

UNIVERSIDADE DE BRASÍLIA
FACULDADE DE COMUNICAÇÃO
DEPARTAMENTO DE AUDIOVISUAIS E PUBLICIDADE

Cleiton Félix da Silva
Maria Alice Vidigal Amorim

LAR MEMÓRIA:
UM CURTA-METRAGEM SOBRE A REPRESENTAÇÃO DA MEMÓRIA
VINCULADA AO ESPAÇO DA CASA

Brasília, DF
Setembro de 2024

Cleiton Félix da Silva
Maria Alice Vidigal Amorim

LAR MEMÓRIA:

Um curta-metragem sobre a representação da memória vinculada ao espaço da casa

Memória do projeto experimental apresentado ao Curso de Comunicação Social da Faculdade de Comunicação da Universidade de Brasília, como requisito básico para obtenção do grau de Bacharel em Audiovisual.

Orientador: João Lanari Bo

Brasília, DF
Setembro de 2024

Cleiton Félix da Silva
Maria Alice Vidigal Amorim

Projeto experimental aprovado em ____/____/____ para obtenção do grau de bacharel em
Comunicação Social, habilitação Audiovisual.

BANCA EXAMINADORA

Orientador: Prof. Me. João Batista Lanari Bo

Prof^a. Dr^a. Denise Moraes Cavalcante

Prof^a. Dr^a. Mariana Souto de Melo Silva

Suplente: Prof. Dr. Pablo Gonçalo Pires de Campos Martins

Brasília, DF
Setembro de 2024

AGRADECIMENTOS

Como Cleiton Félix

Todo esse projeto, que felizmente eu posso mostrar ao mundo com orgulho depois de meses de trabalho e sofrimento, não seria possível sem a Universidade de Brasília. Aos professores que me ensinaram metade, e à vivência que me ensinou o resto. A todos que eu conheci e que me inspiraram a ser melhor, e com os quais aprendi muito sobre cinema, e com os quais criei outros projetos tais quais esse, que me encheram de orgulho.

À Mariana, ao Pablo e ao Lanari por me ensinarem o que é cinema, e me colocarem no mau caminho da cinefilia, para nunca mais ser o mesmo. À Emília, por ser exemplo do que eu desejo ser no futuro.

À minha mãe, por estar sempre ao meu lado, sempre ter dado todo seu amor e apoio que eu nunca terei como pagar de volta. Por acreditar nos meus sonhos. Pode não estar do meu lado agora, fisicamente, mas se faz presente e maravilhosa sempre. Se eu sou algo hoje é por sua causa. Que a saudade apenas faça do momento que eu te reencontre melhor, e que ele chegue logo.

Às minhas irmãs, por todo apoio e por serem pessoas maravilhosas, que apesar de todos os problemas que tivemos sempre estiveram ao meu lado. E claro, obrigado ao David Bowie (meu gato) por todo apoio emocional.

Mas claro, não posso deixar de mencionar aqueles sem o qual esse filme simplesmente não seria possível. Ao Lucão, ao Matheus, ao Eurico e ao Dener, que ajudaram a carregar o peso desse curta não apenas com sua ajuda, mas com sua amizade, e com serem pessoas incríveis de se estar junto. Por ser um prazer trabalhar com eles, e por acreditarem no nosso projetinho. Mas essas são apenas algumas das pessoas que tive o prazer de conhecer ao vir para Brasília, e para essa universidade. A todos vocês com que compartilhei bons momentos, obrigado. Cada um deles importou.

E por último e talvez mais importante, à Marie, minha outra metade (desse TCC), uma incrível cineasta e com um sorriso que serviu de combustível para trabalhar em todos esses dias difíceis, e fez desse processo enlouquecedor um prazer. Porque sem ela, todo esse projeto sequer existiria. E não seria nem de longe tão bom quanto é, muito menos teria sido tão bom de fazer parte. Obrigado, mais uma vez, por me permitir fazer parte disso com você. E por me aguentar

em todos os momentos que eu sei que eu sou difícil. Pelo carinho, pelo amor, pela companhia. Por tudo.

E por ser, precisamente como você é.

Como Marie Amorim

Acho importante começar esses agradecimentos citando minha família, que sempre me apoiou desde pequena até nas minhas ideias mais mirabolantes. Raquel Vidigal, mãezinha querida, obrigada por sempre estar presente, seja me levando pra cima e pra baixo no carro ou preparando o stroganoff pro almoço no set. André Amorim, meu pai, obrigada por sempre escutar todas as tagarelices que eu falo e, ainda que sejam besteiras, tirar um tempo para conversar comigo sobre cada uma delas. Rafinha, meu irmãozinho, obrigada por toda sua sinceridade, ainda que sem filtro, porque às vezes (mas só às vezes!) é exatamente o que eu preciso ouvir. Alice, minha Vovó Alice, obrigada por ser a minha fã número um, que sempre me recebe com todo carinho que uma pessoa pode oferecer. Eloíza, minha Vó Elô, obrigada por tantas boas lembranças na sua casa que inspirou a ideia desse curta. Letícia Vidigal, minha madrinha dinha, obrigada por sempre acreditar em mim e viver perguntando sobre meus planos pro futuro brilhante que você parece ter certeza que eu vou ter. Sem vocês, eu não seria quem eu sou hoje, então só me resta agradecer.

Agradeço aos meus amigos e também colegas de curso (ou, pelo menos, de FAC) Matheus, Lucão, Dener e Eurico, por terem topado participar desse curta com a gente e ajudado onde quer que precisasse. Alguns estão comigo desde o início dessa jornada, em 2019, outros entraram mais tarde, mas saibam que sem vocês eu não poderia me orgulhar desse projeto como me orgulho hoje. Agradeço à Rosa Oliveira, que conheci só agora nessa reta final, mas que topou ser a atriz desse curta e fez um trabalho incrível. Obrigada a todos que fizeram parte da minha jornada de FAC, especialmente aos que me aguentaram durante todo tempo de DACOM, porque minha formação em cinema é graças a vocês também.

Obrigada aos meus amigos que estão comigo desde a escola: Anita, Fernanda, Victor, Brenno e Leia, que me aguentaram durante as minhas fases mais chatas e ainda me chamam pra sair. Vocês são muito especiais.

Agradeço a Universidade de Brasília e todo o corpo docente da Faculdade de Comunicação que participou da minha formação dentro e fora de sala de aula. Aqui, tive aprendizados muito além de ementas e currículos e por isso sou eternamente grata.

Por último, mas com certeza não menos importante, preciso agradecer ao Cleitinho, meu amor, que topou essa loucura comigo e fez de tudo e mais um pouco pra que esse trabalho saísse bonito do jeito que tá. Sem você eu já teria desistido umas 3 vezes no mínimo. Obrigada por todos os momentos dentro e fora do ritmo frenético do trabalho, pois lembro de todos (ok, talvez só da maioria) com muito carinho. Te amo, meu bem, e tenho muito orgulho de ser sua parceira.

LISTA DE FIGURAS

Figura 01 – Cenas do filme Skinamarink (2022).....	17
Figura 02 – Cenas do filme Magnetic Rose (1995).....	19
Figura 03 – O mesmo ambiente no início e no fim do jogo Anatomy (2016).....	20
Figura 04 – Cenas do filme O Espelho (1975).....	22
Figura 05 – Cena do filme Quinze (2014).....	24
Figura 06 – Cena do filme Jeanne Dielman (1975).....	25
Figura 07 – Cena do filme Dogville (2003).....	26
Figura 08 – Cena do filme House (1977).....	27
Figura 09 – Cena do filme A Casa Lobo (2018).....	27
Figura 10 – Cenas do filme A Noite Amarela (2019).....	28
Figura 11 – Cenas do filme “A Casa Lobo” (2018).....	32
Figura 12 – Exemplos de espaços liminares.....	34
Figura 13 – Lugares: sala, quarto e cozinha.. Cenas do filme Lar Memória.....	36
Figura 14 – Não-lugares. Cenas do filme Lar Memória.....	36
Figura 15 – Processos de montagem e filmagem dos não-lugares cênicos.....	38
Figura 16 – Exemplos de cenários do filme A Casa Lobo (2018).....	38
Figura 17 – Desenho da xícara quebrada.....	39
Figura 18 – Os Vultos Memória. Cena do filme Lar Memória.....	40
Figura 19 – Outros Vultos Memória.....	41
Figura 20 – As miniaturas das casas.....	42
Figura 21 – Partes da sequência de demolição da Casa e construção do prédio.....	43
Figura 22 – Processos de montagem da sequência inicial do filme.....	44
Figura 23 – Pastilhas formando a pulsação.....	44
Figura 24 – Alguns quadros da sequência analógica.....	45
Figura 25 – As folhas impressas que formaram a sequência analógica.....	46
Figura 26 – Alguns quadros da sequência digital.....	46
Figura 27 – Partes do stop motion nas paredes mostrando sua criação e destruição.....	47
Figura 28 – Processo de montagem da miniatura do espaço interno da Casa.....	48
Figura 29 – Os Vultos Memória com a Jovem. Cena do filme Lar Memória.....	49
Figura 30 – Dolly improvisado.....	52
Figura 31 – Aparato para impedir que a xícara quebrasse.....	53
Figura 32 – Cena do filme Me Chame Pelo Seu Nome (2017).....	55
Figura 33 – Cena do filme Tio Boonmee, Que Pode Recordar Suas Vidas Passadas (2010)...	55



RESUMO

Este trabalho documenta o processo de idealização e produção do curta-metragem Lar Memória, organizando-o a partir das principais áreas de atuação de uma equipe de audiovisual: direção, arte, produção, fotografia, som e edição e montagem. Neste documento relatam-se os processos de conceptualização das frentes narrativa e estética da obra, focando em seu papel enquanto produto de experimentação acerca das possibilidades de representação da memória vinculada ao espaço da casa.

Palavras chave: Curta-metragem; Casa; Memória; Experimental; Direção de arte.

ABSTRACT

This work documents the process of creating the idea and producing the short film Lar Memória (Memory Home), organizing it based on the main fields of activity of an audiovisual crew: direction, art, production, photography, sound, and editing and assembly. This document describes the processes of conceptualizing the narrative and aesthetic aspects of the work, focusing on its role as a product of experimentation regarding the possibilities of representing memory linked to the space of the home.

Keywords: Short film; House; Memory; Experimental; Art direction.

