



**Universidade de Brasília  
Faculdade de Comunicação  
Departamento de Audiovisual e Publicidade**

CAROLINE NUNES DE MORAIS

**CURTA-METRAGEM  
“PSIQUÊ”**

BRASÍLIA-DF  
2017



**Universidade de Brasília  
Faculdade de Comunicação  
Departamento de Audiovisual e Publicidade**

CAROLINE NUNES DE MORAIS

**CURTA METRAGEM  
“PSIQUE”**

Memória apresentada como requisito parcial para obtenção do grau de Bacharel em Comunicação Social com habilitação em Audiovisual pela Faculdade de Comunicação da Universidade de Brasília.

Orientadora: Profa. Dra. Rose May Carneiro

BRASÍLIA-DF  
2017

CAROLINE NUNES DE MORAIS

**CURTA-METRAGEM  
“PSIQUÊ”**

Projeto Experimental aprovado em \_\_\_\_/\_\_\_\_/\_\_\_\_ para obtenção do grau de Bacharel em Comunicação Social, habilitação Audiovisual.

BANCA EXAMINADORA:

---

Profa. Dra. Rose May Carneiro  
Orientadora

---

Profa. Dra. Denise Moraes Cavalcante  
Examinadora

---

Prof. Dr. Sérgio Ribeiro  
Examinador

---

Prof. Dr. João Lanari Bo  
Suplente

## **AGRADECIMENTOS**

Aos amigos que compuseram a equipe do curta *Psiquê*, e aos que auxiliaram a sua realização de outras formas, em especial a Elisa Sousa Silva, que esteve desde o início me apoiando de todas as formas inimagináveis;

À Pupila, empresa júnior de audiovisual, que me ajudou doando seus membros para as melhores assistentes e figurantes que eu jamais ousava ter.

Aos talentosos atores, Simone Mariano, Hyandra Ello e Tauã Franco por terem dedicado corpo e emoções a este projeto, e cujas constantes demonstrações de gentileza e humildade facilitaram em grande medida o bom andamento do meu trabalho como diretora iniciante;

Aos funcionários da Faculdade de Comunicação, que sempre me ajudaram, tanto academicamente como pessoalmente.

À minha mãe, Elaine Nunes de Moraes, pela compreensão, paciência e cooperação, além de todo suporte financeiro oferecido ao longo de todo o processo, indispensáveis à realização do meu projeto;

Aos professores Denise Moraes, Sergio Ribeiro e Lanari, pela imensa gentileza de terem aceitado ser meus examinadores da banca, apesar de meu convite em cima da hora;

À professora Rose May, que marcou meu caminho no audiovisual, tanto pelos ensinamentos acadêmicos como aqueles que posso levar para a vida. Além de uma grande professora, foi uma amiga nos piores momentos desse processo;

A todos os meus amigos que construí nesses quatro anos de audiovisual e a todos os outros que me apoiaram e me ajudaram, mesmo que com palavras;

Meu sincero, obrigada.

*“Somente a pessoa que faz o filme sabe o que pesa nas decisões que resultam em qualquer obra concluída.”*

*(Sidney Lumet)*

## **RESUMO**

O “Curta metragem “Psiquê”” é a memória escrita do processo de realização do curta metragem, realizado como trabalho de conclusão do curso de Comunicação Social, com habilitação em Audiovisual, na Universidade de Brasília. Ele conta a história de uma personagem que se encontra em um conflito do que é real ou não, em intermédio das redes sociais. Nesta memória, procuro apresentar todas as etapas do processo de realização do produto audiovisual, incluindo todos os desafios. Proponho a exposição e aprofundamento das motivações pessoais para o projeto e do desafio das tomadas de decisão durante o processo, sob a minha ótica, no papel da direção cinematográfica.

Palavras-chave: curta-metragem; ficção; redes sociais, smartphones

## LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - Movimento de perseguição da personagem principal .....	13
Figura 2 - Diferenças na distancia focal de lentes fotográficas .....	14
Figura 3 - Diferença entre as lentes de 50mm e 70mm .....	14
Figura 4 - Iluminação e lentes usadas na cena de imaginação.....	15
Figura 5 - Cenas dos filmes Amores Imaginários e Eu Matei Minha Mãe .....	16
Figura 6 - Paleta de cores Amores Imaginários - Xavier Dolan, 2011 .....	17
Figura 7 - Logomarca das redes sociais .....	18
Figura 8 - Iluminação Demônio de Neon - Winding Refn, 2016 .....	18
Figura 9 - Logomarca Instagram .....	19
Figura 10- Iluminação Demônio de Neon - Winding Refn, 2016 .....	20

## SUMÁRIO

1 APRESENTAÇÃO .....	1
2 OBJETIVOS .....	3
3 JUSTIFICATIVA .....	5
4 METODOLOGIA.....	9
4.1 Roteiro e Dramaturgia .....	10
4.2 Direção.....	12
4.3 Fotografia .....	13
4.4 Arte .....	16
4.5 Som.....	20
4.6 Edição e Montagem .....	21
5 MEMORIAL DE FILMAGEM.....	23
5.1 Roteiro e Pré-produção .....	23
5.2 Produção.....	25
5.3 Pós-produção.....	27
6 CONSIDERAÇÕES FINAIS .....	29
7 REFERÊNCIAS.....	30
7.1 Bibliografia .....	30
7.2 Filmografia .....	32
APÊNDICE .....	33

## 1 APRESENTAÇÃO

O termo *persona* pode ser empregado de duas maneiras distintas, a primeira é usada na psicologia analítica<sup>1</sup> como uma máscara irreal vestida pelo indivíduo para a adaptação aos conteúdos socialmente aceitos e almejados. A segunda representando máscara<sup>2</sup> usada pelos atores no teatro grego para identificar o personagem interpretado. Apesar de ser utilizada em diretrizes distintas, ela retrata algo em comum, demonstrar uma identidade que se pretende ser.

Além dessas duas distinções para o termo *persona*, temos, também, o filme de Ingmar Bergman com esse mesmo nome, que apresenta através de imagens repletas de metalinguagem, um questionamento sobre o ser humano e sua psiquê. A psiquê engloba a personalidade como um todo: pensamentos, sentimentos e comportamentos conscientes e inconscientes; exerce a função de guia que adapta o indivíduo ao ambiente físico e social.

Tudo isso me fez pensar sobre questões que escapam a esfera pessoal. Uma das minhas mais sinceras inquietações sobre a nossa geração é como utilizamos demasiadamente as redes sociais e como nos transformamos em personagens para mostrar às pessoas o que não somos, mas o que elas querem ver. Portanto, as redes sociais se tornaram uma grande ferramenta de estereótipos idealizados e selfies editadas, em que a maioria dos jovens vivem conectados, criando uma evasão com a realidade e ansiando viver o padrão perfeito proporcionado.

Logo, este projeto de curta-metragem de ficção do gênero de drama, intitulado ***PSIQUÊ***, pretende abordar a construção da *persona* dentro das redes sociais através da história de uma jovem estudante que se encontra perdida e entediada, que vai à procura de algo mais em uma rede de relacionamento. Ela encontra Vinícius, que chama sua atenção, porém não lhe dá muita bola. Isso faz com que ela tente, desesperadamente, chamar sua atenção, se perdendo (interiormente) nesse processo.

---

<sup>1</sup> *Persona*, segundo a linha psicanalítica de Carl Jung, é a máscara com a qual nos apresentamos ao mundo. E através dela nos relacionamos com os outros. A *persona* inclui papéis sociais, tipo de roupa e estilo de expressão pessoal.

<sup>2</sup> Sua função era tanto dar ao ator a aparência que o papel exigia, quanto amplificar sua voz, permitindo que fosse bem ouvida pelos espectadores. A palavra é derivada do verbo *personare*, ou "soar através de".

O curta propõe falar sobre os jovens dessa geração e como eles se relacionam com as redes sociais, a partir da construção do que é real e o que é imaginado. Tal proposta traz consigo, portanto, o questionamento sobre os aspectos positivos e negativos da construção de uma persona. Considerando que ela serve para proteger a psique das diversas forças e atitudes sociais que nos invadem, é discutido como nossa geração adota conscientemente uma personalidade artificial ou mascarada, contrária aos seus traços de caráter, para se proteger, se defender ou para tentar se adaptar às redes sociais.

O presente projeto também pretende mostrar como as redes sociais podem amenizar a solidão social<sup>3</sup>, mas aumentam significativamente a solidão emocional, ou seja, ela faz com que o indivíduo se sinta solitário em meio a uma multidão. Nota-se que as amizades são cada vez mais numerosas, porém, mais superficiais. E a quantidade de laços fortes, cada vez menor, causa aos jovens inseguranças e ansiedades.

Assim, o curta tem como público alvo jovens entre 18 e 25 anos que participam ativamente das redes sociais. O produto será realizado no primeiro semestre de 2017, sendo apresentado entre os meses de Junho e Julho.

---

<sup>3</sup> Robert Weiss, sociólogo americano, afirma que existem dois tipos de solidão: a emocional e a social. Ele define a solidão emocional como o “sentimento de vazio e inquietação causado pela falta de relacionamentos profundos”; e a social como sendo o “sentimento de tédio e marginalidade causado pela falta de amizades ou de um sentimento de pertencer a uma comunidade”.

## 2 OBJETIVOS

O principal objetivo a ser atingido por esta proposta é de conceber um produto audiovisual de alta qualidade, com baixo orçamento. Porém, pretendo também me colocar sob o teste como realizadora, sendo esse projeto um laboratório de experimentação cinematográfica, por meio do qual pretendo não somente por à prova minhas inquietações sobre a geração que estou inserida e a relação desta com uso de redes sociais, como também pôr em prática as teorias assimiladas durante meu período como estudante de audiovisual na universidade.

Isto significa, primeiramente, elaborar um roteiro que seja atraente e instigante para seu público alvo, com temas e referências relevantes para o cenário cinematográfico atual. Por ocorrência de haver poucos filmes que abordam o imaginário do jovem-jovem<sup>4</sup>, havendo uma lacuna entre a adolescência e a fase adulta no cenário cinematográfico, o curta tem como objetivo abrir uma nova possibilidade de narrativa que aborda essa faixa etária que é preterida pelas atuais produções de audiovisual.

Por consequência, as referências a serem utilizadas vão ao encontro com aquilo que essa faixa etária está consumindo na área de audiovisual, como séries da rede de *streaming* Netflix e a estética oitentista que ressurgiu, principalmente, em *videoclipes* com cenários de neon com suas cores tonificadas, geralmente em azul turquesa e rosa bebê.

