



UNIVERSIDADE DA BEIRA INTERIOR
Artes e Letras

Sussurro

Fernando Miguel Gomes Cabral

Dissertação para obtenção do Grau de Mestre em
Cinema
(2º ciclo de estudos)

Orientador: Prof. Doutor Luís Nogueira

Covilhã, Outubro de 2013

Índice

Introdução.....	6
Pré-produção	6
O Processo de Escrita de escrever um guião com overlap.	6
A minha relutância e insegurança quanto ao tema overlap	7
<i>Overlap</i>	9
Características, detalhes e influências.....	10
Do papel à realidade (do guião ao set de filmagem)	13
<i>Pitching</i> e a defesa da ideia.	14
<i>Casting</i>	15
<i>Répèrage</i>	16
Produção e Rodagem	17
Direção de Arte	17
Fotografia.....	19
Direção de Atores.....	20
Rodagem	22
Pós-Produção	24
Edição	24
Correcção de cor	25
Conclusão	25
Anexos	28
Relatório Direcção de Arte	29
Estratégias de promoção, divulgação e exibição do filme	33
Ficha do filme	34
Stills do filme.....	35
Design de produção.....	36

“Não sou nada.
Nunca serei nada.
Não posso querer ser nada.
À parte isso, tenho em mim todos os sonhos do mundo.”

Álvaro de Campos *in* ‘TABACARIA’

Introdução

Neste relatório irei descrever um pouco daquilo que foi a aventura de fazer um filme, desde a ideia inicial, passando por todo o processo criativo inerente a um projecto cinematográfico, até chegar ao resultado final.

Irei tentar elaborar uma estrutura para este relatório semelhante à estrutura clássica dos três actos. O primeiro ato será dedicado à pré-produção e a tudo o que ela abrange: a ideia base e fase de escrita do guião; a discussão do tema obrigatório - *overlap* -; a defesa do projecto - *pitching* -; a escolha para os papéis - *casting*; e a escolha de locais de filmagens - *repérage*.

O segundo ato dirá respeito à produção e rodagem - as dificuldades, adaptações, escolha de material, direcção de arte, etc... E, por fim, o terceiro ato será dedicado à pós-produção, onde irei falar um pouco da edição e abordar mais o tema do *overlap*, assim como algumas alterações e efeitos que estão presentes no *Sussurro*, passando também pela edição, correcção de cor e elementos sonoros.

Pré-produção

O Processo de Escrita de escrever um guião com overlap.

Não é nenhum simulacro nem correção da realidade. O homem precisa de mais alguma coisa além da realidade para viver e é isso que procuro.

Estamos em formação. Ninguém percebe que seremos sempre amadores. É difícil ser amador, sabem porquê? Porque ninguém quer ser amador. Todos querem ser profissionais. Ser amador demora tempo, mas, no fundo, o que está na origem disso é a paixão. Gostar, desenvolver o gosto. E isso... leva tempo. É preciso dar alimento à ilusão que, para mim, é uma das zonas mais fecundas do nosso mundo criativo. E a criatividade é algo que temos de alimentar.

T.S. Elliot, no poema "*Burnt Norton*", escreveu "...a raça humana não pode suportar muita realidade" ("*human kind Cannot bear very much reality.*"). O sonho e a ilusão fazem parte da nossa existência e deveriam estar sempre presentes na nossa filosofia de vida, porque são verdadeiros enquanto resistirem.

A imagem, a ideia nasce com corpo, forma e cor, só que invisível ao mundo. Foi assim que nasceu o *Sussurro*. Tinha apenas uma frase: "uma neta e um avô, a neta tinha medo do escuro, o avô era um verdadeiro contador de histórias". Era apenas isto. Mais tarde, adicionei

a história dos sacos e, mesmo antes de pensar escrever um conto - sim, a ideia era escrever um conto e não um guião -, o título pensado era “sacos”.

Quando se transformou em guião, escrevi-o sem lhe dar título, com 6 páginas, onde a neta se passou a chamar Ingird e o avô deixou de existir para dar lugar a Letícia, a mãe de Ingrid. E assim foi. Ficou parado durante quase um ano até eu chegar ao segundo ano de mestrado em cinema e ter de optar por fazer projecto final.

Ao “obstáculo” do *overlap* acabei por não me sentir preso e nem limitado por ter de, obrigatoriamente, o utilizar. Antes pelo contrário, descobri que havia possibilidades à espera de serem exploradas e que me permitiria adicionar algo mais ao *Sussurro*.

A minha relutância e insegurança quanto ao tema *overlap*

Uma aventura é uma descoberta. Eu queria fazer o *Sussurro* mas nunca foi minha ideia ser realizador - desde que entrei em licenciatura que sempre optei por áreas ligadas à escrita e, mais tarde, pela fotografia. Conhecia minimamente o processo criativo que está por detrás de um projecto cinematográfico, mas estar a comandar o navio é outra adrenalina.

A escolha do género e do tema para o filme, por assim dizer, foi fácil, até porque já o tinha pensado quando finalizei a licenciatura, há cerca de dois anos. No final de 2010 já tinha um primeiro esboço do *Sussurro*. O tema geral para este ano, referente aos projectos finais do mestrado em cinema na UBI, foi uma questão diferente. Ficou claro logo na discussão do assunto que, havendo já um nome em cima da mesa para esse tema, este não era acarinhado por parte de todos os alunos. Falo do tema *overlap*.

É óbvio que alguns dos presentes já tinham ideias pré-pensadas para os seus projectos, eu inclusive, e não tinham como ligar a ideia ao tema. Primeiro, vem a sensação de desagrado, depois, a consciência da possibilidade de inovação, com a percepção aprofundada do que é o *overlap*. Eu passei por essas duas fases: de desprazer, numa primeira instância, pois não conseguia ver o *Sussurro* com *overlap*; e, depois, de descoberta, na persistência de tentar procurar uma solução criativa para o projecto, embora sempre com a determinação de não mexer em demasia na essência da história do filme.

Deu-se uma longa jornada de quase dois meses para tentar encontrar um equilíbrio e o melhor caminho para o *Sussurro*. E, aqui, tenho de agradecer, mais uma vez, ao meu orientador, o Prof. Dr. Luís Nogueira, que esteve ao meu lado com uma paciência que eu pensava só existir em mim. Ao fim de seis versões que não me contentaram e perto de desistir, quando já não sabia o que havia de fazer, se sair ou ficar, concluí a sétima e última versão do guião.

Agora, ao rever as outras versões, deparo-me com coisas que retirei, coisas que na altura em que foram escritas faziam sentido, mas que o tempo me fez perceber que ficaram melhor de fora desta versão final.

Na quarta versão do *Sussurro*, por exemplo, havia uma mudança maior em relação às anteriores, a forma como o pai de Ingrid fazia parte na história. Estava demasiado explícito, assim como na primeira versão em que o pai estava presente através de diálogos forçados e expositivos que exploravam a sua ausência e que, de certa forma, enfraqueciam a história. E isso foi o que eu nunca quis. Pelo contrário, sempre quis fazer algo subtil nesse aspecto, descrever e não expor. Ter a figura do pai presente no sentimento que se alia à ausência.

Ficaram de fora cenas do quotidiano e da relação de mãe e filha, onde a mãe levava a filha à escola, por exemplo - achei por bem cortar essas partes e dedicar todo o tempo do filme ao interior daquela casa, apenas um espaço para mostrar tudo o que se passava com aquelas personagens, e por isso eliminei todas as cenas de exteriores, à excepção daquela, logo na abertura do filme, em que Letícia está a estender a roupa e a apanhar os sacos.

Notei também que ao longo de todas as versões a melhoria foi substancial. A primeira versão era ingénua demais, um pouco fraca a nível de escrita e mais fantasiosa do que aquilo que se tornou. No processo de reescrever a história, tentei torná-la mais real, deixando espaço para a fantasia entrar, mas de forma menos exuberante. Tentei criar uma história mais plausível de acontecer e onde a esperança possibilitasse a crença, quando empurrada pelo imaginário. E como é próprio na esperança, quis mostrar o que há-de vir, mas não o que chega; a vinda, mas não a chegada. *Se acreditares realmente numa coisa, ela acontece* - pelo menos é o que dizem as pessoas... - E era isso que eu queria mostrar, como parte de um processo de sarar, cicatrizar, lamber a ferida. É uma oração que no final eleva o filme para uma dimensão mais fantasiosa com os sacos a voar.

Do meu processo também fez parte procurar e encontrar qual o conflito na história. Qual o objectivo da mãe e qual o objectivo da filha? O que dava origem a esse conflito? Era preciso encontrar uma motivação para ambas, para que houvesse uma catarse no final. Nada disto se encontrava na primeira versão do guião e foi ao fazer todas as perguntas e as mudanças que surgiram respostas. O *Sussurro* se tornou numa história menos infantil, mais adulta e mais madura, embora - penso - sem nunca perder a essência. Neste seguimento, o *Sussurro* tornou-se uma história sobre a inocência de uma criança que *perdeu* o pai e a infelicidade e tristeza de uma mãe que *perdeu* uma pessoa que ama; uma história sobre ausência, carência, curiosidade e esperança, mas, na sua verdadeira essência, quanto a mim, que tive medo de a perder ao longo da reescrita do guião, o *Sussurro* nunca deixou de ser sobre contar histórias. É essa a essência deste filme, como é, quiçá, a essência do cinema.