SUMÁRIO

1. APRESENTAÇÃO.....	12
2. A CRIAÇÃO NARRATIVA E ESTÉTICA DO FILME.....	14
2.1. A memória da casa.....	14
2.2. Roteiro e inspirações de filmografia.....	17
2.3. Storyboard e proposta estética.....	23
3. DIREÇÃO.....	30
3.1. Formação da equipe e lógica de produção.....	30
4. ARTE.....	31
4.1. A criação da visualidade do abstrato.....	31
4.2. O inquietante e o liminar.....	33
4.3. Os espaços.....	35
4.4. As animações e miniaturas.....	41
5. PRODUÇÃO.....	49
5.1. As gravações.....	49
5.2. A importância de soluções criativas em uma produção de baixo orçamento.....	51
6. FOTOGRAFIA.....	54
6.1. O estranho.....	54
6.2. O abstrato.....	56
7. SOM.....	56
7.1. Plano de som.....	56
7.2. Ambientação sonora.....	57
7.3. Trilha sonora.....	58
8. EDIÇÃO E MONTAGEM.....	59
8.1. Plano de montagem.....	59
8.2. Correção de cor.....	60
9. CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	60

10. REFERÊNCIAS.....	61
11. FILMOGRAFIA.....	62
12. APÊNDICES.....	63
12.1. Roteiro.....	64
12.2. Storyboard.....	75
12.3. Quadros de animação.....	81
12.4. Ficha técnica.....	84
12.5. Pôster principal.....	85
12.6. Pôsteres alternativos.....	86

1. APRESENTAÇÃO

O presente memorial aborda o processo de criação do curta-metragem Lar Memória, desde sua concepção teórica a sua produção e finalização. O filme conta a história de uma jovem que vai morar em um apartamento construído em cima das ruínas de uma antiga casa. A Casa, apresentada no filme como personagem pensante, falante e presente, ainda viva devido às memórias do que um dia já foi e de quem um dia já abrigou, decide levar a Jovem consigo por entre seus devaneios, refletindo sobre o que aquele espaço deixou de ser. A partir disso, a Jovem e a Casa passeiam juntas por entre lembranças e esquecimento, lugares e não-lugares, afeto e frieza.

A memória, em sua forma imperfeita e poética, é a temática principal deste filme. Por isso, ao longo de todo processo de idealização e produção do curta-metragem, fomos guiados pelo questionamento: como é possível representar de forma visual e tangível uma memória que se apoia na subjetividade?

Encontramos a resposta na experimentação: para além das filmagens em locações reais com atores reais, incluímos cenas gravadas em estúdio com cenários montados, animação quadro a quadro e em *stop motion*, miniaturas, sobreposições e efeitos. Esses elementos se unem a planos de som e fotografia pensados para impulsionar o caráter fantasioso, onírico e insólito da obra.

Apesar de se tratar de uma obra ficcional, Lar Memória também se apoia em vivências reais e da relação que se cria com a perda de espaços, mais especificamente lares — quando um espaço deixa de existir, o que permanece é a sua memória, seja essa em sua forma objetiva, nas imagens e vídeos, ou na sua forma imperfeita e poética, nas lembranças e histórias que se contam. Pautado nisso, o filme quer apresentar essas sensações a partir dos olhos de quem geralmente não é a parte “falante” da relação: como uma casa que não mais existe em sua estrutura original se sente sobre sua própria metamorfose?

Assim, Lar Memória surge como o produto da união entre essas ideias e uma direção de arte experimentalista, a fim de convidar seus espectadores a participarem dessas divagações.

Além disso, há outros elementos a serem pensados nessa construção temática: as casas que foram, as memórias que existem e resistem delas, a experiência de rever esses espaços em gravações e memórias nossas, reimaginá-los e reconstruí-los. Isso se aplica também a lugares que nunca mesmo conhecemos pessoalmente, dos quais vemos apenas vestígios relatados por outras

pessoas em forma de histórias, fotos e vídeos, mas que mesmo assim nos transportam às nossas próprias memórias, à nossa própria subjetividade.

Há, sobre isso tudo, um sentimento insólito, melancólico, nostálgico. Buscamos entender esse sentimento, para entender também como reproduzi-lo, criá-lo em quem assiste usando do aparato cinematográfico. Isto é, tendo em vista não apenas a narrativa, limitada pela temporalidade de um curta, mas criar isso a partir da imagem, do som, da estética do filme.

Dessa forma, o filme se configura como um estudo da memória. Esta — entendendo-se como conceito sociológico ao invés de no seu sentido biológico — pode e deve ser entendida antes de tudo como um meio de resistência. É ela que molda o entendimento de mundo de uma sociedade, a sua cultura; não se pode perder de vista o caráter subjetivo da memória, nem entender essa subjetividade como apenas uma consequência de sua imperfeição. Deve-se entender o seu caráter sensível, emocional e poético que é essencial para a sua formação e construção.

É um tema especialmente querido ao cinema: inúmeras obras trazem a representação da memória, e o fazem com estéticas completamente distintas e com objetivos muito diferentes. Essa representação da memória de espaços sob a lente do cinema é um tema que merece atenção — especialmente considerando o audiovisual e a comunicação como áreas do conhecimento em construção — sobretudo na forma de uma pesquisa que não negue a subjetividade da memória e que abrace o seu caráter poético, o entendendo como indissociável e inevitável.

Além disso, o filme também se propõe a ser um estudo das possibilidades estéticas que permeiam a representação de espaços. O uso de aparatos cênicos e a construção de cenários servem não apenas como uma marca visual do projeto, mas também como uma análise de encontros entre o teatro e o cinema e um espaço de estudo sobre a artificialidade enquanto caminho estético. Esse tipo de experimentação é especialmente interessante ao se levar em consideração o contexto universitário e de baixo orçamento do projeto, isto é, entender a estética cênica como uma possibilidade dentro desse tipo de cinema e ver formas de aplicá-la em união às ideias centrais do curta-metragem.

É também importante indicar que o presente trabalho foi realizado por duas pessoas e a divisão de trabalho foi feita em diferentes níveis para as variadas áreas da idealização e produção do curta-metragem. Entretanto, ressalta-se que o trabalho como um todo não teve uma divisão

rígida, especialmente num sentido criativo. As decisões relativas a todas as áreas foram tomadas em conjunto, de maneira horizontal.

2. A CRIAÇÃO NARRATIVA E ESTÉTICA DO FILME

2.1. A memória da casa

Originalmente, a ideia para o produto era muito diferente. Apesar de sempre ter tido foco na memória de espaços, o produto foi, a princípio, pensado como um documentário, cujo objeto de estudo seria o caso real de uma casa em Belo Horizonte, que foi demolida para que lá se erguesse um prédio. Essa imagética, portanto, também foi algo sempre presente, assim como a vontade de explorar esse tema de maneira subjetiva: o que se sente quando algo assim ocorre? Como isso afeta a memória desse espaço, que não existe mais?

No entanto, ao planejar o projeto, se revelou outro interesse nosso: a vontade de imaginar, estudar e realizar maneiras de traduzir esses sentimentos específicos, essa poética e essa subjetividade em linguagem cinematográfica, de experimentar com ela. Apesar de não ser um interesse necessariamente incompatível com a prática do documentário, a ficção se revelou um campo mais propenso a uma experimentação mais pura com a linguagem, ainda associada a essa temática, e ainda querendo abordar esse espaço emocional, traduzi-lo em imagem. Mas então, surge a questão de como fazer isso.

Em *A Poética do Espaço*, Bachelard inicia sua análise buscando formular uma maneira de estudar a imagem. O que ele propõe é que não se estude a maneira como a imagem é criada, ou o que ela significa, mas sim seu efeito, ou como ele coloca:

Por essa repercussão, indo de imediato além de toda psicologia ou psicanálise, sentimos um poder poético erguer-se ingenuamente em nós. É depois da repercussão que podemos sentir as ressonâncias, repercussões sentimentais, recordações do nosso passado. Mas a imagem chegou às profundidades antes de movimentar a superfície (Bachelard, 2008, p.7).

Isto é, a imagem desperta sentimento, nos toca, antes mesmo de passar pelo racional, mesmo antes de ser compreendida.

Sentimos que a atitude "objetiva" do crítico sufoca a "repercussão", recusa, por princípio, a profundidade, de onde deve tomar seu ponto de partida o fenômeno poético primitivo. Quanto ao psicólogo, está ensurdecido pelas ressonâncias e deseja incessantemente descrever seus sentimentos. Quanto ao psicanalista, perde a repercussão, ocupado em desembaraçar o emaranhado de suas interpretações. Por uma fatalidade de método, o psicanalista intelectualiza a imagem. Ele a comprehende mais profundamente que o psicólogo. Mas, precisamente, "comprehende-a". Para o psicanalista, a imagem poética tem sempre um contexto. Interpretando a imagem, ele a

traduz em outra linguagem que não o logos poético. Nunca se poderia dizer com mais justiça, então: *traduttore, traditore*. (Idem, p.8)¹

Se ao traduzirmos deixamos de entender o mais importante no estudo das imagens, o que Bachelard propõe é que o estudo da sua poética seja realizada por meio de uma fenomenologia sensível, analisando-se aquilo que as imagens transmitem de sensível e emocional em quem as observa, centrando seus estudos nesses sentimentos, distanciando e negando um estudo racionalista de um tema subjetivo.

Tomando sua obra como base, esse é também o método de análise que esse projeto seguirá. A obra de Bachelard será estudada e usada como base para esta pesquisa, especialmente a Poética do Espaço, com o qual a temática proposta dialoga em diversos pontos.

Esse estudo da imagem, pensando a sua capacidade de fazer sentir e de reverberar afetivamente para além de seu contexto narrativo, independente daquilo que vem antes ou depois, também se conecta com o que o Lessing, ao estudar a pintura, chamou de “instante-pleno”. Barthes explica esse conceito da seguinte maneira:

Para contar uma história, o pintor dispõe apenas do instante que vai imobilizar na tela; terá que saber escolher esse instante, assegurando previamente seu potencial de sentido e de prazer: necessariamente total, esse instante será artificial (irreal: não se trata de uma arte realista), será um hieróglifo onde se lerá com um único olhar (com uma única percepção, se passamos ao teatro ou ao cinema) o presente, o passado e o futuro, isto é, o sentido histórico do gesto representado. Este instante crucial, inteiramente concreto e inteiramente abstrato, é o que Lessing chamará (em *Lacoon*) o “instante pleno” (Barthes *apud* Fischer, 2012, p5)

É semelhante ao que Diderot intitulou de “instante perfeito”, e o qual Barthes (*apud* Fischer, 2012) vai relacionar com o plano de Eisenstein e a noção de imagem-tempo, do Deleuze. O estudo desses conceitos é especialmente relevante para essa pesquisa, uma vez que para além do estudo do espaço, é importante um aprofundamento nos estudos da imagem e da linguagem cinematográfica audiovisual.

