponho o *mood board* das personagens e, de seguida, o *sketchbook*.



Figura 1: Mood Board de Lucilda



Figura 2: Mood Board de Afonso



Figura 3: Mood Board de Salvador

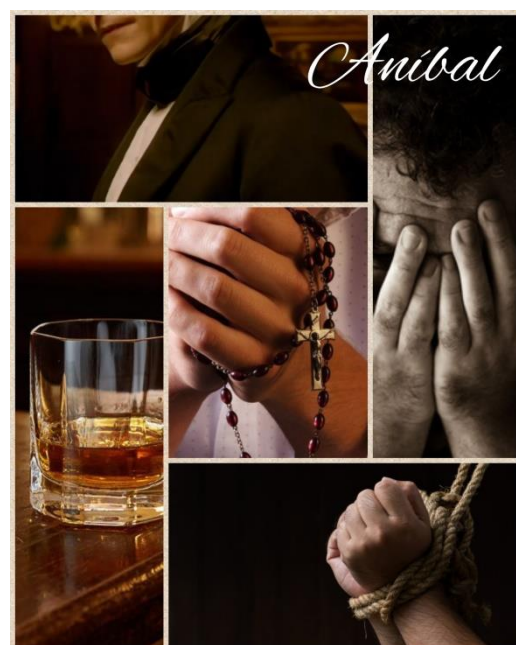


Figura 4: Mood Board de Aníbal



Figura 5: Fotograma de *Half Light*

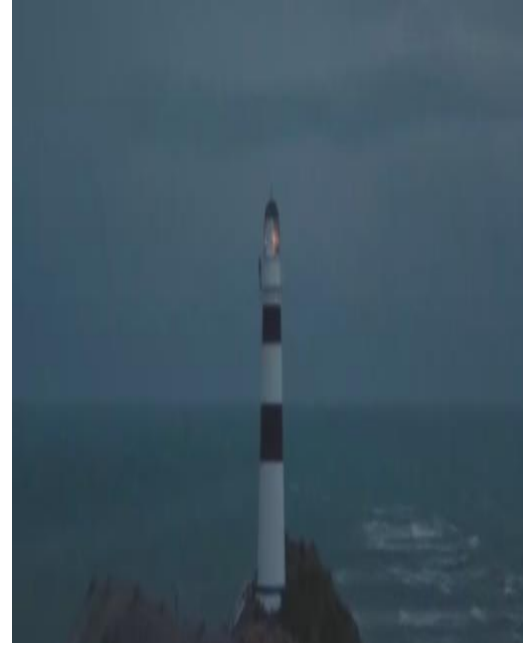


Figura 6: Fotograma de *The Light Between Oceans*



Figura 7: Google Grutas Marítimas Portugal

## Conclusão

Este relatório teve como objetivo analisar o processo de construção do meu guião cinematográfico *Nas Marés Ouço a Tua Voz*. Comecei por referir a importância que as histórias assumem na vida da humanidade. Pois, como entende o escritor Eça de Queiroz: “Contar histórias é uma das mais belas ocupações humanas: e a Grécia assim o compreendeu, divinizando Homero que não era mais que um sublime contador de contos da carochinha”.<sup>9</sup> A minha opção por escrever um guião como trabalho final prendeu-se à minha paixão por contá-las.

Na minha história não existe um herói, nem um vilão. Há sim personagens que agem melhor ou pior, visto que o principal intuito era humanizá-las. Os espetadores querem identificar-se e ter a sensação de pertença. Mesmo nos filmes de fantasia reconhecem-se nelas. Com a minha personagem Lucilda ou Aníbal, é possível possuir sentimentos distintos. Por um lado, o leitor condena as atitudes maliciosas, por outro tem compaixão.