Além destas sete versões, houve ainda uma ideia que apareceu devido ao *overlap* mas isso iria mudar um pouco o conceito que eu tinha idealizado para o filme. A ideia era desenvolver um filme repetido, isto é, a primeira parte do filme era visto apenas do ponto de vista da mãe e

a segunda parte era exactamente igual, tendo como única diferença o ponto de vista - desta vez seria tudo visto a partir do olhar de Ingrid. Achei uma ideia muito interessante para abordar o tema do *overlap*, mas ao mesmo tempo seria outro filme que não aquele que tinha pensado e decidi deixá-la de lado e manter a linearidade, a narrativa mais clássica que ia de encontro à *simplicidade* inicial.

As ideias aparecem quando escrevemos. É preciso escrever sempre e não ficar parado ou desistir quando aparecem dificuldades. Eu tive muitas dificuldades em chegar a uma versão final do *Sussurro*, mas durante este processo apareceram outras histórias que espero um dia vir a desenvolver.

Overlap

O tema "*overlap*" traz a dificuldade de não ser um conceito único e fechado. Sozinho, abre um leque de possibilidades, quer de problemas, quer de soluções mais ou menos criativas para um bom resultado. Sendo que, inicialmente, quando escrevi o *Sussurro*, não tinha qualquer intenção de utilizar o *overlap*, mostrou-se difícil encontrar essa solução criativa que precisava para poder seguir em frente com o projecto que queria. A opção foi pensar no *overlap* como uma ferramenta que me ajudasse no próprio *storytelling*; incluir o *overlap* na narrativa e não no aspecto mais técnico de edição; se bem que esta ferramenta é um recurso visual, logo teria mais valor e mérito se o usasse com significado e propósito. Inicialmente não queria tocar no visual do filme, ou seja, havia uma forma e um ritmo pensado para o filme que o *típico overlap* (ou montagem cubista - repetição, rápida ou não, do mesmo acontecimento vista de vários pontos de vista) iria estragar aquilo que tinha pensado para o *Sussurro*, algo mais suave, calmo, lento. E a ideia era mesmo usar o *overlap* funcionar simbioticamente com o desenrolar da história, isto é, o ritmo, o hábito, a crença, o ciclo, a rotina de Letícia funcionar como um *overlap*, uma sobreposição e repetição dos acontecimentos em prol do *storytelling* e aos mesmo tempo ter pontos de vistas diferentes sobre o mesmo acontecimento, o da mãe e o da filha.

A ideia de *overlap* não é muito clara e há muitas variações. É um termo que à partida pode mostrar ser limitado, mas que utilizado de forma criativa poderá originar algo novo. Resta saber se isso continuará a ser *overlap* e, principalmente, o que é o *overlap*. O que pensei quando o tema foi proposto foi precisamente isso: o que é o *overlap*? A resposta, dias depois, era que com este dispositivo a acção é prolongada.

Com isto não quero dizer que é confusa ou fraca, mas sim ambígua. Basta mudar um pouco os tempos na edição e temos uma coisa completamente diferente. É preciso chegar à pergunta "o que é em si mesmo o *overlap*?". Só assim podemos atingir um conceito. Ora bem... *funcionar* como dispositivo dramático ou meramente de montagem? O que é que esta ferramenta pode fazer e o que é que ela nos pode dar? Ainda assim o *overlap* pode ser um

dispositivo não naturalista e ao mesmo tempo realista? E se optarmos por algo menos realista é preciso ter em conta se isso vai ou não de encontro ao filme e se esta ferramenta vai ajudar no processo fílmico.

O *overlap* como dispositivo de montagem tem como principal função a repetição, quer em parte de um plano, quer na totalidade do mesmo. Tudo isto em proveito de um efeito: expandir o tempo. A expansão do tempo é feita de várias formas, e no cinema já tivemos vários exemplos disso, com ou sem *overlap*, mas com este dispositivo a dilatação do tempo pode ser feita com sobreposições, repetições ou usando a perspectiva para mostrar a mesma acção de diferentes pontos.

Não foi fácil. Nunca é, suponho. Mas após várias versões do guião e reflexões sobre a própria realização decidi não abusar muito do *overlap* e optei por a sua utilização ser crucial na narrativa. Quando repito, num outro ponto de vista, o contar da história dos atacadores e, no final, ao *multiplicar* a queda do saco, consigo dar outra dimensão ao levantar e ao *voo* do saco. E assim, com esta solução consegui dar ênfase ao tema proposto e superar de certa forma este obstáculo.

Características, detalhes e influências

Todos nós somos influenciados, não haja dúvida. Nascemos rodeados de informação e hoje em dia, cada vez mais, chegamos ao ponto de não saber bem a origem dessa informação o que pode dar aso a erros graves ou à troca de citações, autores etc.. Eu não sou excepção, não sei até que ponto filmes, livros, autores, realizadores, frases... me influenciaram directamente para escrever o *Sussurro*. É-me difícil escolher um par de filmes que sejam o essencial do *Sussurro*.

Há uma certa dificuldade em enumerar referências para o *Sussurro*, posso dizer que existe questões temáticas e formais em alguns filmes e determinados cineastas que espelham em si modelos dos quais eu, de certa forma, quis *citar*. Desse conjunto posso dizer que a parte mais intimista e autoral do *Sussurro* não está deslocada de realizadores como Tarkovski, Antonioni, Wong Kar Wai. Sobre relações humanas não poderia deixar de mencionar o fabuloso filme de *Aleksandr Sokurov, Mãe e Filho*⁽¹⁾. É óbvio que não estou a comparar directamente o filme, até porque a carga filosófica e ética existente no filme de Sokurov não se reflete no *Sussurro*, mas o filme influenciou-me bastante e não sei dizer quanto há do filme em mim e no *Sussurro*. Outro filme que posso referir é *O Sítio das Coisas Selvagens*⁽²⁾ de Spike Jonze, que retrata também a relação de uma mãe e um filho. Mais uma vez deixo bem claro que há mais referências que ficaram esquecidas, não no inconsciente, mas perdidas no tempo que não fui buscar. A própria esperança ingénua da mãe que acredita no ritual e na estória dos sacos verdes e azuis e que por sua vez passa o testemunho à filha não está, de longe, afastada da

referência do filme de Jean-Pierre Jeunet, *O Fabuloso Destino de Amélie*⁽³⁾. *O Labirinto do Fauno*⁽⁴⁾, de Guillermo del Toro, foi um referência para a fotografia do filme e a Ingrid tem um pouco da personagem Ofélia do filme de del Toro.

Como estudante essas referências e influências tornam-se numa tarefa trabalhosa; a sua escolha vai sempre de encontro àquilo que buscamos, mas haverá sempre pesquisas e teorias que irão influenciar indirectamente nessa busca. É difícil perceber as que vêm para preencher e as que chegam para fazer crescer.

Estudo Cinema há cinco anos, e vejo filmes há muitos mais. Poderei dizer que o *Sussurro* nasceu no final da minha licenciatura, portanto, há cerca de três anos. É óbvio que ao longo do tempo houve filmes que me marcaram outros que nem tanto, mas todos eles fazem um pouco daquilo que sou e como um espelho vou reflectir de certa forma essas *imagens*. Não vou deixar passar em claro referências como Elia Kazan, François Truffaut, Martin Scorsese, Steven Spielberg, Michel Gondry, Paul Thomas Anderson, Bong Joon-ho, Park Chan-wook, Joel e Ethan Coen, Sam Mendes, Roman Polanski, Clint Eastwood, Terrence Malick, Darren Aronofsky, além dos cineastas acima citados. Todos eles atearam em mim sonhos, esperanças e ideias. No que toca à parte do argumento nomes como Alexandre Payne, Cameron Crowe, Wes Anderson, Richard Linklater, Woody Allen e sobretudo Eric Roth, Alan Ball e claro, sem dúvida, o fantástico Charlie Kaufman são referências que estarão sempre presentes em qualquer trabalho que faça. São nomes que fizeram parte da minha formação enquanto cinéfilo amador e filmes como *O Amor É um Lugar Estranho*⁽⁵⁾ e *Sideways*⁽⁶⁾ e sem dúvida alguma *Casablanca* são filmes que, de certa forma, estão ligados a mim e, assim, ligados, direta ou indirectamente, ao *Sussurro*. E que à partida podem estar descolados do filme que escrevi, mas aposto que sem esses filmes o *Sussurro* não seria o mesmo. Mas ao mencionar estes realizadores e estes filmes estou a deixar de fora tantos outros que podem ter tido mais influência sobre mim. Como disse acima, com demasiada informação podemos sempre cometer erros no que toca à origem das coisas.

E não só de realizadores devo falar, até porque o próprio cinema não vive só de realizadores. Há muito mais à sua volta e poderia até mencionar alguns pintores, como Edward Hopper e Vermeer que determinaram um pouco o ambiente do filme quando estava a escrever e, visualmente, são referências que não deixo passar em claro.

Não podia deixar de falar sobre poesia, grande parte das leituras que faço são de poesia e tenho que mencionar alguns poetas que me marcaram e que me ajudaram e influenciaram a escrita; Fernando Pessoa, Al Berto, Herberto Helder. Estes autores e poetas são sem sombra de dúvida as minhas grandes referências de poesia nacional.

Sobre as personagens do *Sussurro*, não poderei dizer que tenham sido directamente inspiradas em alguém. Há um padrão e uma definição comum de mãe e filha e parti desse conceito para dar vida à Letícia e à Ingrid e à relação de ambas. Os nomes, esses sim, sei com certeza que são fruto de inspiração.

