



UNIVERSIDADE DE BRASÍLIA

FACULDADE DE COMUNICAÇÃO

PROJETO FINAL EM AUDIOVISUAL

HELOÍSE GONÇALVES CORRÊA

ORIENTADORA: MARIANA SOUTO

MEMÓRIA DE PESQUISA:  
**DIREÇÃO DE ARTE DO CURTA-METRAGEM ADAPTADO “COMPANHEIRO DE  
QUARTO”**

BRASÍLIA

2023

HELOÍSE GONÇALVES CORRÊA

MEMORIAL DE PESQUISA:  
**DIREÇÃO DE ARTE DO CURTA-METRAGEM ADAPTADO “COMPANHEIRO DE  
QUARTO”**

Trabalho de conclusão de curso apresentado ao Departamento de Audiovisual e Publicidade da Universidade de Brasília como requisito parcial para a obtenção do título de Bacharel em Comunicação Social com habilitação em Audiovisual, sob a orientação da professora Mariana Souto.

BRASÍLIA

2023

Heloíse Gonçalves Corrêa

**DIREÇÃO DE ARTE DO CURTA-METRAGEM ADAPTADO “COMPANHEIRO DE QUARTO”**

Projeto final apresentado à banca examinadora da Faculdade de Comunicação, Universidade de Brasília, como requisito parcial para obtenção de grau de Bacharel em Audiovisual

Banca examinadora:

---

Prof<sup>ª</sup>. Dra. Mariana Souto de Melo Silva (orientadora)

---

Prof<sup>ª</sup>. Dra. Denise Moraes Cavalcante

---

Prof<sup>ª</sup>. Ma. Maira Carvalho Ferreira Santos

---

Prof<sup>ª</sup>. Ma. Emília Silveira Silberstein (suplente)

## **AGRADECIMENTOS**

À minha família, por tantos motivos que não cabem aqui;

À UnB, por ter sido meu lar em Brasília;

Aos amigos por me apoiarem e acreditarem em meus projetos, e especialmente ao Mikael, que mais do que isso, divide os projetos comigo;

À equipe do filme, pela boa vontade, confiança e companheirismo;

À Mariana Souto, pela orientação objetiva, disposta e compreensiva.

## RESUMO

O presente trabalho se propõe a apresentar o processo de realização da direção de arte do curta-metragem adaptado “Companheiro de quarto”, passando por todas as etapas de sua elaboração, execução e pós-produção. A história, tanto do conto quanto do filme, traz à tona temas como a solidão nos centros urbanos, a proximidade física concomitante ao distanciamento emocional, as dificuldades no questionamento da própria sexualidade e as possíveis implicações desse tabu no comportamento humano. Visto que a narrativa não entrega grandes acontecimentos, o foco do roteiro está sobretudo em gestos, ações e na subjetividade dos personagens; encontrando na direção de arte uma ferramenta para amplificar, de forma visual, a importância desses eventos mínimos. A partir do uso de recursos da arte como o emprego de determinadas cores, texturas, estilos e, nesse caso, da incorporação de um elemento do universo do maravilhoso — uma planta de origami —, a adaptação ganhou vida.

**Palavras-chave:** direção de arte; roteiro adaptado; real maravilhoso; audiovisual.

## LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - Pintura de Edward Hopper.....	19
Figura 2 - Pintura de Edward Hopper.....	19
Figura 3 - Pintura de Edward Hopper.....	19
Figura 4 - Frame contendo alguns objetos digitais da cenografia.....	22
Figura 5 - Frame contendo objetos comuns no início dos anos 2000.....	23
Figura 6 - Quarto: locação principal antes de intervenções da equipe.....	23
Figura 7 - Banheiro: locação principal antes de intervenções da equipe.....	24
Figura 8 - Vista de dentro do apartamento da Colina.....	25
Figura 9 - A escada da Colina.....	25
Figura 10 - O quarto da locação principal através da porta removida.....	26
Figura 11 - Still de preparação do set.....	28
Figura 12 - Frame comparativo entre os dois lados do quarto.....	28
Figura 13 - Pintura de Anselmo Rodrigues.....	29
Figura 14 - Colagem exemplificando figurinos iniciais de Bento.....	30
Figura 15 - Colagem exemplificando figurinos finais de Bento.....	31
Figura 16 - Colagem com frames da aparição de Gabriel.....	32
Figura 17 - Frame do filme Annette.....	33
Figura 18 - Plantas pequena e média.....	35
Figura 19 - Planta maior.....	35
Figura 20 - Colagem com referências para a planta de origami.....	36
Figura 21 - Esboço da planta de origami.....	37

## SUMÁRIO

<b>1. INTRODUÇÃO.....</b>	<b>8</b>
1.1. Antes de começar.....	8
1.2. Adaptação e direção de arte.....	10
1.3. O conto que originou o curta-metragem.....	14
1.3.1. O autor e o contexto da obra.....	14
1.3.2. Interpretação do conto “O companheiro de quarto”.....	15
<b>2. PREPARAÇÃO E PESQUISA DE REFERÊNCIAS.....</b>	<b>17</b>
2.1. Direcionando a estética do filme.....	17
2.2. Período histórico e perfil socioeconômico dos personagens.....	22
2.3. Locação e cenografia.....	23
2.4. Figurino e caracterização.....	30
2.5. A planta de origami.....	33
2.6. Plano de arte.....	37
<b>3. REALIZAÇÃO.....</b>	<b>39</b>
3.1. Interações entre a equipe de arte.....	39
3.2. A dinâmica nos sets de gravação.....	41
3.3. A experiência de dividir funções.....	42
<b>4. CONSIDERAÇÕES FINAIS.....</b>	<b>44</b>
<b>5. REFERÊNCIAS.....</b>	<b>45</b>
5.1. Bibliografia.....	45
5.2. Filmografia.....	46
5.3. Entrevista.....	46
5.4. Outras fontes de consulta.....	47
<b>6. ANEXOS.....</b>	<b>48</b>
6.1. Plano de arte.....	48
6.2. Tabela de empréstimos.....	83
6.3. Exemplo de ordem do dia.....	86

6.4. Roteiro “Companheiro de Quarto”.....	90
---	----



## 1. INTRODUÇÃO

Este projeto de conclusão de curso é focado em expor o trabalho que realizei na direção de arte do curta-metragem “Companheiro de quarto”, adaptado a partir do conto “O companheiro de quarto” (2004), do autor Paulo Henriques Britto. O roteiro adaptado e a direção do filme foram feitos em conjunto por Mikael Kluge e eu. O projeto de conclusão de curso de Mikael, focado em descrever as etapas de realização, também foi baseado nesse mesmo curta-metragem e o título de seu trabalho é “Companheiro de quarto: produção de uma adaptação filmica”.

### 1.1. Antes de começar

É sabido, como colocou Vera Hamburger, que o trabalho do diretor de arte começa com o roteiro (2014, p. 28). No entanto, com o curta-metragem “Companheiro de quarto” (2023), minha tarefa começou anos antes, mas não como diretora de arte, também não como roteirista ou diretora — papéis que exerci nessa produção. Foi como leitora e estudante, durante o ensino médio, quando tive contato com a obra de Paulo Henriques Britto. De lá até a universidade reli o seu primeiro livro de contos, *Paraísos artificiais*, algumas vezes. Um dos contos contidos no livro é justamente “O companheiro de quarto”, o material original que gerou a adaptação cinematográfica escrita por Mikael Kluge e por mim.

O conto é narrado pelo personagem principal, não nomeado, que relata um recorte do tempo em que dividiu quarto com o personagem secundário, também não nomeado. Ambos não se conheciam até o momento em que começaram a morar juntos, mas continuaram se comportando quase como se não se conhecessem, já que suas interações eram mínimas. O narrador deixa claro a sua antipatia diante da presença do novo colega, e mesmo pedindo parte do aluguel adiantado (pois ele mesmo não tinha como pagá-lo), age como se o quarto ainda fosse só seu, chegando a destratar o colega e até a destruir a planta que o outro leva consigo para sua nova moradia. O narrador, em certo momento, começa a receber visitas da sua ex-namorada, que se encanta pela planta e começa a puxar assunto com o novo morador. Isso é suficiente para que o protagonista desconfie de um envolvimento entre os dois no futuro, quando ela já não frequenta mais sua casa, ao mesmo tempo que o colega muda seus horários e passa a voltar mais tarde do que o horário habitual.

Na mesma época em que conheci e me interessei por esse livro, o mesmo ocorreu com *Dom Casmurro*, de Machado de Assis, e, talvez pela coincidência cronológica, este tem para

mim uma relação indissociável com o conto “O companheiro de quarto”, o que justifico por dois motivos. O primeiro deve-se ao fato de que, graças ao esforço inicial da escritora, professora e crítica Helen Caldwell (além de responsável pela primeira tradução de *Dom Casmurro* em língua inglesa) ao questionar a credibilidade do discurso do personagem Bentinho, ele hoje é unanimemente compreendido como um narrador não confiável, segundo o conceito originado em *The rhetoric of fiction* (1961) de Wayne C. Booth; e embora eu não tenha encontrado nenhum trabalho que afirme o mesmo sobre o narrador de “Companheiro de quarto”, é assim que o entendo desde as minhas primeiras leituras — levando meu colega Mikael Kluge e eu à escolha de chamar, na nossa adaptação, o personagem principal e narrador do conto (não nomeado no livro) de “Bento”.

Bentinho de Machado de Assis deixa que a parcialidade contamine sua narrativa ao ponto de que a traição não foi sequer questionada pela maioria da crítica até meados do século XX, e segundo Clara Magalhães do Vale,

os poucos que chegaram a cogitar uma leitura em que o leitor haveria de hesitar frente ao relato de Casmurro, visto que o narrador conta a própria história, não se sujeitaram à formação de teses ou a qualquer desenvolvimento de argumentos para justificar a suspeita com o devido embasamento (2022, n.p).

No entanto, Caldwell põe em xeque o julgamento da personagem Capitu, abrindo portanto um questionamento sobre o próprio narrador. O motivo para isso, segundo a autora, é “o ciúme que Bento deixa à mostra desde a infância e que nunca o abandona” (VALE, 2022, n.p).

Por sua vez, o narrador de “O companheiro de quarto” pode despertar desconfiança no leitor desde o início, já que as primeiras frases do conto são: “Desde o começo que eu cismeie com ele. Ele me incomodava” (BRITTO, 2004, p. 29). Essa fala deixa uma pista do que se torna um aspecto fundamental na dinâmica entre os personagens do conto: a dificuldade do narrador-personagem em tolerar uma nova companhia, refletindo na desarmonia da relação entre os colegas e na incapacidade deles em manter conversas mesmo dividindo o cômodo onde dormem. Considerando os poucos diálogos, a narrativa se atém à visão de quem narra, o leitor não tem acesso à ótica do personagem secundário — mesmo os poucos diálogos contidos na prosa são citados pelo narrador de forma indireta: “Quando ele chegou em casa de noite eu perguntei pra ele se a planta ia crescer tanto que ia acabar virando um trambolho. Ele garantiu que não, de jeito nenhum” (BRITTO, 2004, p. 31). Sendo assim, toda fala do colega passa pelo prisma do narrador-personagem para chegar ao leitor, ou seja, o leitor não tem

contato direto com o novo morador do quarto; o narrador, por sua vez, tem total controle sobre a narrativa.

Segundo Henrique Soares Landim,

A mínima atividade verbal estabelecida entre o narrador e o seu “companheiro” não é capaz de apagar a solidão de ambos; na verdade, a relação entre eles não passam de um simulacro de diálogo, o monólogo do narrador em primeira pessoa reina absoluto naquele quarto (2013, p. 120).

Como o monólogo do narrador é o único registro da história, e sabendo que o narrador possui uma visão negativamente enviesada sobre o companheiro de quarto, eu assumo que seu discurso pode ser, assim como o de Bentinho, distorcido. Além disso, mais tarde, o ciúme nessa história também toma proporções que fazem o leitor questionar um possível envolvimento romântico, nesse caso entre a ex-namorada do narrador e o novo colega de quarto.

O segundo motivo que me faz relacionar o conto de Paulo Henriques Britto e o romance de Machado de Assis, sendo esse um motivo mais pessoal e subjetivo, é que desde que assisti a minissérie “Capitu” (Luiz Fernando Carvalho, 2008), ainda no ensino médio (e sem saber que eu entraria numa graduação de audiovisual), eu imaginava como seria uma adaptação de “O companheiro de quarto”, tendo em vista essas dubiedades de narração. Hoje não preciso mais imaginar.

## **1.2. Adaptação e direção de arte**

O envolvimento com esse projeto começou muito antes de ele ser sequer um projeto, então considerei justo compartilhar um pouco do contexto que me instigou a levá-lo adiante. Foi devido a esse interesse prévio que decidi escrever uma adaptação do conto mencionado para a disciplina de argumento e roteiro no ano de 2019, junto do meu “companheiro de trabalho”, Mikael Kluge. A direção de arte veio por último, quase no fim, quando decidimos, durante a pandemia, que o desfecho do nosso “Companheiro de quarto” seria de fato a realização do curta-metragem. Cada um de nós em sua respectiva área de interesse (Mikael na montagem e eu na direção de arte), mas compartilhando a direção geral e o roteiro, que achávamos estar pronto.

Refletir sobre o confinamento presente na narrativa e no espaço cenográfico do quarto depois de vivermos nós mesmos um confinamento durante os períodos mais críticos da

COVID-19 nos fez repensar o roteiro, portanto o reescrevemos algumas vezes até chegarmos na última versão. A principal questão elaborada a respeito do confinamento foi a perda da noção de tempo, refletindo na montagem do filme, e por isso esse tema será mais abordado no TCC do Mikael.

Em minha função ficou realizar outra mudança no roteiro que achávamos ter finalizado em 2019: a decisão por incorporar o maravilhoso<sup>1</sup> como construto narrativo. Essa escolha tem algumas justificativas, e começa pela necessidade de dar dimensão e drama às pequenas sutilezas da trama envolvendo os conflitos internos de Bento, cuja força está no monólogo em primeira pessoa descrito no conto original. Ponderamos que uma solução para manter essa carga dramática seria utilizar o *voice-over* ao longo do filme, reproduzindo falas do narrador-personagem, como já foi feito, por exemplo, na adaptação da tetralogia napolitana de Elena Ferrante, *A amiga genial* (2011), para a série de mesmo nome da HBO, lançada em 2018 e dirigida por Saverio Costanzo. Os livros da tetralogia são narrados também em primeira pessoa e a maior parte da narrativa se dá num monólogo interno que a personagem principal, Elena Greco, mantém consigo ao narrar sua história de vida e as memórias de sua amiga Rafaella Cerullo. Embora essa possibilidade fosse capaz de solucionar nossa questão, optamos por resolver explorando ao máximo outras técnicas da linguagem cinematográfica, porque sabendo que estamos realizando um produto de conclusão de curso, queríamos experimentar possibilidades menos óbvias e nos desafiar enquanto roteiristas, diretores, diretora de arte e montador, levando em conta o que defendeu Robert Stam:

A passagem de um meio unicamente verbal como o romance para um meio multifacetado como o filme, que pode jogar não somente com palavras (escritas e faladas), mas ainda com música, efeitos sonoros e imagens fotográficas animadas, explica a pouca probabilidade de uma fidelidade literal, que eu sugeriria qualificar até mesmo de indesejável (2008, p. 20).

Ademais, a decisão por incorporar o maravilhoso vai ao encontro daquilo citado anteriormente: assumindo que o narrador do conto que adaptamos não é confiável e considerando que a direção de arte tem importância ímpar na tentativa de traduzir o não-dito

---

<sup>1</sup> O conceito adotado para “real maravilhoso” neste trabalho foi o empregado pelo escritor cubano Alejo Carpentier, segundo Bruna Carla dos Santos e Erinaldo Borges, ele foi criado “na tentativa de dar uma feição singular e própria para a realidade latino-americana tal como ela se configura e como pode se relacionar com a escrita literária. Para ele [Carpentier], o ‘maravilhoso’ é o que caracteriza a nossa realidade e se oferece como algo inesperado e repentino entre os acontecimentos corriqueiros da vida, por isso está também ligado àquilo que é insólito e torna o cotidiano por vezes estranho, ainda que não traga muitas surpresas. Carpentier afirma que o ‘maravilhoso’ pode ser visto nas coisas que se destacam em meio às coisas comuns que compõem a realidade. A percepção do maravilhoso pode se dar em qualquer espaço e em qualquer tempo, desde que o observador tenha ‘fê’ no ‘milagre’ que emerge da realidade” (2018, p. 23).

em visualidade, e nesse caso, expor ambiguidades da história, minha intenção foi inserir, ainda na adaptação do roteiro, algum elemento que indubitavelmente despertasse uma inquietação no espectador. Decidi então que a planta do filme seria estilizada (ou seja, ela não seria uma planta real, como concebida originalmente tanto no conto quanto nas primeiras versões do roteiro adaptado). O material escolhido acabou sendo o papel, a técnica utilizada foi o origami, e os detalhes sobre essas escolhas virão posteriormente.

A direção de arte nesse projeto misturou-se vez ou outra com as outras funções que exerci. O roteiro, como mencionado, foi pensado com a direção de arte já em mente, além disso a direção geral acabou tendo alguns direcionamentos também guiados pela arte. Por essa razão é difícil dizer onde começa e termina a função da direção de arte em “Companheiro de quarto”, mas vou focar no que foi fundamental.

A começar pela escolha de assumir esse posto: por que direção de arte? Desde o início da graduação a arte me despertou interesse, mas durante todo esse período só tive oportunidade de atuar nessa função em produções universitárias ou de baixíssimo custo, às quais não pude me dedicar inteiramente como gostaria, seja porque estive ocupada com outros projetos ou disciplinas na faculdade, ou porque as produções tinham prazos muito apertados de pesquisa, elaboração e finalização. Pela primeira vez eu quis me dedicar à direção de arte com o tempo e organização que considerarei justos para conseguir entregar um resultado satisfatório e mais complexo para o projeto.

Outro motivo que me levou a assumir essa tarefa foi a possibilidade de ter maior controle sobre a adaptação visual que eu imaginava enquanto lia o conto durante o ensino médio e escrevia a adaptação cinematográfica durante a graduação – o desejo de traduzir visualmente a narrativa que estive na minha imaginação durante anos. Seria possível, somente dirigindo o curta-metragem, dar essas orientações caso eu entregasse a função nas mãos de outra pessoa, mas eu não tenho interesse em me aprofundar em direção geral como tenho em direção de arte, portanto seria uma oportunidade de exercer essa função de forma a contribuir com a minha formação profissional. Diante disso, eu sabia que seria desafiador acumular funções, e farei um balanço sobre essa escolha mais adiante, mas o meu compromisso era com a adaptação — não com a fidelidade, mas com a nossa interpretação do texto original —, tarefa que não se encerraria no roteiro.