Durante o decurso da escrita senti-me intelectual e criativamente satisfeita, mesmo no retirar de cenas e acrescento de outras mais relevantes para a narrativa, uma vez que sempre gostei de escrever e, logo, por muito que seja o trabalho, encaro-o com perseverança e otimismo. Quando se enfrenta o “monstro” da folha em branco um dos meus métodos consiste em ler um excerto de um dos meus livros prediletos ou ver um filme. Aplico a máxima: quando não consegues pôr no papel uma frase, visita um lugar que te invoque a tua história.

Mantive a essência da ideia inicial, apesar de, logicamente, ter havido pequenas alterações no que diz respeito às cenas. Estas foram em prol do aperfeiçoamento da história e dos pormenores. As conversas com o meu orientador proporcionaram uma dose de inspiração e referências diárias. O seu escrutínio atento e apoio foram importantíssimos desde o início do projeto. Escolhi o orientador certo. Prefiro trabalhar com uma pessoa com a qual me identificasse artisticamente.

As descrições de um guião permitem ao guionista uma maior liberdade. No meu caso, através destas, pude tirar proveito do meu estilo mais lírico, reservando a vertente mais prosaica para os diálogos, que necessitam de naturalidade. Além disso, procurei que as falas se adequassem às situações, bem como ao perfil das personagens.

Mencionei em páginas anteriores que o género do meu guião é, essencialmente, dramático com traços do estilo *noir*. A questão do *noir*, defendido pelos críticos de cinema como um estilo visual e não propriamente um género, assoma no meu guião ao nível dos temas da injustiça e do fatalismo. Embora exista alguma ação e romance, estes são momentos que fazem parte da narrativa, contudo não é o seu género prioritário.

---

<sup>9</sup> Queiroz, Eça. (2010). *Citações e Pensamentos de Eça de Queiroz*. Casa das Letras, p. 28.

Em suma, *Nas Marés Ouço a Tua Voz* constitui um argumento centrado nas relações interpessoais e na ligação com a Mãe Natureza. Esta tem um papel fundamental na vida das personagens e nas ações que tomam. O meu trabalho literário, sejam poemas ou contos, tem paisagens naturais envolvidas e, por norma, encontrando-se imbuído em misticismo e magia. Neste caso, somente este último elemento não aparece no guião. Quis que o desenlace fosse aberto para possibilitar várias interpretações ao leitor presente e ao espetador futuro, a partir daquele instante.

## Bibliografia

### Bibliografia Literária

Aciman, A. (2007). *Call Me By Your Name*. United States of America: Atlantic Books.

Espanca, F. (2009). *Sonetos*. Lisboa: Bertrand Editora.

Poe, E. (2017). *Os Melhores Contos de Edgar Allan Poe Ilustrados por 28 Artistas Nacionais*. Porto Salvo: Safaa Dib.

Santos, A. (2007). *O Pescador de Girassóis*. Lisboa: Editorial Presença.

### Bibliografia Científica

Bal, M. (2009). *Narratology*. Toronto: University of Toronto Press.

Burroway, J. (2019). *Writing Fiction: A Guide to Narrative Craft*. United States of America: University of Chicago Press.

Chion, M. (2002). *Como Se Escribe Un Guión*. Madrid: Catedra.

Carrière, J., & Bonitzer, P. (2016). *O Exercício do Argumento*. Lisboa: Edições Texto & Grafia.

Comparato, D. (2004). *Da criação ao guião*. Lisboa: Pergaminho.

Cowgill, L. (2008). *The Art of Plotting*. New York: Back Stage Books.

Campbell, J. (2008). *The Hero with a Thousand Faces*. Novato: New World Library.

Detheridge, L. (2003). *Writing your Screenplay*. Austrália: Allen & Unwin.

Field, S. (2006). *The Screenwriter's Workbook*. New York: Delta Books.

Frensham, R. (2003). *Screenwriting*. London: Hodder & Stoughton.

Hickman, R. (2006). *Reel Music*. United States of America: W. W. Norton & Company.

Harris, C. (2018). *Complete Screenwriting Course*. London: Hachette UK.

Kee, R. (1997). *Story*. New York: Regan Books.

Kallas, C. (2010). *Creative Screenwriting: Understanding Emotional Structure*. New York: Palgrave Macmillan.