A partir disso, Deleuze é um nome especialmente relevante para ser estudado, uma vez que não são importantes apenas as imagens construídas, mas também seu sequenciamento. Dois conceitos especialmente importantes do Deleuze são de imagens-movimento e imagens-tempo². A primeira, associada ao cinema clássico, à estética hollywoodiana, tem suas imagens dispostas

¹ O ditado presente no final desta citação, em italiano, não traduzida na versão do livro utilizada como referência para essa análise, quer dizer: “tradutor, traidor”. Tradução nossa.

² Dois conceitos abordados por Deleuze ao longo dos livros homônimos: Cinema 1: A imagem-movimento (1985) e Cinema 2: A imagem-tempo (2018). No entanto, as definições apresentadas no texto são apenas indicações mais resumidas, dado que se tratam noções complexas que ultrapassam o âmbito deste trabalho

de maneira racional, de forma que a sua sequência crie um sentido lógico, privilegiando o fluxo de informações.

Já as imagens-tempo são uma construção mais subjetiva, onde o sequenciamento privilegia o poético, a sensorialidade e as emoções que essas imagens provocam. Mesmo removidas do seu contexto, de narrativa e de informação, são carregadas de potência, podendo existir por si só, portanto é esse tipo de construção que se relaciona com o “instante perfeito” de Diderot.

Tendo isso em mente, a noção de imagem-tempo foi uma inspiração filosófica por trás da realização do curta metragem, daquilo que se desejava construir. Foi também uma noção que ajudou a elaboração de uma filmografia a ser estudada para pensar a memória poética das casas e sua representação no cinema, e que viriam a ser inspirações para a elaboração da estética do filme. Ou seja, exemplos de filmes que abordassem esse tema de uma forma que também não partisse da narrativa e puramente do roteiro e da interpretação de suas imagens, mas do que essas causam.

Mas para além dessa filmografia, o já citado *A Poética do Espaço*, também foi uma grande inspiração em questão de o que se queria construir como filme, ao ponto que aborda em detalhe a poética da casa.

Os verdadeiros bem-estares têm um passado. Todo um passado vem viver, pelo sonho, numa casa nova. A velha locução: “Levamos para casa nova nossos deuses domésticos” tem mil variantes. E o devaneio se aprofunda de tal modo que, para o sonhador do lar, um âmbito imemorial se abre para além da mais antiga memória. A casa, como fogo, como a água, nos permitirá evocar, na sequência de nossa obra, luzes fugidias de devaneio que iluminam a síntese do imemorial com a lembrança. Nessa região longínqua, memória e imaginação não se deixam dissociar. (Bachelard, 2008, p.25).

Se toda casa é atravessada do passado das outras casas em que se mora, então estudar a casa é necessariamente estudar a primeira casa, onde se viveu a infância, a casa natal. É um espaço que vive, de certa forma, à margem da memória, indissociável da imaginação. Não apenas recordamos da casa, mas sonhamos com ela. Quando uma poesia nos coloca em situação de onirismo, de devaneio, imersos no pensamento de casas que já moramos, não é a imagem de uma lembrança que ocupa nossa mente, é a imagem da casa como a sonhamos, como a lembramos, os buracos da memória preenchidas de imaginação e devaneio.

Bachelard vai se referir a essa casa como a casa onírica, uma casa lembrança-sonho, a qual, retomando o já dito, será a imagem da casa natal. Ou, como ele coloca: “essa casa onírica é

a cripta da casa natal.” (p.34) No entanto, essa relação entre a memória e o sonho não é tão horizontal.

Conforme o tempo passa, e a memória concreta da casa imaginada vai se tornando mais turva, o sonho e a imaginação se sobrepujam ao que resta dessa realidade, estando sempre presentes. A imaginação surge como algo mais real do que a casa tal qual ela era (p.72). Portanto, a imagem mais interessante para se entender a casa não é a sua versão objetiva, documental, mas sim ela em sua forma poética e onírica.

Debruçando-se sobre a maneira de acessar essa casa, Bachelard acrescenta também que a função do poeta — que se atribui também aos cineastas — não é de dar a casa onírica, de construí-la em todos os seus detalhes, mas sim de colocar o leitor em estado de onirismo, pavimentar o caminho que leve a essa casa, para que quem lê chegue até ela por si só (p.32). Que por meio disso, acesse a sua própria casa onírica, sua própria lembrança-sonho. Essa filosofia também se levou em conta durante a construção do filme.

2.2. Roteiro e inspirações de filmografia

Pensando ainda em estrutura, um filme que chamou atenção foi *Skinamarink* (2022), em que duas crianças pequenas, em sua inocência, vagam por tempo indeterminado numa casa assombrada. O que chama a atenção em primeiro momento é a estética do filme, a espessa camada de ruído, o quanto ele evita filmar rostos, e o quanto de seu tempo se dedica a imagens de pedaços de arquitetura, cantos, quinas, cuja única movimentação é do já citado e sempre presente, ruído.

Figura 01 – Cenas do filme *Skinamarink* (2022).





Fonte: Prints do filme *Skinamarink* (2022) de Kyle Edward Ball

Ele se debruça em imagens que remetem à infância, seu foco em construir um sentimento específico, de se acordar de madrugada quando se é uma criança pequena, se perder nesse momento onírico, e introduzir o terror nesse ambiente. Mas o que chama muito a atenção no filme é o quanto ele é sim narrativo, porém com a sua trama se desenvolvendo pelas beiradas, no fundo, enquanto o foco principal é a imagem, o som, o tom do filme, o espaço emocional que ele cria. E há momentos diferentes do filme, alguns em que o fio que o conduz é a sua estética, e em outros, sua narrativa, numa relação harmônica, uma relação que pareceu interessante para a construção desse filme.

Outra inspiração surgiu do curta *Magnetic Rose* (1995), encontrado na antologia *Memórias* (1995), adaptação de mangá de mesmo nome, escrito por Katsuhiro Otomo. Nessa ficção científica ao explorar uma mansão abandonada — que também é uma estação espacial —, astronautas se vêem vivendo uma história de terror, descobrindo a história de quem habitou esse espaço antes, ao ponto que o exploraram. Porém, o que assombra esse espaço não são fantasmas, mas a memória daqueles que vieram antes, guardada e imortalizada no maquinário da nave.

Figura 02 – Cenas do filme *Magnetic Rose* (1995).



Fonte: Prints do filme *Magnetic Rose* (1995) de Kōji Morimoto

Essa ideia também nos foi muito cara. Não apenas a memória resiste, impressa nos corredores, nas paredes, nos espaços que foram morados, cheios dessas marcas da sua história. A memória assombra, permanece como fantasma, como eco dos acontecimentos. Porém, nosso interesse sempre foi em uma história mais fantasiosa, que não precisasse de explicações de ficção científica. Nos era mais cara a ideia de que a casa em si estivesse viva.

Uma obra que aborda uma casa viva é o jogo eletrônico independente de terror *Anatomy* (2016). É uma proposta simples, se anda por uma casa pouco iluminada, coletando fitas para um aparelho de som, onde uma voz narra — essencialmente um ensaio — sobre anatomia humana, e

como partes diferentes da casa são análogas a esses órgãos e estrutura. Dividido em cinco dias se vê, a cada dia que passa, a narração ser cada vez mais distorcida, ruidosa, e a casa se deformar, tal qual um jogo se deforma, de uma maneira única à sua mídia, usando glitches e falhas de renderização propositalmente para construir a estética do jogo.

Figura 03 – O mesmo ambiente no início e no fim do jogo *Anatomy* (2016).



Fonte: Prints do jogo eletrônico *Anatomy* (2016) por Kitty Horrorshow

Ao longo dele, também, vai se percebendo aos poucos que a voz é a própria casa, que vai se tornando cada vez mais hostil ao jogador. No entanto, é uma narração muito poética, e também

muito melancólica, imaginando como é ser uma casa viva, mas também abandonada. Em seu monólogo, questiona³:

“O que acontece com uma casa que é abandonada? Quando se torna velha e desgastada, e sua tinta descasca, e sua fundação começa a afundar. Passa tempo demais inabitada. O que ela pensa? O que ela sonha? O que ela pensa das criaturas que a construíram? Que a trouxeram à existência apenas para a abandoná-la quando sua utilidade não mais os satisfazia. Ela pode ficar solitária. Ela pode encarar por longas horas a escuridão de seus corredores vazios e ver sombras. E seu coração pode disparar ao pensar “aqui, aqui tem alguém de novo, eu não estou sozinha”. E está sempre errada. E a dor retorna. Ela pode assombrar a si mesma, inventando fantasmas para habitar suas salas, fazendo amizade com seus fantoches de sombras, rindo e sussurrando para si mesma no fim de um sereno beco sem saída” (tradução nossa)

Há uma compaixão e humanização muito grande com esse espaço, que apesar de tudo é a fonte de terror, efetivamente antagonista. Uma melancolia, tal qual esse projeto pretende também abordar. Outra relação interessante é a ausência de demais personagens. Há o (ou a) protagonista, controlado pelo jogador, os implícitos antigos donos da casa, nunca representados — podendo-se também entender que o próprio protagonista é um deles — e é claro, a casa.

Inicialmente, a ideia de realizar o curta *Lar Memória* como ficção, contava com várias personagens, com grande parte dessa relação da casa e a memória estando personificada numa antiga dona da casa, em contraste com a nova moradora. Pensar no *Anatomy* e em como essa relação, de apenas duas personagens, apenas uma delas humana, apenas uma falante, poderia se dar num filme, logo se tornando o que pretendemos explorar.

Ao jogar *Anatomy*, uma relação não tão inesperada percebida foi com o filme *Espelho* (1975), onde a sequência de imagens e memórias se intercala com a narração, leitura de poesias de Arseny Tarkovsky, pai do diretor do filme.

É também um filme que se debruça também no ambiente familiar, em representações de casas oníricas, de lembranças-sonho, auxiliado pelo uso da poesia. É uma estética que, assim

³ Texto original: “What happens to a house when it is left alone? When it becomes worn and aged, and its paint peels, and its foundations begin to sink. It goes for too long unlivied in. What does it think of? What does it dream? How does it regard those creatures who built it? Who brought it into existence only to abandon it when its usefulness no longer satisfies them. It may grow lonesome. It may stare for long hours into the darkness of its own empty halls and see shadows. And its heart may jump as it thinks "here, here is someone again, I am not alone." Each time it is wrong. And the hurt starts over. It may haunt itself, inventing ghosts to walk its floors, making friends with its shadow puppets, laughing and whispering to itself at the end of some quiet cul-de-sac.”

como Bachelard sugere apenas com o uso da poesia, leva o espectador a esse estado de onirismo, à sua própria casa onírica.