Como relatado, quando eu e o Mikael escrevemos o roteiro, decidimos poupar o *voice-over*, elemento que solucionaria algumas das lacunas que a adaptação cinematográfica nos colocaria. A narração em primeira pessoa por um narrador totalmente parcial é peça chave na construção do conto “O companheiro de quarto”. Desde o emprego da linguagem

coloquial, passando pela escolha lexical durante toda a prosa, até a digressão do pensamento do personagem e a ordem (nesse caso, desordem) dos acontecimentos narrados: tudo auxilia na transmissão da mensagem e no entendimento da trama. Tivemos em vista a lógica de André Bazin ao defender a adaptação “infidel”:

Pelas mesmas razões que fazem com que a tradução literal não valha nada, com que a tradução livre demais nos pareça condenável, a boa adaptação deve conseguir restituir o essencial do texto e do espírito (1985, p. 95)

Apoiamo-nos em autores como Robert Stam, que defende a possibilidade de diferentes adaptações a partir de um texto original devido a diferentes “leituras” desse mesmo texto, além de Bazin, que se refere ao cinema como “impuro” — não em sentido depreciativo, mas reconhecendo que é inevitável a arte cinematográfica sofrer influência de demais artes como literatura, pintura, música, sendo essa conexão essencial para a evolução cinematográfica. Sendo assim, decidimos refletir sobre a nossa interpretação da história e a nossa forma de contá-la e colocá-la em ação, explorando possibilidades no universo do audiovisual. Queríamos nos certificar de que a adaptação teria nossa marca de autoria, nossa identidade, e não se reduzisse a transpor de forma mais literal possível a obra original. Como advertiu Brian McFarlane, “não ser ousado pode prejudicar os processos de adaptação, e pode-se acabar não tanto com uma adaptação mas com o embalsamamento de uma obra famosa” (2007, p. 8)<sup>2</sup>, esse não era o nosso objetivo.

Ao mesmo tempo, diante das infinitas possibilidades de criação a partir do conto original, atentamo-nos para o seguinte propósito: sermos “fiel” à nossa interpretação da história e ao que consideramos essencial na narrativa original, seguindo um critério sobre o qual discorre Diane Lake, roteirista hollywoodiana: “O trabalho fundamental do roteirista é buscar dentro da história sua essência e encontrar uma nova forma de contá-la cinematograficamente” (2007, p. 409).<sup>3</sup> Entendemos o que ela chama de “essência” como os aspectos que consideramos substanciais na narrativa, ou seja, os temas centrais que são levantados — como a solidão nos centros urbanos, a proximidade física concomitante ao afastamento emocional, a necessidade de enxergar o outro, as dificuldades no questionamento da própria sexualidade e as implicações desse tabu no comportamento humano —, além de acontecimentos marcantes — como a mudança do novo inquilino e a destruição da planta —,

---

<sup>2</sup> Do original: “Not being bold can cripple the processes of adaptation, and one can end up with not so much an adaptation as an embalmmnt of a famous work”. [Tradução nossa].

<sup>3</sup> Do original: “The fundamental job of the screenwriter is to reach inside the story to its essence and find a new way to tell it filmicly”. [Tradução nossa].

e os consideramos como a “espinha dorsal” da história: todos os nossos acréscimos e intervenções foram construídos com o respaldo desses elementos.

Portanto, o que nós pretendemos, no fim, foi empregar técnicas de fotografia, montagem, colorização e arte de forma a sintetizar a experiência da narrativa num formato cinematográfico, fazendo com que o entendimento chegasse organicamente ao espectador, sem um apoio excessivo no texto, sem entregar o conteúdo verborragicamente, e nos amparando nos temas e acontecimentos essenciais segundo nossa interpretação do conto original.

Considerando que “a direção de arte atua sobre um dos componentes centrais de construção da linguagem cinematográfica: seu aspecto visual” (HAMBURGER, 2014, p. 18), e ainda admitindo a nossa vontade de concentrar os esforços na transmissão da história de forma a explorar as possibilidades dos recursos do audiovisual, a direção de arte assume um papel essencial para essa adaptação.

### **1.3. O conto que originou o curta-metragem**

#### **1.3.1. O autor e o contexto da obra**

“O companheiro de quarto” é um dos nove contos do livro *Paraísos artificiais* do autor, professor e tradutor Paulo Henriques Britto. Esse conto encerra o que Henrique Soares Landim chama de primeira parte do livro, marcada pela sensação de confinamento e a pouca movimentação dos personagens: “Esses contos são, segundo Paulo Henriques Britto, construídos sob a ótica de Samuel Beckett, em virtude do imobilismo, da solidão e da incomunicabilidade das personagens que ali aparecem” (LANDIM, 2013, p. 7).

O autor escreveu esse e os demais contos do livro quando estava morando nos Estados Unidos e estudando cinema, entre os anos de 1972 e 1973. O curso superior nunca foi concluído e os contos ficaram guardados até meados dos anos 1990, quando foram revisados e reelaborados pelo autor, sendo publicados em 2004.

Em entrevista para a Folha de São Paulo, Paulo Henriques Britto avalia que o contexto no qual as prosas foram escritas refletiram em elementos que algumas delas têm em comum, inclusive “O companheiro de quarto”, e diz respeito ao desconforto na convivência e nas relações: “Acho que isso perpassa todo o livro por causa da situação em que eu estava, morando sozinho num outro país” (BRITTO, 2004). Esse sentimento, acredito, não é incomum longe da familiaridade de casa. “Paraísos Artificiais”, no geral, é um livro cujo

desconforto provocado no leitor é capaz de transportá-lo para ambientes não familiares, e tentamos preservar um pouco dessa sensação na adaptação filmica.

### 1.3.2. Interpretação do conto “O companheiro de quarto”

“Desde o começo que eu cismeie com ele” (BRITTO, 2004, p. 29): o início do conto é uma declaração negativa do narrador-personagem em relação ao novo colega de quarto, marcando o prenúncio do desconforto que segue presente durante todo o relacionamento entre eles. Essa implicância do protagonista com o rapaz é justificada, a priori, quando o leitor entende que ele está dividindo o quarto a contragosto, porque não tem dinheiro para pagar todo o aluguel. Porém, ao longo do texto, dois elementos excepcionalmente parecem afetar o narrador, intensificando o incômodo sentido por ele e dando pistas do real motivo que o faz desprezar tanto a companhia do outro garoto.

Um desses elementos é a planta do novo morador, que é tema do primeiro diálogo entre os poucos que eles têm ao longo do conto:

Ele foi se chegando pro meu lado meio sem jeito e perguntou se eu me incomodava dele trazer uma planta pra dentro do quarto – uma plantinha assim, num vaso. Olhei para ele e falei que de noite a planta não podia ficar no quarto não porque de noite as plantas roubavam oxigênio do ar. Ele ficou meio chateado, mas aí perguntou se tudo bem se ele botasse a planta do lado de fora da janela de noite e trouxesse ela pra dentro de manhã, porque de dia as plantas expiram oxigênio, né. Como se eu não soubesse. Olhei pra cara dele meio empombado e me deu vontade de inventar mais um motivo pra ele não trazer a planta, mas aí fiquei sem saco de discutir e disse que tudo bem (BRITTO, 2004, p. 30).

Nesse sentido, a planta se configura como um elo comum, e é talvez o único motivador para interações espontâneas entre os dois, além de ser o meio no qual se materializam os conflitos e as aproximações entre eles.

O outro elemento que toma a atenção do narrador é o cheiro do colega, que acaba apresentando um sentido ambíguo: ele não gosta e nem desgosta (“o cheiro não era ruim não, mas me incomodava assim mesmo” (BRITTO, 2004, p. 30) , ao mesmo tempo que, para o protagonista, o cheiro do garoto se confunde com o cheiro da própria planta.

Ele tinha um cheiro meio estranho. Cada vez que ele abria a porta e entrava vinha o cheiro dele. Se bem que às vezes eu sentia o cheiro quando ele não estava em casa, e aí parecia que o cheiro vinha da planta. De repente os dois tinham o mesmo cheiro, ou então o cheiro de um misturava com o do outro e aí eu confundia e achava que era um só, sei lá. O cheiro não era ruim não, mas me incomodava assim mesmo. Ou



de repente me incomodava por isso mesmo, porque não era ruim, e aí eu não podia reclamar (BRITTO, 2004, p. 29-30).

Essa forte permanência do cheiro evoca sempre a presença do colega à memória do narrador, que não vemos fora do quarto em nenhum momento. Apesar de muitas vezes sozinho, ele continua isolado na bolha que agora divide e não consegue fugir dos conflitos internos relacionados a essa convivência que quase não existe. O que tanto perturba na existência do garoto, no cheiro que ele aparentemente emana e na companhia da planta que foi “morar” no quarto junto dele, mesmo com tanta distância? A impossibilidade do protagonista de fugir da tensão sexual a qual o outro garoto o expõe:

Parece haver uma tentativa de negar o que realmente estivesse ocorrendo dentro da alma do narrador personagem. Tudo indica que, diante de um universo machista, fosse difícil assumir qualquer orientação sexual que não fosse aquela “estipulada” pelo nascimento, socialmente aceita (LANDIM, 2013, p. 121).

O recalque desse interesse pelo companheiro de quarto acaba refletindo na relação do narrador com a planta, que passa não só a enxergá-la como uma extensão do colega (ao evocar seu cheiro, e, portanto, sua presença), mas como uma própria ameaça à revelação daquilo que ele pretendia ocultar até de si mesmo. Para Melanie Klein, é como se a pulsão ou o afeto, para serem “expulsos”, devessem ser encarnados, necessariamente, num objeto:

Poderíamos ver a planta como uma representação dos desejos homoafetivos negados e encobertos pelo narrador, talvez por isso o seu maior medo fosse que a planta crescesse tanto que não fosse possível mais a sua existência no apartamento. Caso os sentimentos homoafetivos crescessem na mesma proporção da planta, também não seria possível escondê-los dentro de si (LANDIM, 2013, p. 122).

Sendo assim, diante dos momentos de maior angústia e ansiedade do protagonista, seu primeiro impulso foi agir a fim de destruir a planta. Ao destruí-la, é como se ele tentasse se livrar, de uma vez por todas, dos seus conflitos com a própria sexualidade.

Em “O companheiro de quarto”, a inação, as hesitações e as ambiguidades no comportamento do personagem principal têm grande peso para revelar suas verdadeiras motivações e, assim, justificar os acontecimentos da história. Definido por Landim como sendo um “conto de sondagem psicológica em que ‘quase nada’ acontece” (2013, p. 126), o desafio para a adaptação fílmica está na dificuldade em expor para o espectador o resultado de um conflito inconsciente, portanto impossível de descrever com precisão. Dessa forma, todos os departamentos do filme trabalharam em conjunto visando atingir tal objetivo.

## 2. PREPARAÇÃO E PESQUISA DE REFERÊNCIAS

### 2.1. Direcionando a estética do filme

A pesquisa e coleta de referências associadas à criação de moodboards foi o método usado para guiar a idealização da estética de “Companheiro de quarto”. Depois de finalizar a primeira versão do roteiro, Mikael e eu separamos algumas referências visuais, como pinturas e frames de filmes que encarnavam um tipo de atmosfera que nos interessava incorporar ao curta-metragem. Sobre o conceito de atmosfera no audiovisual, India Mara Martins aborda:

No cinema, a atmosfera é o que dá o tom à representação. É ela que a caracteriza, atribuindo-lhe propriedades, qualidades e intensidades. Inês Gil diz que “pode-se definir a atmosfera como sendo um espaço mais ou menos energético, composto por forças visíveis ou invisíveis, que têm o poder de desencadear sensações e afetos nos receptores. É a natureza dessas forças, o seu ritmo e a sua relação que determinam o seu caráter” (2017, p. 88).

A busca por imagens que se assemelhavam à atmosfera que imaginávamos para o curta foi conduzida por critérios bastante abstratos. No entanto, como era apenas o estágio inicial de busca por referências, nossa intenção não era demarcar limites, pelo contrário, procuramos incluir na nossa miscelânea de imagens tudo o que nos remetesse de alguma forma ao filme, mesmo sem uma explicação clara. Acreditamos que, assim como afirma Vincent LoBrutto, a pesquisa é o aspecto mais fértil da concepção de arte: “esse é um momento de possibilidades, e de adquirir conhecimento e de realizar o potencial do projeto”<sup>4</sup>, o teórico ainda afirma que as decisões devem ser tomadas somente mais adiante, depois de ponderar. De fato, esse estágio de “troca de figurinhas” entre Mikael e eu foi essencial para o amadurecimento da ideia do projeto.

Como o conceito de atmosfera propõe uma categoria, segundo a teórica portuguesa Inês Gil, que envolve todos os campos da produção fílmica e não somente a arte, mas a fotografia, o som, a montagem, dentre outros, vale ressaltar que esse estágio inicial da pesquisa foi um trabalho que Mikael e eu desenvolvemos no papel de diretores — e que só depois desembocou na direção de arte de fato, quando pude desenvolver com mais detalhes e trazer sentidos mais palpáveis ao nosso *brainstorm* de referências. Apesar da subjetividade do nosso método, a pesquisa de imagens que evocavam atmosferas específicas afins à nossa

---

<sup>4</sup> Do original: “It is a time of possibility, and of attaining knowledge and fulfilling the potential of the project” (2002, p. 33). [Tradução nossa].

proposta deu amparo para boa parte das escolhas tomadas durante a criação do curta-metragem. India Mara Martins defende em sua pesquisa:

O que se busca mostrar é que a atmosfera pode ser tratada como um elemento concreto de criação, viabilizada por diferentes técnicas pró-filmicas, alcançadas com a composição visual, a escolha de locações, a construção cenográfica, a iluminação e, extra-filmicas, como efeitos visuais e especiais, fazendo uso das tecnologias digitais disponíveis na atualidade (2017, p. 89).

Hoje entendo que criar esse repertório visual compartilhado com Mikael, e posteriormente com os demais membros da equipe, foi importante para a familiarização com o universo do filme que tínhamos em mente, para alinhar nossas expectativas e propostas, e para apoiar as escolhas que construíram um “espaço” cinematográfico comum — plural mas ainda coerente — em "Companheiro de quarto". Parte dessas referências estão no plano de arte.

Ainda sobre a construção do universo fílmico com respaldo na subjetividade, Vera Hamburger exemplifica:

A criação de uma intimidade com o universo do filme, de cada personagem e cenário tratados, independe do gênero — produções de época, representações do mundo contemporâneo ou filmes fantásticos alimentam-se igualmente desse processo. O entendimento dos códigos sociais próprios a cada grupo, tempo e lugar, sua organização política e econômica ou preceitos e signos religiosos, morais e afetivos dão embasamento à eleição de elementos de sua composição. Por outro lado, há um aspecto intangível nesse processo, no qual, mesmo sem podermos explicar exatamente por que, a atmosfera típica de quadros de determinado artista plástico pode inspirar a composição geral de um filme, ou a estrutura óssea de um peixe pode tornar-se o modelo construtivo de um cenário (2014, p. 31).

Diante dessa afirmação, encontro respaldo para admitir que durante a pesquisa, uma das referências discutidas e consideradas entre nós, diretores do filme, foi a personalidade de um amigo em comum, que associamos a um personagem da trama e conseqüentemente influenciou de certa forma até a escolha do casting.

Antes disso, toda a nossa pesquisa inicial passou por um período de incubação enquanto deixamos o roteiro “descansando” por alguns meses entre 2020 e 2021, isto é, quando passamos esse tempo sem trabalhar na adaptação e sem rever a nossa coletânea de referências. Assim que retomamos a revisão e a escrita do roteiro, algumas referências foram abandonadas porque deixaram de fazer sentido depois das mudanças que adotamos na escrita e na concepção do filme, já outras permaneceram no projeto de arte até o final. Dentre elas estão as obras de Edward Hopper a seguir:

**Figura 1** - Pintura de Edward Hopper



"Morning Sun" (1952)

**Figura 2** - Pintura de Edward Hopper



"Eleven A.M." (1926)

**Figura 3** - Pintura de Edward Hopper



"Excursion into Philosophy" (1959)

As pinturas de Edward Hopper continuaram entre as nossas referências não só por apresentarem grande semelhança com a imagem cinematográfica (KURTINAITIS, 2010, p. 161), mas também porque possuíam uma atmosfera que nos interessava, por imprimir sensação próxima a que gostaríamos de materializar em “Companheiro de quarto”, marcada pela melancolia do isolamento. Essa atmosfera é construída a partir de alguns componentes que observamos em comum entre as obras: ambiente privado e aparentemente doméstico tomado por um certo vazio; carência de objetos e elementos, evocando o minimalismo; uma única fonte de iluminação que é a janela; personagens que não se comunicam e parecem pensativos, recortes de luz e efeitos de cor que direcionam o olhar do espectador para determinados pontos da tela.

As semelhanças das obras de Hopper com o nosso projeto não se encerram na atmosfera, mas ressoam também na temática:

Ao pintar figuras humanas isoladas, incommunicantes, em cenários urbanos, Hopper ajudou a cristalizar como central para toda a cultura ocidental o tema da solidão nas grandes cidades (KURTINAITIS, 2010, p. 166).

O conto “O companheiro de quarto” tem evidente a grande distância que os personagens estabelecem entre si ao manter um envolvimento interpessoal superficial ou arisco, mas também a distância entre os personagens e o ambiente urbano, estando o narrador confinado em casa, tornando o contato com a realidade exterior quase inexistente. Segundo Henrique Soares Landim:

A obra de Paulo Henriques Britto apresenta um universo urbano povoado de indivíduos que se encontram num estado de imobilismo, numa situação de vida que nos faz pensar em condições de um progressivo isolamento da figura humana. Grande parte das personagens vivem no alto de seus edifícios, numa espécie de ilha de solidão indiferentes à vida comunitária que os cerca (2011, p. 2).

À vista disso, parte do aspecto visual incorporado ao projeto foi determinado levando em conta a temática tratada no conto original, portanto elementos que compõem a atmosfera das pinturas de Edward Hopper referenciadas acima, que abordam temas semelhantes aos do conto, foram incluídos na adaptação se já não existiam na obra original. Por exemplo, no conto toda a história se passa em ambiente privado e doméstico, o que adaptamos dessa forma, mas não havia determinação a respeito de quais e quantas fontes de luz estariam presentes na adaptação, então decidimos adotar algo semelhante às pinturas mencionadas: uma única fonte de luz, que seria a janela durante o dia e o abajur durante a noite. Os personagens quase não se comunicam verbalmente no conto e assim mantivemos no roteiro

adaptado, porém a decisão de incluir recortes de luz e efeitos de cor que guiam o olhar e dão o tom da cena partiu da nossa referência inicial a essas obras do pintor.

Sob competência mais específica da direção de arte, ficou determinado que o espaço do quarto seria, assim como nas pinturas citadas, um ambiente composto por vazios. Nessas obras de Hopper não há tantos elementos que dêem uma boa margem para identificar ou tornar singular os personagens das suas composições, uma vez que o espaço parece sempre conter não muito mais que o essencial: os móveis e utilitários, sendo os elementos não essenciais somente quadros e livros indistintos. Dessa forma, não podemos supor muito sobre as pessoas desenhadas, elas têm sua individualidade praticamente reduzida a seu estado mental ensimesmado, o que faz o espectador focar na atmosfera introspectiva, e que apesar de vaga, é voltada ao indivíduo e à sua subjetividade.