O nome da menina, melhor dizendo, foi uma materialização de uma grande e consciente influência. Ingrid foi a minha pequena homenagem ao melhor filme de sempre (cá está outra certeza) - Casablanca⁽⁷⁾ - e, claro, à lindíssima Ingrid Bergman. Usar este nome foi uma forma de tornar tangível a minha admiração por esta actriz, ao mesmo tempo que percebi que esta história não funcionaria com um nome comum, tipicamente português, como Maria ou Inês. O teor mais fantasioso da história pedia algo que estivesse fora do habitual, mais extravagante, e daí escolher um nome com uma sonoridade estrangeira. E embora uma sonoridade estrangeira não implique necessariamente uma origem estrangeira, é também verdade que, já que nunca é mencionado o nome do Pai e a cara dele nunca aparece, a sua nacionalidade nunca é revelada e poderá isso servir muito bem de explicação a qualquer dúvida.

Já o nome para Letícia, que não é mencionado no filme - apenas saberá que se chama assim quem ler o guião, visto que para o espetador ela será apenas “Mãe” -, escolhi por uma questão paradoxal, já que o significado do nome “Letícia” quer dizer, em linguagem poética, “Alegria” e é próprio de mulheres que se preocupam por satisfazer os desejos de outros.

Haverá sempre este pequeno desafio entre as obras e os autores. Críticos e analistas tentam sempre buscar ligações entre obras; comparações são feitas; estilos semelhantes são traçados. Um diálogo antagónico entre o original e a memória. Até certo ponto posso concordar com Harold Bloom, autor do livro “*A Angústia da Influência*”; é óbvio que não conseguimos afastar totalmente este pequeno fantasma do passado, de referências já feitas. São, no fundo, parte das nossas memórias, do nosso conhecimento, e é a partir dele que desenvolvemos o nosso grande trufo: o génio.

Não quero ver a influência como uma espécie de vírus maligno, até porque só temos ideias a partir de outras ideias. Passado tantos anos é difícil inovar no que quer que seja - praticamente tudo está inventado. Mas este *praticamente* nunca será total porque a sociedade e o ser humano vão querer sempre fazer mais; nunca ficarão satisfeitos. É disso que é dotado o homem de vontade e não só de razão fraca ou simplesmente intuição. Não é à toa que desde crianças aprendemos imitando.

-
- (1) “Mat i syn” (1997) realizado por Aleksandr Sokurov
 - (2) “Where the Wild Things Are” (2009) realizado por Spike Jonze
 - (3) “Le fabuleux destin d’Amélie Poulain” (2001) realizado por Jean-Pierre Jeunet
 - (4) “El laberinto del fauno” (2006) realizado por Guillermo del Toro
 - (5) “Lost in Translation” (2003) realizado por Sofia Coppola
 - (6) “Sideways” (2004) realizado por Alexander Payne
 - (7) “Casablanca” (1942) realizado por Michael Curtiz

Aristóteles, Platão e Hegel dão certo valor à imitação porque permite ao homem aprender a conhecer aquilo que trabalha e só depois de saber as regras de funcionamento é possível quebrá-las (se é que é preciso quebrar).

Citando Émile-Auguste Chartier (pseudónimo literário ALAIN) "*Só existe um método para inventar: é imitar. Só há um método para bem pensar: é continuar algum pensamento antigo e experimentado*" (ALAIN (Émile Chartier) in '*Reflexões sobre a educação*'). Note-se também que Aristóteles reconhece a força da imitação como elemento fundador da vida social e sobretudo do ensino. O autor da Poética escreveu "*Porque a imitação é natural ao homem desde a infância, e nisto difere dos outros animais, pois que ele é o mais imitador de todos, aprende as primeiras coisas por meio da imitação, e todos se deleitam com as imitações*" (Aristóteles, in '*Poética*'). Nós estamos numa academia. Aprendemos com os outros. Temos professores, colegas, referências. Depois de colecionar conhecimentos somos dotados de inteligência e vontade própria para refletir e criar. "Tudo isso, seja o que for, que sejas, se pode inspirar que inspire!" (Álvaro de Campo, in '*Tabacaria*')

Do papel à realidade (do guião ao set de filmagem)

Nem sempre tudo corre bem nesta passagem de universos e o *Sussurro* não foge à regra. Há coisas que ficaram por dizer ou por gravar; outras que foram gravadas e ditas de forma diferente.

Eu conheço as minhas personagens como ninguém: sei o que as motiva, sei os seus medos e sei os seus sonhos, poderia bem dizer o que almoçaram ontem ou o que vão jantar amanhã. São fruto da minha imaginação, foram criadas para dar uso à criação artística. Não são vazias, mas são incompletas, precisam de alguém que lhes dê carne, osso e uma voz. Posso dizer que consegui tirar do papel a maioria das coisas graças ao *casting*, de que falarei mais à frente.

Quando escrevi a personagem da Mãe (Letícia) sabia bem o *background* dela, a verdadeira história, as características principais: uma mãe dedicada, uma pessoa que carrega uma tristeza, uma dor, uma certa melancolia, mas que manteve uma réstia de esperança e imaginação. Não é à toa que ela continua a sussurrar os seus medos e desejos, como se de um ritual se tratasse, quase um hino ou uma reza à crença, ao mito contado pela avó - tudo isto vai de encontro ao referido processo de sarar, cicatrizar e lamber a ferida, ao *se acreditar realmente numa coisa, ela acontece*. E ela continua a acreditar, para que aconteça. Letícia é extremamente organizada e por isso a casa está sempre muito arrumada; também é um pouco nostálgica e muito ligada aos objectos, e atribui-lhes um valor desmedido, pelos sentimentos que invocam e as memórias que trazem, e por isso guarda muita coisa do marido e pai de Ingrid.

A filha, Ingrid, é a alegria da casa, a luz que faz falta e acende Letícia. O murmúrio que chama a esperança.

Como toda a criança, Ingrid é curiosa e tentei mostrar isso com um toque de *voyerismo*. Ela é uma espécie dos olhos do espectador, o *voyerismo* cria uma distância confortável entre o espectador e a personagem, apesar de aproximado nunca é trespassada aquela zona *privada*

das personagens; o espectador olha, observa como se tivesse um olhar diferente, um olhar de Ingrid, que assiste, (aprecia e admira) contempla e vislumbra o ritual da sua mãe e dos sacos e tenta perceber o segredo que ela guarda naquela despena.

Há coisas que se perderam na tradução da imaginação para a realidade filmada. Mas disso falarei mais à frente, embrulhado nas palavras dedicadas à rodagem. Porque para chegar ao set de filmagens tinha que mostrar uma Ingrid de carne e osso e não apenas palavras, ideias e tinha agora de convencer as pessoas que a minha ideia era forte o suficiente para ultrapassar a imaginação e chegar à realidade.

Pitching e a defesa da ideia.

Ao início, no *pitching*, não estava com vontade para avançar com o projecto. Aliás, não era que não tivesse vontade. Sentia que havia uma pequena réstia de vontade, sentia que estava motivado com o projecto, mas havia um medo maior do que a vontade. A vontade que tinha era alheia, não era minha, era dos outros, da equipa, das pessoas que estavam à minha volta. Eu sabia que se o galho partisse eles estariam lá para me segurar, mas eu ia cair sem vontade e confiança. Não sei se é sempre assim, se será sempre assim, espero que não.

Esta hesitação surgiu, precisamente, porque sabia que, para avançar com o projecto, precisava de encontrar uma criança capaz de criar tudo aquilo que tinha pensado para a personagem de Ingrid. Não era fácil, tinha a real noção que a criança era um dos aspectos mais importantes para que o projecto não defraudasse expectativas. As expectativas estavam altas e eu estava a ter medo das alturas. Havia uma necessidade muito grande para poucas possibilidades. Pairava sempre no ar a ideia de desistir, mesmo porque eu não me sentia à vontade a realizar - como já disse, nunca foi essa a minha intenção.

No momento do *pitching* senti uma enorme pressão, pois parecia que não tinha a hipótese de desistir do projecto. Era a minha primeira obra e há poucos exemplos, poucos bons exemplos de primeiras obras. Lembro-me bem de me dizerem que “este filme não precisa de ser a sua obra-prima, a sua obra-prima poderá ser a décima” e de responder “ainda bem, isso quer dizer que vou fazer dez filmes”. Depois voltaram a perguntar sobre os realizadores que admiro, se havia algum que tinha conseguido fazer uma obra-prima com a sua primeira obra e respondi prontamente “Orson Welles”.

Após terminar o *pitching* e ser aprovado sabia que tinha outra jornada pela frente. Faltava agora resolver a questão que me assombrava e o que me fazia perder a vontade de seguir com o projeto, o *casting*.

Casting

A meu ver um realizador pode recuperar de muita coisa, pode recuperar de um mau filme, de uma má história, mas muito raramente recupera de um mau *casting*. Era aí que se enquadrava o meu maior medo. Eu não consigo explicar como superar isso, como não sei explicar concretamente a força de um *close-up* ou de um *travelling* ou como não rasgar o olhar ao ver um plano geral, mas sabia que quando tivesse a solução saberia editar o corte de um plano para outro e conseguir fazer desaparecer o medo como um dissolve mal feito nos anos 80.

A busca foi demorada, a escolha não era abundante, mas sabia onde procurar. A ideia inicial não era conseguir uma criança com experiência, queria uma filha, uma criança comum, com medos comuns, com brincadeiras que aprendeu na escola, em casa, que soubesse ouvir histórias. Não estava com problemas nenhuns que ela se enganasse no texto, que se sentisse envergonhada diante da câmara... contornar isso não era o meu primeiro objectivo, porque além do mais teria tempo para ensaiar. Posto isto, compunha-se uma lista de parâmetros obrigatórios: teria de ter 6 ou 7 anos, cabelo comprido e uma disposição empática. E não sabia explicar isso, mas sabia que, se a visse, apontaria para ela no momento e diria “é esta”. Optei por fazer *casting* numa escola de música aqui na zona - até porque tinha ideias de não sair da Covilhã para gravar (assunto abordado mais à frente, na *répèrage*), devido ao baixo orçamento previsto para a curta-metragem.