Figura 04 – Cenas do filme *O Espelho* (1975).



Fonte: Prints do filme *O Espelho* (1975) de Andrei Tarkovsky.

Há uma relação interessante que se faz também entre *Anatomy* e o livro de ficção *House of Leaves*, de Mark Z. Danielewski (2000). Novamente uma casa “viva” com sua forma em constante mudança, expansão e deterioração. Ao longo da narrativa, no entanto, essa distorção, degeneração gradual não é apenas da casa, mas do livro, da maneira que a página é organizada, e suas informações são dispostas.

De certa forma, o livro não é apenas uma representação de uma casa que passa por esse processo, mas o livro é a casa, também em deterioração. O mesmo processo se dá no *Anatomy*, mas adaptado à sua mídia. Não é a casa que se deforma, mas o jogo. Dessa forma, sua versão adaptada ao cinema, seria a casa ser o próprio filme, a câmera, as estruturas e instituições do filme, não apenas um cenário a ser representado.

Inspirado nisso, foi primeiro elaborada a estrutura do filme e depois escrito seu roteiro, ambos em conjunto, com um resumo final sendo: Lar Memória acompanha uma jovem que, ao se mudar para um novo apartamento, começa a perceber acontecimentos estranhos, até que se percebe assombrada pelas memórias da casa, que a rejeita. Mergulhando nessa memória, a jovem tenta ser aceita pela casa.

O filme se dá, portanto, em dois momentos: em um primeiro, onde se acompanha a jovem em sua casa, apenas presenciando acontecimentos estranhos, a casa a rejeitando; um segundo momento, onde transportada para esse não-lugar⁴, abstrato de memórias vivas, que ela explora ao ponto que escuta as divagações melancólicas da casa.⁵

2.3. Storyboard e proposta estética

O roteiro foi elaborado desde o princípio como um meio para as imagens que queríamos criar, os sentimentos que buscávamos trazer por meio da estética. A ambientação, o tom. Considerando-se a narrativa, há dois momentos principais do curta, com uma distinção bem grande: o apartamento e o não-lugar.

Focando primeiro no apartamento, a ideia era fazer dele um ambiente que trouxesse uma melancolia, já um prenúncio do que estaria por vir, mas que ele fosse, acima de tudo, infamiliar.

⁴ Como um adendo, é importante ressaltar algumas questões sobre o uso do termo não-lugar, que será recorrente nesse texto. Ele é usado com o objetivo de ser uma maneira compreensiva de se referir a um tipo de cenário e ambientação construída no filme, sendo um não-lugar de uma maneira mais literal. Portanto, o termo não se refere ao conceito elaborado por Marc Augé, em sua obra *Não Lugares, Introdução à Antropologia da Supermodernidade* (2012).

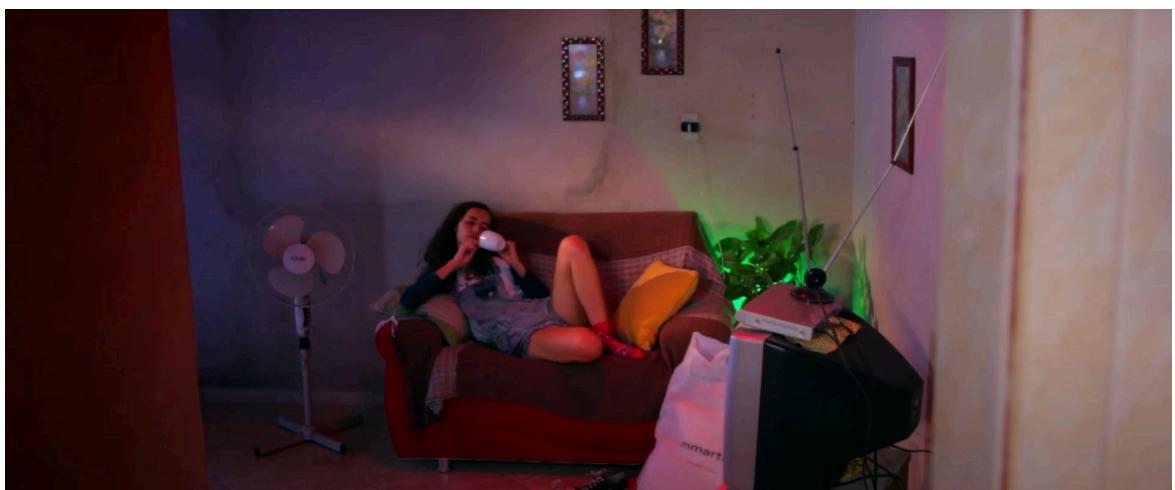
⁵ A versão final do roteiro na íntegra consta no Apêndice 15.1.

Considerando-se a ausência de qualquer diálogo, era importante que essa infamiliaridade com o espaço viesse da própria construção das imagens, estabelecendo-se o conflito da jovem de querer fazer do apartamento um lar. Em outras palavras, uma casa sem conforto, sem amor, é apenas arquitetura.

Apesar disso, a ideia era ser algo mais contido, que se iniciasse com um senso de normalidade, com o estranho sendo introduzido aos poucos, preparando o terreno para as cenas mais surrealistas da não-lugar, além de servirem para criar um contraste com ele.

Algo que nos chamava a atenção era como alguns filmes construíam a sua mise en scène, trazendo ambientes naturalistas, caseiros, com planos longos, às vezes abertos, mas imutáveis, ou com cortes pouco frequentes, deixando o tempo se dilatar e a ação se construir deliberadamente nesse espaço.

Figura 05 – Cena do filme *Quinze* (2014).



Fonte: Print do filme *Quinze* (2014) de Maurílio Martins.

Apesar de muitos filmes se encaixarem nessa descrição, aquele que talvez seja o mais relevante para pensar isso é o *Jeanne Dielman* (1975) da Chantal Akerman.

Figura 06 – Cena do filme *Jeanne Dielman* (1975)



Fonte: Print do filme *Jeanne Dielman* (1975) de Chantal Akerman.

Os planos que mais chamam atenção são aqueles que enquadram salas inteiras, deixando-as como espaço para ação, de maneira que lembra também um cenário de teatro. Havendo apenas planos assim, evitando outros planos que ajudem na construção da casa como um ambiente mais completo, eles servem também para criar uma imagem mais claustrofóbica, como se apreendesse cada ambiente por inteiro.

Já no não-lugar, a ideia era bem diferente. Uma primeira inspiração para a construção desse ambiente foi o filme *Dogville* (2003), retornando à ideia de uma estética mais teatral. No filme são utilizadas representações minimalistas, teatrais dos cenários onde as ações ocorrem, com a imaginação de quem assiste fazendo o resto da construção, ao mesmo tempo que se traz um visual único em termos de cinema.

Figura 07 – Cena do filme *Dogville* (2003).



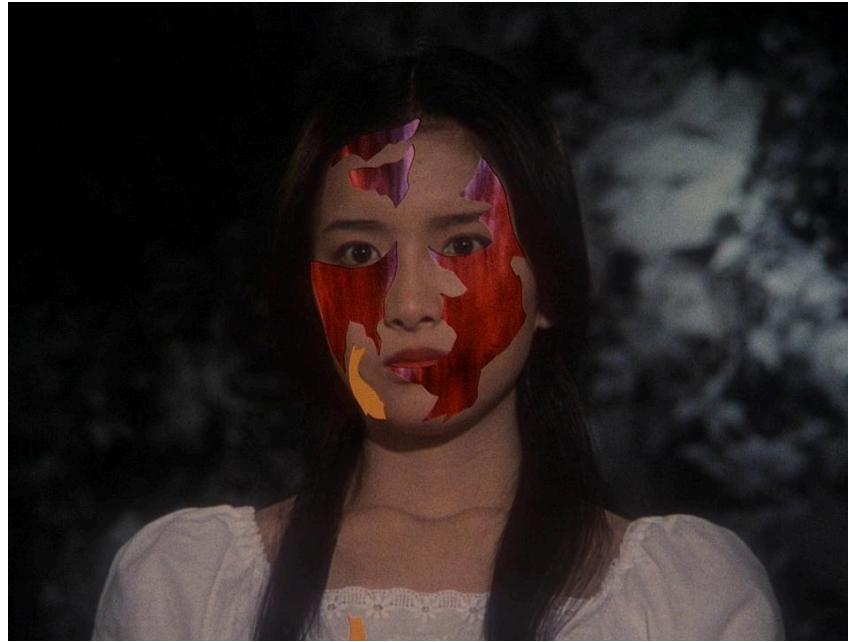
Fonte: Print do filme *Dogville* (2003) de Lars von Trier.

No entanto, enquanto no filme de Von Trier, a história se passa em um lugar que, em sua narrativa, é real, essa representação no nosso curta pretende justamente abordar não o real, mas o onírico, trazendo estranheza. E enquanto teatro, ser o palco para sequências mais experimentais dentro do filme. Havia um interesse em criar algo esquisito, que misturasse mídias, com uma interseccionalidade com animação, e trouxesse uma imagética nova, de certa maneira.

Há um amor grande por filmes como o *House* (1977) e como ele brinca tão livremente e ludicamente com a imagem, com o uso de animação *pixilation*⁶ em *Tetsuo - O Homem de Ferro* (1989) e *Cutie Honey* (2004). A mistura entre pessoas reais e cenários computadorizados de jogos eletrônicos como *Harvester* (1996).

⁶ Estilo de animação stop motion realizado captando fotos de atores vivos, quadro a quadro. Essencialmente, animação com pessoas reais.

Figura 08 – Cena do filme *House* (1977).



Fonte: Print do filme *House* (1977) de Nobuhiko Obayashi.

No entanto, o que se destacou como a maior inspiração para a estética desse filme foi o longa chileno *A Casa Lobo* (2018). Recontando uma parábola de um culto, suas cenas são feitas com diversos tipos de animação, principalmente o *stop motion* e a animação em 2D, porém, todos realizados dentro do espaço real de uma pequena casa.

Figura 09 – Cena do filme *A Casa Lobo* (2018).



Fonte: Print do filme *A Casa Lobo* (2018) de Cristóbal León e Joaquin Cociña

Os desenhos nas paredes se misturam com as esculturas, criando uma experiência tridimensional surrealista, psicodélica. Mas algo que chama muita atenção também, é como se dão as transições de uma cena para outra. O cenário se constrói na nossa frente, aos poucos, ele se desfaz, não apenas os acontecimentos, mas o processo é dramático, é uma parte central do filme, tal qual todas as outras. O filme não é apenas o filme, sua representação perfeita, é também seu aparato, sempre visível.