“Companheiro de quarto” se relaciona com essa lógica já que pouco sabemos sobre os personagens, exceto por algumas pistas, mas sobretudo conhecemos o estado mental de Bento, Gabriel e Carol, que transparece em muitos momentos como eixo central da narrativa. Escolhemos contar essa história focando no aspecto psicológico dos envolvidos na trama, evitando entregar muitas informações sobre eles. A direção de arte atua, nesse sentido, pensando em um espaço “minimalista” e tendendo ao neutro, com poucos objetos — o que vai ao encontro, inclusive, da situação econômica dos moradores do quarto. Corroborando com a função da construção dos ambientes em favor da sensação transmitida ao espectador, Vincent Lobrutto afirma:

Design não é apenas uma representação física. Os ambientes podem ter um impacto metafísico sobre como o público percebe a história e os personagens. Você quer que o espectador se sinta claustrofóbico? Você quer que o espectador experimente uma sensação de espaço enorme? Você quer que o espectador se sinta assustado? Confortável? Inquieto ou envolto em pavor ou desgraça? A história pode ser interpretada visualmente para transmitir uma quantidade inumerável de estados psicológicos gerados pela narrativa e ponto de vista do diretor (2002, p. 27)<sup>5</sup>.

Por fim, seguindo esse ponto de partida, em reunião com os cabeças de equipe do projeto, levantamos algumas palavras-chave que seriam consideradas para pensar visualmente o filme: solidão, urbano, confinamento, dicotomia, desconforto e repressão. Com a atmosfera que pretendíamos alcançar, a ideia de alguns elementos visuais a serem adotados e os

---

<sup>5</sup> Do original: “Design is not only a physical representation. Environments can have a metaphysical impact on how the audience perceives the story and the characters. Do you want the viewer to feel claustrophobic? Do you want the viewer to experience a sense of massive space? Do you want the viewer to feel frightened? Comfortable? Uneasy or enveloped in dread or doom? The story can be visually interpreted to convey a myriad of psychological states generated by the narrative and point of view of the director”. [Tradução nossa].

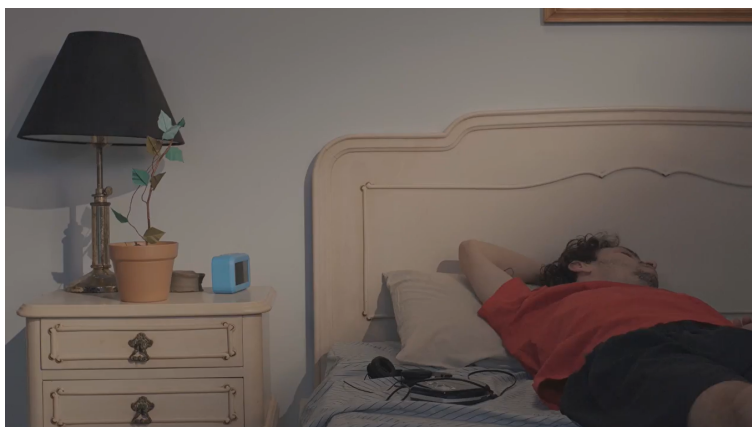
conceitos chave do curta-metragem em mãos, seguimos para uma nova pesquisa de referências, dessa vez mais específica e direcionada.

## 2.2. Período histórico e perfil socioeconômico dos personagens

Apesar de o conto ter sido escrito na década de 70 e possuir um linguajar com gírias típicas da época, optamos por adaptar o conto atualizando-o para a data na qual o livro foi lançado, isto é, 2004. Não quisemos que o filme se passasse no período atual para não termos que incorporar algumas tecnologias que são presentes hoje no cotidiano mas que não são mencionadas no livro, como os smartphones. A sensação de isolamento e solidão, acreditamos, seria menos efetiva com as opções de distração da *internet*.

Portanto, adotamos o início dos anos 2000 como uma referência temporal para localizar o curta-metragem. A maioria dos quartos dessa época encontrados nas pesquisas que fizemos na *internet* são de jovens, cheios de colagens e *posters* grudados na parede, muitos elementos e poluição visual. No entanto, Bento é um jovem adulto e está financeiramente “quebrado”, ele não tem muitos objetos, só uma coleção de *CDs*, alguns livros e quadros. Além disso, adotamos uma estética mais enxuta e “minimalista” para evidenciar a condição da solidão e focar no individualismo dos personagens. Para marcar o período, incluímos alguns elementos digitais da época, como o celular, o discman, o rádio e o relógio/despertador misturados a móveis mais antigos e gastos que certamente já estavam no apartamento alugado, o que indica tanto essa transição do período no qual as tecnologias digitais passam a integrar cada vez mais as casas brasileiras, quanto o perfil socioeconômico de Bento e Gabriel.

**Figura 4** - Frame contendo alguns objetos digitais da cenografia



Destaque para o relógio e o *discman*

**Figura 5** - Frame contendo objetos comuns no início dos anos 2000



É possível observar os *CDs* ao fundo enquanto Bento segura um celular da época

### 2.3. Locação e cenografia

Algumas visitas a locações diversas foram realizadas e optamos por utilizar dois espaços que facilitariam nossa logística: para a maior parte das gravações, o quarto, escolhemos uma casa da família do Mikael, praticamente vazia e sem moradores até então, com quatro opções de cômodos disponíveis para gravarmos. Essa locação se mostrou mais prática porque facilitaria a produção e a desprodução já que poderíamos deixar objetos de produção na casa enquanto as gravações não fossem finalizadas, não incomodaria nenhum morador, estaria disponível em qualquer dia, teríamos espaço suficiente para acomodar a equipe, poderíamos fazer algumas modificações de arte, e, por fim, teríamos controle total da iluminação, já que é uma casa térrea e bem espaçosa.

**Figura 6** - Quarto: locação principal antes de intervenções da equipe



Foto tirada durante visita de locação



**Figura 7** - Banheiro: locação principal antes de intervenções da equipe



Foto tirada durante visita de locação

A iluminação foi uma prioridade na nossa produção, já que o filme se passa quase todo dentro de um único cômodo. Dessa forma, a cenografia e a iluminação, trabalhando juntas, foram os elementos modificadores do ambiente no decorrer da história, indicadores de transformações no estado dos personagens e termômetro para a compreensão do espectador:

No decorrer da narrativa, esses espaços sofrem transformações formais, redefinindo a posição de seu protagonista nas diversas fases de sua trajetória. Cenários são elementos vivos que, somados aos efeitos da luz e outros, especiais, fabricam atmosferas e armam situações a cada acontecimento do roteiro. A edição em sequência dos inúmeros ambientes, ou mesmo das diversas cenas que se passam em um único espaço, oferece ao espectador um percurso visual. Ao explorar plasticamente essa fluência, cria-se uma cadência rítmica ao olhar, interferindo diretamente na vivência do filme e na compreensão da narrativa (HAMBURGER, 2014, p. 33).

Após considerar todos esses critérios e avaliar o ambiente, decidimos utilizar a suíte da casa como locação pela facilidade de já possuir um banheiro tal qual no roteiro, ter bastante espaço de recuo para a câmera e para a equipe, e ter uma porta que abre para um closet, que adaptamos para parecer um armário.

Já para uma cena na sacada e na escada, utilizamos, com a concessão da UnB, um apartamento da própria universidade também vazio, espaçoso e sem moradores. O interesse pelo apartamento da Colina surgiu quando foi realizada, no semestre do bloco II, uma visita para avaliar a locação para o curta-metragem “Caliandra”. No fim, a locação não foi usada,

mas lembramos dela para o nosso projeto devido à arquitetura brutalista, o grande espaço verde que pode ser observado pela janela, uma antítese visual interessante que conversa com a narrativa do filme e com a cena que gravamos lá: é um momento em que Gabriel, frente ao ambiente opressivo em que mora, é confortado pela Carol.

**Figura 8** - Vista de dentro do apartamento da Colina



Foto tirada em uma visita de locação

**Figura 9** - A escada da Colina



Foto tirada em uma visita de locação

Seguindo orientações da professora Dione Oliveira Moura, com auxílio da minha orientadora Mariana Souto e do assistente administrativo da Faculdade de Comunicação, Raimundo Lima, um processo foi aberto no SEI solicitando ocupação de um apartamento na

Colina por um período de até 90 dias — no fim, usamos uma única diária. Esse processo foi encaminhado para o setor responsável junto de um documento explicando sobre o projeto “Companheiro de quarto”, um protocolo de biossegurança e meu documento de pré-TCC. Depois de avaliação da SPI (Secretaria de Patrimônio Imobiliário), muitas assinaturas da professora Mariana, o apartamento foi liberado e pudemos gravar.

Toda a cenografia foi pensada a partir das possibilidades e desafios de cada locação. Apesar de todas as facilidades, o quarto da casa térrea, por exemplo, não tinha janela, apenas uma porta para a varanda que foi retirada com auxílio de um serralheiro, e então colocamos uma cortina sobre ela e uma escrivaninha junto de um tampo de madeira pintado de branco cobrindo todo o espaço inferior vazio, simulando uma janela. A vista para fora da janela falsa não pôde ser mostrada porque dava para uma varanda e a história se passava em um apartamento, então em dois momentos utilizamos um *chroma key* azul (não poderia ser verde para não ser confundido com a cor da planta) cuja imagem externa será substituída por uma gravação que fizemos no apartamento da UnB na versão final da montagem.

**Figura 10** - O quarto da locação principal através da porta removida



Na foto estão Mikael Kluge (roteirista, diretor e montador) e Bruno Azamor (diretor de fotografia) lado a lado, Camo Omak (protagonista) sentado na cama

Os móveis escolhidos para preencher o quarto foram todos felizmente encontrados dentro da própria casa térrea, pude escolher entre algumas opções que haviam na casa e só tivemos que arrastá-los de um quarto vizinho para lá. Alguns objetos como os *CDs* e a luminária também já estavam na locação, dois quadros já estavam na casa e os demais foram

emprestados pelo artista Paulo Valeriano. As prateleiras e nichos que já estavam nas paredes do quarto foram todos retirados e alguns reposicionados em lugares mais estratégicos para a composição visual — a fotografia e a arte concordaram em não deixar nenhuma parede totalmente vazia, mesmo que a ideia fosse conceber um espaço “minimalista”, pois assim poderíamos criar uma noção de profundidade no espaço. Para outros objetos específicos fiz uma planilha com as especificações e em reunião com a equipe organizamos os empréstimos.

Como a nossa produção foi independente, evitamos comprar itens (exceto os pessoais como escova de dente) e dar preferência a pegar emprestado com pessoas da própria equipe, o que funcionou bem porque os objetos eram poucos e a maioria deles faz — ou fazia, até poucos anos — parte do dia a dia.

Parte da proposta da cenografia foi contextualizar historicamente e dar informações do perfil socioeconômico dos personagens que dividem o quarto:

O estilo, a quantidade e a qualidade dos objetos do mobiliário de sua casa, por exemplo, estampam nacionalidade, idade e profissão, estado civil e classe social, ao passo que sua forma de organização no espaço e o estado em que se encontram revelam características importantes de sua personalidade e das circunstâncias de sua vida em dado momento (HAMBURGER, 2014, p. 45).

Além de corroborar com a noção de solidão e evidenciar as distâncias entre os personagens, um ambiente vazio pode denotar também uma realidade econômica escassa, que é o caso de Bento. Os móveis amarelados que não refletem as tendências da época, a porta descascando, o abajur antigo com a textura gasta, a pouca quantidade de elementos, tudo isso reforça o mesmo ponto. Ademais, elementos tipicamente brasileiros como o copo de requeijão e os livros de autores nacionais apontam para a nacionalidade e contexto dos moradores, alguns elementos como os *CDs* revelam um pouco do hobby do protagonista, a bagunça foi usada como medidor para o nível de confusão mental de Bento.

Mas, além de tudo, tentamos pela cenografia reforçar as diferenças entre eles. A parte de Gabriel está sempre mais arrumada — inclusive com roupa de cama dobrada e passada — que a de Bento, que por sua vez parece se importar com a organização do quarto apenas no início, para causar uma boa impressão assim que o colega entra lá pela primeira vez. Eles dividem o quarto, mas Bento parece bem mais à vontade, ele é capaz de, por exemplo, manter a luz do abajur acesa até tarde, mesmo que o colega durma mais cedo que ele, também de desorganizar as escovas e pastas de dente que o rapaz havia colocado em ordem.

**Figura 11** - Still de preparação do set



Na foto, eu uso ferro para passar o lençol do personagem

**Figura 12** - Frame comparativo entre os dois lados do quarto



O espaço de Gabriel é organizado, ao contrário do espaço de Bento

Além disso, os objetos de cena foram escolhidos a fim de acrescentar significado à narrativa. A pintura do quadro que fica acima da cama, da autoria do arcajuano Anselmo Rodrigues, é bastante simbólica e remete a cerceamento de liberdade e vigilância: retrata um par de figuras humanas que se entreolham com ar de desconfiança, além de um par de galinhas presas em gaiolas.

**Figura 13** - Pintura de Anselmo Rodrigues



Foto tirada durante a pré produção em uma visita técnica

Coincidentemente, as cores presentes no quadro (verde, vermelho vibrante, tons de marrom e creme) estavam na paleta de cores geral do filme. Anselmo Rodrigues, no geral, faz uso de cores fortes e marcantes, portanto ao incluir essa obra na cenografia, a tornamos um elemento de destaque, e assumimos isso ao gravarmos alguns planos do próprio quadro para compor a narrativa. O pintor é conhecido por retratar imagens de seu cotidiano, porém esse cotidiano de brincadeiras infantis de roda, bambolê, e, no caso dessa obra, interação com galinha, animal comumente encontrados em espaços mais rurais, é um cotidiano desconhecido para quem vive em grandes centros urbanos, como é o caso de Bento, Gabriel e Carol. A leitura do quadro, sendo influenciada pelo contexto do espectador, pode ser vista tanto como uma abordagem do cotidiano quanto como, segundo proposto, um símbolo considerando a semiótica das gaiolas e dos olhares entre as figuras retratadas — e a montagem contribui para essa interpretação.

Os livros de cabeceira de Bento sempre têm relação com algum tema presente na narrativa, por exemplo “A confissão” (2006) de Flávio Carneiro, cujo narrador, sádico e egoísta como Bento, conta sua história para uma mulher raptada por ele e mantida em cativeiro, espaço que os dois compartilham com uma clara dificuldade; ou “Corda bamba” (1981), de Lygia Bojunga, que tem presente na história o real maravilhoso, a partir da visão de uma criança que sonha com a liberdade.

## 2.4. Figurino e caracterização

Sabendo da complexidade que seria acumular funções nessa produção, tive a sorte de poder contar com a figurinista Thalita Lemos, a quem inicialmente apresentei a noção geral sobre a personalidade, vida e contexto de cada personagem e direcionei sobre as possíveis vestimentas, para alinharmos as ideias. Os pontos mais importantes discutidos foram: paleta de cores, variedade de roupas, formalidade, acessórios e calçados. Entendemos a função do figurino como defendido por Francisco Araújo da Costa:

O vestuário significa o ponto do espaço-tempo em que a história se insere, marca passagens de tempo e também indica as características sociopsicológicas dos personagens. Todas estas significações enriquecem a narrativa cinematográfica (2002, p.41).

A paleta inicial de Bento faz jus a sua personalidade dominadora e territorialista e a seu psicológico conflitante: decidimos usar variações de vermelho, algumas vezes combinado com preto.

**Figura 14** - Colagem exemplificando figurinos iniciais de Bento



Na “primeira fase” de Bento, variações de vermelho são utilizadas em seu figurino

O vermelho foi escolhido porque evoca uma certa força e agressividade quando “puro”, uma cor intensa que combina com a personalidade e o momento de vida do protagonista:

O vermelho brilhante é como cafeína visual. Pode ativar sua libido ou torná-lo agressivo, ansioso ou compulsivo. Na verdade, o vermelho pode ativar quaisquer

paixões latentes que você possa trazer à tona ou para o filme. Vermelho é poder (BELLANTONI, 2005, p. 2).<sup>6</sup>

Mas em determinado momento, quando adicionado de pigmento branco, a cor vermelha fica mais suave e se transforma num cor-de-rosa. O frame do canto inferior direito na figura anterior é de uma cena em que Bento se mostra um pouco mais vulnerável e perde um pouco o controle da resistência que ele tenta impor a si e à sua relação com Gabriel. Ele permite, sem querer, se ver desconcertado pelo colega: “rosa é a sensibilidade, a sentimentalidade” (HELLER, 2012, p. 214). Rosa é também a cor das flores da planta, que se relaciona diretamente com o aspecto mais sentimental do protagonista.

À medida que ele se envolve com a planta, incorporamos também duas cores dela na paleta de figurinos do personagem, marrom e verde.

**Figura 15** - Colagem exemplificando figurinos finais de Bento



Na parte final do filme, Bento usa cores semelhantes às da folhagem da planta

Ao aderir a essa segunda paleta, pretendemos evidenciar o fato de que Bento já não tem mais total controle sobre seu comportamento: é impossível negar para si que a planta toma grande espaço dentro do quarto e da sua cabeça. Os conflitos que o personagem antes conseguia esconder, agora estão cada vez mais latentes. Ao mesmo tempo que o verde é a cor da saúde da planta, ele revela a tensão que Bento não é mais capaz de esconder:

Verde é realmente uma cor dicotômica. É a cor dos vegetais frescos e da carne estragada. Talvez sua duplicidade venha de nossos primeiros tempos neste planeta, quando o verde sinalizava comida e perigo. É um fato simples que o verde, em sua manifestação vegetal, sinaliza a própria vida. Verde na atmosfera, no entanto, pode sinalizar um sistema de baixa pressão que pode gerar um tornado, e “Cuidado com a

<sup>6</sup> Do original: “Bright red is like visual caffeine. It can activate your libido, or make you aggressive, anxious, or compulsive. In fact, red can activate whatever latent passions you might bring to the table, or to the movie. Red is power”. [Tradução nossa].



“água verde” é um aviso de marinheiro. Portanto, o verde pode sinalizar saúde e vitalidade ou perigo e decadência (BELLANTONI, 2005, p. 160).<sup>7</sup>

Apesar de trazer interpretações a respeito das cores, nenhuma delas foi escolhida com o propósito de cumprir significados rígidos: os conceitos foram considerados dentro do contexto do filme. O verde, por exemplo, é conhecido como a cor da esperança, no entanto essa simbologia não se aplica na situação do filme. Assim como, em outro caso, o vermelho poderia ser usado para remeter à luxúria e não à agressividade como fizemos em “Companheiro de quarto”. As cores poderiam, ainda, serem usadas com a intenção de subverter o seu sentido esperado.

Além da escolha de cores já discutida, para Bento o padrão adotado foi o quadriculado, aludindo à sua rigidez. Suas roupas são simples, bem casuais e nunca são passadas, até porque ele não deixa o quarto nenhuma vez. O único calçado que ele usa é um chinelo.