O *casting* teve dois momentos, um inicial, onde estiveram 7 crianças entre os 6 e os 7 anos e outro com 5 crianças com 8 anos. O primeiro não correu muito bem, pois não consegui chegar ao fim e sair optimista, não consegui apontar e dizer “é esta”. O *pitching* do projecto deu-se depois deste primeiro *casting* e vi-me a defender e apresentar o projecto ainda sem *cast*. Algo que eu disse logo ao início que era fundamental e mesmo vital para seguir em frente com o filme.

Voltei a pedir autorização para fazer *casting* e, após essa autorização conseguida, voltei à escola para tentar mais uma vez. Nem levei câmara para gravar, quis simplesmente falar com as crianças e deixar o teste de câmara para mais tarde, já que não tinha resultado na primeira visita. Quis tentar outra abordagem e saí-me melhor. Após o *casting* para a personagem mais nova, chegou a hora de receber a resposta da outra personagem, a que iria fazer o papel de mãe. A primeira opção já estava posta de lado; a segunda, por motivos de agenda, não podia, o que me deixou um pouco triste; mas tentei uma terceira opção e consegui. Foi um pouco em cima do joelho, como se costuma dizer. Faltavam cerca de 2 semanas para o início das rodagens, mas, assegurados os ensaios com a criança, sabia que a personagem da Mãe teria de ser alguém profissional, com mais experiência e isso deixava-me mais seguro.

A escolha da mãe estava dependente da escolha da criança, já que teria de haver algumas semelhanças, como a mãe tinha cabelo moreno a criança obrigatoriamente tinha de ter o cabelo da mesma cor, isto para o espectador identificar rapidamente a relação, já que o pai

nunca aparece no filme seria mais complicado ter essa identificação. Mas a sorte pareceu estar do meu lado e quando voltei à escola para gravar o *casting* encontrei a criança que seria a Ingrid, estava mais confiante de que era possível fazer o filme, após alguns minutos na gravação do teste de câmara, ao perceber os gestos que ela fazia, a voz com que falava, disse logo: “é esta”.

Répèrage

“Encontrar a casa indicada para filmar o “Sussurro” revelou-se uma tarefa complicada” - estas são as palavras da Inês Lebreaud, a Directora de Arte do *Sussurro*, e não posso estar mais de acordo com ela. Ela sabe bem que não foi tarefa fácil pois estivemos cerca de 2 meses à procura da casa. Eu sabia o que queria, tinha uma ideia muito visual do aspecto da casa, - divisões, espaços - tinha tudo muito presente na minha cabeça e isso não facilitou a procura, pois nada daquilo que via era parecido com o que tinha em mente.

Inicialmente procurámos em casas de amigos e colegas, aqui na Covilhã. Em questões de produção, sabia que era possível filmar sem grandes problemas, pois davam-me autorização para tal, mas não tive sorte: nenhuma das casas se enquadrava; eu queria uma casa habitada e de aparência familiar. O que quero dizer com isto? É que todas as primeiras casas que vimos eram casas tipicamente estudantis; eram apartamentos com salas a fazerem de quartos, com cozinhas demasiado pequenas para o que pretendia e não havia aquele ambiente de casa familiar.

Tive de recorrer a novas formas de procura e fui a mediadores, a imobiliárias aqui da zona para ver se era possível encontrar alguma coisa; pesquisei na internet, vi várias casas e fotos antes de ir às imobiliárias. Quando decidi falar pessoalmente, não tive respostas animadoras - o que já estava à espera, pois os mediadores não são proprietários das casas em questão e ao falarem com os clientes nenhum deles deu resposta positiva.

Quase a desistir deste segundo método e, na última imobiliária do dia, foi a própria funcionária da loja que percebeu a minha situação e resolveu dizer-me que os avós tinham uma casa muito parecida com aquilo que lhe tinha descrito momentos antes. Ela mandou-me fotos da casa e dias depois fui vê-la pessoalmente, com a directora de arte. Não era propriamente a casa ideal, mas, tendo em conta o tempo que me restava, decidi-me por ela. O passo seguinte era um trabalhão de direcção artística, havia muito trabalho pela frente, mas tinha confiança na directora de arte.

Produção e Rodagem

Direção de Arte

Uma das falhas que o curso tem é a falta de uma cadeira sobre direcção de arte. Notei isso ao longo dos anos que por cá estudei; notei a falta de cuidado nos filmes, no que toca a esta função. Poucos eram os que davam atenção à direcção de arte e fico satisfeito que nos últimos dois anos as pessoas tenham começado a pensar na direcção de arte como algo positivo e que traz melhorias substanciais a um filme.

Desde a viragem do *Sussurro* para filme que tinha em mente trabalhar com a Inês Lebreaud. Estudei com ela e sabia a paixão que tinha por direcção de arte. Não haveria melhor pessoa para conseguir entrar na minha cabeça e retirar aquilo que não conseguia exprimir por palavras. Sabia que ela ia apreender aquilo que eu pensava e sentia sobre o filme e passar tudo isso para o décor.

Começámos então por falar sobre o ambiente do filme *“A leitura do guião fez-me chegar um misto de sensações. Entre a fantasia e a realidade crua de uma perda e da vida rotineira de uma mãe e a filha pequena, o “Sussurro” fez-me pensar em ambientes quentes e frios”* escreveu ela na nota de intenções que podem ler nos anexos deste relatório. Tinha noção das coisas que queria mostrar no filme, só não sabia a melhor maneira de o fazer e contava com a ajuda da Inês para isso. A casa era das personagens e não minha e logo por aí queria que toda a equipa conhecesse as personagens como eu as conhecia - não só a directora de arte, mas toda a equipa teria de ter a mesma informação que eu acerca daquelas pessoas. Era uma casa, uma identidade que tinha de estar visível e presente através do cenário - e da fotografia, abordada adiante.

São os detalhes que fazem as diferenças, são as pequenas coisas que se irão notar mais, acreditem. Mesmo não aparecendo é bom que elas estejam lá, não vá o realizador querer fazer um plano extra e apanhar um bocado do quarto que está nu. *“Conceber uma casa para estas personagens é perceber quem elas são, como são e o que se passa nas suas vidas.”* - Inês Lebreaud.

Depois de escolhida a casa estava na hora de pôr mãos à obra. E digo isto literalmente, pois havia um cenário que teria de ser construído: a despensa. Toda ela foi construída de raiz para o filme, pois a casa em questão não tinha despensa com estantes, apenas paredes vazias. Era preciso alterar aquela casa para aquelas personagens. E a construção da despensa era crucial. A casa não era habitada há alguns anos, logo, ainda não tinha aquele conforto familiar que eu queria que ela tivesse, mas tinha a sensação de ausência presente, deixada por outras pessoas que já não moravam ali e queria manter esse ambiente.

Fizemos algumas alterações na disposição dos objetos, adicionámos adereços que só podiam pertencer àquelas personagens, pequenas coisas que aparentemente não faziam falta, mas adicionava algo aquelas *pessoas*.

Devido à arquitectura da casa, tive de mudar algumas cenas e planos, fazer adaptações, pois tanto a sala como a cozinha não eram bem aquilo que tinha idealizado. Mas foi o melhor que conseguimos arranjar e, com as alterações efectuadas, a casa ficou mais perto do que tinha em mente, embora nunca tenha chegado a ser aquilo que pretendia, tanto pela falta de orçamento e adereços que faltaram como pela própria arquitectura da casa que me impossibilitou de fazer alguns planos e movimentos que tinha pensado.

Outro aspecto importante eram os adereços, pequenas coisas, como ímanes no frigorífico, desenhos da Ingrid, a falta de fotografias na casa, não queria mostrar o pai através de fotografias, e claro, o mais importante da história: os sacos.

Ao início os sacos seriam de plástico - queria dar a ideia de que toda a gente poderia ter aqueles sacos -, mas com o andamento e reescrita da história os sacos tornaram-se em algo mais pessoal e, até certo ponto, especial. Não queria que os sacos fossem demasiado fantasiosos, mas que fossem credíveis. Na primeira versão do guião eles emitiam uma certa aura luminosa quando guardavam os desejos, ou os sonhos, mas isso foi retirado. Ao optar por dar um ar mais realista ao filme e menos fantasioso, quis estender isso ao conceito dos sacos. Ao discutir a questão com a directora de arte chegámos a uma versão final, com os sacos de pano, atados com cordel. Quis dar um toque mais pessoal e familiar e não que fossem vistos como depósitos de ataques de ansiedade.

Sempre gostei da parte casual do saco de compras que guardam desejos e/ou medos, mas a história não pedia isso. Essa parte do casual daria alguma simplicidade e tornaria a rotina que podia ser feita por qualquer pessoa, mas por outro lado seria algo banal e com menos encanto que era o que pretendia com a história e não despejar um saco de compras e sussurrar lá para dentro. Quis dar uma história aos sacos, um ritual, uma tradição, aconchegar os sacos às personagens - e daí os sacos terem remendos, uma ideia que só me surgiu mais perto da rodagem, juntamente com a de lavar os sacos, passar a ferro e secar.

A única coisa que tinha a certeza era a cor dos mesmos, quanto ao formato ainda estava à procura do que era mais credível e “fofinho”, mas lá chegámos a uma versão dos sacos de que gosto bastante.