Mancelos, J. (2012). *Manual de Escrita Criativa*. Lisboa: Colibri.

Mancelos, J. (2013). *Manual de Guionismo*. Lisboa: Colibri.

- Mancelos, J. (2017). *Teoria da Narrativa Cinematográfica*. Lisboa: Colibri.
- Mancelos, J. (2013). A criação literária: O terrível nascimento da beleza. In S. Clara, *Entre centros e margens: Textos e práticas das novas interculturais* (pp. 31-42). Porto: Afrontamento.
- Mancelos, J. (2017). Um guião cinematográfico: Manual de instruções ou obra literária? In B. Ana, M. Catarina, & O. Madalena, *Atas do VII Encontro Anual da AIM* (pp. 288-295). Lisboa: AIM.
- McCann, C. (2017). *Cartas a um Jovem Escritor: Alguns Conselhos Práticos e Filosóficos*. Trad. Eugénia Antunes. Lisboa: Clube do Autor.
- Nogueira, L. (2010). *Laboratório de Guionismo*. Covilhã: Labcom.
- Obstefeld, R., & Franz, N. (2002). *Careers for Your Characters: A Writer's Guide to 101 Professions from Architect to Zookeeper*. Cincinnati: Writer's Digest Books.
- Parker, P. (1999). *The Art & Science of Screenwriting*. Great Britain: Intellect Books.
- Phillips, William H. (2005). *Film: An Introduction*. Boston: St. Martin's Press.
- Singleton, J., & Luckhurst, M. (2000). *The Creative Writing Handbook*. London: Macmillan Press.
- Stein, S. (2003). *Solutions for Writers*. London: Souvenir Press.
- Sublett, S. (2014). *Screenwriting for Neurotics*. United States of America: University of Iowa Press.
- Tarkovsky, A. (1998). *Esculpir o Tempo*. São Paulo: Livraria Martins Fontes.
- Tobin, R. (2007). *The Screenwriting Formula*. USA: F+W Media.
- Walter, R. (2010). *Essentials of Screenwriting*. New York: Plume.
- Watts, N. (2000). *Como Escrever um Romance e Conseguir Publicá-lo*. Trad. Jos Bia. Sintra: Atena.

## Filmografia

- Amenábar, Alejandro. Director. (2001). *The Others*. United States of America: Dimension Films.
- Burton, Tim. Director. (1990). *Edward Scissorhands*. United States of America: 20th Century Fox.

Craven, Wes. Director. (1984). *A Nightmare on Elm Street*. United States of America: New Line Cinema.

Cianfrance, Derek. Director. (2016). *The Light Between Oceans*. Espanha: Walt Disney Studios Motion Pictures.

Darabont, Frank. Director. (1994). *The Shawshank Redemption*. United States of America: Columbia Pictures.

Del Toro, Guillermo. Director. (2015). *Crimson Peak*. United States of America: Universal Pictures.

Guadagnino, Luca. Director. (2017). *Call Me By Your Name*. Itália: Warner Bros. Pictures.

Hansen-Love, Mia. Director. (2016). *L'avenir*. França: Les Films du Losange.

Jackson, Peter. Director. (2012). *The Hobbit: An Unexpected Journey*. Nova Zelândia: Warner Bros.

Preminger, Otto. Director. (1944). *Laura*. United States of America: 20th Century Fox.

Rosenberg, Craig. Director. (2006). *Half Light*. United States of America: First Look Home Entertainment.

Scott, Luke. Director. (2016). *Morgan*. United Kingdom: 20th Century Fox.

Trier, Joachim. Director. (2017). *Thelma*. Noruega: SF Studios.

## Webgrafia

Laverty, Christopher. Site do Autor Christopher Laverty. Consultado em 22 de maio de 2019. <https://clothesonfilm.com/>

Nunes, João. Site do Argumentista e Diretor João Nunes. Consultado em 29 de agosto de 2018. <http://joaonunes.com/>