Em um segundo momento, será utilizada fontes bibliográficas detalhando estudos sobre a geração a ser abordada, redes sociais e obras cinematográficas referentes ao gênero a ser produzido para estabelecer um fundamento teórico que permita explorar as questões colocadas na concepção da proposta.

Pretendo, também, ao final deste trabalho, avaliar o sucesso do projeto *Psiquê* não apenas considerando o produto final em termos de sua qualidade cinematográfica, mas especialmente tomando o processo metodológico de sua realização, nas suas diferentes etapas teóricas e práticas, para julgar minhas próprias escolhas enquanto roteirista e diretora. Com esse memorial pretendo registrar o desafio que é realizar uma produção cinematográfica universitária de

---

<sup>4</sup> De acordo com o Estatuto da Criança e do Adolescente (ECA), o termo jovem costuma ser utilizado para designar a pessoa entre 15 e 29 anos, seguindo a tendência internacional. Assim, podem ser considerados jovens os adolescentes-jovens (entre 15 e 17 anos), os jovens-jovens (com idade entre os 18 e 24 anos) e os jovens adultos (faixa-etária dos 25 aos 29 anos).

baixo orçamento<sup>5</sup>, podendo ajudar, futuramente, realizadores audiovisuais em seus projetos.

---

<sup>5</sup> O cinema realizado com custos abaixo (ou muito abaixo) da média envolve características próprias como produção em forma de coletivos artísticos e remunerações baixas ou nulas.

### 3 JUSTIFICATIVA

Pertencer a uma geração já representou, exclusivamente, que certo grupo de pessoas nasceu em um determinado período de tempo. A classificação de uma geração era definida a cada 25 anos, porém, atualmente, pertencer a uma geração significa muito mais do que nascer em um exato período de tempo, mas sim em qual contexto o indivíduo está inserido. Assim, são analisadas na classificação de uma geração as diversidades e conflitos sociais, as tendências comportamentais e o estilo de consumo. Hoje, percebe-se uma mudança a cada 10 anos de uma geração a outra. No entanto, as gerações mais estudadas são as Gerações X, Y, Z.

A Geração X compreende as pessoas nascidas após o chamado “Baby Boom”<sup>6</sup>, que foi um aumento importante na taxa de natalidade dos Estados Unidos após a Segunda Guerra Mundial. Essa geração inclui aqueles que nasceram no início de 1960 até o final dos anos 70. Por vezes, são incluídos também os nascidos até 1982. Esse grupo é caracterizado por não apresentar uma identidade aparente oriunda, principalmente, das incertezas do pós- guerra e o início da Guerra fria.

Já a Geração Y compreendem aqueles que nasceram nos fins dos anos 70 e início dos anos 90. Foi a geração que se desenvolveu em uma época de grandes avanços tecnológicos e prosperidade econômica. De acordo com Tomaz (2014) por ser a primeira geração a crescer com acesso a internet, eles abriram a possibilidade de aumentar os contatos interpessoais com mais partilha de informação, contribuindo para uma ampliação do sentimento coletivo e mudando as relações de poder, ao descentralizar a informação.

A geração que será retratada nesse projeto é a Geração Z. Caracterizada por pessoas em que o cotidiano está diretamente ligado à internet, sua diferença com a geração anterior reside que esses indivíduos passam, a partir da Web 2.0<sup>7</sup>, a compartilhar também suas vidas e suas personalidades através das redes sociais.

Nascidas no início da década de 90, essa geração surge diante das novas invenções tecnológicas, representadas principalmente pela expansão do

---

<sup>6</sup> Acredita-se que, nesse período, só nos Estados Unidos, nasceu mais de 70 milhões de bebês, cenário que gerou a expressão *baby boom*, cunhada pelo jornalista Landon Jones no livro *Great Expectations: America and the Baby Boom Generation*, lançado em 1980.

<sup>7</sup> Web 2.0 é um termo usado para designar uma segunda geração de comunidades e serviços oferecidos na internet, tendo como conceito a Web e através de aplicativos baseados em redes sociais e tecnologia da informação.

computador e da internet. O perfil preponderante desse grupo é estar sempre conectado ao ciberespaço, que de acordo com Sarmiento (2006), significa estar em conexão mundial a partir de computadores, telefones celulares, redes independentes, associações e mídias clássicas.

Diante disso, a mudança comportamental destacada por esses jovens são provenientes da forma com que eles vivem em seu mundo interior, escutando pouco, falando pouco e imersos em relações sociais oriundas do ciberespaço. Logo, por mais que a evolução da internet e das tecnologias de comunicação e informação proporcionam um maior contato entre as pessoas que se encontram separados fisicamente, ela também acarreta uma menor interação e conseqüente aumento de isolamento social, agindo como um substituto de atividades sociais.

Percebe-se, então, que grande parte dessa geração está crescendo na frente das telas de computadores e celulares e gastam a maior parte do seu tempo em redes sociais, sites que permite a troca de notícias, informação e conteúdos de interesse pessoal, através de textos, imagens, áudio e vídeo.

Na atualidade, uma das redes sociais mais representativas e utilizadas é o *Facebook*, que se apresenta como um espaço informal, onde qualquer indivíduo pode se comunicar e interagir. Grande parte do que se é compartilhado nessa plataforma, busca a valorização da intensificação dos estímulos e das experiências prazerosas e divertidas, da obrigatoriedade da felicidade. Assim, o prazer deve estar integrado a todos os aspectos da vida, e nele os jovens procuram ser intensamente divertidos, bem-humorados, românticos, sinceros e sagazes.

De acordo com Farias e Monteiro (2012), no momento em que um indivíduo se associa às redes sociais, ele ganha a responsabilidade de ter que agradar aqueles que visitam sua versão de si mesmo virtualmente. Dessa forma, as informações passadas por ele podem não representar sua realidade, mas sim algo que irá agradar a comunidade com que ele se relaciona. Logo, ele vai se representar com aquilo que pensa ser positivo para a sua reputação.

Por conseqüência, criou-se um precipício entre a realidade do cotidiano e aquilo que se quer passar para as outras pessoas, fazendo, assim, com que essa geração desenvolva o que os psicólogos chamam de “personas múltiplas”-, que são estruturas de consciência fragmentadas e transitórias, cada uma usada com o único objetivo de aceitação. A identidade assumida, na tentativa da aceitação, vira uma

espécie de sistema empregado para a formação do “eu online”, intensificando a prática da utilização das máscaras e a construção de personas no cotidiano.

Isso também afeta diretamente na relação afetiva. As instabilidades dos relacionamentos amorosos contemporâneo podem ser atribuídas ao uso de redes sociais. Com a ajuda de aplicativos que facilitam o encontro de casais, em conjunto com as informações que são compartilhadas diariamente, as pessoas não precisam mais socializar diretamente umas com as outras para construir um laço afetivo. A flexibilização das regras e normas, além da conseqüente desestabilização e desencadeamento das práticas amorosas e sexuais trouxeram, por um lado, alto grau de liberdade para o indivíduo. Por outro, contribuíram para o desenvolvimento de um ambiente social e afetivo instável, ambíguo e incerto. Conseqüentemente, os efeitos colaterais que das redes sociais, diretamente, podem influenciar em uma relação amorosa, vão desde o excesso de ciúmes a obsessão.

De acordo com a psicóloga Lia Clerot, em uma reportagem ao Correio Braziliense, a internet trouxe formas diferentes de experimentar o ciúme. Uma delas é a insegurança, que se inicia ao tentar atingir estereótipos intangíveis, causando insatisfação crônica, insegurança e problemas de autoestima. Assim, inicia-se o monitoramento constante do parceiro com a finalidade de encontrar curtidas ou comentários de terceiros que possam ser uma ameaça para a relação, ou até mesmo para fiscalizar as atividades do parceiro.

Porém o monitoramento não advém apenas de parceiros, mas de pessoas que ao se atrair por outra, remexem todas as redes sociais do pretendente a procura de informações para uma primeira aproximação. Assim, pode se observar que grande parte da Geração Z incluem todos os dias, a sua rotina, a atividade de passear por todas as redes sociais da pessoa amada.

Um dado importante sobre quanto e como os brasileiros utilizam a internet foi registrado em uma reportagem da revista Exame, em que é afirmado que segundo uma pesquisa da associação de marketing móvel MMA realizada pela Millward Brown Brasil e NetQuest, os jovens ficam em média 4h por dia conectado à Internet em um aparelho móvel, com a principal finalidade o uso da internet. A pesquisa feita com adolescentes brasileiros entre 15 e 18 anos, também mostrou que esses estão mais acostumados a checar as redes sociais logo que acordam.

Assim, consegue-se observar que essa geração está crescendo em ambientes digitais cheios de diversidade, mas que, contraditoriamente, só se pode

ser diferente até certo ponto. Logo, podem-se encontrar muitos jovens inseguros, com instabilidades emocionais e dificuldades de se auto descobrirem. Porém, a grande questão que se levanta é se ou essas características são partes da interação das redes sociais, ou se é apenas uma fase em que todas as gerações passam.

Assim, o curta-metragem apresenta uma personagem que está diante de uma fase monótona em sua vida e tenta, através das redes sociais, algo que possa mudar seu cotidiano. As redes sociais escolhidas foram Facebook, Instagram e Tinder. Ao mergulhar nesse mundo, a personagem vai se perdendo por dentro, até não saber mais quem é. E assim, também se questiona sobre a verdadeira essência do ser humano e da sua transformação para a imagem do que os outros querem.

## 4 METODOLOGIA

Audiovisual é imagem e som em movimento. Através da imagem, é apresentado outros pilares que sustentam uma narrativa: roteiro, arte, som e montagem. Ao fazer uma análise do filme, tem-se como objetivo, explicar e esclarecer o funcionamento de um determinado produto e propor-lhe uma interpretação. Trata-se, acima de tudo, de uma atividade que separa, que desune elementos. E após a identificação desses elementos é necessário perceber a articulação entre os mesmos. Trata-se de fazer uma reconstrução para perceber de que modo esses elementos foram associados para compor uma obra completa.

De acordo com Manuela Penafria (2009), existem quatro formas para se analisar uma obra fílmica. A primeira seria através da análise textual. Este tipo de análise tem como objetivo decompor um filme levando em conta sua estrutura como um texto. Ele é decorrente da vertente estruturalista de inspiração linguística dos anos 60/70 em que o filme é dividido em segmentos.