Essa filosofia também ecoa em filmes como o *Bang Bang* (1971), com sua câmera por vezes visível, os seus truques sempre fácil de entender como são feitos, o mágico que teletransporta pessoas com o poder do corte cinematográfico. O aparato, a técnica, a imperfeição, nada é escondido. Tudo é estética.

E também chama atenção nele o uso dos pilares do cinema para gerar cenas criativíssimas, especialmente a montagem. Outro exemplo disso sendo feito é no longa *A Noite Amarela* (2019), ao criar imagens únicas e memoráveis com o uso de técnicas simples, chamando a atenção especialmente as sobreposições, e o uso da luz. Técnicas simples, usadas para grandes efeitos.

Figura 10 – Cenas do filme *A Noite Amarela* (2019)





Fonte: Print do filme *A Noite Amarela* (2019) de Ramon Porto Mota.

Tendo tudo isso em mente, foi elaborada a visualidade desse não-lugar, composto de cenários desenhados e em constante mudança, vazio completo permeado por apenas alguns objetos, luzes e azulejos que pulsam e chamam.

Foi decidido fazer o uso de cenários que se constroem e se destroem, porém, diegeticamente, com o uso de *stop motion*. Sequências com o uso de iluminações surrealistas e sobreposições. Uso de *stop motion* com miniaturas também para construir a sequência onde a casa vira prédio.

E em uma das cenas, onde se vêem as memórias da casa ainda a assombrar os corredores. Para trazer um visual mais fantasmagórico, optou-se pelo uso da técnica do *pixilation* com um longo tempo de exposição em cada foto que comporia o *stop motion*, para transformar os atores em vultos, num processo semelhante a uma gravação com *slow shutter*, mas que gera um efeito maior e mais maleável.

Tendo todas essas ideias em mente, foi elaborado e desenhado o *storyboard* para guiar as gravações do filme.⁷

⁷ Storyboard disponível no Apêndice 15.2

3. DIREÇÃO

3.1. Formação da equipe e lógica de produção

Lar Memória foi produzido por uma equipe de sete pessoas, contabilizando também o elenco, que acumulam entre si quinze funções⁸.

Como filosofia para a formação de equipes, demos preferência a uma equipe menor, composta por pessoas próximas com quem já tínhamos trabalhado antes. Em nosso contexto, não fazia sentido tentar adaptar à conjuntura do cinema universitário, de um curta de baixíssimo orçamento, os moldes do cinema Hollywoodiano de uma equipe grande com funções rígidas, bem definidas, e com hierarquias baseadas nessa estrutura.

A equipe não precisava ser grande para um projeto desse escopo, então ela não foi. Além disso, rejeitando-se a hierarquia do modelo de produção de *Hollywood*, uma equipe pequena é algo positivo para garantir também uma maior horizontalidade entre o grupo, como defende Adirley, com sua filosofia de que a produção de um filme tem que caber em um carro (Rodrigues, 2021).

No caso do Lar Memória, no entanto, é importante considerar que o curta foi realizado como trabalho de conclusão de curso para apenas dois integrantes da equipe, os diretores do curta e presentes escritores desse memorial, enquanto os outros integrantes ou tinham os seus próprios trabalhos para entregar, ou estavam muito ocupados no período da produção por outras razões. Por causa desse contexto, a maior parte do trabalho prévio e posterior aos sets de filmagem e, portanto, a maior parte das decisões criativas decididas neste momento ficaram por conta da direção. Apesar disso, houve liberdade de criação e horizontalidade em todos as ocasiões em que se estava com os outros integrantes, o que aconteceu principalmente durante as diárias de filmagem. Fora desses momentos, também houve contribuições para a elaboração do plano estético e da narrativa, mesmo que pontuais.

Essa postura de horizontalidade, é claro, estendeu-se também para a atriz que interpretou a Jovem e aos figurantes que não eram parte da equipe. Dessa forma, todos, independentemente da função, colaboraram criativamente com a realização do filme.

Essa lógica de produção também envolve que se esteja aberto a sair do planejamento a partir da materialidade do set de filmagem. Na realização desse curta, apesar de ter-se realizado

⁸ Ficha técnica disponível no Apêndice 15.4

um planejamento detalhado com storyboard dos planos, para além de visitação e pré-lighting dos espaços onde seria filmado, ainda houve essa flexibilidade, havendo sequências que saíram do planejado e desenhado.

Houve também algumas sequências que foram pensadas apenas de maneira mais amplas, a serem construídas no dia da filmagem juntamente com a equipe e os atores, novamente com uma horizontalidade entre todos e a partir da materialidade do espaço, sendo esse o caso das animações dos Vultos Memória⁹, da sequência das luzes estranhas no quarto da Jovem¹⁰ e na abstração dos sentimentos da Casa¹¹. Foi um trabalho de descobrir o filme não apenas nos momentos de set, mas também, no caso das duas últimas, da edição, de decidir como melhor organizar essas cenas para o efeito desejado.

Especificamente tratando da sequência da abstração das emoções da casa, ela também saiu da lógica mais clássica, ao ser uma sequência que não foi filmada em um dia no set, mas que se aproveitaram momentos do dia a dia para filmar material para ela¹², além do uso de filmagens e imagens antigas de familiares dos diretores e materiais de arquivo para a sua composição.

4. ARTE

4.1. A criação da visualidade do abstrato

Um dos maiores desafios para a produção deste curta-metragem foi o trabalho de tentar traduzir visual e esteticamente os sentimentos e subjetividades vinculados às memórias de um espaço. Essa dificuldade se tornou ainda maior pela constante presença simultânea de sentimentos opostos: ao mesmo tempo em que se quer mostrar a frieza da Casa em relação à Jovem, também se quer mostrar o afeto dela pelo seu eu do passado e as pessoas que ali viviam.

Com isso em mente, o primeiro passo para direcionar o visual do filme foi a busca por obras audiovisuais que trabalhassem essa ligação entre conflitos internos de personagens e a visualidade da cena. Como critério principal, foi observado como esses aspectos da narrativa alteravam o espaço ao redor das personagens, em especial nos casos em que ele se tornava mais insólito em decorrência dessas perturbações.

⁹ Planos 53, 54, 55, 92, 93 e 94 do *Storyboard*, disponível no apêndice 15.2.

¹⁰ Planos 35 e 36 pelo *Storyboard*.

¹¹ Plano 59 do *Storyboard*.

¹² Nesse caso refere-se às cenas das casas filmadas a partir da janela de um carro e o plano da casa em obras, os quais foram usadas para fazer animações por cima, com o uso da rotoscopia, conforme será abordado com mais detalhes no capítulo da arte

Atendendo a essas especificações, *A Casa Lobo* (2018), de Cristóbal León e Joaquin Cociña, tornou-se a principal referência estética para o curta-metragem, tanto pelas constantes alterações espaciais da casa onde se passa a narrativa, quanto pelo uso de artifícios artísticos artesanais, como bonecos de papel, desenhos nas paredes e colagens.

Figura 11 – Cenas do filme “*A Casa Lobo*” (2018).



Fonte: Prints do filme *A Casa Lobo* (2018) de Cristóbal León e Joaquin Cociña

No filme, o relacionamento entre as personagens e o ambiente que as cerca passeia entre a hostilidade e o acolhimento, tal como se dá a relação entre a Jovem e a Casa em Lar Memória. Quando aplicada aos componentes visuais das cenas, essa contraposição aparece no contraste entre destruição e criação, sobretudo na forma de construção e desmonte de partes da cenografia e objetos de cena.

A conexão clara entre o sentimento trabalhado em um determinado momento da narrativa e sua reverberação no cenário que envolve a Jovem foi o principal pilar para as escolhas cenográficas de Lar Memória: esse espaço é a única representação física da personagem da Casa, então ele precisava ser capaz de transmitir emoções e subjetividades.

Para essa mesma finalidade, foi decidido que parte dos cenários tomariam inspirações do teatro, particularmente no que se diz respeito a peças cenográficas com aspecto artesanal e pouco naturalista. O foco em colocar esse tipo de componente em cena, bem como permitir que o espectador veja e entenda a artificialidade dessas peças, foi fundamental para a construção da ideia que cerca a memória relacionada ao espaço da casa — a interação humana com o ambiente foi o que o tornou vivo, então essa presença precisa estar marcada.

Dessa forma, os espaços criados no curta-metragem a partir desses parâmetros não necessitam de uma conexão convencional com a realidade. O valor narrativo dos espaços filmicos ficcionais encontra-se na capacidade deles de despertar no espectador uma conexão com o campo da imaginação (Pallasmaa *apud* Cavalcante, 2014, p72). Entende-se, então, que a

representação visual da memória e de seus aspectos mais subjetivos está intimamente ligada à quebra das convenções de uma representação espacial realista.

A escolha pelo uso dessas ferramentas estéticas também se associa ao fato de que o filme é uma obra de ficção que não tem o compromisso de retratar acontecimentos de forma verossímil. Ademais, essa escolha se vincula ao entendimento da memória em seu aspecto mais falível e a forma como lembranças podem ser deturpadas pela mente humana para se adequar a sentimentos e sensações que envolvem o evento lembrado.

O lugar tomado como referência – uma rua, uma casa, um edifício – e sua constituição física (como seu tamanho, seu volume, sua superfície) assumem aqui um papel secundário. As imagens e sons que tecem o filme propiciam a “desfragmentação” desses lugares e de suas características físicas, simbólicas, expressivas previamente constitutivas, que passam a se constituir de um outro modo: apenas para a ficção. Relacionar elementos espaciais em um filme faz emergir lugares narrativos e uma topografia que possibilita avançar a história em novas percepções espaciais. (Cavalcante, 2014, p.64).

Assim, ainda que as localidades visitadas ao longo da narrativa de *Lar Memória* estejam ligadas a ambientes comuns, a forma de representação desses ambientes tende ao fantasioso, ao irreal. O filme tem mais interesse em mostrar esses espaços enquanto representações visuais da memória: inconstantes, instáveis, pautados num entendimento subjetivo acerca da realidade.

A criação da visualidade do abstrato, então, surge a partir da criação de um ambiente que comporte elementos estéticos que traduzam o sentimentalismo vinculado a memória a partir de conexões frouxas com a realidade, pois dela só é necessário trazer o suficiente para que o espectador se situe dentro da narrativa.

4.2. O inquietante e o liminar

Apesar de várias das referências para a construção da estética do filme serem filmes de terror, é importante colocar que *Lar Memória* nunca foi pensado como uma história pertencente a esse gênero. As representações nele focam em trazer não o horror, o medo propriamente dito, mas um sentimento insólito, um estranhamento, algo inquietante.