O guarda-roupa também era importante para o desenrolar e caracterizar da história e das personagens. A Ingrid iria usar sempre roupas com um visual mais quente e colorido - ela representa a alegria na casa; e a Mãe, Letícia, usa cores mais pesadas e frias.

Não queria um filme datado, queria algo universal que pudesse acontecer com qualquer família, em qualquer casa onde haja esperança e um sonho de fantasia. Queria utilizar móveis e adereços comuns e sem identificação temporal explícita e foi essa a ideia que transmiti à directora de arte, que soube gerir essa minha teimosia.

Fotografia

Como já referi nunca quis ser realizador, ou nunca pensei muito sobre isso, e a minha ideia inicial era ser o director de fotografia do *Sussurro*, o que me facilitou muito tanto a escrita como as conversas com os directores de fotografia, Pedro Orvalho e Afonso Brito, sobre o que pretendia do trabalho deles - não é comum ter dois directores de fotografia, mas foi uma opção pensada sobre a qual me irei debruçar adiante. Ajudou-me na fase de escrita porque muitas cenas do *Sussurro* me surgiram visualmente e escrevi no guião descrições pormenorizadas de sombras, de rasgos de luz. Bem sei que isso podia limitar o trabalho de quem fizesse a fotografia, mas nunca deixei de ouvir a opinião que eles tinham, até porque sabia e confiava que eles iriam, de certa forma, trazer algo mais ao filme.

Lembro-me de lhes dizer que queria uma mistura de “*Amélie*” com “*Labirinto do Fauno*”. O contraste entre luz e sombra, entre os tons quentes e frios - era esse ambiente que tinha em mente para o filme. Sabia que era uma linha difícil de ver pois poderia levar o filme para um visual fora do género que queria contar, até porque facilmente poderia cair num visual de filme de terror; subtileza era a palavra que repetia sempre aos directores de fotografia.

Quanto à ideia de ter dois directores de fotografia, fi-lo com a intenção de ter essa noção de diferença presente. Apesar de serem mãe e filha, as personagens estão em pólos diferentes, são duas pessoas diferentes, que pensam de maneira diferente e por isso optei por ter duas pessoas a pensarem a casa e o ambiente. Um dedicou-se mais à noite, o outro mais ao dia. Não exclusivamente, nesse aspecto, pois trabalharam sempre em conjunto tanto de dia como de noite, mas eu queria uma diferença, uma espécie de marca. Ter alguma diferença entre si até certo ponto do filme depois haver uma certa simbiose como um laço maior entre mãe e filha, uma comunhão e harmonia de afetos.

Não funcionou tão bem como pretendia, embora tenha noção que a culpa maior é desse senhor chamado *tempo*. A falta que ele nos fez (ao não nos visitar por mais tempo), fez com que muitas das cenas fossem feitas com um pouco mais de pressa, mas sabia que teria de fazer os sacrifícios que fiz. Vi-me obrigado a cortar alguns planos e cenas em prol de uma coerência a nível de fotografia no filme. Não queria sacrificar a fotografia do filme - se calhar foi a minha *costela* e paixão pela fotografia que me fez abdicar de certos planos e cenas.

Arrependi-me mais tarde, como é óbvio, pois na edição do filme percebi que faltavam ali peças que me ajudariam a completar o *puzzle*. E se calhar o que dizem é verdade, que um bom director de fotografia é incapaz de ser um bom realizador.

Um realizador tem uma memória mais adaptável, ou seja, se não consegue o ator que queria facilmente consegue adaptar-se e fazer o melhor com o que tem, um director de fotografia fica sempre agarrado à primeira imagem, à primeira ideia que tinha pensado.

Direção de Atores

Lembro-me perfeitamente que, nas primeiras aulas do curso de Cinema, um professor disse que sempre que pudéssemos, devíamos evitar trabalhar com crianças e/ou animais. Na altura não percebi bem a frase, até porque tenho um cão e me dou extremamente bem com ele e não achei que trabalhar com crianças fosse assim tão difícil - até porque têm mais imaginação do que altura e idade.

Pois bem, quando escrevi o Sussurro, não estava a ponderar a hipótese de também o realizar, pelo menos nas primeiras versões do guião. Quando comecei mesmo a tratar o guião por tu já me tinha transformado em três *fernandos*, o argumentista, o realizador e o produtor. O que não ajudou muito, diga-se de passagem. Mas nunca deixei de pensar separadamente nas fases, enquanto escrevia, escrevia sempre a pensar na história e não quis limitar o guião aos custos de produção e à dificuldade das cenas. Isso veio depois...

Há que ter a noção principal que é o realizador que melhor conhece as personagens e neste caso era a dobrar, porque também fui eu que as escrevi. Por isso, e partindo deste princípio, tornou-se mais fácil transmitir ideias e a minha visão aos atores. Se eles perceberem isso logo de início, tanto o realizador como os atores ganham maior confiança para trabalhar e interpretar aquelas palavras, *aquele* movimento.

E foi isso que fiz, mostrei desde o início que conhecia bem os meus personagens. Sabia bem a *mise-en-scène* que teriam de fazer, sabia os movimentos que deviam fazer. Porque uma coisa é certa: há que dar espaço às ideias dos atores, mas convém ter noção do espaço que é dado senão há uma forte possibilidade de termos um palhaço num circo (se for o caso de um palhaço no circo então aí está tudo bem, libertem a trela e deixem-no brincar). Quando temos essa confiança e liberdade no *set* sabemos que isso abre uma porta estreita para a improvisação que muitas das vezes é confundida pelo chamado *desenrascar*, são coisas bem distintas, a improvisação é algo que nasce dessa confiança e da noção fiel da história e das personagens.

Estive sempre atento às questões que apareciam e houve sempre uma pequena margem de improviso e adaptações, até porque aparece sempre alguma ideia melhor no momento e é preciso estar atento para apanhar e aproveitar esse momento que não se repete.

Quanto à Ana Filipa Pedro (Ingrid), a direcção de atores começou antes da rodagem, no próprio *casting* e, mais tarde, quando tive oportunidade de ensaiar com ela; chegarmos ao tom certo das palavras, perceber o que representava cada cena, fazer com que ela entrasse naquele mundo e, de certa forma, deixar de ser a Filipa para se tornar na Ingrid. Não foi difícil - ela é inteligente, esperta e tem uma espontaneidade extrema que ajudaram e muito a minha tarefa. E notei que as crianças têm uma certa facilidade em lidar com este tipo de mundo, o da fantasia. É óbvio que o cansaço numa criança chega mais cedo e a maioria das cenas do filme eram à noite e alguns atrasos nas filmagens fizeram com que aquele motor de energia se esgotasse e perdesse um pouco de fôlego em algumas cenas onde era preciso dar

um pouco mais do que o chamado piloto automático. Mas eu sabia que não podia forçar muito mais, até porque podia acontecer ficar sem nada. Também é preciso ter essa noção de que ninguém é uma máquina. Há vontades que devem ser respeitadas; perder um pouco aqui para ganhar mais no outro lado.

No caso da Carla Maciel (Mãe/Letícia) o trabalho ficou mais facilitado e não precisei de muito mais do que uma conversa pelo telefone para explicar o que pretendia. Apesar de não ter sido a minha primeira escolha para o papel, não me arrependo nada, pois fiz a melhor escolha possível. Ela entregou-se ao papel e eu fiz questão de me adaptar a ela, em vez de ela a mim. O facto de ela ter um aspecto visual diferente do que tinha pensado, estou a falar do corte de cabelo, não prejudicou em nada a essência da personagem. Conteí, de fato, com a experiência e inteligência da Carla para não deixar fugir o aspeto maternal que fazia a Letícia uma mãe cuidadosa. Ao perceber essa mudança de corte de cabelo, adoptei umas pequenas mudanças à personagem, um aspecto um pouco mais frio, mais melancólico, triste, mas sem exageros, porque é uma mulher que, apesar da ausência que foi deixada por alguém, ainda sabe e quer amar a filha.

Há duas cenas em específico no *Sussurro*, a cena 18, ao qual chamei “quando o mundo de Letícia desaba” e a cena 36, “sacos e mitos”, aqui tive de fazer algumas alterações àquilo que tinha abordado com os atores; enquanto o cenário estava a ser preparado eu tive, porventura, o meu pequeno momento *perverso*, na cena 18, inicialmente estava previsto a personagem entrar no quarto sozinha e descobrir a *gillette* e o peluche, a Ingrid não estava lá. Quando digo *perverso* é que eu ao alterar a cena apenas disse essa alteração à criança, expliquei o que ela tinha de fazer e o que dizer. A personagem de Letícia só sabia que houve uma mudança, apenas referi que a Ingrid ia estar no quarto a brincar com o peluche e que depois vinha ter com a mãe e dizer uma frase, mas não lhe disse qual era. Com a falta de tempo, eu não queria arriscar perder esta cena por isso tentei preparar a Carla Maciel para o que ia acontecer, mas ela preferiu deixar-se levar e, como ela disse “... *ver o que acontece*”. Isto só foi possível porque percebi que havia ambiente para fazer isto tipo de alterações, caso contrário não teria coragem para alterar o que quer que fosse ainda para mais com a falta de tempo que tínhamos.

Quanto à cena 36, dos “mitos e sacos”, também foi alterada em termos de *mise-èn-scene*. A cena envolvia mais movimentações, ou seja, isso implicaria mais tempo para preparar a fotografia, coisa que eu não tinha. A solução foi improvisar a cena e fazer com que fosse um “contar de história à volta da fogueira”. Foi assim que tentei explicar as mudanças, algo simples, cada uma sentada no seu canto frente a frente como se estivessem à volta da fogueira a ouvir e a contar uma história.