Já a segunda faz-se a análise de conteúdo. Este tipo de análise considera o filme como um relato e tem como elemento de análise predominante o tema do filme. Encontra-se, também, a análise poética. Nele, entende-se o filme como uma criação de efeitos, levando em consideração os efeitos da experiência fílmica para se chegar à estratégia de criação.

Por último, há a análise da imagem e do som, que será usado para a explanação do curta *Psiquê*. Este tipo de análise entende o filme como um meio de expressão que recorre a conceitos cinematográficos para ilustrar como originalmente o produto foi planejado para chegar em seu propósito final.

Cada obra audiovisual é única e ao se fazer uma análise, podem-se notar todas as suas singularidades, além de constatar o conjunto de relações e limitações nos quais decorreu a sua produção e realização, levando em consideração seu contexto social, cultural, político, económico, estético e tecnológico.

Como instrumento de discussão social e espelho da nossa sociedade, assim como qualquer outra forma de arte e entretenimento, uma obra audiovisual frequentemente aborda temas e discussões atuais, mesmo que de forma sutil. A realização de uma análise é de suma importância para compreender o que a obra quer expressar, além de contar uma história.

## 4.1 Roteiro e Dramaturgia

O roteiro do *Psiquê* surgiu a partir do reaproveitamento de um roteiro descartado. O roteiro foi elaborado para uma matéria de graduação em que tínhamos que desenvolver um projeto de um curta, que posteriormente, poderia ser escolhido para ser filmado. Como minha intenção não era filmar *Psiquê*, após concluir a matéria, não trabalhei mais com ele.

Era uma história sobre uma garota que perseguia um menino, agindo de forma incomum, mas que na realidade ela fazia o que todos nós fazemos, porém escondidos atrás das telas de computador. Ao final, seria revelado que a pessoa instável na história seria o menino e que o perigo pode se apresentar como alguém ordinário.

Esse argumento sofreu inúmeras modificações até chegar à última versão do *Psiquê* e, depois disso, a história ainda foi alterada várias vezes, tanto para se tornar uma história mais unificada, quanto para se adequar melhor às condições de produção.

Ao reescrever o roteiro, não foi utilizada a teoria dos três atos. De acordo com Truby (2008), a teoria oferece um estilo mecânico para a elaboração de um roteiro. O primeiro ato se posiciona no começo, o segundo no meio e o terceiro no final. Dependendo do que é criado (curta metragem, media metragem e longa metragem), cada ato terá uma certa quantidade de páginas, em que três “plot points”<sup>8</sup> devem ocorrer em cada ato. Truby argumenta que não precisamos dessa estrutura em filmes, novelas e até mesmo em peças, onde essa teoria foi estabelecida. Ele vai além ao expressar que, “Yet the story must feel organic to the audience; it must seem like a single thing that grows and builds to a climax”<sup>9</sup> (TRUBY, 2011, p. 5)

Assim, a escrita foi orgânica, em que primeiramente foi estruturado a fundo quem seriam personagens e quais seriam suas ações ao desenrolar da história. Já tendo o final estabelecido, uma das principais preocupações seria montar um quebra cabeça de acontecimentos em um curto período de tempo.

---

<sup>8</sup> *Plot* (reviravolta no enredo) é uma mudança radical na direção esperada ou prevista da narrativa de um romance, filme, série de televisão, quadrinho, jogo eletrônico ou outra obra narrativa. É uma prática muito usada para manter o interesse do público na obra, para normalmente surpreendê-los com uma revelação surpresa.

<sup>9</sup> “Ainda que a história precise parecer orgânica para o espectador, ela precisa, de fato, se parecer como algo singular que cresce e se desenvolve até o clímax”, tradução da autora.

No entanto, uma das modificações mais relevantes foi quanto ao personagem principal. Segundo Gubernikoff (2010), a mulher no cinema majoritariamente contempla a posição do outro, nunca a de sujeito da narrativa, e sempre foram tratadas como objetos do voyeurismo masculino. Ou seja, a glamourização do personagem feminino é associada sempre como um objeto de desejo e de contemplação. Apesar de esse roteiro ter uma personagem principal mulher que ainda é vinculada a uma função narrativa ligada a um elemento masculino, é a personagem principal que observa, que se transforma e age.

Portanto, o maior obstáculo foi descobrir de que maneira a história poderia se desenvolver em torno da personagem principal, sem que estereótipos fossem utilizados, representando a progressão de uma obsessão ligada ao saber mais do outro a partir da perseguição nas redes sociais, contudo sem um diálogo direto entre as partes.

A construção do imaginário da personagem principal, juntamente com a proposta de todos os personagens utilizarem o celular em todas as cenas, veio de encontro para sanar essa dificuldade, além de ser explorado o movimento de perseguição, em que o telespectador persegue junto com a perseguidora.

A proposta da obsessão da personagem principal brinca com o imaginário de não se saber se sua atração é pela mudança, pelo menino ou pela ex-namorada do mesmo. Entretanto, é exposta também outros tipos deste sentimento, como o do personagem masculino pela sua suposta ex-namorada, Marina, e a obsessão desta dela pelas redes sociais.

Também foi explorada a transformação da personagem principal, para o que ela acredita ser o aceitável para se destacar em sua jornada. De acordo com Del Picchia “Cada rede social dá a possibilidade da pessoa se transformar em uma nova identidade”, (DEL PICCHIA, 2013, p.33). A proposta do projeto é mostrar como podemos ter diversos personagens e que a psiquê é uma hospedeira de todas essas personas.

As poucas falas que o roteiro contém são propositais. Diálogos são uma parte crucial de qualquer obra audiovisual em que a ação será ambientada. Porém de acordo com McKeen (1997), o diálogo do cinema requer objetividade. Ele deve dizer o máximo que puder com o mínimo de palavras possível. No entanto, a finalidade ao usar esse recurso foi com a intenção de demonstrar a representação do silêncio e, ao mesmo tempo, o quanto estamos imersos aos nossos próprios ciberespaços.

Fala-se através de telas, veem-se através de telas e ouve-se através de telas. Quase não se olha mais um pro outro, pouco se conversa pessoalmente e os silêncios são quebrados com o toque de mensagem no celular ou com as músicas que ecoam através dos fones de ouvido. Assim, o principal objetivo é mostrar a solidão que se cria e luta-se para sair, porém, todas elas são provenientes da mesma fonte, as redes sociais.

## 4.2 Direção

Do momento em que surgiu a ideia de realizar um curta metragem, tive o intuito de assumir a função de direção. Dentro do âmbito acadêmico, minha meta era passar por todas as áreas que o audiovisual oferece, porém por não dispor de muitas experiências práticas durante minha estadia na universidade, me acomodei nas áreas que me sentia segura, produção e assistência de direção, tendo uma atuação maior na primeira. Logo, não tive muito contato com os diretores em que trabalhei junto academicamente, quando esses ensaiavam ou dirigiam seus atores. Meus poucos trabalhos em assistência de direção me proporcionou vivenciar um pouco dessa experiência, mas foram com colegas de curso, que, como eu, não tinham muita prática nessa área.

Assim, querendo realizar um filme de drama, que se passa majoritariamente na universidade e que tem uma trama mais psicológica do que de ação, eu sabia que a carga de importância da atuação era grande. Logo, para suprir essa dificuldade, chamei uma atriz Juliana Tavares para ser a preparadora de elenco no projeto. Inicialmente, explicava a intenção da cena para ela, e ela conduzia os atores da forma como eles poderiam atuar, enquanto eu tomava decisões referentes a fotografia e arte.

Contudo, por mais que seja o diretor que comanda artisticamente como o produto será realizado, não era minha intenção que somente eu criasse de maneira autocrática. Meu propósito sempre foi deixar que a equipe pudesse criar em cima das minhas ideias e referências. Por *Psiqué* ser uma produção de baixo orçamento, os laços de interesse foram um fator essencial para a concretização do projeto.

Acredito que conhecer o processo como um todo ajuda a entender o processo de criação e produção de uma obra audiovisual, e respeitar os participantes e

realizadores, aprendendo como conduzir e exigir de cada integrante. Acho que essa pode ser uma boa definição do papel do diretor, saber se colocar no lugar de cada pessoa da equipe e coordenar o todo da forma mais harmônica possível, tal qual um maestro.

### 4.3 Fotografia

Ao decidir o conceito do filme, a fotografia foi pensada para que a câmera e toda a construção da luz fosse uma tradução do olhar da personagem principal, além de brincar com o olhar do telespectador.

Em relação ao olhar da personagem principal, podem-se encontrar dois tipos de ponto de vista no roteiro, um em relação à vida, a partir do que acontece em sua “realidade”, e outro a partir de sua imaginação. Logo, elementos técnicos foram utilizados para se criar um contraste entre realidade e imaginação.

Quando o curta se passa na realidade, a fotografia utilizou o *shoulder*, que permite ter uma liberdade de movimento, simbolizando a fluidez. A utilização desse equipamento, também possibilitou para que o espectador sintasse-se como se estivesse perseguindo a personagem quando esta está em ação.

**Figura 1 - Movimento de perseguição da personagem principal**

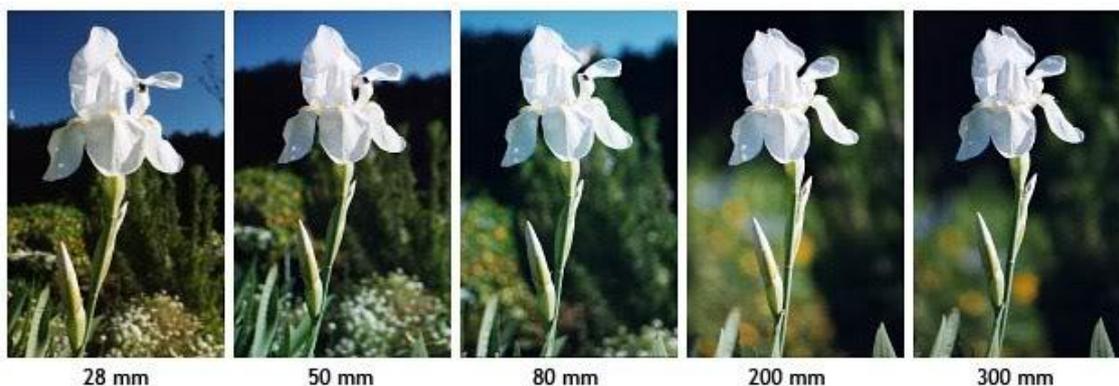


Fonte: Still

Também foi definido que nas cenas de “realidade”, a luz seria predominantemente difusa, dando um caráter etéreo para tudo que se passa fora da cabeça de Júlia. Assim, o objetivo era apresentar uma “realidade” sem disparidades, representando seu contexto, como “uma repetição de dias infinitos”. O fato de a luz difusa dar um aspecto harmônico para a imagem, casa muito bem com a vida despreocupada que a personagem vive.