Gabriel usa cores menos intensas, como azul, branco, cinza e salmão. Seu estilo é mais sóbrio que o de Bento, com preferência por peças sem estampa e sem padrões, Gabriel tende a ser uma pessoa mais reservada e menos expansiva. Ele sai de casa com frequência e tem uma distinção entre roupas mais formais, como camisas, que usa fora de casa, alternando com camisetas simples e as roupas de dormir, que usa em casa. Suas peças são bem alinhadas e parecem sempre estar passadas. O calçado que mais usa é um tênis simples.

**Figura 16** - Colagem com frames da aparição de Gabriel



Exemplo das roupas usadas por Gabriel

<sup>7</sup> Do original: Green is really a dichotomous color. It's the color of fresh vegetables and spoiled meat. Perhaps its duplicity comes from our earliest times on this planet when green signaled both food and danger. It is a simple fact that green, in its plant manifestation, signals life itself. Green in the atmosphere, however, can signal a low-pressure system that can spawn a tornado, and “Beware of the green water” is a sailor’s warning. So green can signal health and vitality or danger and decay. [Tradução nossa].

Carol também faz uso de cores quentes, mas por motivos diferentes do Bento: ela é sociável e extrovertida. Além disso, suas roupas trazem algumas tendências da época, pois diferente dos garotos, ela está em uma situação socioeconômica mais privilegiada.

Para conseguirmos as peças de vestimenta necessárias, recorremos primeiro ao empréstimo, como segundo recurso compramos peças em brechós. As roupas foram emprestadas muitas vezes pelos próprios atores, portanto para essas não foi necessário realizar prova de figurino. Para as peças compradas ou emprestadas por terceiros, testamos no elenco antes das gravações e a maioria serviu, algumas precisaram de pequenos ajustes, outras descartamos o uso porque precisariam de ajustes mais complexos.

## 2.5. A planta de origami

Parte da pesquisa de referências foi ir atrás daquilo que já fazia parte do meu repertório visual e tentar pensar em maneiras de adaptar para o contexto de “Companheiro de quarto”. Por isso, procurei por cenas ou elementos de filmes que eu sabia que dialogavam com algum aspecto do nosso projeto e mantive em mente todas que julguei pertinentes para me debruçar quando fosse a hora de construir o plano de arte.

Considerando a vontade de trabalhar com algum elemento que evocasse o universo do fantástico, uma das inspirações foi a bebê marionete do musical “Annette” (Leos Carax, 2021):

**Figura 17** - Frame do filme Annette



O maestro toca piano para a bebê marionete

Essa bebê estilizada, e em alguns momentos até um pouco kitsch, apesar de ser essencialmente um objeto não é vista ou tratada dessa maneira pelos demais personagens: Annette é entendida por todos como qualquer outro bebê real. Por mais que desperte a atenção

do espectador — pois esse sim a vê como ela de fato é, um “elemento” inusitado — fica evidente o que a marionete representa, pois imediatamente se compreende o acordo silencioso dentro do universo do filme: a bebê marionete é, afinal, a representação de uma personagem humana.

Essa é uma lógica parecida com a que eu quis adotar para a planta de “Companheiro de quarto”. Apesar de ela ser estilizada, pois é feita de origami, a planta é vista pelos personagens dentro do universo do curta-metragem como verdadeira. É como um prenúncio do real maravilhoso, mas o maravilhoso só se confirma quando a planta fala com Bento — situação inconcebível admitindo uma realidade rigorosamente verossímil — e ele não hesita, pelo contrário, reage com naturalidade. Em “A Tessitura do Fantástico: Narrativa, saber moderno e crises do homem sério”, Nuno Manna referencia Rosset:

Rosset vem reafirmar que uma aparição, um evento milagroso, um marciano, não são eles mesmos fantásticos, mas representam somente elementos que não pertencem à realidade, que estão fora da regularidade cotidiana. Rosset afirma que o fantástico se instaura quando tais elementos que não pertencem à realidade entram em uma conflituosa relação com ela, mantendo traços daquilo que configura a alteração (MANNA, 2014, p. 76).

A planta de papel que até então poderia ser meramente alegórica, como a bebê Annette, revela realmente estar em uma realidade que não segue a lógica estritamente racional, admitindo sua existência como a vemos: ela é, de fato, uma planta não convencional, pois se comunica com o protagonista. Sobre isso, Alejo Carpentier afirma:

[...] o maravilhoso começa a sê-lo, de maneira inequívoca, quando surge de uma inesperada alteração da realidade (o milagre), de uma revelação privilegiada da realidade, de um destaque incomum ou singularmente favorecedor das inadvertidas riquezas da realidade, ou de uma ampliação das escalas e categorias da realidade, percebidas com particular intensidade, em virtude de uma exaltação do espírito, que o conduz até um tipo de “estado limite”. Antes de tudo, para sentir o maravilhoso é necessário ter fê (CARPENTIER, 1985, p. 2).

Sendo assim, roteiro, direção e direção de arte atuam em conjunto em “Companheiro de quarto” para incorporar o maravilhoso. Agora atentando para a parte puramente estética, competência principal da direção de arte, foi iniciada uma busca por plantas estilizadas dentro e fora do audiovisual. Uma referência fundamental foi a planta do filme “Lua de Cristal” (Tizuka Yamasaki, 1990), que cresce ou murcha de acordo com as interações com a personagem principal, Maria da Graça, interpretada por Xuxa. O tamanho que essa planta atinge em determinado momento ocupa um cômodo inteiro, e isso me fez decidir a exagerar

nas dimensões da planta maior de "Companheiro de quarto" — tivemos três tamanhos, uma planta pequena, uma média e uma grande, sendo que os props seriam trocados para dar uma noção de crescimento ao longo do tempo. As plantas pequena e média têm tamanhos críveis, somente a grande ultrapassa o esperado para que uma planta cresça em tão pouco tempo.

**Figura 18** - Plantas pequena e média



Planta pequena à esquerda, planta média à direita

**Figura 19** - Planta maior



A altura da planta em comparação às pessoas. Da esquerda para a direita: Isabela Valenza (assistente de fotografia), Maria Clara Magalhães (assistente de arte), eu

Com a planta maior chegando a um tamanho improvável, há o reforço da noção de que aquela não é uma planta comum, mas uma planta talvez mágica. Além disso, voltamos à

interpretação de que a planta evoca a presença de Gabriel e simboliza os conflitos de sentimentos que Bento tenta esconder de si mesmo, não sendo mais possível negar que eles existem a determinada altura da narrativa, já que a planta está mais do que visível: ela ocupa muito espaço no quarto e nos pensamentos do protagonista.

A busca por referências visuais continuou, e mesmo antes de definir qual material usar na criação da planta, o papel sempre foi a primeira opção por ser barato, de fácil manipulação, disponível em vários tipos, cores e tamanhos, possibilitando uma customização infinita. Após muita pesquisa, me deparei com muitas variedades de plantas feitas com dobraduras, por isso quando coincidentemente conheci a origamista Ludmila Magalhães, logo contei sobre o projeto e ela se colocou à disposição para ajudar. Ficou então determinado que a planta seria de origami.

Salvei em uma pasta no site Pinterest<sup>8</sup> várias imagens de plantas artificiais, compartilhei com a origamista e depois de algumas conversas, reduzi as referências às seguintes:

**Figura 20** - Colagem com referências para a planta de origami



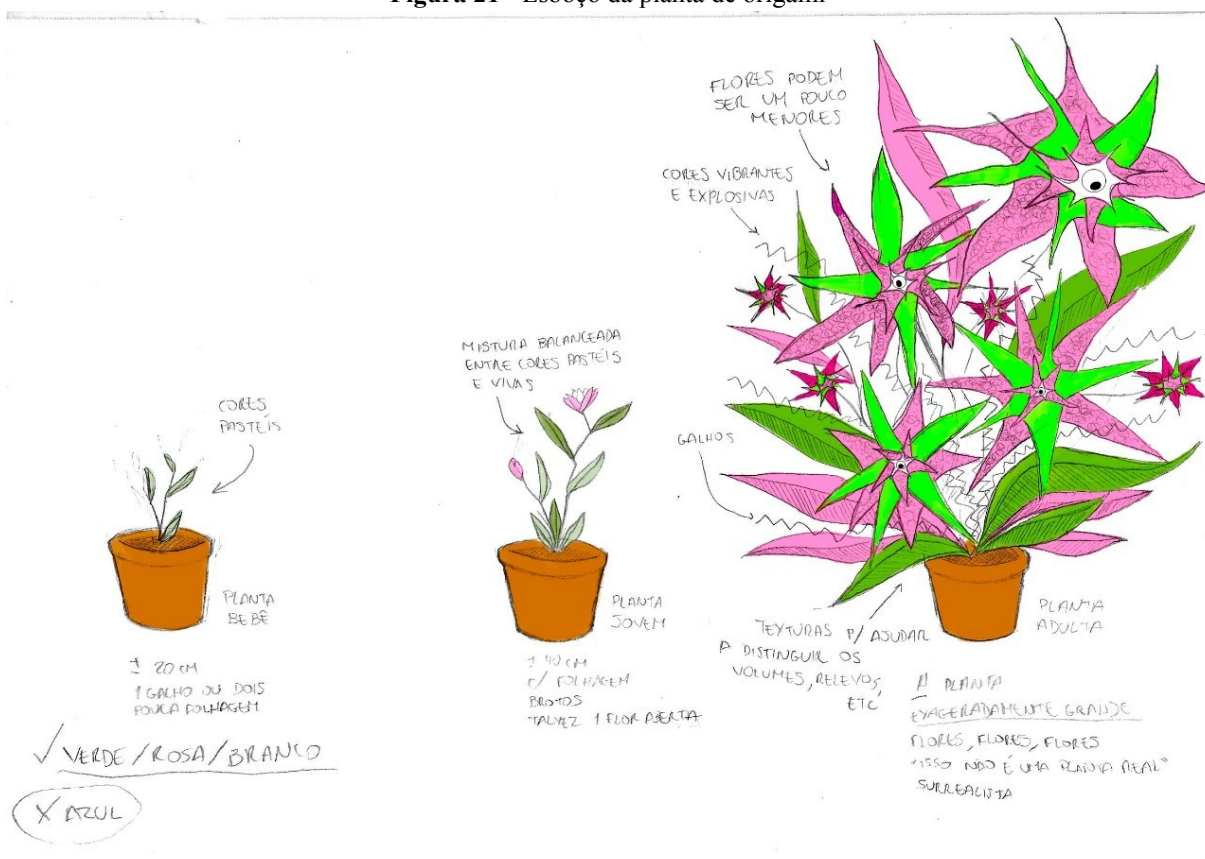
Colagem a partir de imagens encontradas no Pinterest

Feito isso, para ser mais específica no “design” da planta, contei com a ajuda da ilustradora Júlia Gonçalves para fazer um esboço unindo elementos de cada uma das referências:

---

<sup>8</sup> Disponível em <<https://br.pinterest.com/heloisecorrea/refer%C3%A2ncias-visuais-tcc/>>. Acesso em 05 de fev. de 2023.

**Figura 21** - Esboço da planta de origami



O texto feito pela ilustradora chamou os diferentes estágios da planta de “planta bebê”, “planta jovem” e “planta adulta”, descrevendo especificações que eu fiz para cada uma das fases

Entreguei o esboço para Ludmila, tivemos mais uma reunião, fizemos pequenos ajustes e decidimos, por fim, como seria a planta. A origamista acrescentaria algumas folhas texturizadas entre folhas lisas para deixar a planta mais complexa, usaria galhos reais como suporte, pois são leves e quebráveis (detalhe importante para a cena final, na qual o protagonista destrói a planta), fez uso de diferentes tons de verde para as folhas, off white para os brotos e dois tons de rosa para as flores. A escolha das cores foi pensada para manter o elemento reconhecível (folhas verdes são mais fáceis de se associar a uma planta do que folhas de cores menos tradicionais como azul ou amarelo) e o rosa é uma alusão bem óbvia à contestação da masculinidade a qual Bento enfrenta.

## 2.6. Plano de arte

O plano de arte foi elaborado na pré-produção para guiar a equipe do filme a respeito da proposta das escolhas estéticas e para concentrar todos os elementos mais relevantes para a equipe de arte, podendo ser consultado sempre que necessário. O documento contém as

principais referências adotadas, como palavras-chave, o conceito visual, moodboards, gráficos, a paleta de cores principal, conteúdo sobre ambientação, figurino e sobre a planta de origami.

Algumas alterações foram feitas durante a realização do curta-metragem, (por exemplo, as cenas na cozinha e no corredor “caíram”, escolhemos outro espaço na Colina para gravar as cenas da sacada), no entanto, como o plano de arte foi elaborado na pré-produção, algumas referências permanecem como idealizadas antes das gravações.

Esse documento serviu como um mapa, não como um determinante. A nossa produção passou por algumas adaptações ao longo do caminho. Como em qualquer produção audiovisual houve imprevistos, mas tivemos como agravante o orçamento reduzido, a disponibilidade da equipe (que por exceção dos atores, não recebeu pagamento pelo trabalho), a disponibilidade dos equipamentos emprestados pela FAC ou por membros da equipe, dentre outros. O plano de arte está em “Anexos”.

### 3. REALIZAÇÃO

As gravações foram realizadas em 7 diárias de aproximadamente 8 horas cada, nos meses de outubro a dezembro de 2022. As diárias foram todas marcadas aos finais de semana, já que a maior parte da equipe tinha compromisso de segunda a sexta-feira com estudos, trabalho ou estágio. O cronograma inicial previa a realização do filme inteiro em agosto, porém decidimos alongar a pré-produção para termos mais tempo para pesquisa e escrita do memorial. A pré-produção foi feita, aproximadamente, de julho a outubro de 2022, quando foram realizados: revisão de roteiro, pesquisa de referências, reuniões com a equipe do filme, visitas a locação, visitas técnicas, casting, decupagem fotográfica, elaboração do plano de arte e mapas de iluminação, além de leituras para a escrita do memorial.

Optamos por não seguirmos adiante com a proposta do financiamento coletivo para captação de recursos, que era nossa ideia inicial. O tempo era curto devido ao semestre reduzido e tínhamos outras prioridades de produção inadiáveis, estávamos sem produtor até quase o início das gravações, portanto Mikael e eu assumimos a produção executiva e fornecemos recursos próprios para cobrir necessidades do curta-metragem, tais como alimentação da equipe nos sets, cachê dos atores, itens de arte que precisavam ser comprados etc.

#### 3.1. Interações entre a equipe de arte

Segundo LoBrutto, uma das funções do *production designer*<sup>9</sup> é supervisionar os envolvidos na execução do plano de arte proposto (2002, p. 43). Em “Companheiro de quarto” havia três pontos de atenção para supervisão e direcionamento: a organização da cenografia e dos objetos, verificação de documentos e desprodução da arte, realizadas pela primeira assistente de arte, Maria Clara Magalhães; a caracterização dos personagens, desempenhada pela figurinista Thalita Lemos; e por fim a elaboração da planta de origami, trabalho atribuído à artista Ludmila Magalhães.

---

<sup>9</sup> *Production design* é uma terminologia adotada em Hollywood e a equivalência mais próxima para o termo, no Brasil, é direção de arte. No entanto, o termo não tem tradução para o português segundo Índia Mara Martins, “e não pode ser entendido como correspondente à direção de arte, pois se refere a uma atividade que tem presença no filme da pré (pesquisa de referências, conceito visual, *sketches*) à pós-produção (inserção de cenários digitais até a produção de material publicitário para os produtores licenciados)” (2017, p. 86). Além disso, o *production designer* é, de certa forma, um produtor, pois além de conceber a estética, pensa e soluciona financeiramente o departamento da arte ao mesmo tempo. Nesse caso, para fins didáticos, quando menciono *production designer*, estou me referindo ao “cabeça de equipe” do departamento de arte.



A dinâmica com a origamista foi estabelecida a partir de muita conversa e algumas reuniões. Ela tinha maior conhecimento dos materiais e domínio das técnicas, portanto eu expliquei os objetivos e a visão artística e estética, a partir dos quais Ludmila apresentou sugestões. Por exemplo, o caule precisava ser facilmente quebrável para que o ator pudesse realizar a última cena, na qual ele despedaça a planta. Porém o caule deveria também ser resistente o suficiente para suportar o peso da planta maior, que teria aproximadamente 1 metro e estaria coberto de flores, brotos e folhas, então ele não poderia ser muito resistente e nem muito maleável. Ludmila sugeriu então que usássemos galhos secos reais, encontrados em floriculturas específicas, e dentre os materiais cogitados foi o que escolhemos e nos atendeu perfeitamente. Usando como guia o esboço da planta, tivemos nossa última reunião e acertamos detalhes, como o tamanho do vaso de barro, a que altura mínima da terra ficaríamos as folhas de papel (considerando que Gabriel regaria várias vezes a planta), a paleta de cores, a textura do papel, dentre outros. Todas as reuniões com a origamista foram feitas à distância, por mensagens ou chamadas online por conta da pandemia de COVID-19, contando com o suporte do drive por onde compartilhamos imagens de referência. Ludmila não esteve presente nos sets, o trabalho com a criação da planta terminou antes que as gravações tivessem iniciado. A única vez que nos encontramos pessoalmente para tratar da planta foi quando busquei com a origamista as plantas já aprovadas e prontas.

O trabalho com as assistentes também teve início na pré-produção: tivemos uma reunião online inicial com toda a equipe para apresentar o roteiro e a proposta geral do projeto, depois disso começaram as reuniões online entre as áreas, que foi quando pudemos ter um encontro somente entre as pessoas envolvidas com a arte. Essas reuniões iniciais foram essenciais para alinhar a equipe a respeito da concepção visual do filme, sobretudo a reunião do departamento, que foi ainda mais específica. Na reunião da arte também distribuímos tarefas e definimos prazos para as atividades a serem realizadas até o fim da pré-produção, tais como a análise técnica da arte, lista de objetos, lista de figurinos e caracterização. Depois desses encontros, mantivemos contato por mensagem e criamos um grupo específico no Whatsapp para facilitar a comunicação. Assim eu pude ter controle sobre o cumprimento das tarefas e pude também manter uma ponte entre a arte e outras áreas, como a produção.

A primeira assistente de arte, Maria Clara, já havia participado da equipe de arte de diversas produções, e sabendo da experiência da primeira assistente, entendendo nossa dinâmica de trabalho prévia e considerando sua função dentro do departamento de arte, deleguei um maior número de tarefas a ela do que à figurinista Thalita Lemos, que era menos experiente e estava começando a trabalhar com figurino em audiovisual. Além de delegar

menos tarefas, supervisionei um pouco mais de perto e compartilhei alguns documentos (por exemplo, a planilha de caracterização conforme a ordem do dia, presente no “Guia para aprendizes de Direção de Arte”, de Rafaela Schimitt, e uma planilha para controle de empréstimo de roupas/objetos que eu criei) que serviram de modelo para seu trabalho. No fim, fazendo os ajustes necessários de acordo com a particularidade de cada membro da equipe, conseguimos trabalhar muito bem juntas e fechar a pré-produção a tempo.