Rodagem

Falemos então sobre o ofício de ser realizador. “Sussurro” foi, é e será a minha primeira obra como realizador - pelo menos aquela mais a sério, as outras vou considerar pequenos exercício para aperfeiçoar a técnica ou o que quer que seja. Preparei-me sem saber bem o que por ali vinha. Já tinha estado em várias rodagens e sabia que não era fácil. É como se cada dia fosse uma batalha, em que o pior inimigo é mesmo o cansaço e o tempo, enquanto o nosso maior aliado é, sem dúvida, o convívio e a confiança e alegria de estarmos juntos.

A minha falta de experiência aliada ao facto de vir a trabalhar com uma criança só podia trazer coisas boas. Insegurança era coisa que não me passava pela cabeça, até porque tinha confiança, não em mim, mas no resto da equipa.

Mesmo antes de começar as filmagens, o facto de também estar a produzir a curta-metragem fez com que muitas das coisas ficassem acumuladas. O resultado de tudo isto é que não houve guião técnico, nem *storyboard*, pelo menos não num documento palpável, pois tinha tudo na minha cabeça e esperava conseguir transmitir isso ao meu assistente de realização e restantes membros da família. Sim, porque estar numa rodagem é como estar num grande banquete de família, em que há aquele que está sempre a dizer umas piadas, o casmurro, o chico esperto, etc... No fundo é ir para a guerra sabendo que há uma grande possibilidade de morrer, mas, até isso acontecer, vamos divertir-nos à grande.

A opção estética do filme estava aliada ao tipo de planos e enquadramentos - maioritariamente planos gerais e movimentos em *travellings* seguros e firmes, a marcar presença e confiança. Em contraste com a fragilidade das personagens, movimentos suaves e calmos para transmitir harmonia. Não sei quem é capaz de descrever um *travelling*, um *close-up* (coisa que faltou neste filme?), um plano geral, um enquadramento mal feito, etc. O que eu vejo pode não ser o que outros olhos conseguem ver.

A direcção de actores foi uma tarefa menos difícil do que aquilo que estava à espera, principalmente porque era a primeira vez que estava a dirigir uma criança. Mas senti que ela simpatizou comigo e conseguiu perceber aquilo que eu pretendia. Já nos ensaios, a Ana Filipa se portava bem. Contava-me histórias e eu ouvia-as com agrado. Acho que criámos uma boa relação mesmo antes de entrar em rodagem e isso ajudou-a a sentir-se confiante. Nem se incomodou por estar a trabalhar com uma actriz profissional. A relação que criaram no décor foi algo que ficou na minha memória e, espero, no filme. Pareciam mãe e filha.

A ideia inicial era ter pontos de vista diferentes - daí optar também por dois directores de fotografia -, alternando da menina vista pela mãe para a mãe vista pela filha. Planos mais baixos ao nível dos olhos quando fosse a visão da filha e planos mais altos, também ao nível dos olhos, mas de um adulto, quando fosse a visão da mãe. Há ainda outro ponto de vista - o plano zenital que queria que fosse a representação do pai. Uma espécie de olhar de deus, visto de cima, que simbolizasse o pai. Os planos picados no interior da despensa para tornar Ingrid ainda mais pequena e para dar a imensidão do espaço. Quando Ingrid vai ao quarto da

mãe e voltar de lá, sofre uma transformação, uma metamorfose ligeira é como se renascesse; como uma larva que sai do casulo para realizar o desejo de voar como uma borboleta.

Esteticamente queria um filme suave e bonito, com planos gerais milimetricamente enquadrados que mostrassem a dimensão das personagens e que representassem, por si só, mais do que é visível aos olhos. Não queria fazer um plano por cada cena, mas queria ter, pelo menos, um plano geral que representasse cada uma. E, com isto, registar também a subtilidade do movimento. Aproveitando a beleza suave do *travelling*, queria ter pequenos movimentos para a frente para dar mais dimensão às personagens e para o espetador criar assim mais intimidade com elas, mas sempre de forma subtil, como se tivesse vergonha de avançar.

Não consegui fazer exactamente isso que pretendia pela falta de tempo que já antes referi. A imaginação não tem ponteiros e a visualização de um *charriot* para um *travelling* é feita em segundos, mas na realidade demora mais tempo a ser equipado. E tempo foi coisa que me faltou. Tive de cortar a totalidade de duas cenas e vários planos de outras. A cena da sala, principalmente, e a da cozinha foram aquelas que ficaram mais prejudicadas e as cenas nos quartos e a conversa entre Ingrid e Letícia, no terceiro ato, também ficaram aquém do esperado. Esta cena em específico foi alterada em cima da hora, pois não tinha tempo de a fazer como tinha pensado e tive de rapidamente dar indicações aos diretores de fotografia e explicar aos atores a mudança da cena.

No entanto, a magia do cinema não acontece apenas na rodagem, mas também na sala de edição. Há que contar que na pós-produção há sempre lugar para correcções e novas ideias podem aparecer; um *frame* a menos no final de um plano pode resultar numa ideia melhor. Poucas coisas podem fazer frente ao tempo, uma delas é o som, e eu usei isso para me aproximar do *Sussurro* e apagar um pouco de tempo. Chegava agora o tempo da edição. Tempo era algo que recusava usar no pulso, mas tinha outros aliados, a aproximação, a distância, o intervalo; por vezes um simples alinhar é suficiente para fazer sentido, mover de um sítio para o outro poderá significar mais do que deslocar.

Pós-Produção

Edição

Deixei os ficheiros guardados num disco rígido durante um mês. Não queria mexer-lhes; queria distanciamento, por um lado porque não estava satisfeito com o que tinha feito, por outro porque queria permitir-me sentir alheado do material filmado, de modo a fazer um melhor trabalho. Há quem diga que o realizador não deve editar os seus filmes, por sentir esse peso do sentimento próximo; que irá ser difícil cortar ou deixar de lado um plano que demorou horas a ser feito e que guarda com carinho, mas que não faz diferença nenhuma em retirar. Eu discordo. Não acho que isso seja muito mau, até porque gosto de escrever e não tenho problema nenhum em matar uma personagem se achar que isso vai favorecer a minha narrativa.

O filme teve, assim como o guião, várias versões, embora, neste caso, num número mais reduzido de quatro montagens diferentes. A primeira tinha cerca de 28 minutos, a final cerca de 20 - um problema porque, inicialmente, queria um filme com 10 minutos, mas sabia que ia ser difícil devido à quantidade de cenas no filme.

Queria um filme calmo e harmonioso, daí não optar por cortes bruscos. A haver algum, teria de ser propositado, para contrapor e equilibrar o que faltava. E acontece esses cortes no filme. Ritmo - era preciso dar espaço ao plano, deixar respirar. Mesmo que isso sacrificasse a duração do filme, acho que o filme precisava desse espaço e desse tempo de respiração. Criar um laço maior entre as personagens, desenvolver mais e mostrar melhor a ausência da mãe e a curiosidade da filha.

Embora já tivesse pensado em *raccords* e momentos de corte quando estava a realizar, o *overlap* foi sempre uma dor de cabeça. Não sabia a melhor maneira de o inserir. Sabia que seria na cena final do saco, mas faltava saber como. Optei por *slow-motion* e diferentes pontos-de-vista da mesma acção para ir de encontro ao pretendido. Ao dar ênfase à queda do saco estaria a reforçar a importância do levantar, do voo do saco no final. Este é um tipo de edição que não está presente ao longo do filme e não queria causar estranheza no final. A opção de fazer cair o saco em *slow-motion* foi precisamente para suavizar essa montagem cubista, pegar na suavidade das imagens em câmara lenta e dar um pouco de harmonia à queda do saco.

Quanto ao saco, foi gravado na própria rodagem, mas o resultado ficou aquém das minhas expectativas por isso tive de regravar essa cena em *chroma*. Gravei o saco em frente a um pano verde e depois editar de forma credível o saco para inserir na imagem já gravada através de máscaras. É óbvio que houve algum trabalho de correcção de cor e estive quase para não funcionar e ponderei até a criação do saco em 3D.

Correcção de cor

Há que ter em atenção que a correcção de cor é mais fácil quando o trabalho é feito na rodagem e aqui aconteceu isso. Sabia o que pretendia desde o início e a correcção de cor nesta fase final de pós-produção seria apenas para dar pequenos ajustes de contraste, saturação etc.. Mas eis que me surgiu a ideia de assemelhar o *Sussurro* à obra do pintor Edward Hopper. Isto é, tentei trazer a imaginação e representação realista da solidão e da fantasia da esperança de Hopper para o *Sussurro*, com tons a puxar para os verdes e cores e rasgos bem visíveis. É certo que Hopper é mais figurativo que realista apesar de usar a realidade para implementar o seu estilo. Aumentei assim um pouco o contraste e a saturação sem abusar muito, porque sabia que para o efeito realmente desejado teria de ter pensado e feito isso na rodagem e, sinceramente, não sei como não pensei nisto antes, até porque Hopper é um dos meus pintores favoritos.

Conclusão

Ir para rodagens devia ser como irmos para a festa lá na santa terrinha, com alegria... e não como quem vai para um talho ver um animal morrer. Neste projeto houve risos, preocupações e trabalho, muito trabalho, e, no final, a família sentou-se à mesa e festejou. É isso o que um homem faz. Fazer das “tripas coração” e com poucos meios ter “pano para mangas” e quem diz mangas diz sacos também.

No filme *“La nuit américaine”* (1973) de *François Truffaut* o seu personagem, Ferrand, diz algo do tipo *“...a vida é difícil, nos filmes há mais harmonia que na vida. Não há engarrafamentos. Nos filmes avançamos como nos comboios de noite”*.