Referente às lentes utilizadas, foi decidido que nos momentos que a personagem principal estivesse sozinha, seria utilizada a objetiva 50mm. A peculiaridade dessa objetiva gira em torno da sensação perspectiva próxima do olho humano. Assim, a finalidade de usar essa lente é de representar um mundo comum, sem nada excepcional.

**Figura 2 - Diferenças na distância focal de lentes fotográficas**



Fonte: Banco de dados do Google

Quando a personagem principal está com outra pessoa em tela, ou observando outras pessoas, o filme utiliza teleobjetivas. Conforme a narrativa vai se desenvolvendo, a distância focal cresce, começando com uma lente de 70mm e o final com uma lente de 135mm. Essas distâncias focais fazem com que os objetos na imagem pareçam mais próximos uns dos outros, e também diminuem a profundidade de campo, fazendo com que a cena fique mais isolada do que acontece no fundo da tela. Isto foi pensado para que em todos os momentos que a personagem está próximo de alguém, passe a ideia de um ambiente mais confortável, onde tudo está mais próximo, tornando o ambiente mais íntimo, isolado do resto do mundo.

**Figura 3 - Diferença entre as lentes de 50mm e 70mm**



Fonte: Still

A câmera lenta dentro das cenas de “realidade” tem a função de trazer a perspectiva mais idealizada dos personagens. Então, nos dois momentos que acontece (quando Júlia vê Vinicius na faculdade, e quando Vinicius confunde Júlia com Marina na festa) é a epítome da idealização desses personagens para com outras pessoas. Além de que a utilização deste mecanismo dá uma sensação estética de observar de forma dilatada, logo, essa técnica pareceu perfeita para ser esse instante que representa o pensamento dos personagens.

Quando o curta se passa na “realidade”, a fotografia utilizou o tripé, que permite fazer movimentos muito precisos para que a sensação de artificialidade seja predominante. Também, ao manter a câmera em um eixo só, cria-se uma atmosfera de estabilidade, que é o que a personagem principal sente quando está em contato com as mídias sociais. Ela se sente no poder de fazer decisões e estar em controle.

Nessas cenas também há predominância da luz dura, tanto como luz de ataque, como luz de recorte. Isso foi idealizado para se criar contraste com as cenas de “realidade”. Enquanto no “campo do real” as coisas têm muitas facetas, as cenas da imaginação brincam muito mais com o jogo de luz e sombra, em que temos diversas áreas de preto total e recortes na face dos personagens que estão muito iluminados. Esse conceito foi criado para demonstrar o olhar guiado dentro das mídias sociais.

Foi decidido que nas cenas de imaginação as lentes seriam exclusivamente teleobjetivas. Isso porque elas comprimem o espaço, fazendo com que tudo fique mais próximo, que juntamente com o jogo de luzes, dificulta para o espectador ambientar-se. As objetivas usadas foram a partir da 135mm em diante.

**Figura 4 - Iluminação e lentes usadas na cena de imaginação**



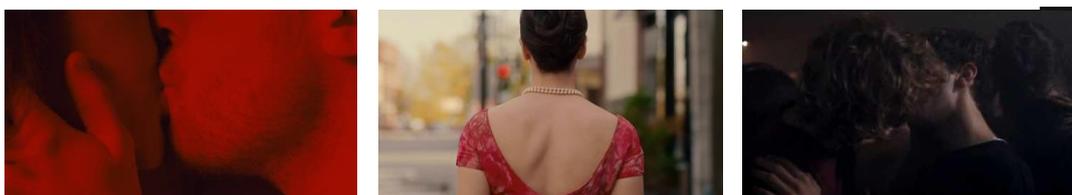
Fonte: Still

Outro ponto que foi explorado na narrativa são as superfícies e as relações reflexivas, principalmente a partir do bloco vermelho do filme. A partir da cena do banheiro, onde Júlia conversa com Isabela, todas as cenas têm um caráter de imagem e reflexo, onde o objetivo é simular “o real”. Na própria cena do banheiro, o

espelho reflete a imagem de Júlia, que está tentando simular outra pessoa. Na festa, Vinícius confunde a imagem de Júlia com a imagem de Marina. No banheiro da festa, Júlia e Vinícius se beijam, mas sempre com o reflexo deles evidenciando um caráter duplo daquela relação. E na cena final, abrindo com o reflexo de Júlia, não mais conseguindo se distinguir do que ela fabricou como a imagem dela e dela mesma.

Foram levantadas várias referências imagéticas sobre como deveria ser a fotografia do curta-metragem, porém os filmes que se destacaram como inspiração principal foram *Amores Imaginários* e *Eu matei minha Mãe*, dirigidos por Xavier Dolan, com fotografia de Stéphanie Anne Weber Biron

**Figura 5 - Cenas dos filmes Amores Imaginários e Eu Matei Minha Mãe**



Fonte: Banco de imagens do Google

De forma geral, o que foi criado na fotografia foi um filme de contrastes. Onde tudo é evidenciado por comparações e reflexos do que os personagens têm expectativas e do que realmente acontece. Isso casa muito bem com a temática das redes sociais, já que tudo que vemos é um produto do que as pessoas querem que seja visto. Espera-se que seja evidenciada uma atmosfera tensa e que mostre essas relações humanas dentro de reflexos, expectativas e ilusões.

#### 4.4 Arte

Desde muito cedo, na concepção de *Psiquê*, elaborei a ideia de querer trabalhar com cores. Acredito que a cor é um elemento imprescindível no cinema, já que esse auxilia na construção da narrativa, como também na percepção dos elementos pelo público. Apesar de serem extremamente subjetivas, elas despertam diferentes reações em cada pessoa, variando de acordo com o estado emocional ou a cultura em que ela está inserida. Não é por acaso que as pessoas têm a tendência de associar as cores a acontecimentos de suas vidas. É comum se ouvir dizer que a vida está “cor-de-rosa”, que deu “branco” ou que alguém “amarelou”.

Assim, quis também influenciar os espectadores utilizando quatro cores principais, o azul, amarelo, vermelho e o roxo. As principais referências quanto a cor em filmes são dos diretores Xavier Dolan em *Amores Imaginários* e Nicolas Winding Refn em *Demônio de Neon*.

Uma das principais características de Dolan em seus filmes é o cuidado estético na utilização das cores. O que me chamou atenção em *Amores Imaginários* foi como o diretor utilizou cores vibrantes para exprimir tanto características como também a evolução dos personagens. A trama é centrada na paixão platônica de Marie e de seu melhor amigo gay, Francis, por Nicolas. Sem qualquer pista da orientação sexual de Nicolas, que ora flerta com a garota, ora com o garoto, uma rivalidade começa a nascer entre os dois amigos. As cores que o diretor, majoritariamente, utilizou, foram azul, amarelo e vermelho durante o filme, além de luzes cromáticas.

**Figura 6 - Paleta de cores Amores Imaginários - Xavier Dolan, 2011**



Fonte: Pinterest

Ao procurar mais a respeito dos significados dessas cores, descobri que de acordo com Bellonni (2012) o azul é calmo e distante. Em um ambiente azul, as pessoas se tornam passivas e introspectivas. É uma cor para pensar, mas não para agir. O azul é a cor quintessencial para a impotência. Assim quis retratar Júlia no começo de sua jornada, uma menina que não sabe muito bem o que deseja, mas quer uma mudança. Porém, passiva, não sabe o que fazer e como agir, até que sua amiga lhe oferece uma ajuda.

O amarelo, por sua vez, é uma cor visualmente agressiva. Ela dá a primeira pista ou aviso de perigo, logo, na consciência, essa cor funciona como uma advertência. Porém, uma característica peculiar do amarelo é sua representação para obsessão. Para a segunda etapa de Júlia, quis mostrar uma pequena

mudança, advertindo que algo está mudando e sua obsessão crescendo, e pra isso usei alguns pontos amarelos.

O vermelho é como a cafeína visual. Ele pode ativar sua libido, ou torná-lo agressivo, ansioso ou compulsivo. Na verdade, o vermelho pode ativar qualquer paixão latente. Dependendo das necessidades da história, o vermelho pode dar poder a algo bom ou mau. A terceira fase de Júlia, ela já se encontra transformada em outra pessoa e a cor expressa sua compulsão por se tornar algo que ela não é, além de representar uma paixão inexistente e o perigo do jogo em que ela entrou.

Ademais, percebi que essas cores são referentes às redes sociais utilizadas pelos jovens atualmente, como *Facebook*, representado pelo azul, o *Snap* representado pelo amarelo, o *Tinder*, representado pelo vermelho.

**Figura 7 - Logomarca das redes sociais**



Fonte: Banco de imagens do Google

Meu principal objetivo nesse projeto seria elaborar um roteiro simples, com poucos personagens e locações, para a realização de uma produção descomplicada. E a UnB e seus corredores foram contemplados para tal execução. Por se tratar de locações externas, não tive que me preocupar muito com a montagem de cenários, então teria que utilizar as cores com os figurinos de acordo com a evolução de Júlia.

As poucas locações externas foram dois quartos e lugares imaginários em que o estúdio da faculdade foi utilizado. Por ter escolhido os lugares por conveniência, poucos objetos dos quartos foram realocados, apenas foram colocados alguns objetos que representasse os personagens como também a cor. Já as cenas do estúdio, utilizei a luz para mostrar as cores com que pretendia me expressar. Nesse momento, utilizei como referência o filme *Demônio de Neon*.