### **3.2. A dinâmica nos sets de gravação**

Durante a realização, isto é, no período das gravações, a primeira assistente ficou responsável por checar a lista de props assim que a ordem do dia era disponibilizada para garantir que tínhamos todos os itens necessários para aquele determinado set. Essa foi apenas uma medida de segurança e que funcionou bem para a reposição dos itens consumíveis (como o álcool líquido que foi usado para “regar” a planta em cena) e para nos lembrar de itens que pegaríamos emprestado em um curto prazo de tempo, somente durante os dias de uso, isso porque deixamos na locação principal praticamente todos os itens listados na decupagem de objetos e a maioria dos figurinos. A locação estava vazia e não habitada, portanto usamos um cômodo da casa para guardar os itens de arte durante todo o período em que as gravações aconteciam naquele ambiente. Só desproduzimos a arte, de fato, depois do último set naquela locação.

A desprodução da fotografia era necessária ao fim de todos os sets, uma vez que os equipamentos foram todos ou emprestados pela FAC, pelo gaffer Matheus Itacaramby ou pelo diretor de fotografia Bruno Azamor, e precisavam ser devolvidos ou utilizados no tempo entre sets. Já os itens de arte permaneceram quase todos na casa, organizados por setor: roupas de cama, roupas cenográficas (as roupas usadas na “bagunça”), roupas do figurino, props (ou objetos que seriam manuseados e utilizados pelos personagens) e objetos cenográficos. Cada uma dessas categorias tinha um espaço específico para armazenamento. A desprodução da arte foi feita da seguinte forma: como quase todos os objetos foram emprestados por pessoas da equipe, cada um pôde voltar para casa com seu item. Os demais, eu guardei e devolvi aos respectivos donos. Já os itens da própria locação foram guardados nos locais onde os encontramos.

Antes de iniciar os sets, a figurinista organizava todas as roupas que seriam usadas naquele dia em uma arara e garantia que, antes de rodar, os atores estivessem devidamente vestidos e caracterizados para a cena. Enquanto isso, Maria Clara e eu fazíamos a preparação

da cenografia. Muitas vezes os atores ficavam prontos antes da cenografia e/ou da fotografia, então nesse tempo Mikael ensaiava com os atores. Os figurinos de cada personagem tinham números específicos — o primeiro figurino de Bento era o B1, o segundo B2, e assim por diante —, e essa distinção foi feita no roteiro e passada para os assistentes de direção, que mandavam a ordem do dia já com os códigos dos figurinos para facilitar o trabalho da Thalita. Além disso, em caso de dúvida, tínhamos uma pasta no drive da continuidade contendo frames das cenas já gravadas, que usamos para garantir a coerência dos figurinos e principalmente da cenografia.

O maior trabalho com a cenografia era justamente quando precisávamos garantir a continuidade de uma cena, porque tínhamos que nos certificar de reproduzir detalhes, como o posicionamento de pequenos objetos, e isso tomava mais tempo que o usual para preparar o espaço. Para as cenas que não se baseavam na continuidade de uma cena já gravada, o quarto era montado conforme o momento no roteiro: a bagunça do quarto, depois que Bento o limpou para receber Gabriel, foi crescente. Sendo assim, quanto mais perto do fim, mais bagunçado o “lado” de Bento deveria estar — o espaço de Gabriel, por sua vez, sempre esteve impecavelmente arrumado, a ponto de passarmos a roupa de cama do personagem. Nem sempre a bagunça de Bento apareceu em quadro, já que alguns planos foram reformulados durante as gravações ou simplesmente “caíram”. Como a fotografia era muito dinâmica (e isso foi uma escolha da direção), a direção de arte tinha que estar quase sempre preparada para ser fotografada de todos os ângulos possíveis. À medida que as gravações foram avançando, ficamos mais ágeis e passamos a fazer cada vez mais rápido a caracterização dos atores e a preparação da cenografia.

### **3.3. A experiência de dividir funções**

Acumular as funções de direção de arte e direção foi, sem dúvida, o trabalho mais desafiador ao realizar “Companheiro de quarto”. Mikael e eu combinamos desde o início que, levando em conta a importância desse projeto para a nossa experimentação pessoal dentro das nossas áreas de interesse no audiovisual (a minha arte, a dele montagem), nós teríamos a “palavra final” nas decisões respectivas às nossas atribuições. Naturalmente, mesmo sem acordarmos oficialmente, a direção se dividiu: eu fiquei um pouco mais responsável pela direção artística entre os departamentos (fazendo, por exemplo, uma ligação direta entre arte e iluminação) e Mikael pela direção de atores. Uma atribuição que dividimos igualmente foi a de trabalhar, conjuntamente com o diretor de fotografia Bruno Azamor, na decupagem do

filme durante a pré-produção. Durante as gravações alguns ajustes na decupagem fotográfica precisaram ser feitos e nós decidimos durante o próprio set.

A divisão de atividades da direção não foi combinada, mas acabou solucionando alguns problemas de produção: Mikael ficava menos ocupado que eu durante os sets e tinha mais tempo para ensaiar as cenas com os atores antes de começarmos a gravar, o que adiantava as gravações, ao passo que eu tinha ainda mais liberdade criativa para direcionar a estética do filme e cada um de nós ficava mais focado em uma parte da direção. Embora tenha sido estressante manejar direção e direção de arte, esse formato, dentro do possível, acabou funcionando, sobretudo porque se tratava de uma produção de pequeno porte, realizada quase toda numa locação principal que esteve sempre à disposição para nossa utilização.

#### 4. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Esse trabalho pretendeu registrar o processo da direção de arte em todas as etapas do curta-metragem “Companheiro de quarto”, adaptado a partir do conto “O companheiro de quarto” do autor Paulo Henriques Britto. Explorando técnicas dentro da linguagem cinematográfica e fazendo uso da experimentação, a equipe do filme buscou criar um conteúdo original e com sinais de autoria ainda que partindo de um material pré-existente. Ao mesmo tempo, buscamos ser fiéis à nossa interpretação do conto original, guiando-nos a partir do que consideramos ser a “espinha dorsal”: os temas levantados e os acontecimentos mais relevantes.

A direção de arte teve papel singular em traduzir o não-dito em visualidade, por meio do uso intencional de cores, texturas, estilos, da incorporação de elementos do universo do maravilhoso, da escolha de referências visuais que foram implementadas em comum acordo com a fotografia e os demais departamentos, empregando uma atmosfera específica que transmitisse determinadas sensações ao espectador. Além disso, pude passar meses me dedicando a pesquisar e realizar um trabalho na direção de arte, engrandecendo meu repertório e adquirindo mais experiência, o que contribuirá para minha trajetória pessoal e profissional.

Trabalhar no departamento de arte é, de certa forma, trabalhar um pouco com a intuição. Todos nós, mesmo sem saber, fomos alfabetizados visualmente. Se compartilhamos uma cultura semelhante, temos um repertório comum, que pode ser explorado de infinitas maneiras. A vivência de cada um, a personalidade e outros fatores pessoais determinam qual parte desse repertório vai ser usado e como — determinam também como o conteúdo será recebido. Não podemos subestimar, é claro, o valor do conhecimento formal, do estudo do design e principalmente da História para contribuir com o trabalho criativo. No entanto, acredito que é preciso confiar naquilo que já conhecemos e sobretudo no que sentimos se quisermos atingir de forma mais natural e profunda os consumidores do conteúdo que produzimos. Não existem fórmulas fixas ou regras rígidas capazes de prever e atingir com precisão e densidade o emocional humano. Dito isso, além do apoio do estudo, esse projeto foi feito também a partir da minha vivência particular, e por isso é único, assim como todo trabalho criativo.

## 5. REFERÊNCIAS

### 5.1. Bibliografia:

ASSIS, Machado de. *Dom Casmurro*. Rio de Janeiro: Nova Aguilar, 1994.

BAZIN, André. *O Cinema: Ensaio*. São Paulo: Brasiliense, 1991.

BELLANTONI, P. *If It's Purple, Someone's Gonna Die: the power of color in visual storytelling for film*. Waltham: Focal Press, 2005.

BOOTH, Wayne C. *The Rhetoric of Fiction*. 2. ed. Chicago: The University Of Chicago Press, 1982.

BOJUNGA, Lygia. *Corda Bamba*. 8ª edição, Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 1985.

BRITTO, Paulo Henriques. *Paraísos artificiais*. São Paulo: Companhia das Letras, 2004.

CARNEIRO, Flávio. *A confissão*. Rio de Janeiro: Rocco. 2006.

CARPENTIER, Alejo. *O reino deste mundo*. Tradução: João Olavo Saldanha. Rio de Janeiro: Ed. Civilização Brasileira, 1985.

COSTA, Francisco Araújo da. *O figurino como elemento essencial da narrativa*. Sessões do Imaginário, Porto Alegre, n. 8, p. 38-41, ago. 2002.

FERRANTE, Elena. *A Amiga Genial*. Biblioteca Azul, 2015.

HAMBURGER, Vera. *Arte em cena: a direção de arte no cinema brasileiro*. São Paulo: Senac-Sesc, 2014.

HELLER, Eva. *A Psicologia das Cores: Como as cores afetam a emoção e a razão*. São Paulo: Editora Gustavo Gili, 2012.

KLEIN, Melanie. *Inveja e gratidão*. Rio de Janeiro: Imago, 1991.

KURTINAITIS, Marcos. *Edward Hopper e a imagem cinematográfica*. Ide (São Paulo), São Paulo, v. 33, n. 51, p. 161-176, dez. 2010. Disponível em <[http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0101-31062010000200017&lng=pt&nrm=iso](http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0101-31062010000200017&lng=pt&nrm=iso)>. Acesso em 6 de jan. de 2023.

LAKE, Diane. Adapting the unadaptable - The screenwriter's perspective. In: WELSH, James M.; LEV, Peter. *The literature/film reader: issues of adaptation*. Estados Unidos: Scarecrow Press, 2007.

LANDIM, Henrique Soares. *A cidade em Paraísos Artificiais de Paulo Henriques Britto*. Anais do SILEL. Volume 2, Número 2. Uberlândia: EDUFU, 2011.

\_\_\_\_\_. *O paraíso revisitado de Paulo Henriques Britto e outros "Paraísos"*. Uberlândia, 2013.

LOBRUTTO, Vincent. *The filmmaker's guide to production design*. New York: Allworth Press, 2002.

MANNA, Nuno. *A Tessitura do Fantástico: narrativa, saber moderno e crises do homem sério*. São Paulo: Intermeios, 2014.

MARTINS, India Mara. A direção de arte e a criação de atmosferas no cinema contemporâneo brasileiro. In: BUTRUCE, Débora; BOUILLET, Rodrigo. *A direção de arte no cinema brasileiro*. Rio de Janeiro: Caixa Cultural, 1ª edição, 2007.

MCFARLANE, Brian. It wasn't like that in the book. In: WELSH, James M.; LEV, Peter. *The literature/film reader: issues of adaptation*. Estados Unidos: Scarecrow Press, 2007.

SCHIMITT, Rafaela. *Guia compacto para aprendizes de direção de arte*. Brasília, 2021.

Disponível em

<<https://bdce.unb.br/bibliodex/guia-compacto-para-aprendizes-de-direcao-de-arte/>>. Acesso em 03 de fev. de 2023.

STAM, Robert. *A Literatura Através do Cinema: Realismo, magia e arte da adaptação*. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2008.

VALE, Clara Magalhães do. *A recepção de Dom Casmurro entre o ciúme e o adultério*.

Mafuá, Florianópolis, Santa Catarina, Brasil, n. 37, 2022. Disponível em

<<https://mafua.ufsc.br/2022/a-recepcao-de-dom-casmurro-entre-o-ciume-e-o-adulterio/>>.

Acesso em 29 de dez. de 2023.

## 5.2. Filmografia:

A AMIGA genial [Série]. Criação de Saverio Costanzo. Produção: Paolo Sorrentino e Jennifer Schuur. Estados Unidos e Itália: HBO, 2018. Série exibida HBO MAX. Acesso em: 31 jan. 2023.

ANNETTE. Direção: Leos Carax. Produção: Adam Driver, Charles Gillibert, Paul-Dominique Win Vacharasinthu. 2021, 79 min.

CAPITU [Minissérie]. Direção: Luiz Fernando Carvalho. Produção: César Lino. Rio de Janeiro: Rede Globo de Televisão, 2008. 1 DVD (270 min).

LUA de cristal. Direção: Tizuka Yamasaki. Produção: Carlos Alberto Diniz, Diler Trindade, Marco Aurélio Marcondes e Marta Passos. Rio de Janeiro: 1990. 90 min.

## 5.3. Entrevista:

VENCEDOR do Portugal Telecom de Literatura lança "Paraísos Artificiais". Folha de São Paulo, São Paulo, 11 de dez. de 2004. Disponível em:

<<https://www1.folha.uol.com.br/fsp/ilustrad/fq1112200413.htm>>. Acesso em: 02 de ago. de 2022.

**5.4. Outras fontes de consulta:**

HOPPER, Edward. *Eleven A.M.* 1926. Pintura, óleo sobre tela.

\_\_\_\_\_. *Excursion into Philosophy.* 1959. Pintura, óleo sobre tela, 102,3 x 77 cm.

\_\_\_\_\_. *Morning Sun.* 1952. Pintura, óleo sobre tela, 101,98 x 71,5 cm.



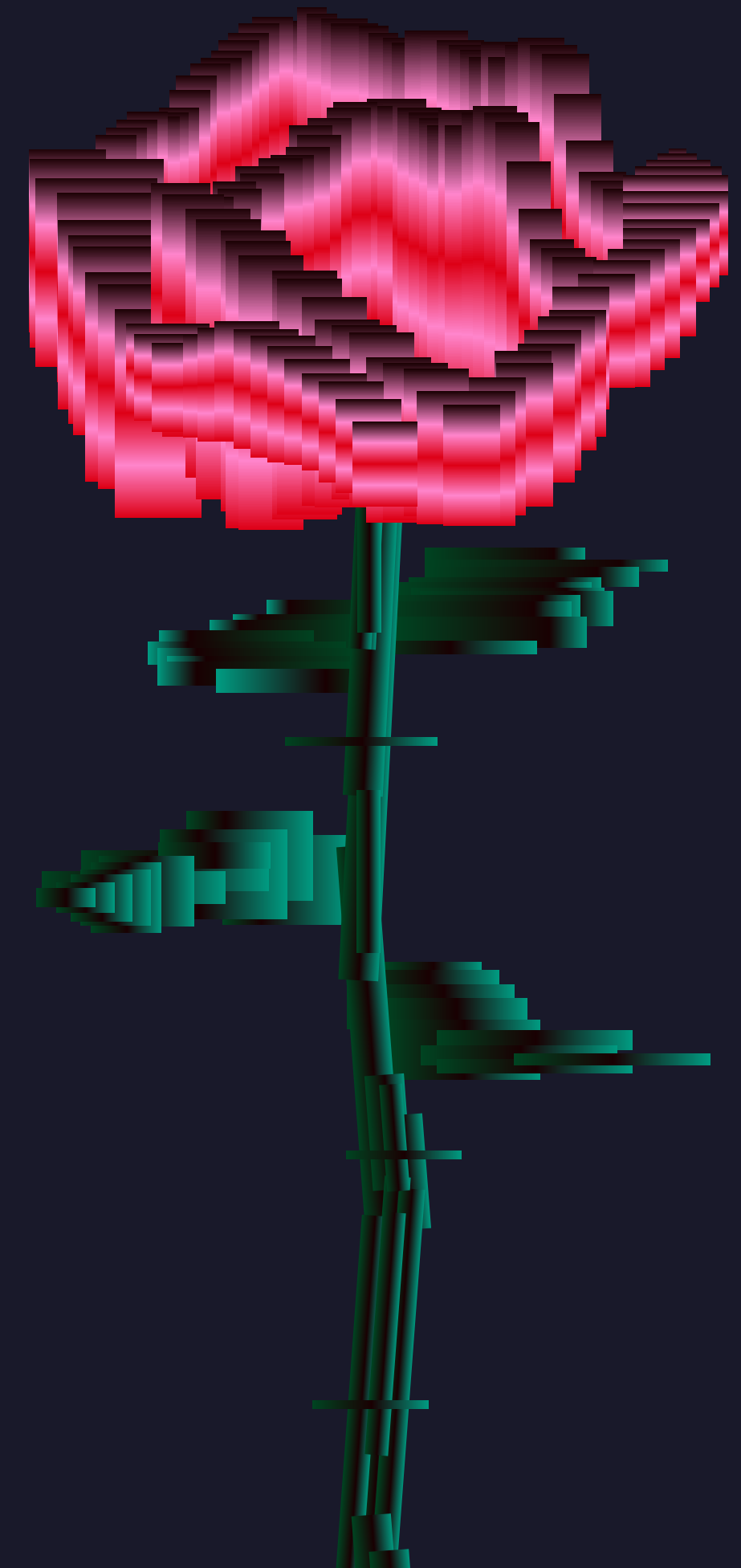
# COMPANHEIRO DE QUARTO (2023)

Direção: Heloíse Gonçalves e Mikael Kluge

Plano de Arte  
Heloíse Gonçalves Corrêa



Bento, por questões financeiras, passa a dividir o espaço onde vive com Gabriel, que leva consigo um "terceiro morador" para o cômodo: uma planta. Essa planta é a conexão entre os dois, evidenciando conflitos entre os companheiros de quarto.



Palavras-chave:

urbano, confinamento,  
dicotomia, vigilância,  
solidão, repressão  
e deslocamento.



Conceito

# ESTÉTICA DO INÍCIO DOS ANOS 2000

Início da forte incorporação do digital no cotidiano

# REAL MARAVILHOSO

Planta de origami



# MOODBOARD



Edward Hopper - Excursion into Philosophy (1959)



Edward Hopper - Eleven AM (1926)

Elementos de interesse:

- Ambiente doméstico;
- Personagens ensimesmados;
- Uma única fonte de iluminação;
- Recortes de luz pela moldura da janela;
- Atmosfera melancólica (o tema de solidão nas grandes cidades é recorrente no trabalho do artista).



Lost in Translation (2003) dir. Sofia Coppola



Spencer (2021) dir. Pablo Larrain

Elementos de interesse:

- Quarto como espaço central;
- Iluminação e atmosfera "soft";
- Janela como fonte de iluminação;
- Temperatura de cor neutra/fria;
- Foco na intimidade dos personagens;
- Delicadeza na escolha de elementos como cores e texturas.





Marriage Story (2019) dir. Noah Baumbach



So Pretty (2019) dir. Jeffrey e Jessica Dunn Rovinelli

Elementos de interesse:

- Ambiente doméstico como palco das relações;
- Espaço minimalista;
- Cortina contendo a iluminação externa da janela;
- Foco no sentimento e intimidade dos personagens;
- Temperatura de cor neutra/fria.