Há quem já reclame a morte do cinema. Em termos técnicos nunca tivemos tantas ferramentas como hoje em dia para filmar, não é fácil concluir um projecto cinematográfico, embora muita gente faça imagens em movimento, apesar das novas tecnologias e da democratização dos materiais, tanto de câmaras como de outros meios que vieram facilitar esse trabalho. Mas será isso ainda cinema? A dimensão da tela já não importa? Ver um *filme* no portátil, no *tablet* ou mesmo na pequena janela do *youtube* será cinema? O espetador modificou-se, os meios também, a luta do *pixel* contra o celulóide parece ter vencedor à vista, mas quem é que faz Cinema? Perguntas estas que irão sempre fazer parte de mim, questionar para quem sabe conseguir responder, escrever e falar sobre cinema.

Quando escrevi o *Sussurro* sabia que hoje em dia era difícil “vender” esperança. As pessoas tendem a não manter a esperança (e nem sempre é a última a morrer como dizem) e, sobretudo, já não acreditam em estórias e eu queria contar uma estória. Uma pequena *fábula*.

Há demasiada informação no mundo e o sonho deixou de ter esperança, deixou de ter importância. É preciso voltar a sonhar e a acreditar que as coisas podem acabar por acontecer; acreditar no que dizem os outros e acreditar também que, se repetires várias vezes, pode acabar por ser verdade. Mas fazer com que as pessoas acreditem não é tarefa fácil. Não estou aqui para enganar ninguém, mas a verdade do cinema está no *erro*, na mentira. Há uma certa impressão ilusória no cinema, há imagens para olhares mais atentos, mais demorados, e outros planos para olhares fugidios, há histórias e há escolhas, o cinema é a arte da elipse é aí que a história é contada. Quando digo *erro* quero dizer que é no corte do plano, no intervalo que separa a imagem, que é possível destacar algo, dar ritmo. Resta-nos acreditar numa coisa - a imaginação. Essa coisa que o Homem tem, o melhor e o pior que pode ter. O que é o Homem sem desejo e sem sonhos, não é? Mas e como explicar isso? Será que sei fazer cinema? O que é um grande plano? Quem explica o que é a vaidade de um *travelling* ou o piscar de olhos de um *jump cut*? Ou a quebra de horizontes de um plano geral? Mesmo aquelas quatro linhas que aparentemente fecham o enquadramento estão sempre abertas à imaginação do espetador para um corte para negro ou um som em fora de campo. A realidade não é igual para todos, basta mudar os *frames* e já vemos a *realidade* de forma diferente.

Durante o processo criativo tive a ideia de sair da zona de conforto e fazer algo mais experimental - é importante sair da zona de conforto e arriscar -, mas desde sempre que adoro narrativa, que gosto de contar e escrever histórias. O experimental ia tirar-me isso, se calhar dar-me-ia uma fugaz irreverência mas não a sei vestir; já não tenho idade para isso, penso eu.

O *Sussurro* é apenas o segundo filme de uma trilogia que tenho pensada. Pois, já cá faltava o *twist final* nesta estrutura clássica. É verdade, chamar-lhe-ei “a trilogia do cachecol amarelo”. A personagem de Letícia, no plano inicial deste filme, usa um cachecol amarelo com um propósito e não apenas porque sim. Este é, cronologicamente, o segundo filme da trilogia. Espero que venham a perceber o significado deste cachecol amarelo num dos próximos filmes.

Por fim, quero concluir este relatório com o pensamento de que, apesar do filme não corresponder a todas as minhas expectativas, valeu a pena. Valeu pelo que aprendi, pelo espírito de equipa que foi criado, pela vontade de fazer e de criar, pelo respeito pelos outros e pelo esforço de tentar e de fazer cada vez mais e melhor.

Não penso mudar nada no cinema nem pretendo salvar o mundo com este filme, se assim pensasse não estaria numa academia, mas sim noutra instituição, a que dão o nome de hospício.

Tentei, com pouco tempo no ofício, tentei. Isso, ninguém me pode tirar. Não direi que estou pronto para um *close-up*, esse plano ficou para Gloria Swanson no seu *Crepúsculo*, não poderia dizer que estou pronto porque estaria a mentir, mesmo havendo um senhor chamado *Jean-Luc Godard* que disse coisas do tipo “O Cinema é a verdade 24 *frames* por segundo” ou então a versão oposta dita por *Rainer Fassbinder* que “ O Cinema é a mentira 24frames por segundo” eu diria, sem mentir, a 25, 30, 60, 100 *frames* não quero discriminar nenhum *frame*, repito, sem mentir, que este foi o melhor trabalho que fiz até hoje. E sou capaz de pressentir que, depois deste projecto, poderei imitar *Humphrey Bogart*, no final de “*Casablanca*”, e dizer que a realização será o início de uma bela amizade.

Sinto-me inclinado como planos tortos, como um crente que reza por um dia de sol... A ideia vive na imaginação! Devemos deixá-la viver ali, na imaginação, o tempo necessário e possível para que renasça! Até ter curiosidade suficiente para respirar fora daquele ambiente. A imaginação cuida da vida (como ninguém, diga-se de passagem) e a curiosidade alimenta a vontade de viver. Lembrem-se: A imaginação não tem limites de enquadramento!

Não poderia finalizar sem agradecer do fundo do maior *obrigado* a toda a equipa que esteve no *Sussurro*, e por acreditarem que eu era capaz de realizar este pequeno *sonho*.

Anexos

Relatório Direcção de Arte

Por Inês Lebreaud

Encontrar a casa indicada para filmar o “Sussurro” revelou-se uma tarefa complicada. Além das questões de produção associadas, tanto eu como o realizador tínhamos uma imagem muito específica do que seria o cenário desta história, tanto na estrutura arquitectónica como nos materiais e cores das portas, paredes e chão. Mediante o orçamento reduzido à nossa disposição e que, para lá das despesas logísticas, sabíamos já ter de destinar, por exemplo, à compra de tecido e confecção dos sacos - pela importância e número necessário dos adereços -, tornava-se também atraente a possibilidade da existência de mobília à nossa disposição, mas que, mais uma vez, tinha de se enquadrar na estética que pretendíamos.

Listadas as nossas prioridades, o décor escolhido foi o que cumpriu com o maior número delas, incluindo facilidades de produção. No entanto, a casa, com mais de dois quartos - e grandes o suficiente para o equipamento de filmagem -; uma cozinha familiar em tons pastel; uma casa-de-banho em tons de azul e alguma mobília dentro dos parâmetros desejados, disponível para ser utilizada, tinha alguns senãos que tiveram de ser adaptados; contornados e, em alguns casos, infelizmente, adoptados.

Inicialmente, pretendíamos que a despensa estivesse no corredor da casa. No caso do Fernando, por motivos de realização, no meu caso, porque sempre idealizei esta despensa como uma arrecadação, ao contrário da típica despensa que serve para armazenamento de produtos alimentares. Sermos obrigados a trabalhar com uma despensa de cozinha podia forçar à transformação do meu conceito inicial. No entanto, estando a despensa logo na entrada da cozinha e tendo em conta a quantidade de arrumação disponibilizada pelos armários em todas as paredes, não foi difícil para mim acreditar que Leticia mantivesse ali uma pequena arrumação, optando por me manter fiel ao que tinha pensado fazer. Já o facto de a divisão estar completamente nua, embora possa ter sido problemático aos olhos da produção, foi bom para mim ao permitir-me construir a minha própria despensa, com a distribuição de arrumação que me pareceu mais estética. Eu queria que a despensa parecesse imensa aos olhos de uma criança, que parecesse um refúgio para um adulto e que tivesse algo de mágico e penso ter sucedido completamente nos meus objectivos.

A própria Cozinha também ficou à altura do desejado. Com um ambiente que já não exigia muito do meu esforço, foi uma questão de a tornar habitada e familiar. Os detalhes fazem uma cozinha credível e por isso concentrei-me na loiça no escorredor, no rolo de cozinha, nas pegas de cozinha, nas fruteiras e cestos de batatas; na mesa de pequeno-almoço preparada para os apetites de uma criança e de uma mãe. Relativo à ausência de flores - de vida - que tinha planeado, optei por torná-la mais evidente utilizando cactos na decoração.

O único elemento que não aprovei por completo foi a localização do frigorífico e da máquina de lavar, por desfavorecer a estética da maior parte dos planos gravados à porta da despensa. Infelizmente não existia outro sítio onde pudessem ser colocados e tanto a máquina de lavar

como o frigorífico tinham alguma relevância: a máquina por aparecer num *insert* e o frigorífico pelos *ímans* infantis e desenhos que serviram para marcar a presença de Ingrid na divisão e manter a relação com o resto da casa.

Outro décor que me deixou plenamente satisfeita foi o Quarto da Ingrid. Ter acesso a objectos de criança sem o menor orçamento tornou-se mais difícil do que à primeira vista me pareceu. Felizmente, a família da nossa pequena actriz foi extremamente prestável e concedeu-me acesso a tudo o que pedi para ver, não impondo qualquer obstáculo às minhas escolhas.

No final, o Quarto surgiu como um cruzamento entre alguma mobília já existente na casa - incluindo um delicioso baú à imagem do que fazia parte do meu imaginário desde o momento em que li o guião -; uma escrivaninha típica dos anos 90; um tapete colorido; uma casa de bonecas; livros infantis e material de pinturas usado; típicos brinquedos de menina e os mais comuns brinquedos de criança das últimas décadas, provenientes de várias fontes. Não obstante tudo isto, as paredes brancas não deixavam de deixar o quarto com um ambiente frio e por isso recorri a pinturas que a actriz fez ao longo da infância e escolhi as mais vistosas - onde o nome dela não era legível - e distribuí-as pelas paredes ao lado de recortes que fiz em papel crepe colorido de homenzinhos de mãos dadas e inúmeras borboletas.