**Figura 8 - Iluminação Demônio de Neon - Winding Refn, 2016**



Fonte: Banco de imagens do Google

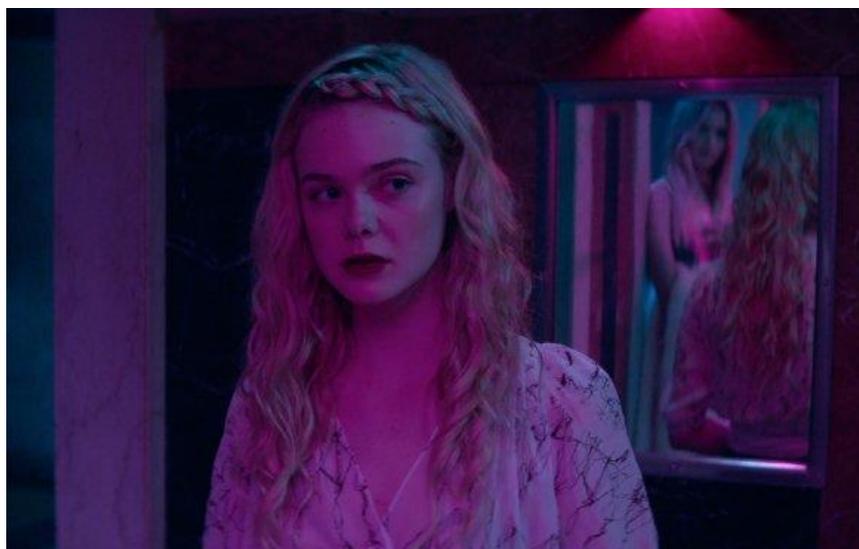
Além das cores azul, amarelo e vermelho, quis usar a luz roxa, que transmite a ideia sensualidade, contos românticos e poesia. A cor, também, mantém um poderoso poder no domínio do não-corporativo, do místico e até mesmo do paranormal, além de ser uma cor referente ao *Instagram*, é uma rede social *online* de compartilhamento de fotos e vídeos entre seus usuários, que permite aplicar filtros digitais e compartilhá-los em uma variedade de serviços de redes sociais, como Facebook. A logo do Instagram contempla todas as cores do curta, além de conter o roxo.

**Figura 9 - Logomarca Instagram**



Fonte: Banco de imagens do Google

**Figura 10- Iluminação Demônio de Neon - Winding Refn, 2016**



Fonte: Banco de imagens do Google

Logo, os figurinos foram bem planejados, tendo a Júlia a utilização das cores, porém em tons pastéis, para representar a sua insignificância diante do todo. Sua amiga Isabela utilizaria as mesmas cores, porém em tonalidades mais fortes, com o intuito de mostrar sua personalidade forte e seu empoderamento. Já para o Vinícius, utilizamos cores mais neutras, por não sabermos exatamente quem ele realmente é ou representa, e sua ex-namorada Marina representaria o estereótipo de blogueiras tanto do *Instagram* como do *Tumblr*.

#### **4.5 Som**

Os objetivos por trás da sonorização passam, normalmente, por criar orientação para as cenas e ajudar/influenciar a interpretação da ação, preferencialmente sem que o espectador repare na forma como estão sendo conduzidos. Numa primeira análise, observando o processo de produção da sonorização de uma obra de ficção, podemos distinguir três elementos do som: os diálogos, os efeitos sonoros e a música.

Ao refletir sobre o som, primeiramente foi pensado no som diegético. De acordo com Barbosa (2000), ele compõe todo o universo sonoro que é perceptível pelos personagens em cena, tais como o som ambiente e o diálogo. Os sons

diegéticos podem decorrer dentro do enquadramento visual da cena ou não (*on screen / off screen*).

Tendo como finalidade a representação do ciberespaço e as redes sociais de uma forma em que não fossem mostradas as telas dos computadores e celulares, o uso dos ruídos, como barulhos do telefone celular, tanto na chegada de mensagem, como vibrações e as teclas sendo acionadas, foi essencial para sua notabilidade. Entretanto, a intenção primordial ao se usar os ruídos, seria causar uma inquietação no espectador, ao ficar em dúvida se o barulho vem dos seus próprios celulares ou do filme.

A proposta gira em torno dos ruídos envoltos ao som ambiente de cada lugar. Porém, nas partes em que a personagem principal está absorta em seus pensamentos, uma trilha sonora será apresentada. O objetivo é de conduzir, emocionalmente, a audiência para um ambiente com muita suavidade e leveza, que é a imaginação da personagem.

Porém, tanto a primeira cena como na última, o objetivo muda, manifestando um ambiente peculiar e enigmático. Na primeira, porque estamos conhecendo a personagem e, na segunda, por não saber se, no decorrer do curta, saberemos quem é a personagem e seu desfecho.

#### **4.6 Edição e Montagem**

A montagem cinematográfica não pode ser vista somente como um procedimento técnico em que planos são combinados com o único objetivo de traduzir o que está no roteiro ou no pensamento do diretor. Segundo Mourão: “A montagem é essencial no processo de realização de um filme (ou de uma obra audiovisual) uma vez que é o momento em que se organizam os materiais e se define a estrutura da narrativa.” (MOURÃO, 2006, p. 229). Ela é vista como um momento de criação ela se impõe e passa a ter um papel central e significativo.

Ao elaborar um roteiro com uma estrutura narrativa linear, naturalista, recorri a uma montagem de estrutura transparente, verossímil, onde o espectador se reconhece. E onde a continuidade, as relações lógicas e as relações de fantasia adquirem uma importância significativa.

Inicialmente, foi pensado em uma montagem com planos longos, no que se refere à realidade da personagem, principalmente quando os personagens

interagem apenas com os celulares. Entretanto, para que o curta não se tornasse fatigante, haveria uma quebra com as cenas do imaginário, com o ritmo mais rápido, adquirindo ao curta dinamismo.

Logo, a partir da montagem, pretende-se apresentar a identidade estética, que apesar de serem dispares nos dois momentos em que do curta, dialogando entre o real e o imaginário, forme uma unidade em que o público alvo se sinta representado.

## 5 MEMORIAL DE FILMAGEM

### 5.1 Roteiro e Pré-produção

Comecei a escrever o roteiro *Psiquê* tardiamente. Durante toda minha passagem na disciplina de pré-projeto, insisti em uma ideia de roteiro que não se desenvolvia. Foi no final da disciplina que decidi resgatar o roteiro que tinha feito na matéria de Oficina de Argumento e Roteiro.

Após minha primeira releitura, percebi o quanto minha visão tinha mudado em apenas dois semestres. Porém, a base do roteiro continuava com um conteúdo atual e que poderia ser utilizada em um roteiro mais simples. Contudo, falhei ao escrever a primeira versão do novo *Psiquê*, porém levei em consideração todas as dicas que tanto amigos quanto professores me deram para melhorá-lo.

Tive pouco tempo para reajustar o roteiro como queria. Em detrimento das ocupações da Universidade e alguns assuntos pessoais, tive menos de um mês para dispor do roteiro final e começar a pré-produção do projeto. Com isso, atrasei para chamar a equipe, pois não achava justo convidá-los para participar de um projeto no escuro.

A equipe do *Psiquê* foi composta principalmente por estudantes da Faculdade de Comunicação da UnB, não só pela facilidade proporcionada pela proximidade, mas também pelo trabalho voluntário. Contudo, já havia trabalhado com a maioria das pessoas e as escolhi não só pela afinidade, mas por saber que seriam confiáveis, eficientes, criativos e que me auxiliariam, plenamente, para a concepção do projeto. Uma característica interessante dessa equipe é o fato de ela ter sido formada em sua grande maioria por mulheres.

A despeito de todas as mudanças culturais e de valores que aconteceram nas últimas décadas na sociedade, alguns desafios das mulheres para alcançar a igualdade de condições com os homens no mercado de trabalho permanecem, principalmente em relação à hierarquia dos cargos de comando e tomada de decisões – pois as mulheres ainda apresentam baixa representação nos cargos de maior prestígio. Mesmo nas áreas de maior ocupação feminina, os cargos de comando ainda são expressivamente ocupados por homens. (ALVES; ALVES; DO NASCIMENTO SILVA, 2011, p. 390)

Apesar de não ter sido algo planejado, fico feliz em ter contribuído de uma forma micro na equidade de gênero e, de certa forma, na valorização do trabalho feminino.

Logo, os membros da equipe são:

**Roteiro e Direção:** *Caroline Morais. Assistência de Direção:* *Sophia Todd e Rafael Beppu. Produção Executiva:* *Ana Paula Fonseca. Fotografia:* *Elisa Sousa e Pedro Buson. Assistência de fotografia:* *Ana Luiza Menezes e Raíssa Amaro. Produção:* *Carolina Igreja. Assistência de produção:* *Amanda Alves. Direção de arte:* *Nathalia Bertolo e Maria Izabel Paganini. Assistência de arte:* *Ayana Saito, Iara Santos, Rafaela Schimitt. Som direto:* *Ana Carolina Nicolau e Gustavo Menezes. Continuidade:* *Flora Gondim, Rafael Milhomens. Elenco:* *Ana Oli, Hyandra Ello, Simone Maria e Tauã Franco. Preparadora de elenco:* *Juliana Tavares. Edição:* *Helena Sarmento. Edição de Som:* *André Ribeiro. Arte Gráfica:* *Arthur Crimson. Fotografia Still:* *Thiago Campelo.*

Ao convidar alunos que ainda estão na faculdade, tive a dificuldade de conciliar os horários de cada um em virtude das aulas, estágios e projetos paralelos. A solução que encontrei para esse obstáculo foi convidar dois diretores para cada área, porém, esse foi meu primeiro erro.

Minha intenção era tornar o projeto eficaz e eficiente. Caso algum diretor estivesse sobrecarregado, sanaria minhas questões e demandas com o outro diretor e esse repassaria as informações. Essa mesma lógica foi pensada para as filmagens, caso um diretor não pudesse comparecer algum dia, o outro daria o suporte para que não houvesse atrasos no cronograma. Contudo, percebi insegurança nos diretores na tomada de decisão quando os abordava individualmente e também na execução de tarefas referentes a pré-produção.

Com a equipe formada, determinamos as primeiras datas para o *casting*. Ficamos na dúvida se o faríamos antes ou depois do carnaval, em detrimento das viagens realizadas nessa época, que causa um esvaziamento da cidade. Decidiu-se por realizá-lo no começo de março, até porque se pensou, estrategicamente, em utilizar as salas da UnB para receber os atores.

A maior dificuldade no *casting* foi à escolha das atrizes para a personagem principal e sua amiga Isabela. Recebemos muitas atrizes, porém a maioria muito

nova para a idade idealizada no curta. Felizmente, as atrizes Simone Mariano e Hyandra Ello aparecerem e demonstraram uma interpretação sublime para as duas personagens, além de transparecer a idade desejada. Infelizmente, tivemos poucos candidatos para o papel masculino, porém não acredito que uma pessoa melhor pudesse aparecer para o papel do que o ator Tauã Franco.

Escolhido os atores, fizemos uma primeira leitura do roteiro, para passar minha visão da história e para eles compreenderem o que estava escrito nas entrelinhas. O bom desse primeiro encontro é a possibilidade de tirar dúvidas, além de perceber certos buracos que podem existir no roteiro, que um olhar mais analítico, vindo dos atores, pode perceber.