Annette (2021) dir. Leos Carax



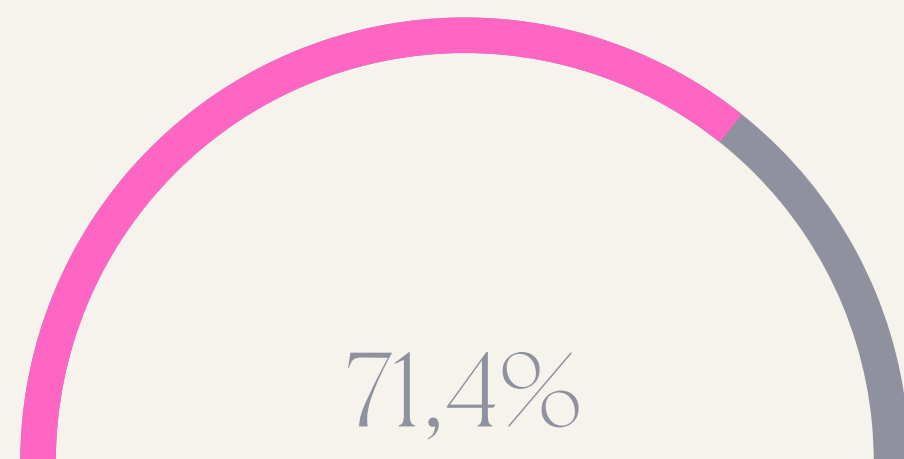
Annette (2021) dir. Leos Carax

Elementos de interesse:

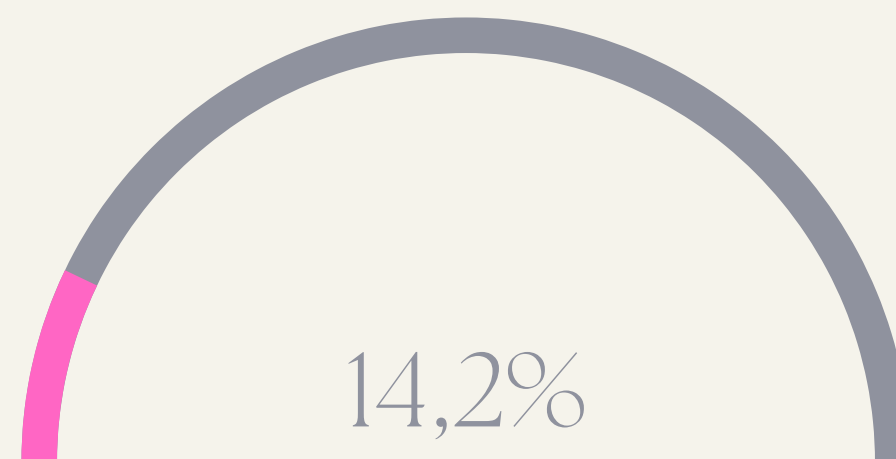
- Dramaticidade/caráter teatral;
- Elemento não-realista e kitsch sendo tratado como real (marionete).

# PORCENTAGEM DE AMBIENTES POR CONTAGEM DE CENA

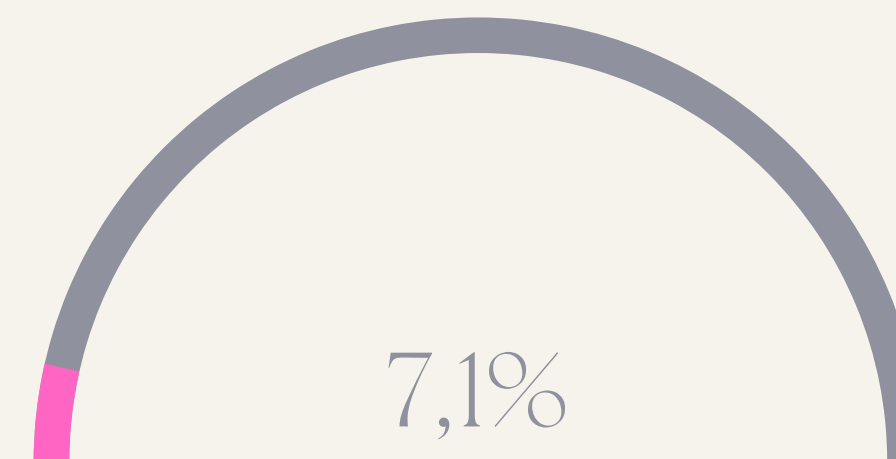
Quarto



Banheiro



Cozinha

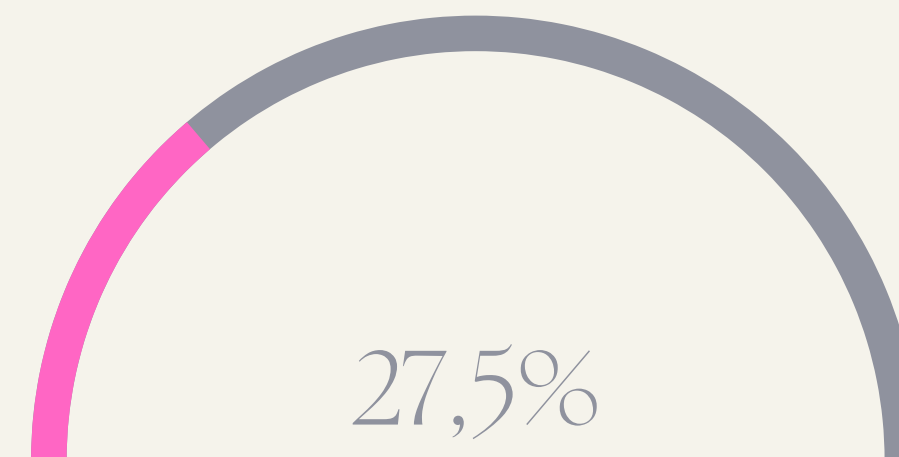
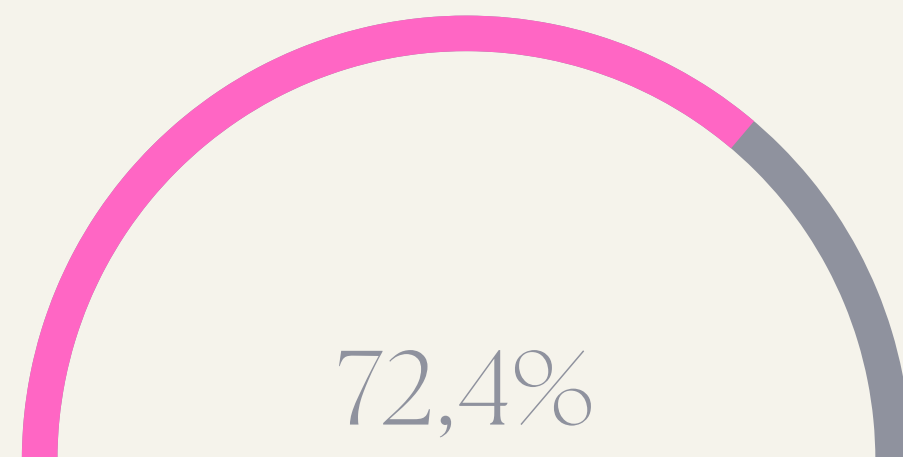


Os demais ambientes (sacada e escada) aparecem somente uma vez, cada um com 3,57% do total.

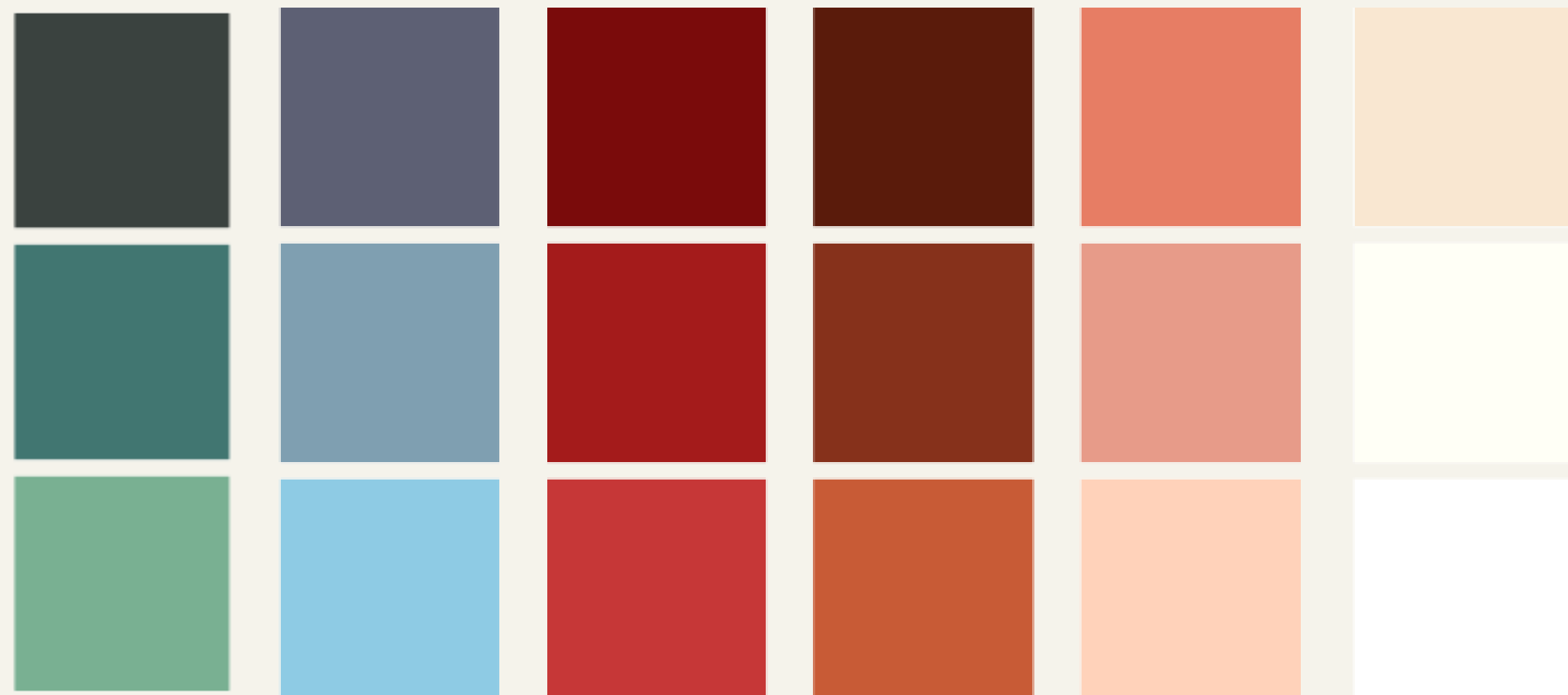
# PORCENTAGEM DE TURNOS POR CONTAGEM DE CENA

Dia

Noite



# PALETA PRINCIPAL



# AMBIENTAÇÃO





# AMBIENTES



QUARTO



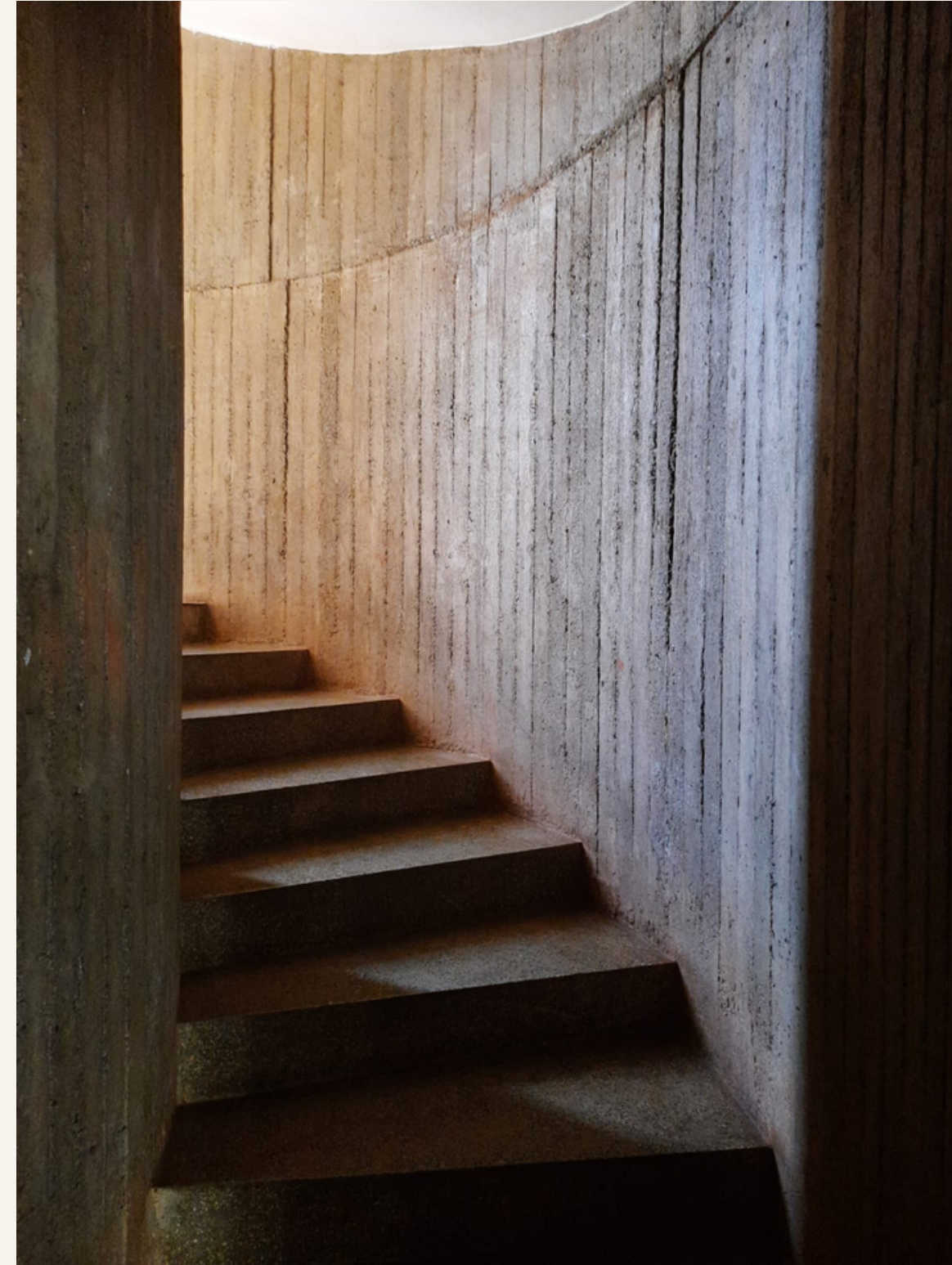
final

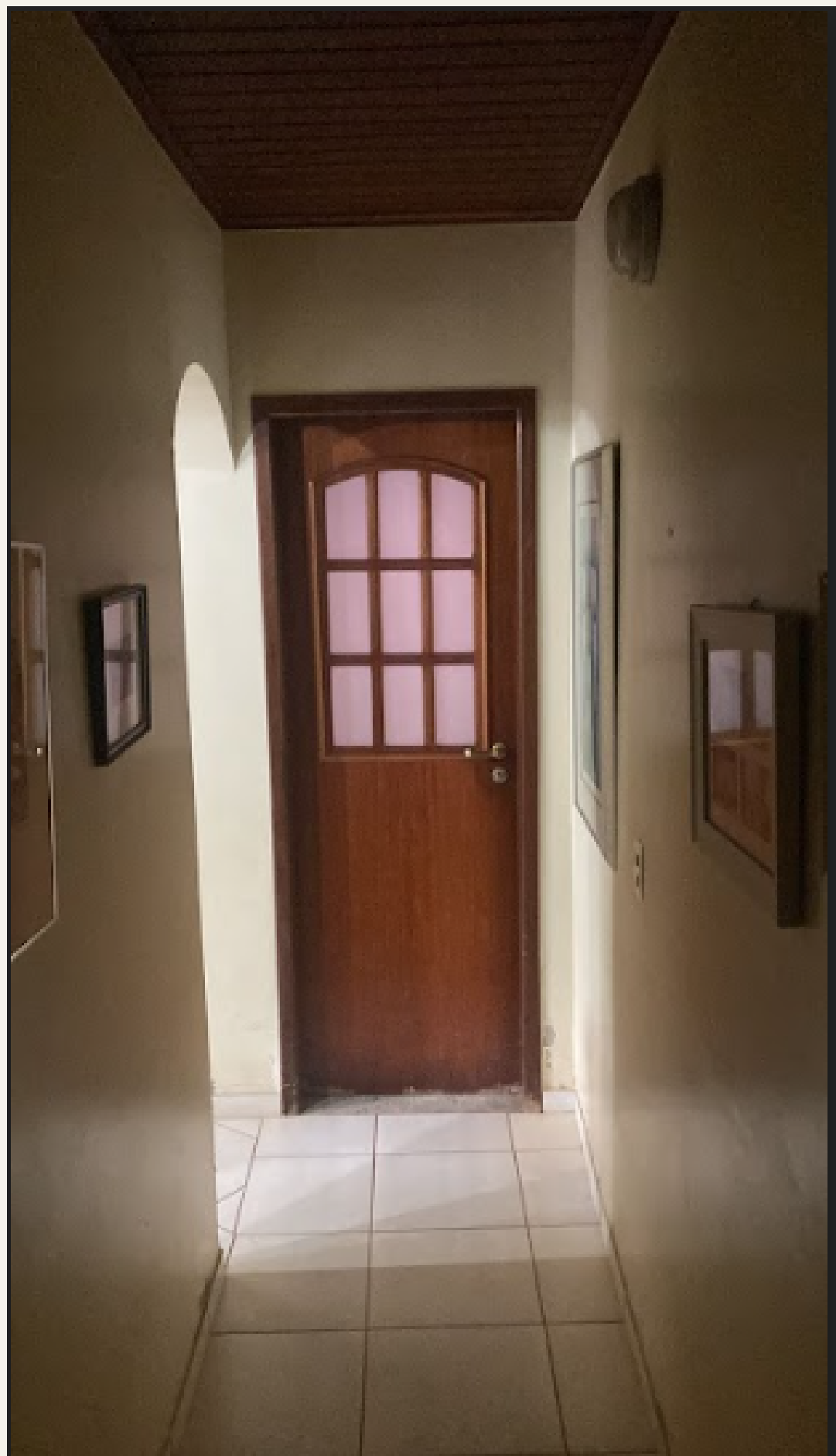
# BANHEIRO

PS: esconder a banheira



# ESCADA





# CORREDOR

PS: tirar todos os quadros

# SACADA



PS: simular uma sacada pequena

# PLANTA BAIXA

Locação principal



# BENTO

Bento cresceu solitário, não sabendo lidar bem com os próprios sentimentos e tendo clara dificuldade de se relacionar e conviver com outras pessoas. Agora, aos 27 anos e desempregado, ele se vê obrigado a dividir o quarto onde dorme por questões financeiras.



# FIGURINO



# BENTO

- Cores quentes, com destaque para o vermelho;
- Pouca variedade de peças.
- Roupas informais e simples (não há distinção entre roupa de sair e de ficar em casa);
- Nunca sapato fechado, sempre chinelo;
- No final do curta, adesão ao verde e a tons terrosos remetendo ao envolvimento com a planta.

# GABRIEL

Gabriel é um jovem de 18 anos que precisou ir morar longe da família já que passou numa faculdade em outra cidade. Ele é um rapaz tímido e passivo, evita conflitos e não se impõe nas situações. Ao mesmo tempo, metódico, organizado e sensível. Quando se mudou, ele ganhou de sua mãe uma planta, pela qual nutre um afeto por remeter a sua antiga casa.