O mais difícil foi conseguir os cortinados desejados e uma colcha ao nível do que tinha idealizado, mas, enquanto os cortinados verdes - cor de desejo - tiveram de ser substituídos por uns de tom pastel - o que acaba por os tornar mais um dos objectos que mantêm a ligação entre esta divisão e o resto da casa - a colcha ideal foi encontrada, já muito perto da rodagem. Embora estivesse à procura de uma verdadeira colcha de retalhos, acabei por encontrar uma que copiava essa estética, com os padrões floridos que eu queria e, mesmo que menos colorida, com tons bem femininos que lhe permitiam um jeito algo infantil, quando coberta de almofadas de diferentes cores e formatos e do urso de peluche - adereço protagonista - tão perfeitamente encontrado nos armazéns da Plural.

Outra colcha que demorou a ser encontrada foi a do Quarto de Letícia. O décor aparece pouco e em planos apertados e a cama acaba por ser o objecto que permite ao espectador criar uma imagem da divisão. Esta colcha tinha, portanto, de ter todas as características necessárias a criar o ambiente que eu pretendia para o Quarto. Para transmitir alguma frieza e a solidão de Letícia eu procurava uma colcha azul escura, lisa ou com um padrão simples, e lençóis azuis claros, cremes ou cinza. Até ao dia da rodagem eu ainda não tinha encontrado uma colcha que cumprisse com as minhas exigências.

A colcha que acabei por utilizar tinha o mesmo padrão da que utilizei para a Ingrid. Esta era a minha última escolha por sentir que, de alguma forma, o padrão da colcha identifica aquela cama mais como a de um casal de idade do que como a de um casal jovem - na idade de Carla Maciel. No entanto, a colcha cumpre com os tons azulados e traz algum cinzento à imagem, criando o ambiente frio desejado, ajudando ainda, pelo padrão, a dar credibilidade à relação entre mãe e filha. Ao lado, nas mesinhas de cabeceira, coloquei dois candeeiros lisos, com

abajur de design básico, e uma moldura, com uma fotografia de Ingrid, em pequena, para estreitar o laço.

As fotografias de Ingrid são, aliás, as únicas que se mantêm como elementos de decoração, em toda a casa. Todas as outras molduras terão sido recolhidas por Letícia e existe, na despensa, uma prateleira com algumas molduras armazenadas.

Esta questão das fotografias acabou, na verdade, por se revelar um problema. Isto, associado à falta de meios financeiros e de acesso a adereços deixou-me numa situação complicada no que tocou a preencher paredes e até mobiliário, particularmente no hall e corredor da casa, tornando-os nas divisões da casa que me deixaram menos satisfeita.

Felizmente, os planos para o corredor são poucos, rápidos e escuros e não permitem ver muito ou sentir esse vazio, da mesma forma que eu sinto - ou assim espero - e o hall de entrada, ao ter o chão preenchido por uma tapete, torna-o suficientemente acolhedor.

Já a Sala é um caso diferente. O décor aparece em planos mais abertos, mais importantes e bem iluminados e nenhum deles me satisfaz.

A Sala começou por ser um problema logo no momento que entrámos na casa e a escolhemos como local para a filmagem. Embora tenha removido todas as imagens religiosas, vitrais, bibelôs e peças de caça e tenha transformado a divisão ao inverter a disposição para uma muito mais convidativa e familiar, fui obrigada a manter alguns adereços. Este foi o caso dos sofás, com um design e padrão totalmente independentes do resto do quadro que criei para a casa e que se sobrepuseram por completo a qualquer tentativa de estender esse quadro à sala. Também o cortinado castanho que tive de utilizar, como último recurso, atrás do sofá - por não conseguir um conjunto de dois cortinados claros iguais, ou idênticos, para as duas janelas da divisão - se revelaram demasiado quentes, aos olhos da câmara, com um efeito muito mais acolhedor do que eu pretendia.

Apesar de tudo, consegui alguns elementos positivos no décor. A lareira com lenha queimada, o trabalho da menina pendurado por cima e o cesto de lenha ao lado; o pequeno móvel com uma televisão de caixa e os leitores de vídeo e dvd; o louceiro transformado numa estante; a mesa de centro escura e nua, apenas com os comandos e uma vela decorativa em cima; a mesa de apoio com um candeeiro e um livro, entre os sofás. A sala manteve o aspecto familiar, mas arrumado, que eu pretendia à partida e os tons pastel - à excepção do cortinado mencionado - emocionalmente neutros.

O guarda-roupa deixou-me muito satisfeita. Ter tido acesso ao armazém da Plural foi uma facilidade enorme e permitiu-me conseguir as peças ideais para construir as personagens que eu e o realizador idealizámos. Neste ponto, a única contrariedade foi a oferta limitada de roupa de criança no armazém, que, à excepção de algumas peças, nos forçou a recorrer às roupas da própria actriz. Por esse motivo, a minha imagem da Ingrid foi bastante alterada. Embora sempre tenha imaginado a menina como uma criança colorida, cheia de vida, imaginei sempre que essas cores estariam mais no campo dos amarelos, laranjas e verdes fortes e não tanto no cor-de-rosa. De alguma forma, associo o cor-de-rosa a uma cor própria das crianças mais mimadas e, quando me deparei com peças de roupa cor-de-rosa, uma casa

de bonecas cor-de-rosa e uma colcha nos mesmos tons, temi que passasse para o público uma imagem errada da personagem. Durante a rodagem, no entanto, com a Ingrid na minha frente, esse meu receio desapareceu.

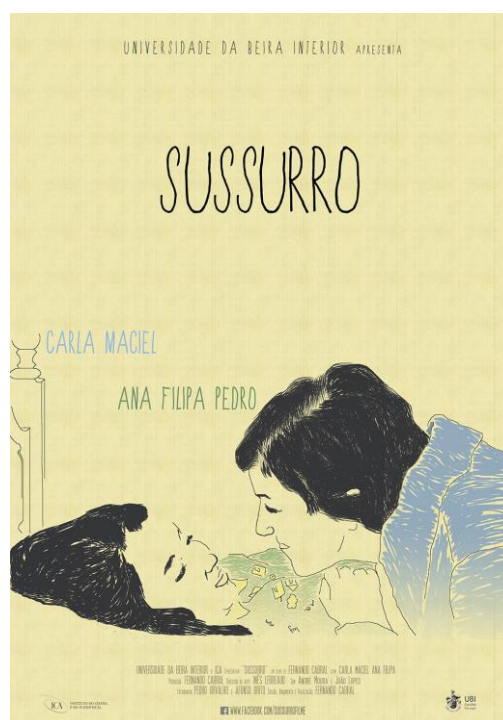
No geral, olhando em retrospectiva, e mesmo que a minha visão ideal tenha sido comprometida nalguns pontos, sinto que o conceito principal para todos os décors - e até para as personagens - foi concretizado e passou para o público. E ainda, o mais importante para mim e que me deixa a impressão de dever cumprido, as divisões com mais destaque e relevância no filme estiveram à altura das expectativas e da acção que nelas se desenrolou.

Estratégias de promoção, divulgação e exibição do filme

A promoção e divulgação do *Sussurro* passa obrigatoriamente pela internet, hoje em dia é impensável não o fazer dessa forma. Divulgarei a página oficial do filme no *facebook*, onde irá ter as informações todos acerca do filme, desde a ficha técnica a material mais de promoção do filme como *posters*, *um teaser* e um cartaz final bem como um *trailer*.

Como não poderia deixar de ser e com as dificuldades conhecidas sobre a exibição dos filmes em Portugal, e como curta-metragem que é o melhor caminho para o *Sussurro* é sem dúvida os festivais. Quero então enviar o filme para o maior número de festivais possíveis começando por Portugal e depois para o estrangeiro.

Teaser e cartaz final



Página Oficial

<https://www.facebook.com/sussurrofilme>

Ficha do filme

Sussurro

Género: Drama

Duração: 17 min.

Cor – P/B: Cor

Formato: HD 1080p

Aspect Ratio: 2:35:1

Legendas:

Sinopse:

A vida é feita de medos e desejos. Na vida de uma mãe e da sua pequena filha, Ingrid, os medos cruzam-se com os desejos, ao enfrentarem a dor de uma ausência que veio impor-se na rotina dos seus dias. Juntas, percorrem esta pequena jornada em que, a partir de pequenos gestos, histórias e sussurros, encontram força no poder de acreditar.

Life is made of wishes and fears. In the life of a mother and her little daughter, Ingrid, fear meet desire, as they face the pain of absence. Together, they roam on this journey in which, from small gestures, stories and whispers, they find strength in the power of believing.

Ficha Técnica:

Argumento, Produção e Realização	Fernando Cabral
Direcção de Fotografia	Pedro Orvalho e Afonso Silva de Brito
Direcção de Arte	Inês Lebreaud
Direcção de Som	André Moura
Edição e Mistura de Som	João Lopes
Ass. de Produção	Celine Santos e Rita Nobre
Ass. de Realização	Vasco Mendes
Anotação	Débora Monteiro
Ass. de Guarda-Roupa e Making of	Maria Nunes
Música	Birds Are Indie
Compositor	João Clemente

Elenco:

Ana Filipa Pedro	Ingrid
Carla Maciel	Letícia (Mãe)

Stills do filme