Tivemos poucos ensaios em detrimento dos horários dos atores e da preparadora de elenco. Chamei a Juliana Tavares para me ajudar nesse quesito, por ter pouca experiência em direção de atores. Acredito que uma falha do currículo de audiovisual é não termos muito contato com algumas disciplinas de cênicas, que talvez suprisse essa carência. Porém, ao observá-la trabalhando, fazendo pequenos exercícios ou chamando atenção aos pequenos detalhes de certas ações, pude perceber como a construção de um personagem e suas ações podem ser vastas, e como é importante para o ator um direcionamento preciso, e não explicar apenas intenção da cena, como eu acreditava ser satisfatório.

Tivemos um pouco mais de um mês para a pré-produção. Como as locações se resumiam em praticamente lugares da UnB e não tivemos que montar muitos cenários, apenas o quarto do personagem masculino e a representação efetiva do “Tinder”, a produção foi bem tranquila. Os únicos problemas foram em detrimento as datas, por termos escolhidos um mês com muitos feriados, adiou duas vezes o cronograma de filmagem, passando para o final de abril.

## **5.2 Produção**

Tivemos seis dias para filmar *Psiquê*, com um intervalo de cinco dias na metade desse tempo. A equipe já estava bem integrada desde o começo e o desempenho de todos foi melhorando ao longo do tempo.

No primeiro dia de set filmamos no estúdio da UnB. Ingenuamente, acreditei que filmar no estúdio seria uma “sacada de mestre”, pela facilidade de não ter que

procurar locações e por ter mais recursos para manipular a luz. Porém, no momento que fomos filmar, percebemos que o estúdio havia se tornado em uma espécie de depósito com diversos materiais da Faculdade de Comunicação, e para nossa infelicidade, metade do estúdio estava tomada por materiais de obras da instalação de ar condicionados, além de mesas e cadeiras. Outro problema foi referente à captação de som. Por ser um estúdio sem isolamento de som, um zumbido que não sabíamos de onde vinha, atrapalhou a gravação inteira, me levando a cortar todo diálogo da cena na edição. Por ironia do destino, o zumbido acabou no exato momento em que falei “corta”, no último plano programado para o dia.

A manhã do segundo dia foi complicada. Estava programado gravar uma externa no Parque da Cidade. Entretanto, estávamos em déficit com uma das diretoras de arte. Por termos planejado gravar essa externa de manhã e a interna dos quartos à tarde, uma das diretoras de arte ficou no apartamento com algumas assistentes arrumando o quarto pela manhã, enquanto uma assistente ficou conosco no parque para fazer a maquiagem da personagem e levar alguns objetos a serem usados na cena. Porém, por um descuido, todos os objetos que seriam usados foram deixados em uma bolsa e esquecido em um carro que não poderia voltar à locação. Com isso, tivemos que atrasar as gravações para conseguir emprestados os objetos. Com tudo pronto, começamos as gravações, porém nos últimos planos começou a chover. Em baixo de cinco sobrinhas, conseguimos juntar cinco planos em um plano longo, e seguimos para o apartamento. Lá, tudo estava maravilhosamente montado, e as gravações seguiram tranquilas.

Os três dias seguintes foram planejadas para filmar as externas nos corredores da UnB. Por termos escolhidos um sábado e dois domingos, as filmagens foram bem tranquilas, apesar de alguns atrasos.

O dia mais difícil de todos foi, sem sombra de dúvida, o quinto, em que fizemos a cena da festa e do banheiro com o casal se beijando. Em relação a festa, a dificuldade foi ter que dirigir 12 pessoas, além dos atores. Apesar de ter um segundo assistente de direção para me ajudar com essa tarefa, a falta de experiência fez com que eu tivesse que cuidar dessa parte. Outro problema foi que só conseguimos figurantes homens. Mas por ter uma equipe majoritariamente feminina, essas me ajudaram e fizeram uma ponta nas gravações.

Com o banheiro, o problema foi com a execução. Os planos que tínhamos em mente, por utilizar espelhos e movimentos, se tornaram difíceis e gastamos muito

tempo pensando em alternativas. Por se tratar de uma diária noturna, as pessoas ficam cansadas, rapidamente, estando ou não em cena. Logo, os últimos planos foram sofridos e corridos para se realizar.

Ao final das filmagens pudemos perceber que tínhamos um bom resultado. A equipe foi muito competente e profissional, sabendo superar as intempéries que todo set de filmagem oferece. Todos nós aprendemos muito com esse filme e crescemos enquanto profissionais.

### 5.3 Pós-produção

A edição e montagem ficaram a cargo da Helena Sarmiento, que desde início das filmagens, também fazia a função de *logger*<sup>10</sup>. Combinamos que ela teria um mês e meio para fazer a montagem e a edição de cor e som. Porém, faltando apenas três semanas para a entrega da versão final do trabalho para a banca examinadora, ela desiste de fazer a edição, passando o trabalho para um colega, que por estar no final do semestre, não poderia pegar tamanha responsabilidade. Assim, não encontrando ninguém, por causa do prazo super apertado, fiquei responsável por fazer, também, a edição.

O meu processo de montagem foi bastante difícil. Depois que assisti todo o material, fazendo pequenas marcações e anotações daquilo que me agradava e desagradava, fiz minha primeira tentativa de junção dos planos. Cheguei ao primeiro corte depois de dois dias. Enquanto filme, era um verdadeiro desastre, mas enquanto primeiro corte, cumpria perfeitamente o seu papel: já era possível observar pontos fortes e fracos de cada cena; e todos os erros cometidos nas filmagens.

Após cada corte pronto, sempre enviava uma versão para a minha orientadora e, também, para alguns amigos e aguardava suas respostas. Esse processo foi muito bom para mim, pois eles enxergaram problemas que eu, inicialmente, não via. Porém, é complicado enviar para as pessoas um material que você apostou tanto com uma qualidade de montagem tão baixa.

No entanto, acredito que cresci mais como diretora fazendo a montagem do meu produto, do que nas etapas de pré-produção e produção. Aqui pude ver

---

<sup>10</sup> Função que se baseia na aquisição de imagens que são transcritas em dados, sendo o encarregado pelo conteúdo armazenado (os arquivos, “clips” e pastas) e também pelas mídias, como suporte físico (cartões, hard disks, memórias de estado sólido etc.).

possíveis erros cometidos, desde a elaboração da estética, como os da decupagem. Além de ter percebido como diferentes tomadas de decisão teriam feito diferença para um melhor material gravado.

Por não ter experiência em edições e contar com um tempo muito apertado, para executar o memorial, que já estava com o cronograma pré-definido, tive que mudar para dividir meu tempo, também, com a edição. Talvez, por isso, não acredito que o produto final sairá como, inicialmente, planejado. Porém, sei que fiz o meu melhor e espero poder trabalhar mais nesse curta, posteriormente, para que se torne o projeto que idealizei.

## 6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

É impossível expressar, em uma memória, todos os acontecimentos e sentimentos ao produzir um curta-metragem. Porém, a experiência como um todo, para mim, foi um pouco traumática, apesar de não menos estimulante. Eu não estava, totalmente, preparada para assumir um cargo de direção em um projeto que considerava simples, mas que descobri, aos poucos, que suas peculiaridades o fizeram se tornar tão complexo, e inimaginável, para a pouca experiência que tenho.

Apreendi, também, o que sempre me disseram de maneira amistosa: existem três filmes, o escrito, o filmado e o montado. De fato, no final ficou tudo bem diferente do que, de fato, eu esperava. Claro que houve várias falhas que contribuíram pra isso. Mas, sendo minha primeira experiência em direção, não teria como não ter erros e inconvenientes.

Contudo, pude concluir desta experiência que o principal para que um projeto seja bem sucedido é a coragem e a equipe que está envolvida nele. Não me refiro a uma equipe experiente, mas uma equipe interessada, dedicada e em uma pretensa harmonia. Acredito que tive uma equipe maravilhosa, apesar dos infortúnios no final. Nenhuma briga ou desentendimentos ocorreram durante os sets, muito pelo contrário, e acredito que isso foi essencial para o sucesso das filmagens e o encantamento que tínhamos em relação a cada plano.

Ainda não acredito que essa tenha sido a experiência de direção definitiva da minha vida, mas foi um grande aprendizado pessoal e profissional que me sensibilizou e, ao mesmo tempo, me fez querer buscar por mais.

## 7 REFERÊNCIAS

### 7.1 Bibliografia

ALVES, Paula; ALVES, José Eustáquio Diniz; DO NASCIMENTO SILVA, Denise Britz. **Mulheres no Cinema Brasileiro**. Caderno Espaço Feminino, v. 24, n. 2, 2011.

AMARAL, Bruno. **Brasileiro usa celular por mais de três horas por dia**. Reportagem disponível em: <<http://exame.abril.com.br/tecnologia/brasileiro-usa-celular-por-mais-de-tres-horas-por-dia/>>. Acesso em: Junho de 2017

BARBOSA, Álvaro. **O som em ficção cinematográfica**. Escola das Artes–Som e Imagem, v. 1, 2000.

BAUMAN, Zygmunt. **Amor Líquido**: sobre a fragilidade dos laços humanos. Zahar, Brasil, 2009

BELLANTONI, Patti. **If it's purple, someone's gonna die**: the power of color in visual storytelling. CRC Press, 2012.

BUENO, Bianca. **Persona: Bergman, Jung e Kierkegaard**. Disponível em: <<http://www.cinematografo.com.br/trabalhos/Persona.pdf>>. Acesso em: Maio de 2017

CHAVES, Gláucia; FERREIRA, Amanda. **Como a internet e as redes sociais afetam os namoros e relacionamentos**. Reportagem disponível em: <[http://www.correiobraziliense.com.br/app/noticia/revista/2017/06/04/interna\\_revista\\_correio,599953/como-as-redes-sociais-interferem-nos-relacionamentos-modernos.shtml](http://www.correiobraziliense.com.br/app/noticia/revista/2017/06/04/interna_revista_correio,599953/como-as-redes-sociais-interferem-nos-relacionamentos-modernos.shtml)> Acesso: Junho de 2017

DEL PICCHIA, P. **Entre o On e o Off–Personalidades que se criam, a interação entre pessoas nas redes sociais**. 2013. Tese de Doutorado. Dissertação. PEPG Comunicação e Semiótica, PUCSP.

FARIAS, L.; MONTEIRO, T. **A identidade adquirida nas redes sociais através do conceito de persona**. Disponível em:

<<http://www.intercom.org.br/papers/regionais/nordeste2012/resumos/R32-1497-1.pdf>>. Acesso em: Março de 2017.