# FIGURINO



# GABRIEL

- Cores tendendo sóbrias e pouco chamativas;
- Preferência por cortes mais formais e roupas mais "arrumadinhas";
- Roupas passadas;
- Distinção entre roupa de sair, de ficar em casa e pijama;
- Maior variedade de peças.

# CAROL

Carol esteve em um relacionamento romântico com Bento anos antes. Os dois voltaram a ter um envolvimento casual no mesmo período que Gabriel se muda para o apartamento. Carol conhece Bento e sabe que seu temperamento é difícil, no entanto ela ainda espera que ele se torne mais aberto. Carol é sociável, honesta e gentil, tenta aproximar os dois colegas e fazer Gabriel se sentir em casa.

FIGURINO



CAROL

- Cores da paleta do Bento e do Gabriel;
- Faz uso de algumas tendências da época.



# PLANTA (referências)



# Esboço



± 20 cm  
1 GALHO OU DOIS  
POUCA FOLHAGEM

MISTURA BALANCEADA  
ENTRE CORES PASTÉIS  
E VIVAS



± 40 cm  
c/ FOLHAGEM  
BROTOS  
TALVEZ 1 FLOR ABERTA

FLORES PODEM  
SER UM POUCO  
MENORES

CORES VIBRANTES  
E EXPLOSIVAS

GALHOS

TEXTURAS P/ AJUDAR  
A DISTINGUIR OS  
VOLUMES, RELEVOS,  
ETC



A PLANTA  
EXAGERADAMENTE GRANDE  
FLORES, FLORES, FLORES  
"ISSO NAO É UMA PLANTA REAL"  
SURREALISTA

✓ VERDE / ROSA / BRANCO

✗ AZUL









Planta menor












Planta média



Planta maior

QTD	OBJETO	REFERÊNCIA	QUEM PODE EMPRESTAR (PELO MENOS 2 PESSOAS EM CADA POR SEGURANÇA)
01	Relógio/despertador de mesa analógico ou DE PREFERÊNCIA digital - cores neutras		-Maria Clara (talvez) -Dani (azul) -
01	Sanduicheira de ferro		-Mikael -Isabella
01	Jornal com página de classificados (início dos anos 2000)		-Guido (talvez) -Camila (talvez)
01	Celular de teclas (início dos anos 2000)		-Heloíse -Camila (confirmar)
01	Rádio cor neutra		-Isabella -Guido (confirmar)
01	Mala azul, preta ou cinza - PREFERÊNCIA de tecido		-Mikael -Raphaella (confirmar) -Guido

01	Mp3 Player ou Walkman		-Bruno -
01	Regador <b>pequeno</b>		- Ludmila -
01	Necessaire cores neutras		-Maria Clara -Heloise
01	Porta escova de dente para pia		-Heloise
03-05	Livros didáticos		-Mikael
05-15	Livros literários - <b>PREFERÊNCIA</b> lançados até 2010		-Heloise - Mikael
01	Mochila básica (azul, preta ou cinza)		-maria clara (mochila preta) -Thalita
01	Caderno com espiral		-Mikael -Maria Clara

01	Cafeteira - qualquer modelo lançado antes de 2010		-Heloíse -Dani
03	Jogos de cama solteiro e casal (lençol, fronha e coberta)		- Mikael -Heloíse
03	Travesseiros		-Mikael -Heloíse
03	Toalhas		- Mikael
15-30	CDs - PREFERÊNCIA lançados até 2010		-Heloíse - Mikael
05-10	Roupas em tons terrosos, vermelho, azul, cinza, preto (p/ fazer volume na bagunça do quarto)		- Mikael

Ordem do Dia #1 - V2

<b>09/10 DOMINGO</b>	<b>Diretor:</b> Heloise Mikael	<b>Produtor:</b> Victor Cunha	Telefone no set Raphaella (61) 99681-9013 Victor Cunha (61) 99434-7003
<b>Título</b> Companheiro de Quarto <b>Câmera</b> Bruno			<b>Min:19°C Max: 29°C</b>  Umidade: 80% Chuva: 30%

<b>Localção 1</b>  <b>Casa Jardim Botânico</b>	Início da Diária:  <b>8h30</b>	Início da Gravação: 9h30 Fim da Gravação: 18h10
--	--------------------------------------	--

**Endereço:** SHJB Condomínio Jardim Botânico V Conjunto H casa 03 - Jardim Botânico - Brasília - DF

**Google Maps:** -15.872371, -47.814861

<b>Função:</b>	<b>Hora:</b>	<b>Profissional</b>
Diretor	8h30	Mikael
Diretora/ Diretora de Arte	8h30	Heloise
Ass Direção	8h30	Raphaella
Ass Direção	8h30	Guido
Produtor	8h30	Victor Cunha
Ass. de Arte	8h30	Maria Clara
Figurista	9h	Thalita
Dir Fotografia	8h30	Bruno
Ass. Fotografia	8h30	Isabella

Gaffer	8h30	Matheus
Dir de Som	9h	Dani Maragno
Ass de Som	9h	Bia
Continuista	9h	Camila

ELENCO	CHEGADA	SAÍDA
Camo	9h	18h

<b>CHEGADA SET</b>	08H30
<b>CAFÉ</b>	8H30
<b>ALMOÇO</b>	12h20
<b>DESPRODUÇÃO</b>	18H10
<b>FIM DA DIÁRIA</b>	19H00

<b>Cenas</b>	2	5	6	18	3	13
<b>I/E</b>	I	I	I	I	I	i
<b>D/N</b>	D	D	D	D	D	D

<b>Locação</b>	<b>Casa Jardim Botânico</b>
----------------	-----------------------------

Cena	Plano	Decupagem
2	1	<b>Plano Geral - Fixo - Contra Plongée</b> AÇÃO INTEIRA
2	2	<b>Plano Médio - Fixo</b> BENTO SE SENTA NA CAMA
2	3	<b>Plano Detalhe - Fixo</b> BAGUNÇA DO QUARTO
5	1	<b>Plano Médio - Fixo</b> BENTO SE SENTA, ABRE O JORNAL E SE DISTRAI OLHANDO PELA JANELA. LEVANTA E VAI ATÉ A COZINHA.
5	2	<b>Plano Médio - Fixo</b> BENTO VOLTA DA COZINHA COM O PÃO E VAI ATÉ O CELULAR



5	3	<b>Plano Médio</b> BENTO FALA NO TELEFONE
5	4	<b>Plano Detalhe - Fixo</b> RELÓGIO MARCA 13H
6	1	<b>PAN</b> BENTO RECOLHE AS ROUPAS E GUARDA NO ARMÁRIO
6	2	<b>Plano Médio - Câmera na mão</b> BENTO CATA LIXO DO QUARTO
6	3	<b>Plano Geral - Fixo</b> BENTO VARRE O QUARTO
18	1	BENTO CONVERSA COM CAROL AO TELEFONE
3	1	<b>Plano Médio- Fixo</b> BENTO ESCOVA OS DENTES
3	2	<b>Plano Detalhe - Fixo</b> PIA
13	1	<b>Plano detalhe/fixo</b> ESCOVA DE BENTO E GABRIEL, A MÃO DE BENTO ENTRA EM CENA E PEGA A PASTA DE GABRIEL
13	2	<b>Plano médio- fixo contra plongée</b> BENTO APERTA A PASTA E PASSA NA ESCOVA

<b>PROPS</b>	<b>Personagem</b>	<b>Figurino</b>
DESPERTADOR DE MESA	BENTO	B1
RELÓGIO		B2
CAMA		B4
ROUPAS		
PRATOS		
CANECAS		
RÁDIO		
JORNAL		

PÃO		
COPO DE CAFÉ		
CELULAR		
ESCRIVANINHA		
CADEIRAS		
ARMÁRIOS		
TELEFONE FIXO		
SACO PLÁSTICO		
TOALHA		
VASSOURA		
ROUPAS		
PORTA ESCOVAS		
ESCOVA DE DENTE GABRIEL		
PASTA DE DENTE BENTO		
ESPELHO		

Desprodução: 18h  
Fim da Diária: 19h

Companheiro de Quarto

Heloíse Gonçalves e Mikael Kluge

## 1 INTRODUÇÃO

### MONTAGEM:

Plano do céu. É um dia bonito, nuvens passam, alguns pássaros voam. Uma mistura de terra e adubo é despejada diretamente na tela, interrompendo a visão do céu.

BENTO (V.O.)

Desde o começo eu cismeie com ele.  
Ele me incomodava.

Pá cava a terra.

Muda de planta é posta com cuidado no buraco.

Arrumando a terra ao redor da muda.

Regando a terra recém plantada.

BENTO (V.O.) (CONT'D)

A gente quase nunca se falava. Não perguntava nada pra ele. Talvez porque ele não perguntava nada pra mim. Ou porque eu não tava a fim de puxar papo. Na verdade isso eu não queria de jeito nenhum.

Planos detalhes de folhas crescendo.

BENTO (V.O.) (CONT'D)

Não gosto de ninguém se metendo na minha vida.

Caule surgindo da terra.

Folhas se abrindo.

BENTO (V.O.) (CONT'D)

A parada é que eu sempre preferi ficar na minha pra não ter que lidar com problema dos outros. E funcionou por muito tempo. Até me mandarem embora.

Planta é colocada em um vaso de barro.

Um rosto chega perto das folhas e cheira.

BENTO (V.O.) (CONT'D)

Chegou uma pessoa nova, mais simpática que eu.

Mãos com luvas de jardinagem colocam a planta em uma fileira de várias outras plantas. Todas as plantas são iguais, organizadas em diversas fileiras, menos esta. Ela se destaca. Essa planta é de origami. Suas cores são diferentes das outras. Seu tamanho é mediano, mais ou menos do tamanho de uma orquídea.

Uma mulher pega a planta e coloca em uma cesta.

Planos da planta na cesta.

Carro indo embora em uma estrada de terra.

BENTO (V.O)

O garoto? Não, o garoto nunca me fez nada demais. Pelo contrário, eu acho que ele fazia o possível pra não me incomodar.

Planta no balcão da sala de uma casa. O canto que a planta se encontra é bastante aconchegante e decorado, como parte de uma casa acolhedora. Há fotos de família ao redor. A planta cresce um pouco. Devido ao seu formato, suas cores, ela parece quase brilhar.

Aproxima-se da planta. Vemos detalhes.

BENTO (V.O.)

Na verdade eu incomodava ele. Quer dizer, não sei se incomodava, porque ele nunca reclamava nem falava nada.

Alguém rega a planta. Diversos planos detalhes. A água é sugada pela terra. Água cai em direção à câmera.

Uma mulher cheira as folhas. Um galho é podado, outro galho é podado. Ela é bem cuidada, bonita e vistosa.

BENTO (V.O.) (CONT'D)

O cara regava a tal da planta todo dia. Se não bastasse isso, depois ele ficava lá parado olhando pra ela. Às vezes eu achava que ele fazia de propósito, só pra eu comentar alguma coisa. Quando eu ficava olhando pras folhas por muito tempo, eu começava a achar que elas me lembravam alguma coisa que eu já tinha visto antes. Podia nem ser uma planta, podia ser outra coisa.

Algumas coisas somem da parede.

Aos poucos, tudo que havia ao redor da planta some. Ela está sozinha em um balcão vazio, em uma casa vazia.

BENTO (V.O.) (CONT'D)

Mesmo que eu achasse que era importante lembrar, eu nunca lembrava.

A planta perde seu destaque. Seus galhos encolhem, ela fica pequena, parecendo apenas uma muda saindo da terra.

BENTO (V.O.) (CONT'D)

Então acabei desistindo de ver sentido nisso.

A planta está em um ônibus, sendo levada por GABRIEL, jovem de 18 anos.

## 2 INT. QUARTO - DIA

Um despertador de mesa toca. Vemos um braço que se estica no ar procurando o relógio, ele cancela o toque. BENTO acorda e se senta na cama, observando o quarto ao redor. O rapaz, de 28 anos, está com olheiras e o cabelo desarrumado, sua aparência denuncia uma noite mal dormida. O quarto ao redor está bagunçado, com roupas, pratos e canecas espalhados.

CORTA PARA:

## 3 INT. BANHEIRO - DIA

Bento vai até o banheiro. Ele escova os dentes. Suas coisas estão jogadas pela pia, a pasta de dente está amassada no meio. Ele cospe e se encara longamente no espelho manchado do banheiro.

## 4 INT. COZINHA - DIA

Plano detalhe de um pão sendo colocado em uma sanduicheira de ferro. Bento o deixa numa chama acesa do fogão e sai. Plano longo, evidenciando o tempo que passa e o pão que queima. Bento vem correndo e tira o utensílio do fogo. A chama do fogão segue acesa por um tempo, antes de Bento voltar e desligar.

## 5 INT. QUARTO - DIA

Bento abre um jornal, folheia e lê os classificados. Ele come com a outra mão, sem guardanapo, um pão queimado, e toma um café olhando pela janela.

Bento acompanha com o olhar o pouco movimento da rua. Não há quase ninguém andando a pé nas calçadas próximas. Vê-se, no entanto, um razoável movimento de carros, inclusive um ou outro saindo da garagem do prédio. Sua atenção vai para uma mulher que passeia com o cachorro enquanto fala ao celular, distraída. Bento observa enquanto come o pão queimado.

Um rock alto começa a tocar. Bento passa a mão na testa, visivelmente irritado. Ele joga o pão mordido na mesa, voando migalhas.

6 INT. COZINHA - DIA

Bento vai até o telefone fixo na cozinha. Ele disca e espera. Ninguém atende.

BENTO

Bom dia, seu Almir, tudo bom?  
Então, hoje eu acordei na correria,  
sabe? Trabalho, cheio de coisa pra  
fazer e tal.

BENTO (CONT'D)

Daí tô deixando esse recado pra  
falar de novo do morador do 308.  
Não consigo fazer nada porque o  
cara decidiu botar o prédio todo  
pra escutar a música dele uma hora  
dessas.

Sua fala é indignada, mas sem intensidade ou raiva.

BENTO (CONT'D)

Deve ter alguma lei que proíbe  
essas coisas, seu Almir. Aquela lei  
do silêncio lá, agora são...

Bento olha para cima no relógio da cozinha. Ele marca 13 horas. Sua expressão muda, como quem se lembra de algo. Sua fala se torna mais acelerada.

BENTO (CONT'D)

Enfim, deve ter alguma coisa aí. Se  
você conseguir pedir pra ele  
desligar esse barulho eu vou ser  
muito agradecido, viu.

Bento dá uma pausa antes de desligar.

BENTO (CONT'D)

Ah, hoje sem falta vou depositar  
aquele aluguel lá, tava corrido  
essa semana e acabei esquecendo.

(MORE)

BENTO (CONT'D)  
Era só isso mesmo, até mais seu  
Almir!

Ele desliga o telefone e sai rapidamente.

7 INT. QUARTO - DIA

Bento recolhe o lixo do quarto e deposita em um saco plástico que segura com a outra mão. Todos os seus movimentos são lentos e arrastados.

Ele amarra o saco plástico e olha ao redor analisando o ambiente.

Bento tira uma toalha usada de cima da cama e pendura no banheiro.

Ele varre o chão com dificuldade.

Bento recolhe algumas roupas que estão soltas pelo quarto e as coloca amassadas dentro do armário, que já está bagunçado e lotado de roupas amarrotadas. Após colocar as roupas lá dentro, ele fecha apressadamente a porta para que a montanha de roupas não desabe.

8 INT. ESCADA DO PRÉDIO - DIA

GABRIEL, 18, sobe as escadas do prédio carregando uma mala, um colchão fino em um braço e um vaso com uma planta no outro.

Por estar carregando muitas coisas, ele sobe degrau por degrau com dificuldade.

Gabriel chega na porta do apartamento, nela está escrito "208". Ele deixa o colchão no chão e lê um bilhete em seu bolso, no qual está anotado o mesmo número. Ele guarda o bilhete e toca a campainha.

O jovem está agitando rapidamente sua perna, ele olha ao redor e aperta a campainha mais uma vez.

BENTO (GRITANDO)  
Tá aberto!



9 INT. QUARTO - DIA

Gabriel passa por um corredor até a entrada do quarto. Ele esbarra com suas coisas na porta e coloca o colchão e sua mala no chão no único espaço vazio do quarto, próximo à cama de Bento. O movimento chama atenção de Bento e o faz olhar para Gabriel de cima à baixo.

GABRIEL  
Com licença.

BENTO  
Opa, entra aí.

Bento levanta a cabeça e os dois trocam olhares. Gabriel fala timidamente.

GABRIEL  
Prazer, eu sou o Gabriel.

O rapaz, de forma encolhida, estica a mão para cumprimentar \Bento, que olha para a mão de Gabriel e corresponde o aperto sem entusiasmo.

BENTO  
Tô ligado, a gente se falou uma semana por mensagem.

Bento mostra o celular. É um aparelho com teclas.

GABRIEL  
Ah, na verdade não, minha mãe que tava cuidando disso.

GABRIEL (CONT'D)  
É minha primeira vez morando sozinho. Mãe é tudo igual né.

Bento, com uma expressão neutra, balança a cabeça afirmativamente.

BENTO  
Então, aqui é basicamente isso.

Bento diz olhando em volta e examinando os espaços do quarto.

BENTO (CONT'D)  
Ali tem um armário, mas tá meio lotado.

Ele aponta para o armário.

BENTO (CONT'D)

Lá é o banheiro. A instalação é meio antiga e o chuveiro também, mas esquentava bem.

Gabriel olha ao redor, ele deixa sua mala ao lado do colchão, então segura a sua planta com as duas mãos.

GABRIEL

Posso deixar aqui?

BENTO

...Quê?

GABRIEL

Minha planta, posso deixar aqui na mesinha?

Gabriel aponta para a mesa de cabeceira. Bento, pela primeira vez, parece notar a planta que Gabriel segura. A planta é pequena, possui um caule fino e curto. Ela está em um vaso de barro claramente maior que o seu tamanho. Ele coça a sobrancelha e entorta o lábio pensando no que responder.

BENTO

Ah, sim... Talvez não seja uma boa ideia não.

Gabriel fica cabisbaixo.

BENTO (CONT'D)

Cara, é que tem aquela parada que as plantas roubam oxigênio do ar, tá ligado... Sei não, parece perigoso.

Gabriel responde com o tom de voz ainda mais baixo.

GABRIEL

Se você preferir eu posso deixar ela na janela à noite. Na verdade, de dia ela expira oxigênio, então não tem problema. Tem?

Bento olha para a planta, olha pra janela, olha para Gabriel. Ele demora para responder.

BENTO

Tá bom, deixa aí.

Gabriel dá um sorriso.

Bento olha para Gabriel, franzindo a sobrancelha.

BENTO (CONT'D)

Aproveitando que eu lembrei, será que você consegue adiantar o aluguel desse mês? Vence hoje e eu tô meio apertado de grana.

Gabriel hesita um pouco mas acena positivamente com a cabeça, desconfortável.