Como colocado por Freud (1976), em um escrito aptamente nomeado, *O Inquietante*¹³, ele tenta compreender essa sensação, pelas vias da psicanálise. Ressalta-se, e Freud inicia a análise por esse ponto, como a língua é especialmente importante para essa análise, e o que a palavra, de

¹³ Traduzido também como *O Estranho*, em traduções diferentes, especialmente nas mais antigas, das quais ambas foram consultadas, já que o léxico e quais palavras especificamente são usadas na análise são bem relevantes a ela.

difícil tradução, significa para o alemão. No original, o termo usado é *unheimlich*, traduzido ao português por vezes como inquietante, ou o estranho, para o inglês como *uncanny*.

Unheimlich, no entanto, é composto pelo termo *heim*, que quer dizer casa, *heimlich* sendo aquilo que é caseiro, confortável, familiar. *Unheimlich*, portanto, não é apenas inquietante, ou desconfortável, é o infamiliar, é o que não é da casa. Tentando entender melhor esse sentimento, Freud chega à conclusão: não é apenas o infamiliar, é o que era conhecido, confortável, que se tornou desconhecido, desconfortável. O que era íntimo, mas por alguma razão, é estranho, inquietante (p. 87).

Jentsch (*apud* Freud, 1976), ao tentar entender também o que é o inquietante, traz algumas noções até simples, mas não obstante úteis. Uma fonte desse sentimento, de acordo com ele, seria a incerteza quanto a se um ser vivo é realmente vivo, ou se um ser que não deveria ter vida poderia estar vivo, um objeto, algo inanimado. Precisamente, uma casa. Relaciona-se especialmente com a tradução ao inglês, *uncanny*, e ao famoso *uncanny valley*, vale da estranheza, no português. Refere-se, especificamente, à noção de ver um ser não humano, não vivo, mas que parece tanto com um ser humano a ponto de causar uma sensação desconfortável, inquietante. Algo interessante de se construir imageticamente para um filme estranho, porém com o obstáculo de que o inquietante é um lugar, não uma pessoa.

Essa ideia traz à mente o recente fenômeno *online* dos *liminal spaces*, espaços liminares, em português, termo associado pelos internautas a essas imagens insólitas, estranhas e ambíguas de lugares vazios.

Figura 12 – Exemplos de espaços liminares.



Fonte:<https://danielmedeiros-31034.medium.com/o-fasc%C3%ADnio-pelo-vazio-transit%C3%B3rio-esp%C3%A1cio-liminares-8daa6a94f77c>

São postadas essas imagens em sites como o Twitter, o Reddit, e compilações de fotografias em vídeos com músicas — que definitivamente ajudam a criar essa atmosfera inquietante — no Youtube. É interessante uma tendência em redes sociais ser a fotografia voltada para o terror, especialmente um tipo específico dele, mas chama atenção também a nomenclatura.

Espaços liminares, isto é, transitórios, podendo o ser em um sentido mais literal (aeroportos, postos de gasolina, rodovias, shoppings) ou também em um sentido mais amplo. No contexto de uma vida inteira, uma casa em que se passou a infância pode também ser um espaço liminar.

Analizando esse tema especificamente do ponto de vista da arquitetura, a fim de entender espaços que causam desconforto, Diel e Lewis (2022) escrevem sobre como um espaço liminar — referindo-se especificamente a essas imagens inquietantes compartilhadas na internet — é essencialmente o vale da estranheza aplicado à arquitetura. O que faz um local inquietante seria um desvio arquitetônico de padrões familiares, daquilo que é esperado deles, sendo afetado também pela presença ou não de pessoas. Conclusões a que se chegou por meio de experimentos.

Considerando os resultados, é possível isolar e definir quais aspectos — anomalias espaciais — fazem um ambiente ser inquietante, um manual de como criar um espaço liminar. São considerados os seguintes aspectos: a ausência de objetos que se espera encontrar em um ambiente, uma exagerada repetição na arquitetura e disposição de objetos, a disposição de objetos e estruturas em locais que não fazem sentido ou não são comuns, o tamanho do ambiente ser maior ou menor do que se espera.

Considerando-se isso, alguns aspectos foram levados em conta na elaboração da cenografia do apartamento da jovem. De modo geral, foram usados poucos objetos de cena — considerando-se que foram usadas casas reais para as gravações, envolveu remoção de muitas coisas do ambiente — o que é no entanto explicado diegeticamente pelo contexto da mudança.

Falando de cômodos específicos: os planos mais próximos da jovem foram feitos de forma a fazer o espaço da sala parecer menor do que ele é em alguns momentos; no quarto a cama foram removidos todos os objetos de cena além da cama e do armário, deixando os dois ainda especialmente próximos para criar um espaço que, apesar de fisicamente possível, não funcionaria na prática. Isso também fez o quarto parecer bem menor e mais claustrofóbico.

4.3. Os espaços

O filme trabalha majoritariamente com dois tipos de espaço: os lugares e os não-lugares. Os lugares são espaços dentro de casas reais, marcados como cômodos facilmente identificáveis dentro da estrutura usual de uma casa. No filme, eles são representados por três espaços: a sala, o quarto e a cozinha.

Todos os três são montados em suas formas mais básicas, desprovidos de muitos elementos que tragam personalidade àquele espaço como forma de apresentar o apartamento em contraponto com o que a Casa um dia foi. Esse artifício também funciona para caracterizar a Jovem enquanto personagem passiva, monótona, emocionalmente desapegada do ambiente que a rodeia, e aprofundar as raízes do conflito entre ela e a Casa.

Figura 13 – Lugares: sala, quarto e cozinha.. Cenas do filme Lar Memória.



Fonte: Compilação própria.

Os não-lugares, por sua vez, representam os espaços imaginários da casa, marcados principalmente por sua estética cênica, artificial e artesanal somada a grandes áreas vazias de fundo infinito. São chamados de não-lugares por representarem os espaços em sua forma mais livre, sem a preocupação de manter a verossimilhança com locações reais ou apresentar delimitações claras. Exatamente por estarem interligados às temáticas mais subjetivas da narrativa, os não-lugares são palco da maior parte do filme.

Figura 14 – Não-lugares. Cenas do filme Lar Memória.



Fonte: Compilação própria.

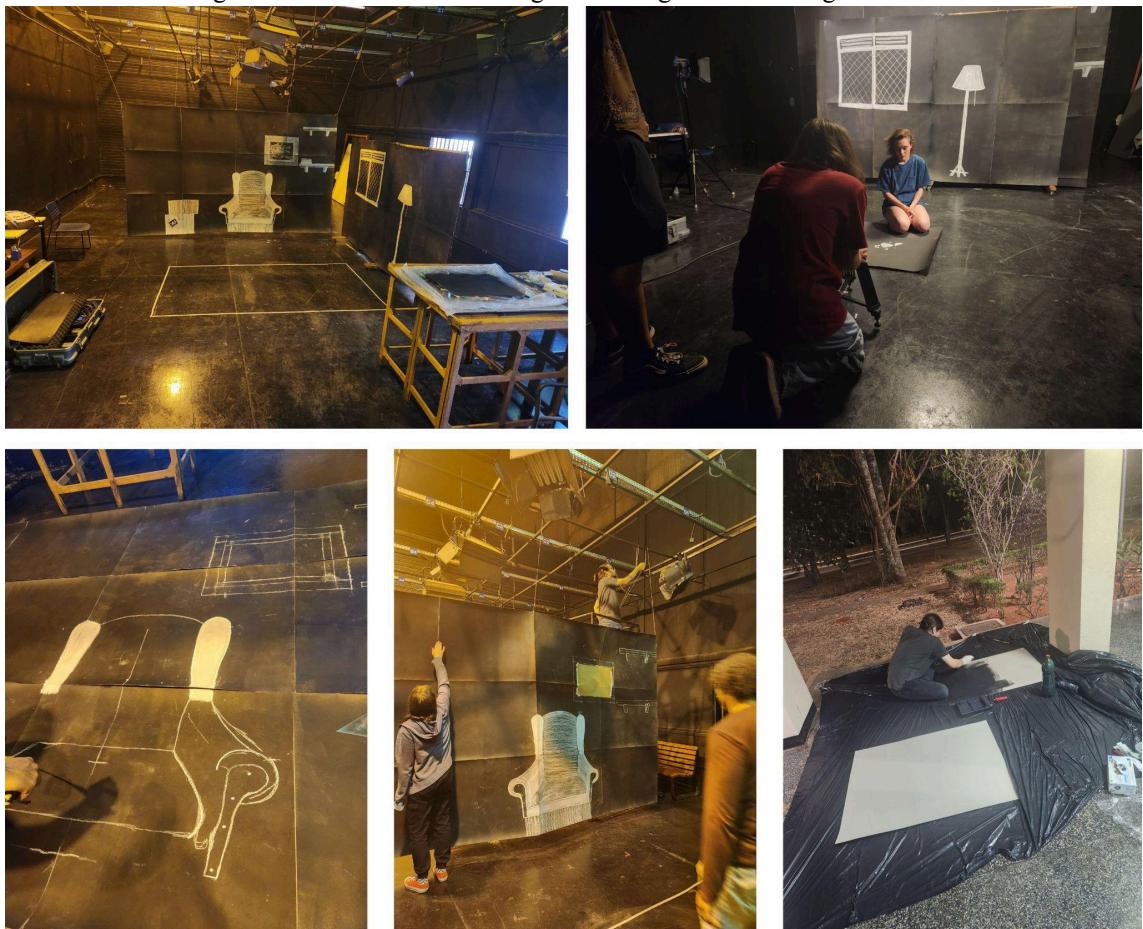
Os não-lugares surgem como forma de representar o que seria a consciência da Casa — um espaço escuro, esvaziado, onde apenas frações de memória existem. Eles se dividem em três subcategorias: o vazio, o cênico e o fragmentado.

O vazio é retratado em todos os momentos em que a Jovem aparece como o único elemento material em cena, interagindo apenas com luzes e sombras. Criados inteiramente no estúdio de filmagens da Faculdade de Comunicação da Universidade de Brasília, eles surgem a partir das paredes e chão pretos do local que, somados a um esquema de iluminação, dão a impressão de uma escuridão infinita.

O cênico é representado pelos cenários desenhados, que se assemelham a lugares reais, mas são claramente “falsos”. Eles foram batizados de cênicos por sua semelhança com cenários recorrentes em peças teatrais: lugares que sugerem outros lugares, que deixam claro ao espectador que não são de fato o que querem aparentar ser, mas que funcionam como elo entre a realidade material e a narrativa.