GUBERNIKOFF, Giselle. **A imagem**: representação da mulher no cinema. Conexão-Comunicação e Cultura, v. 8, n. 15, 2009.

FIELD, Syd. **Manual do Roteiro**: os fundamentos do texto cinematográfico. Objetiva, Rio de Janeiro, 1994

MCKEE, Robert. **Story**: substance, structure, style, and the principles of screen writing. New York: HarperCollins, 1997.

MOURÃO, M. D. G. "**A montagem cinematográfica como ato criativo**". In: Significação – Revista de Cultura Audiovisual. São Paulo, v. 33, n. 25, p. 229-250, jun. 2006

PENAFRIA, Manuela. **Análise de Filmes-conceitos e metodologia** (s). In: VI Congresso SOPCOM. 2009. p. 6-7.

RECUERO, Raquel. **As Redes Sociais na Internet**. Porto Alegre: Sulina, 2011

SARMENTO, André; ECKERT, C. **Desvendando múltiplas máscaras do jogo social no mundo virtual**: estudo antropológico sobre o fenômeno do Orkut. Revista Iluminuras, v. 7, n. 16, 2006.

TOMAZ, Renata. "**A geração dos Millennials e as novas possibilidades de subjetivação**." Disponível em: <[http://www.academia.edu/download/37591280/Communicare\\_geracao\\_millennials.pdf](http://www.academia.edu/download/37591280/Communicare_geracao_millennials.pdf)>. Acesso: Março de 2017

TRUBY, John. **The Anatomy of Story**: 22 Steps to Becoming a Master Storyteller. Farrar, Straus and Giroux, New York, 2011

## 7.2 Filmografia

**AMORES** imaginários. Direção: Xavier Dolan, Canadá, Imovision, 2010. 1 DVD (95 min). Título original: Les Amours Imaginaires

**DEMONIO** de neon. Direção: Nicolas Winding Refn, Estados Unidos, California Filmes, 2016. 1 DVD (117min). Título Original: The Neon Demon

**EU** matei minha mãe. Direção: Xavier Dolan, Canadá, Imovision, 2009. 1 DVD (96min). Titulo Original: J'ai Tué Ma Mère.

**APÊNDICE**

**ROTEIRO**

Psichê

Por

Caroline Morais

caroline.nmorais@gmail.com

+55 61 84032925

## 1 EXT. CORREDOR FACULDADE - DIA

JÚLIA (20), morena, de cabelos longos e cacheados, caminha pelo corredor de sua universidade. Vemos as costas de Júlia andando calmamente, enrolando uma mecha de seu cabelo entre os dedos da mão esquerda. O lugar tem um aspecto vazio, porém as poucas pessoas que caminham pelos corredores e passam por Júlia, estão entretidos com seus CELULARES em mãos e nem a repara.

Júlia vira em direção a uma entrada que a leva a uma porta. Sua mão para ao segurar a maçaneta, sem gira-la. Podemos ver que ela segura um CELULAR na mão direita. Ela olha fixamente para a tela do celular com uma feição de decepção. Ela olha pelo caminho que ela tinha andado, e ao fundo podemos visualizar um casal conversando bem próximos.

Colocando o celular no bolso de trás da calça, Júlia volta alguns passos e fica semiescondida em uma parede que divide a entrada do espaço para o corredor. Como se estivesse vigiando escondido o casal, ela os observa fixamente. Seus olhos estão compenetrados e seus lábios entre abertos pela respiração.

A menina, do casal, começa a puxar a blusa do menino para que este se aproxime mais, e eles começam a falar bem próximos, com os lábios quase se tocando. O menino começa a cariciar a menina, e Júlia, observando a cena começa a passar a mão no seu corpo nos exatos lugares em que o menino toca a menina. No braço, caindo na cintura, pra depois o casal se beijar. A respiração de Júlia fica mais pesada, fazendo a umedecer os lábios e os mordendo.

ISABELA (20) aparece sobre seus ombros. Ela permanece silenciosamente nas suas costas, por um breve momento, olhando em direção ao que Júlia observa, com uma feição neutra.

ISABELA

Você parece uma doida desse  
jeito.

Júlia leva um susto, levando a mão ao peito, enquanto Isabela ri.

JÚLIA

Vei, não se faz isso.

(CONTINUED)

CONTINUED:

ISABELA

Não vai pra aula?

JÚLIA

O bom de chegar atrasada é  
que você pode chegar a  
qualquer momento, tipo nos  
15 minutos finais da aula.

As duas sentam no banco e Isabela acende um cigarro. Júlia pega seu celular do bolso e começa a mexer nele. Isabela, depois de soprar uma fumaça fazendo Júlia tossir, senta um pouco mais afastada de Júlia, espalhando a fumaça com as mãos. Ela pega seu celular e começa a mexer nele. O silêncio e a cena das duas inertes mexendo no celular se misturam com risos de pessoas e fotos de pessoas das redes sociais, como Instagram e Facebook.

Júlia deixa o celular cair entre as pernas, olha pra Isabela e deita no colo dela.

JÚLIA

Olha pra cá!

Júlia levanta o celular pra tirar uma selfie. Júlia sorri, Isabela faz uma careta. Júlia escreve no seu celular e Isabela dá uma espiada, rindo. Logo depois Júlia olha pra frente com um semblante triste.

ISABELA

Qual o problema?

JÚLIA

Já sentiu como se você  
vivesse uma repetição  
infinita de dias.

ISABELA

Eu tenho uma solução pra  
você.

Isabela abre o "Tinder" no celular e mostra para Júlia.

ISABELA

Tcharam!

(CONTINUED)

CONTINUED:

JÚLIA  
Que solução fantástica!

ISABELA  
Ué, por que não?

JÚLIA  
Essas pessoas só querem  
transar.

ISABELA  
Dá só uma olhada nos  
perfis. É ótimo pra quando  
não se tem nada pra fazer.  
E pra rir também.

JÚLIA  
Ok, vou pensar no seu caso.

ISABELA  
Relaxa, todo mundo usa.

As duas olham para direções distintas, abrindo um silêncio, fazendo as duas olharem novamente pro celulares. Isabela acaba o cigarro e o joga fora.

ISABELA (CONT'D)  
Vou pra aula.

Júlia vê Isabela indo embora e volta a olhar para o celular. Ela deita novamente no banco e um sinal de que o Tinder foi instalado aparece na tela.

JÚLIA  
Pedro...

2 INT. SALA ESCURA

Em uma sala escura, vemos vários manequins vestidos de meninos. Pedro aparece com o ascender de um holofote assim que Júlia chega perto. Ela o analisa passando ao seu redor.

PEDRO (V.O)  
Me conquistaste, gata. Mostre  
que você me merece.

(CONTINUED)

CONTINUED:

Júlia faz cara de nojo e recusa Pedro, movendo a mão (movimento que ilustra a recusa de perfis tradicional do aplicativo), apagando a luz que iluminava Pedro, e ascendendo uma nova luz para o próximo candidato.

JOÃO (V.O)

Procurando companhia para  
sair e tomar um suco de  
uva.

Júlia ri e dá um pequeno beijo em João, passando para o próximo candidato já o beijando.

SAULO (V.O)

Sou carinhoso, romântico,  
alegre e simpático, a  
procura de alguém que me  
complete.

Júlia, sendo beijada pelos dois homens, vira seu rosto para olhar pra frente. Uma luz se ascende mostrando VINÍCIUS (20) de cabeça baixa, a levantando devagar. Seus olhos se cruzam.

VINÍCIUS

Oi.

Júlia se desvencilha dos dois homens e caminha direção de Vinícius. As luzes do lugar se apagam, restando apenas um feixe iluminando apenas Júlia e Vinícius.

JÚLIA

Oi...

VINÍCIUS

Então Júlia, 20 anos,  
estudante... quem é você?

Fotos da Júlia do aplicativo aparecem rapidamente na tela, como também o que ela escreveu sobre ela no aplicativo:  
"Apenas quero aliviar o tédio"

Volta-se para Júlia, agora já posicionada do lado de Vinícius. Júlia abaixa a cabeça pra pensar e olha novamente pra Vinícius.

JÚLIA

Eu não sei.

(CONTINUED)

CONTINUED:

VINÍCIUS

Você não sabe quem é? Fica difícil se envolver com alguém assim.

JÚLIA

Envolver?

VINÍCIUS

Me passa seu número, quem sabe a gente não marca algo pra descobrir quem você é?

Júlia ri com um olhar sonhador.

3 EXT. CORREDOR FACULDADE - DIA

Júlia, deitada no banco, senta entusiasmada e escreve no celular.

4 INT. QUARTO DE VINÍCIUS - DIA

Vinicius deitado na sua cama ainda de pijamas, olha para o celular. Na sua mão esquerda ele brinca com uma GARGANTILHA. Ele olha pra frente, em um MURAL DE FOTOS em cima da sua mesa de estudos, e fica observando algumas FOTOS em que ele está acompanhado de uma garota loira de cabelos curtos e óculos escuros.

Ele levanta indo até o mural. Ele pega uma foto e a contempla, passando um dedo com carinho na imagem de Marina. Ele joga a foto em uma MESA por perto, volta pro celular desinstalando o aplicativo e sai do quarto.

5 INT. QUARTO DE JÚLIA - NOITE

Entramos no quarto de Júlia. As luzes estão apagadas, há apenas a luz da tela do COMPUTADOR em que ela está utilizando iluminando seu rosto. Vemos na tela seu perfil no Facebook. Fotos de pessoas felizes e acompanhadas com seus respectivos namorados (as) aparecem, com o som de risos ao fundo. Ela olha pra tela do seu celular e constata que não tem nenhuma mensagem. Ela coloca o nome de Vinicius no Facebook e acha seu perfil.

Rosto de Júlia, atrás da tela do computador, aparece do meio do nariz para cima. Uma luz começa a se intensificar no rosto de Júlia, ela não pisca.

(CONTINUED)

CONTINUED:

Flashes de fotos de Vinícius começam a aparecer (referência, Corra Lola, Corra - Tom Tikwer).

A luz atinge seu grau máximo.

BLACK SCREEN

6 EXT. FACULDADE - DIA

Júlia está sentada e encostada na parede ao lado da porta da sala de aula. Com FONES DE OUVIDO e olhos fechados ela parece estar no seu próprio mundo. Seu cabelo está liso e caindo em seu ombro.

7 INT. SALA ESCURA

Júlia e Vinícius estão em uma sala iluminados por uma luz roxa. Vinícius beija Júlia, indo para seu pescoço, dando pequenos beijos. Júlia sorri.