10 INT. QUARTO - NOITE

Bento está sozinho no quarto deitado em sua cama ouvindo música em um mp3 player, batucando com as mãos uma bateria imaginária. Pouco a pouco o rapaz desvia seu olhar para a planta de Gabriel.

Após alguns olhares, ele tira os fones de ouvido, levanta-se, aproxima-se da planta, fecha os olhos e dá uma leve fungada, sentindo seu cheiro. Ele abre os olhos e passa a mão em uma das folhas.

Ao terminar de fazer o movimento, Gabriel entra no quarto, carregando um pequeno regador. Ao ver o companheiro de quarto, Bento recua para sua cama.

Bento observa Gabriel entrando no banheiro e enchendo o regador. Gabriel volta para o quarto com o regador cheio e começa a molhar sua planta. Bento desvia o olhar.

Gabriel, segurando as folhas com muito cuidado, joga água aos poucos.

BENTO

Isso daí não vai crescer e virar um trambolhão, né?

Gabriel tira os olhos de sua planta e se vira para Bento.

GABRIEL

Ela não cresce muito não. É uma planta de sombra e tem uns meses já que ela tá assim.

Gabriel para, em um momento de introspeção.

GABRIEL (CONT'D)

Ela ficava lá em casa antes de...

Gabriel olha para Bento, que já está de fones de ouvido e não participa mais da conversa. Gabriel fala um pouco mais alto.

## GABRIEL (CONT'D)

Antes de eu me mudar, aí minha mãe me deu e eu trouxe.

Gabriel percebe que foi ignorado, sua expressão fica séria. Ele pega sua planta e coloca na beira da janela.

Gabriel arruma seu colchão e começa a dobrar algumas roupas. Ele pega uma pequena nécessaire, uma toalha e se desloca ao banheiro.

## 11 INT. BANHEIRO - NOITE

Gabriel se olha no espelho manchado do banheiro. Ele tira da sua bolsa uma escova de dentes e coloca dentro de porta-escovas. No mesmo plano vemos a escova de Bento, ela está gasta e foi deixada em cima da pia sem nenhuma proteção. Gabriel olha para a escova de Bento.

Ele olha para o lado e vê a pasta de dente de Bento, apertada na metade. Gabriel tira da sua bolsa uma pasta de dente nova. Ele aperta a pasta de dentes somente pela ponta.

## 12 INT. QUARTO - NOITE

Gabriel, sem camisa e com o cabelo molhado, retorna para o quarto. Bento observa de canto de olho. Gabriel retira da mala uma camisa e uma calça, ele dobra e coloca na escrivaninha perto da janela. Ele separa um par de sapatos, e os coloca próximos ao colchão, que se encontra perfeitamente arrumado. Gabriel veste um pijama e se deita.

Bento segue escutando seu mp3 deitado na cama. Gabriel vira de um lado pro outro na cama.

## GABRIEL

Pode apagar a luz?

Bento não escuta. Gabriel desiste e volta a dormir. Vemos a planta na janela.

## 13 INT. QUARTO - DIA (MANHÃ)

A Planta que estava na janela agora se encontra ao lado de onde Gabriel dormia, o colchão de Gabriel está vazio e arrumado. O fone e o mp3 player estão jogados pela cama de Bento.

Bento acorda. Ele se senta, olha pra janela e depois para a Planta, que mudou de lugar. Ele dá uma leve risada.

## 14 INT. BANHEIRO - DIA (MANHÃ)

Bento entra no banheiro, se examina no espelho e pega sua escova de dentes. Ele percebe que Gabriel colocou suas coisas lá, próximas às dele. Bento ignora sua pasta de dentes e usa a de Gabriel, apertando o tubo na metade.

## 15 INT. QUARTO - DIA (MANHÃ)

Bento volta para o quarto e senta na cama. Ele pega um pequeno caderno e faz anotações. Partindo de Bento, a câmera passeia pelo quarto, passando pelas coisas de Gabriel e parando na planta.

## 16 INT. QUARTO - NOITE

Vemos a planta exatamente na mesma posição, mas já de noite. A câmera volta a passear pelo quarto, Bento está no mesmo local que estava de manhã. Seu caderno está ao lado.

Gabriel entra no quarto.

GABRIEL

Boa noite.

Bento aparenta sair de um estado de transe. Ele olha para os lados. Gabriel pega a Planta e coloca na janela.

Gabriel rega a Planta. Bento observa a cena, que bloqueia a sua vista da janela.

Gabriel se senta na escrivaninha, tira alguns livros da mochila e coloca na mesa. Ele faz anotações e cálculos em um pequeno caderno, estudando.

Após observar os movimentos de Gabriel, Bento sai do quarto. Seguimos ele até a cozinha.

## 17 INT. COZINHA - NOITE

Bento, com expressão vazia, se dirige ao fogão e prepara um café. Vemos o processo de preparo. Enquanto o café coa, Bento se encosta no balcão da cozinha, coloca um cigarro na boca, acende e suspira enquanto solta a fumaça.

Ouve-se um forte barulho de palmas e alguns gritos, junto a uma música de festa, que interrompe a introspecção de Bento. Ele se apoia na janela, procurando a origem do som. Ele olha em várias direções, e em seguida para baixo.

Vemos um rapaz embaixo do prédio, entre dois carros, usando uma mochila. Um outro rapaz vai ao encontro dele. O casal se abraça longamente.

Temos uma visão mais próxima do rosto de Bento.

O casal dá um beijo.

Bento recua da janela, observa mais um pouco, e dá um último trago. Ele amassa o cigarro na borda da janela e joga a ponta para fora.

18 INT. QUARTO - NOITE

Gabriel estuda na escrivaninha do quarto. Ouve-se um assovio vindo da rua que chama a atenção do rapaz. Ele olha pela janela. CAROL acena e gesticula, pedindo para abrir o portão do prédio.

CAROL

Abre aí!

Gabriel, contra a luz, permanece imóvel e olhando para baixo, sem saber o que fazer. Os dois se encaram por alguns segundos.

CAROL (CONT'D)

Bento, eu tô te vendo daqui, cara.

Gabriel, desconfortável, fica sem reação. Ele arregala o olho e se afasta um pouco.

19 INT. QUARTO - DIA

Bento mexe em um pequeno rádio em sua cama, escutando algumas músicas e programações. Enquanto passa de estação em estação, ele escuta um trecho de um pastor falando de forma fervorosa.

PASTOR (NA RÁDIO)

...mas não comas do fruto da árvore da ciência do bem e do mal, porque no dia em que dele comer, morrerás.

Bento escuta, mas suas expressões reprovam o que acabara de ouvir.

PASTOR (CONT'D)

Porque ao consumir o pecado, sua terra não mais prosper...

Bento, com um sorriso de canto de boca, desliga o rádio. Ele se espreguiça e levanta da cama. Bento percebe um cheiro estranho no quarto. O rapaz olha para a planta.

Bento vai até o canto de Gabriel, aproxima-se da planta, cheira-a algumas vezes, e em seguida encara o colchão de Gabriel com uma expressão séria. Sem tirar os olhos do travesseiro de seu colega, Bento vai até ele e o cheira. Ele pega o travesseiro do colega em mãos, e se aproxima da planta. Bento agora reveza entre cheirar o travesseiro e a planta, analisando. Ele afunda o rosto no travesseiro de Gabriel, e quando se dá conta, o arremessa rapidamente de volta na cama do companheiro de quarto.

20 INT. QUARTO - DIA

Bento, sentado na mesa em frente a janela, pega seu celular e faz uma ligação. O tom da voz do rapaz mostra certa empolgação.

BENTO

E ai, Carol? Tá sumida pô.

O sorriso em seu rosto some.

BENTO (CONT'D)

Ué, qual foi?

O rapaz se levanta. Sente-se tensão em seu rosto.

CORTA PARA:

21 INT. QUARTO - DIA

Vemos a porta do quarto do lado de fora. Gabriel, cabisbaixo, abre e entra.

Gabriel se depara com Bento e Carol, jovem de 28 anos, abraçados na cama. Todos se encaram por alguns segundos. Gabriel, extremamente envergonhado, anda para trás e fecha a porta.

CAROL

Esse é o seu amigo novo?

BENTO

Amigo, Carol? Já falei pô, tô ruim de grana.

Carol olha pro rapaz, depois olha para o teto, em um movimento de reflexão.

CAROL  
Só você mesmo né?

Bento olha para a moça, levantando as sobrancelhas.

CAROL (CONT'D)  
Pra dividir um cubículo desses. Mal  
cabe suas paradas aqui.

Bento encara a planta.

BENTO  
Tem sido difícil mesmo.

Carol se aproxima e encosta no ombro de Bento.

CAROL  
Talvez se você desse uma chance pro  
garoto, não ia ser tão difícil  
assim.

Temos foco total na introspecção de Bento.

Cortes alternando entre o rapaz e a planta.

BENTO  
O que eu mais quero é alguém se  
metendo na minha vida mesmo.

Carol olha pra Bento.

CAROL  
Você não muda, né cara?

Carol levanta e sai do quarto. Bento olha rapidamente para a moça saindo, depois volta seu olhar para a planta.

## 22 INT. COZINHA - NOITE

Gabriel está sentado na mesa da cozinha, há um copo de água na sua frente. Ele, de forma ansiosa, mexe na cutícula da unha.

Carol entra na cozinha. Eles se cumprimentam brevemente com um aceno de cabeça. Carol abre a geladeira e pega uma água. Gabriel evita contato visual.

CAROL  
Então você que tá morando com o  
Bento.

Carol comenta ainda mexendo na geladeira.



GABRIEL

E-eu mesmo.

CAROL

Bem que eu notei a planta nova lá.  
Bonitona, né.

Gabriel sorri, fazendo contato visual pela primeira vez.

GABRIEL

Obrigado!

Carol se encosta no balcão e dá um gole.

CAROL

Tá gostando daqui?

GABRIEL

É diferente, né? Eu sou acostumado  
com cidade pequena. Tô tentando me  
adaptar.

Bento surge na porta. Carol se vira para ele. O rapaz aponta com a cabeça para dentro do quarto. Carol dá um sorriso de despedida para Gabriel e vai até Bento. Gabriel acompanha seu movimento com o olhar. Bento encara Gabriel.

24 INT. QUARTO - NOITE

As luzes do quarto estão apagadas. Ouve-se alguns barulhos da cama onde estão Bento e Carol. O foco é em Gabriel, que está deitado em seu colchão. Ele abre os olhos e se vira para o lado oposto ao casal, visivelmente incomodado. Ele fecha novamente os olhos e tenta dormir.

25 INT. BANHEIRO - DIA

Gabriel toma banho. Vemos detalhes do chuveiro pelas frestas da janela. Ele se dirige até o espelho. O rapaz se arruma, ajeita o cabelo, passa um perfume e pega sua pasta de dente, apertada no meio. Ele observa por um instante, e então aperta pela ponta, tentando fazer com que a pasta de dente saia do tubo uniformemente.

26 INT. QUARTO - DIA (MANHÃ)

A planta, já maior, com mais folhas, está na beira da janela.

O quarto está com algumas roupas espalhadas pelo chão e pela cama de Bento, que está deitado com Carol.

Do quarto ouve-se o chuveiro aberto onde Gabriel toma banho, sua cama está arrumada e com suas roupas dobradas dentro da mala. Carol acaricia o rosto de Bento.

Bento olha fixamente para a planta.

CAROL  
Tá pensando em quê?

Bento tira o olhar da planta e olha para Carol.

BENTO  
Hum?

CAROL  
No que você tá pensando?

BENTO  
Nada não.

Os dois seguem em silêncio por um instante.

BENTO (CONT'D)  
Você também não acha que essa coisa tem um cheiro esquisito?

CAROL  
A plantinha dele? Acho que nem cheiro ela tem.

BENTO  
Sei lá.

CAROL  
Deve ser um saco pra ele aguentar a gente. Ele nunca traz ninguém pra cá, não?

Bento faz um sinal negativo com a cabeça.

CAROL (CONT'D)  
Nem dorme fora?

BENTO  
Nunca.

Mais um momento de silêncio.

CAROL  
Ele é bem bonitinho, né? Devia trazer gente pra cá direto.

O chuveiro desliga. Bento para de olhar para a planta e novamente se volta à Carol. Os dois se olham por um momento.

BENTO  
Bonitinho?

CAROL  
Você não acha, não?

Os dois se olham.

Gabriel abre a porta do banheiro sem camisa, vestindo uma calça jeans. Ele pega a camisa dobrada de dentro da mala e veste.

Gabriel tira a planta da janela e a coloca ao lado do colchão.

CAROL (CONT'D)  
Tá crescendo rápido, né?

GABRIEL  
Uhum.

Bento faz uma expressão descontente em reação ao diálogo dos dois.

27 INT. QUARTO - DIA (ENTARDECER)

O quarto está muito bagunçado, exceto pela parte de Gabriel, que se mantém bem arrumada.

Bento está apoiado na janela do quarto fumando um cigarro. Gabriel entra com um regador e rega sua planta.

Bento segue olhando pela janela, com expressão apática, enquanto Gabriel rega a planta cuidadosamente, segurando as folhas.

Bento se vira e olha para Gabriel, os dois se encaram rapidamente. Bento desvia o olhar.

Gabriel pega a planta e coloca na janela. Os dois se esbarram durante a ação. Ele sai do quarto com o regador. Bento acompanha seu movimento com o olhar.

Bento dá um trago e apaga seu cigarro na terra da planta.

28 INT. QUARTO - NOITE

Bento e Carol estão deitados na cama. Gabriel dorme em seu colchão.

Carol dá um beijo em Bento, que se vira para o lado oposto ao da moça, encarando Gabriel, que está dormindo.

## 29 SONHO DE BENTO - ANIMAÇÃO

Estamos dentro do sonho de Bento. Ele está em um imenso gramado, é um dia de sol, vemos algumas montanhas no fundo. Bento anda pelo local. De longe, ele vê uma planta crescendo do chão. Bento se aproxima lentamente. Dessa planta cresce um único fruto. Ele analisa, e então dá uma mordida.

Entramos em Bento. Agora ele está no quarto, a atmosfera é completamente diferente, temos menos cores, usamos tons mais escuros e sóbrios. Gabriel aparece e lhe estende a mão. Bento olha pra a mão estendida. De dentro de Gabriel saem diversos galhos e folhas, começando pela sua mão. Esses galhos crescem e assustam Bento, que busca refúgio no canto do quarto. Vemos várias cenas de galhos com folhas crescendo, intercaladas com a reação de Bento, principalmente seus olhares. Bento fica totalmente acuado contra a parede, enquanto os galhos crescem em sua direção. Uma planta cresce de seu peito.

## 30 INT. QUARTO - DIA

Bento, com a barba maior, dorme em sua cama. Gabriel se arruma e prepara uma mochila com boa parte de suas roupas e alguns objetos. A planta, já muito maior do que era antes, está dentro do quarto, ao lado do colchão. Gabriel pega a planta e coloca na janela. Ele faz barulho ao fechar a porta saindo do quarto, Bento acorda e percebe que Gabriel saiu, deixando a planta do lado de fora da janela.

## 31 INT. QUARTO - NOITE

Bento está sentado na cama fumando, olhando o relógio na cabeceira e encarando a planta de Gabriel. O quarto está muito bagunçado, com roupas, toalhas e lixo espalhado pelo chão.

O quarto está silencioso, até que Bento balança sua perna ansiosamente no chão do quarto.

O barulho das ações de Bento intensificam a cada ação.

Bento dá outro trago.

Ele levanta e anda de um lado para o outro do quarto.

Outro trago.

Bento checa o relógio.

Seu foco agora é na planta, que parece deixá-lo completamente inquieto. Da planta, vemos sua silhueta em contraluz.

A luz da janela atrai Bento, que se aproxima lentamente com olhar fixo e determinado. Ele fecha a janela com força e a planta cai do lado de fora.

Ele observa a janela, a princípio, sua expressão é apreensiva. Aos poucos, sua respiração fica acalma. Bento dá um leve sorriso de canto de boca, aliviado.

32 INT. QUARTO - DIA

Bento acorda no dia seguinte em sua cama. Ele abre os olhos e vê a planta de Gabriel, torta e caída, em um vaso com diversos remendos. O canto do quarto de Gabriel segue bem arrumado, enquanto o resto do espaço está coberto da bagunça de Bento.

Gabriel está sentado em seu colchão, apoiado na parede. Ele está encolhido olhando para sua planta.

Bento se senta na cama e observa Gabriel por um tempo.

BENTO

O quê que você tem?

GABRIEL

Não tô passando muito bem, não.

Gabriel se levanta e pega sua mochila, ele tira algumas roupas de dentro e começa a dobrá-las.

Bento encara fixamente o rapaz. Sua voz gradualmente se torna impositiva e arrogante.

BENTO

Até quando você acha que isso vai durar?

Gabriel dobra as roupas lentamente.

BENTO (CONT'D)

Pode ser até semana que vem. Um mês, dois.

Gabriel está com os ombros encolhidos.

BENTO (CONT'D)

Mas uma hora vai acontecer. Você tá ligado, né? Que ela tá te fazendo de idiota. Eu conheço essa história.

Os planos se tornam mais caóticos. Bento se levanta e cresce a voz, junto com seus gestos corporais.

BENTO (CONT'D)

Ela vai enjoar de você. Da sua cara. Do seu jeito. Do seu corpo. Do seu papo, se é que você tem isso.

BENTO (CONT'D)

Ela vai enjoar do seu cheiro. Dessa porra dessa planta.

BENTO (CONT'D)

Assim que ela perceber que você tá na palma da mão dela, aí sim!

Bento está com um sorriso sarcástico no rosto.

Gabriel tira os sapatos.

BENTO (CONT'D)

Mesmo que ela fale que gosta de você. Mesmo que ela fala que te ama, que seja. No final você é só mais um cara bonito que ela curte transar.

Gabriel tira a camisa

BENTO (CONT'D)

Bonito até demais pra ser homem.

Gabriel, ainda com a cabeça baixa e sem reação, fica vermelho. Bento para de sorrir sarcasticamente, ele fecha o rosto e fica sério.

BENTO (CONT'D)

Por que você é assim?

Gabriel entra no banheiro.

BENTO (CONT'D)

Por que você não consegue só ficar na sua, hã?!

Gabriel fecha a porta sem muita força e liga o chuveiro.

BENTO (CONT'D)

Faz um favor, vira gente. Cresce, seu moleque!

A água escorre. O tom de voz de Bento é alto e agressivo.

BENTO (CONT'D)

Mo-le-que!

Bento se levanta e vai até o canto de Gabriel no quarto, para e observa a planta. Bento faz suavemente acaricia as folhas. Ele passa os dedos pelos botões das flores e sua expressão muda, ele agora parece sentir raiva. Bento arranca um por um. Em seguida, arranca as folhas. Depois, quebra o caule em três pedaços e joga o vaso inteiro com o que restou da planta janela abaixo.

O som do chuveiro do banheiro intensifica.

Bento está no meio da sujeira, entre folhas arrancadas e terra. Ele volta para o seu colchão, observando a vista da janela.

A água do chuveiro escorre. Sobem os créditos.