Os elementos que compõem os não-lugares cênicos em Lar Memória foram feitos à mão, a fim de preservar sua estética artesanal. As paredes são feitas de placas de papelão paraná pintadas e, ainda com inspiração no filme *A Casa Lobo* (2018), os desenhos do cenário são feitos em branco sobre preto, com giz. O uso desse meio, o giz, também implicou em mais vestígios da artesanalidade do processo, visto que o pó do material se espalhava com facilidade. Após sua confecção, essas peças foram montadas em aparatos presentes no estúdio de filmagens da Faculdade de Comunicação com fios e fita.

Figura 15 – Processos de montagem e filmagem dos não-lugares cênicos.



Fonte: Compilação própria.

Figura 16 – Exemplos de cenários do filme *A Casa Lobo* (2018).



Fonte: Prints do filme *A Casa Lobo* (2018) de Cristóbal León e Joaquín Cociña

Por fim, o fragmentado é retratado como os espaços que agregam outros objetos e estruturas à imaterialidade do vazio. Esses ambientes também se utilizam de fundos infinitos e de

largas áreas desocupadas, mas com a presença de mobília e de paredes há a criação de um espaço mais bem delimitado, apesar de se manter insólito.

Os não-lugares fragmentados existem como a visualização dos fragmentos de memória, sonho e desejo que rodeiam a consciência da Casa. Durante a passagem da Jovem por eles, não se entende exatamente o porquê dos objetos ali presentes estarem da forma que estão, na posição que estão, tampouco como eles surgiram ali: esses elementos funcionam como um fluxo de pensamentos, logo não têm compromisso em retratar o real ou o lógico.

É interessante notar também a forma como é feita a passagem entre as sequências ambientadas nos lugares para as ambientadas nos não-lugares: a Jovem derruba e quebra uma xícara e, quando se curva para ver os estilhaços, se depara não com a cerâmica quebrada, mas com um desenho do objeto. O desenho da xícara e sua “falsidade” se torna então a porta de entrada para o mundo das lembranças criado pela Casa e todos os não-lugares que o compõem.

Figura 17 – Desenho da xícara quebrada.



Fonte: Compilação própria.

Em Lar Memória, há também espaços que não se encaixam nas categorias de lugares e não-lugares, sendo o principal exemplo o espaço que apresenta a sequência dos nomeados Vultos Memória.

Figura 18 – Os Vultos Memória. Cena do filme Lar Memória.



Fonte: Compilação própria.

A cena representa o momento do filme em que a expressão do que a Casa um dia foi está em sua forma mais concreta. Nela, figuras borradadas passeiam como fantasmas por uma sala, praticando ações no que parece ser um *loop* infinito. Essas figuras foram batizadas de Vultos Memória, pois representam, na narrativa, fragmentos de pessoas que já viveram na Casa.

O ambiente onde essas movimentações ocorrem mistura características das classificações dos espaços do filme: como nos lugares, a sala é um cômodo reconhecível e delimitado; como os não-lugares, a sala é parte do imaginário da Casa. É importante notar que os Vultos Memórias são reconhecidos como parte desse espaço, não como personagens alheios como é o caso da Jovem. Essa separação é especialmente relevante para contextualizar o final da narrativa, quando a Jovem se torna parte dos Vultos Memória e, por consequência, parte deste espaço que eles habitam.

Narrativamente, esta sequência trata-se também de uma representação perdida no tempo, sendo figuras que ocuparam a casa em épocas diferentes de sua história. Portanto, a direção de arte, do figurino à cenografia, foi elaborada de forma que trouxesse elementos de épocas diferentes se chocando, coexistindo.

Os Vultos Memória também participam de outro momento do filme, na forma de fotos únicas. Nessa ocasião, diferentemente da outra cena, as imagens utilizadas são fotos pessoais, tiradas em casas que inspiraram a conceptualização deste curta. Essa segunda aparição surge ainda mais fragmentada que a primeira e serve como forma de reforçar os Vultos Memória como parte intrínseca do espaço e memória da Casa.

Figura 19 – Outros Vultos Memória.



Fonte: Compilação própria.

Por fim, os outros espaços do filme que não se encaixam nas duas categorias principais, lugares e não-lugares, são todos aqueles representados pelas miniaturas e sequências mais lúdicas de animação. Entende-se esses elementos como algo à parte devido a suas singularidades estéticas e a completa falta de interação direta com figuras humanas.

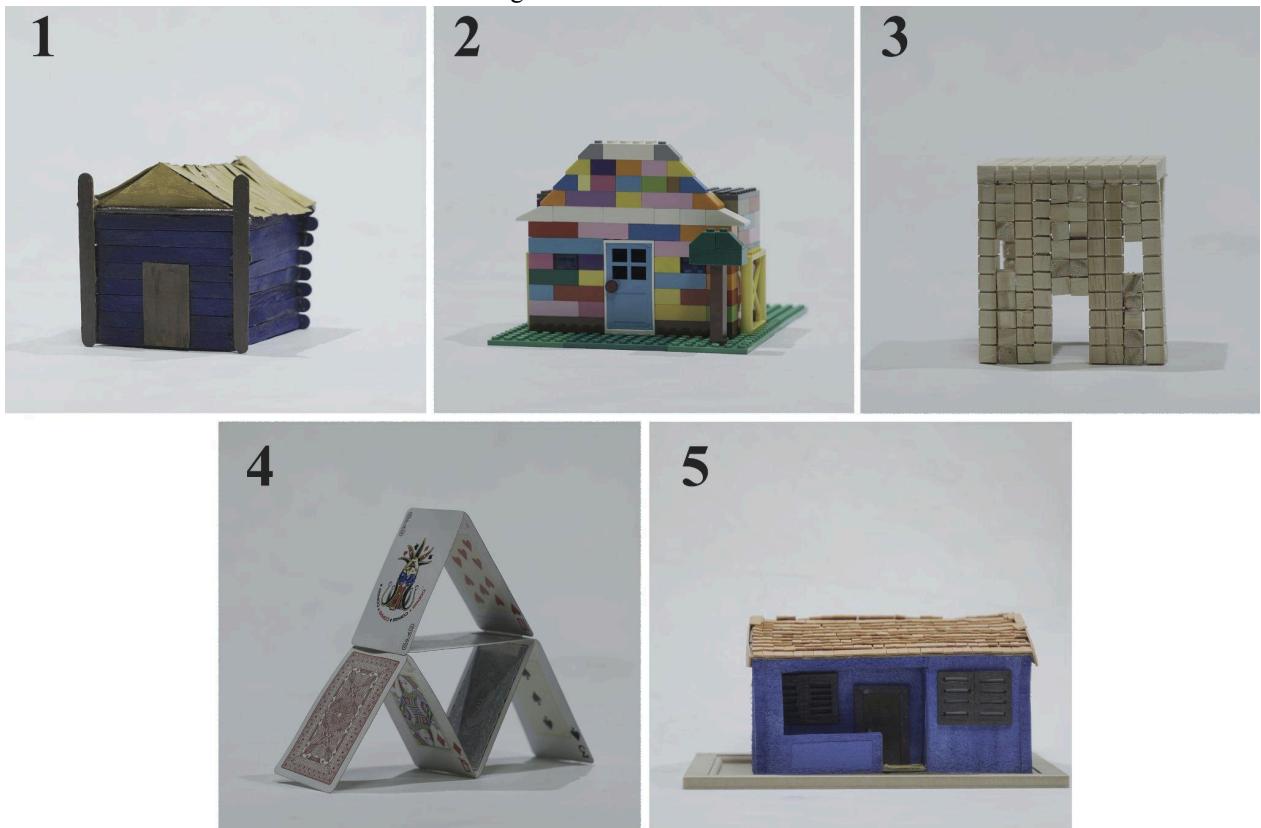
Os espaços em Lar Memória funcionam como o pilar principal para que se alcance o objetivo do trabalho. Assim, se faz necessária a grande variedade de categorias e estéticas que englobam esses espaços, pois essa variação é inerente à subjetividade que eles tem o propósito de representar.

4.4. As animações e miniaturas

Como citado anteriormente, Lar Memória trabalha com a mistura entre animação e *live-action*. Em suas partes animadas, o curta utiliza *stop motion* e animação quadro a quadro. Aqui será apresentado em quais cenas do curta cada método foi utilizado, um detalhamento das táticas usadas para chegar nesses resultados e as intenções narrativas gerais de cada uma dessas cenas. Ademais, também serão apresentadas as miniaturas criadas para o filme e detalhes sobre suas construções.

A sequência inicial de Lar Memória apresenta cinco miniaturas de casas em diferentes níveis de abstração e feitas de variados materiais: palitos de picolé, blocos de montar, material dourado, cartas de baralho, isopor, folhas EVA e papelão

Figura 20 – As miniaturas das casas.

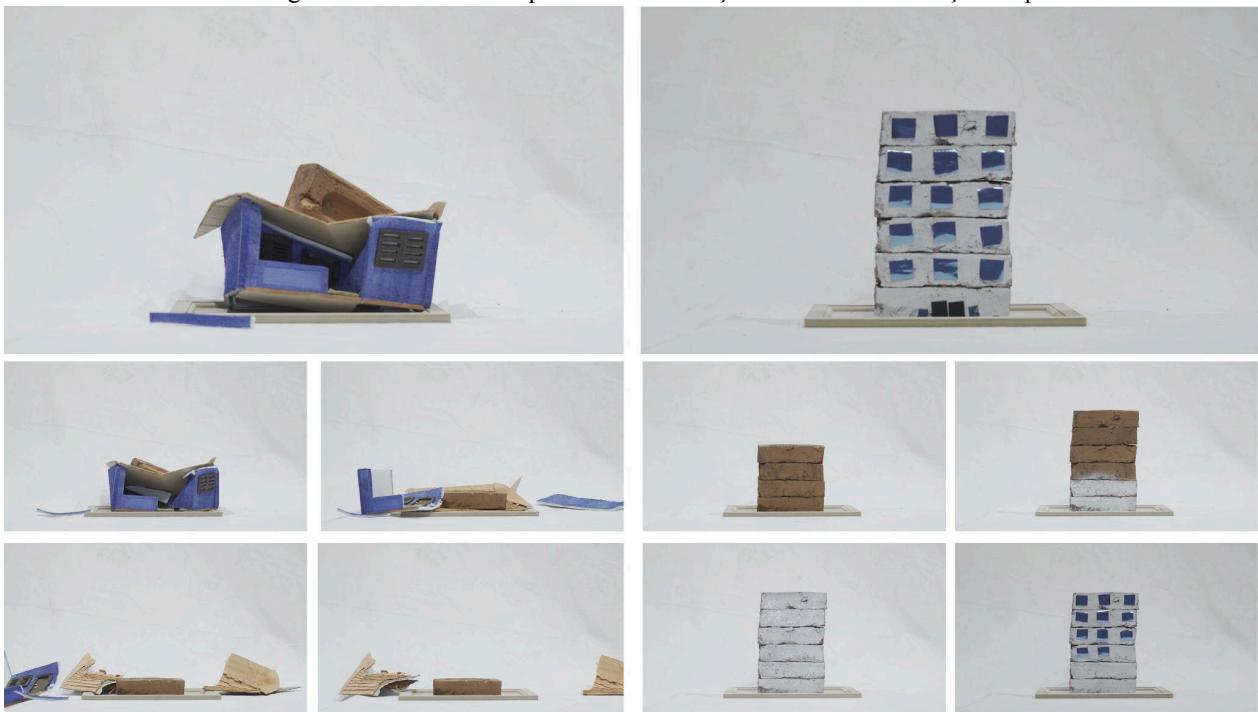


Fonte: Compilação própria.