JÚLIA

Eu te amo...

Vinícius lambe o pescoço de Júlia, chegando na sua orelha e sussurra algo que não conseguimos ouvir, mas que pode ser entendido pela leitura labial. Júlia retribui o beijando. Vemos as mãos dos dois deslizando sobre os braços um do outro fazendo carinho.

ISABELA (V.O)

Prefiro seu cabelo  
cacheado.

8 EXT. FACULDADE - DIA

Isabela aparece sentada na parede ao lado em que Júlia está. Júlia abre um sorriso e tira os fones de ouvido.

JÚLIA

Tenho novidades!

Isabela senta ao lado de Júlia.

(CONTINUED)

CONTINUED:

JÚLIA

Então conheci um menino no  
Tinder. Ele parece ser  
bacana, estuda arquitetura  
aqui.

ISABELA

Vocês já marcaram alguma  
coisa?

JÚLIA

É...mais ou menos. Ele  
pegou meu número, mas até  
agora nada. Você acha que  
eu deveria adicionar ele no  
Facebook

ISABELA

Não, calma, deixa rolar.

JÚLIA

Ok...

Isabela pega o celular, deixando Júlia com um olhar distante,  
batendo as mãos nas pernas.

JÚLIA

Tô pensando em passar na  
frente da faculdade dele,  
pra ver se eu vejo ele.

ISABELA

Não, pra que você vai ficar  
correndo atrás de alguém  
que você nem conhece,  
principalmente de  
homem...do tinder.

Júlia leva a mão na barriga.

JÚLIA

Nossa, tô enjoada.

ISABELA

Vamo pra aula, você vai  
ficar bem.

(CONTINUED)

CONTINUED:

Júlia acena e as duas se levantam pra entrar na sala.

Isabela entra na sala, mas Júlia fica parada olhando pro chão. Ela olha para o lado, e sai pelo corredor.

Júlia vai em direção a FAU empolgada, com um grande sorriso no rosto.

Chegando na porta da faculdade, ela procura por Vinícius, porém não o acha. Ela encontra um banco atrás dela, e senta sorrindo empolgada, olhando para os lados. Com uma cara de frustrada ela olha pra trás. Sua perna direita treme e fica assim por um tempo, enquanto o som do "tique taque" do relógio fica soando a cada movimento pra cima e pra baixo que sua perna faz. O movimento vai ficando em câmera lenta e o som mais pesado, até que ela para.

Na sua frente, Vinícius sai da entrada da faculdade indo em direção ao corredor. Vinícius olha pra Júlia. Ela levanta a mão e abre a boca pra dizer algo, porém ele a ignora e segue seu caminho.

Júlia fica séria, sem entender o que aconteceu, olhando para os lados. Ela franze o cenho, levanta e começa a seguir Vinícius, encarando suas costas.

No extremo oposto MARINA (20) aparece andando na direção oposta. Ela olha pra Vinícius e segue seu caminho. Vinícius segura seu braço e tenta falar com ela, porém ela se desvencilha e segue seu rumo. Vinícius fica parado olhando Marina, e Júlia a observa vindo em sua direção.

Marina a olha de cima a abaixo e solta um sorriso de escárnio. Júlia se olha e tem vontade de chorar.

BLACK SCREEN

9 EXT. PARQUE - DIA

MARINA (V.O)  
É fácil ser a gente...

Marina aparece do lado de suas amigas. Todas se vestem parecidas, com shorts, blusas de banda e tênis All Star. Algumas usam óculos escuros outras não. (HIPSTER)

(CONTINUED)

CONTINUED:

MARINA (V.O)  
A gente está sempre feliz,  
se divertindo...

Elas aparecem deitadas na grama rindo uma da outra.

MARINA (V.O)  
Não tem como nada dar  
errado...

Marina aparece fumando usando um batom  
vermelho.

MARINA (V.O)  
E se der, a gente tem  
consegue achar mil pessoas  
que fazem o que fazemos e  
sentem como a gente, e de  
repente você é igual a  
todos...

Marina solta uma fumaça diretamente para a câmera, deixando  
a tela toda em branco pela fumaça.

MARINA (V.O)  
No pior das hipóteses, é  
porque sou de áries...

A fumaça se dissolve e Júlia aparece fumando e usando o mesmo  
batom de Marina.

10 EXT. CORREDOR FACULDADE - DIA

Vinicius está andando pelo corredor da universidade  
calmamente. Uma menina loira começa a segui-lo, porém só  
conseguimos vê-la de costas. Ela pega uma mecha de seu cabelo  
e enrola entre os dedos. Seus passos ficam cada vez mais  
próximos um do outro, até que a menina loira vira para uma  
passagem no corredor, entra no banheiro.

11 INT. BANHEIRO DA FACULDADE - DIA

Júlia se olha no espelho. Vemos que a menina loira é  
Júlia amarrando seu cabelo em um coque em cima da cabeça.  
Isabela sai de um dos boxes.

(CONTINUED)

CONTINUED:

ISABELA

Porque você tá fazendo  
isso?

JÚLIA

Isso o que?

ISABELA

Você sabe.

JÚLIA

Eu não sei, só queria que  
as coisas fossem  
diferentes.

ISABELA

Não é assim que as coisas  
se tornam mais fáceis.

JÚLIA

Não é facilidade, é  
felicidade!

ISABELA

Falou a menina que sempre  
teve tudo na vida. Espero  
que você consiga crescer e  
ver um mundo fora da sua  
bolha.

Júlia molha o rosto. Enquanto ela esfrega as mãos no rosto ela  
continua a falar com Isabela.

Júlia pega um BATOM VERMELHO na BOLSA e começa a passar.

JÚLIA (CONT'D)

Você vai na festa amanhã?.

Júlia olha para trás, porém Isabela não se encontra mais lá.  
Ela olha no espelho com penetrada.

JÚLIA (CONT'D)

Vai dar tudo certo.

(CONTINUED)

CONTINUED:

12 INT. FESTA - NOITE

Vinícius está encostando em uma parede no meio de dois casais que se beijam fortemente. A sua frente, uma festa acontece. (referência eu matei minha mãe - Xavier Dolan)

Júlia, loira, vestida de shorts curtos, camisa preta, All Star branco e batom vermelho, dança meio das pessoas encontrando o olhar de Vinícius.

Vinícius olha admirado para Júlia. Lâmpadas estroboscópicas começam a funcionar. Entre os flashes dessa luz, Marina se mistura com Júlia. Vinícius vai chegando mais perto Júlia. Os dois começam a dançar (referência amores imaginários - Xavier Dolan)

13 INT. BANHEIRO DA FESTA - NOITE

Vinícius a leva para o banheiro e os dois começam a se beijar em um grande desespero.

JÚLIA

Quem sou eu?

VINÍCIUS

Marina...

JÚLIA

Não! Quem sou eu?

Vinícius não responde e continua a beijar Júlia, porém ela já não está mais entusiasmada como antes.

JÚLIA

Quem sou eu?

JÚLIA

QUEM SOU EU?!

VINÍCIUS

Você não é ela...

Vinícius sai do banheiro e Júlia senta no chão com as mãos abraçando suas pernas. O som da música vai ficando mais alta. Dá-se um close no rosto de Júlia quase chorando.

(CONTINUED)

CONTINUED:

GAROTA (OFF)  
Ou, tá tudo bem, quer que  
eu segure seu cabelo?

Ela esconde seu rosto.

14 INT. QUARTO DE JÚLIA - NOITE

No mesmo enquadramento anterior, Júlia levanta seu rosto. A câmera se afasta e entramos no quarto de Júlia, com ela sentada no centro da sua cama.

Júlia se olha no ESPELHO em frente a sua cama. Vinícius aparece e senta atrás dela. Ele junta todo o cabelo de Júlia em uma mexa e a cheira.

JÚLIA  
Eu achava que você sabia  
quem eu era.

Vinícius pega uma TESOURA atrás dele e remete cortar o cabelo dela. Ouve-se o som da tesoura cortando.

15 BLACK SCREEN

VINÍCIUS (V.O)  
Quem você é agora?

## CRONOGRAMA DA PRÉ-PRODUÇÃO

<b>Psiquê</b>	01/03 a 07/03	08/03 a 15/03	16/03 a 23/03	24/03 a 31/03	01/04 a 07/04	08/04 a 16/04
<b>Direção</b>	Casting e análise técnica	Escolha do elenco, leitura com atores, decupagem e visita a locações	Cronograma de filmagem e pré-light	Ensaio	Últimos ensaios	FILMAGEM
<b>Arte</b>	Escolha da equipe	Análise técnica, definir os objetos e figurinos e visita a locações	Primeiro teste de figurino e maquiagem	Organizar figurino e objetos de acordo com o cronograma de filmagens	Organizar figurino e objetos de acordo com o cronograma de filmagens	FILMAGEM
<b>Fotografia</b>	Escolha da equipe	Decupagem e visita a locações	Decupagem	Passar lista de materiais a serem comprados para a Produção e Pré-Light	Checar todos os equipamentos e se a lista de materiais foi comprada	FILMAGEM
<b>Som</b>	Escolha da equipe	Decupagem de áudio e visita a locações		Passar lista de materiais a serem comprados para a Produção	Checar todos os equipamentos e se a lista de materiais foi comprada	FILMAGEM
<b>Produção</b>	Escolha da equipe, definir locações e fazer reservas	Definir locações e checar a alimentação de cada membro da equipe.	Procurar apoios (comida, água etc.)	Reserva de equipamento	Checar todos os detalhes de produção com a equipe	FILMAGEM

## CRONOGRAMA DE GRAVAÇÃO

DOMINGO	SEGUNDA	TERÇA	QUARTA	QUINTA	SEXTA	SABADO
16	17	18	19	20	21	22
				<b>CENA 02,07</b>  Estúdio FAC  Vinicius e Julia  Total de planos: 17  8h-16h	<b>CENA 09, 04, 05</b>  Parque e Quartos  Marina, Vinicius, Julia  Total de planos: 15  9h-20h	<b>CENA 01, 03</b>  UnB  Julia, Isabella  Total de planos: 22  14h – 17h
23	24	25	26	27	28	29
<b>CENA 06,08</b>  UnB Julia, Isabella, Vinicius  Total de planos: 10  8h -14h						<b>CENA 12, 13</b>  Estúdio FAC  Vinicius, Julia, Marina  Total de planos: 10  14h – 22h
30						
<b>CENA 14, 10, 11</b>  Estúdio FAC  Julia, Vinicius, Isabella  Total de planos: 05  8h – 17						