As quatro primeiras estão ligadas a uma representação mais lúdica dessas estruturas, apoiando-se principalmente no uso de formas geométricas para criar associações com o imaginário popular sobre o que configura o desenho de uma casa. A quinta e última é a que mais tem o intuito de se assemelhar com o que a Casa era antes de ser demolida. Ela é a miniatura que mais retém aspectos realistas na composição de sua forma, mas ainda se apoia mais na subjetividade e abstração do que numa representação direta.

Essa mesma casa é a que participa da primeira sequência de *stop motion* do filme: vemos sua demolição e a construção do prédio que toma conta do espaço. Para criar essas cenas, a miniatura foi desmanchada — primeiramente a partir da queda de um tijolo, depois, pela ação da equipe em set — e a saída de suas partes fotografadas em sequência. Mais tijolos então surgem para formar, com tinta branca e janelas e portas de papel, a imagem do edifício que ocupa o local por completo, ações que também foram sequencialmente fotografadas.

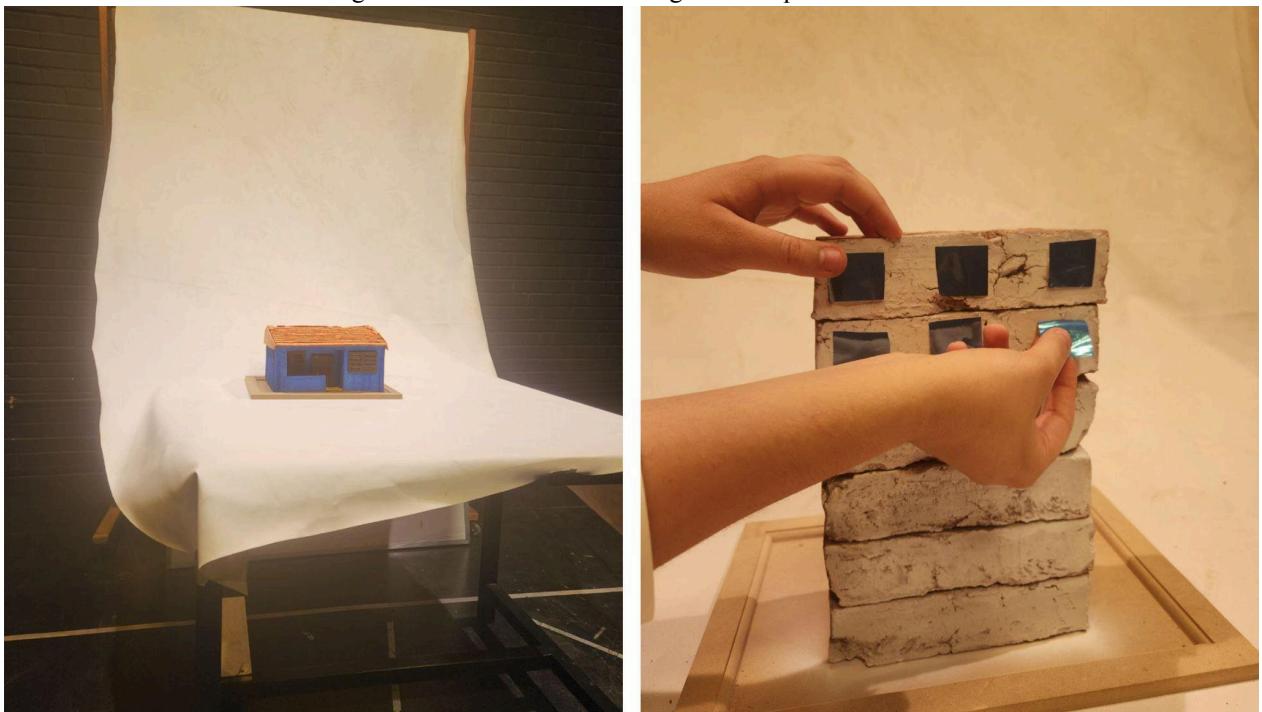
Figura 21 – Partes da sequência de demolição da Casa e construção do prédio.



Fonte: Compilação própria.

Toda essa sequência foi organizada e gravada no estúdio de filmagem da Faculdade de Comunicação, com aproveitamento de materiais já existentes no ambiente como mesas, panos e suportes de madeira.

Figura 22 – Processos de montagem da sequência inicial do filme.

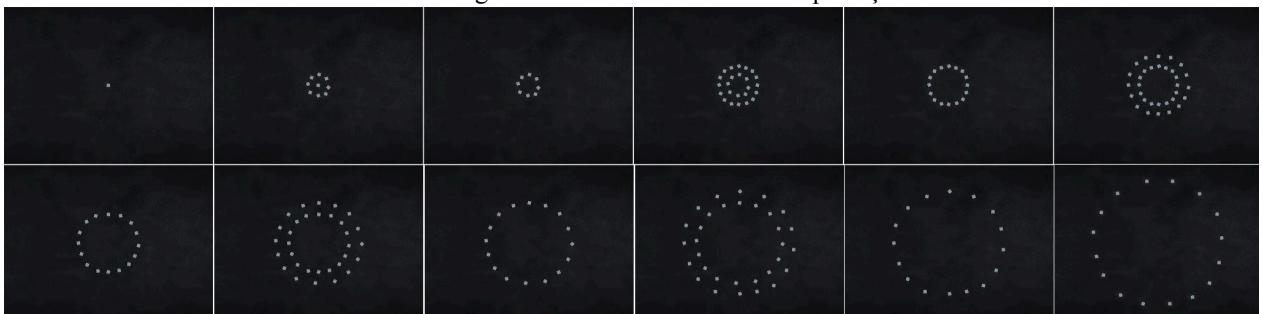


Fonte: Compilação própria.

Esse primeiro conjunto de cenas tem a função de contextualizar o espectador dentro da narrativa do filme, bem como dar início aos processos estéticos mais subjetivos que permeiam o curta-metragem.

Após essa primeira sequência, a próxima animação aparece já dentro do mundo das lembranças criado pela Casa, quando a Jovem é chamada por ladrilhos que pulsam. Esse efeito foi criado com pastilhas de vidro coladas sobre um papel preto e, também a partir do *stop motion*, fotografadas para parecer que se movem em ondas circulares. Durante a pós-produção, a sequência foi editada para ter um brilho azul e corresponder com a iluminação usada na Jovem durante a cena.

Figura 23 – Pastilhas formando a pulsação.



Fonte: Compilação própria.

Como já citado em capítulos anteriores, a cena em que os Vultos Memória são apresentados utiliza-se da técnica de *pixilation*. Com o uso da baixa velocidade de obturador, as imagens que formam essa sequência criam um aspecto fantasmagórico sobre seus personagens, reiterando as características mais fantasiosas da narrativa.

As próximas animações foram feitas quadro a quadro, a partir do uso de duas técnicas diferentes, uma analógica e outra digital. A analógica foi feita com a impressão da sequência de *frames* em uma folha tamanho A3 e a aplicação de rotoscopia feita manualmente com canetas, estilete, tintas e giz. As folhas foram então escaneadas e a sequência montada durante a edição do filme. Vale ressaltar que os vídeos utilizados são produção própria do curta-metragem.

Figura 24 – Alguns quadros da sequência analógica.



Fonte: Compilação própria.

Figura 25 – As folhas impressas que formaram a sequência analógica.



Fonte: Compilação própria

A sequência digital foi feita com o *upload* das imagens no *software* Adobe Photoshop® e o uso das ferramentas Borrar e Carimbo para criar o efeito desejado.

Figura 26 – Alguns quadros da sequência digital.

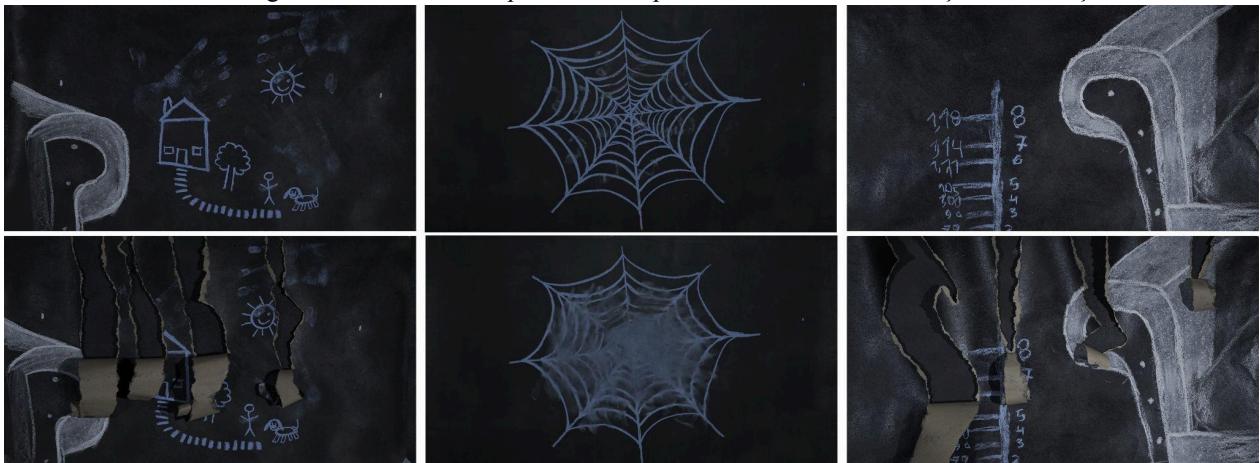


Fonte: Compilação própria

Essas animações fazem parte da sequência mais lúdica do filme, imaginada para passar ao espectador a carga emocional sentida pela Casa durante os diferentes estágios de sua existência. Somadas a sobreposições e passagens rápidas por fotos e vídeos, as animações criam um visual insólito e onírico, reforçando as subjetividades atreladas à memória.

As próximas animações voltam a usar a técnica de *stop motion* para criar e destruir desenhos na parede. Para tal, os desenhos foram feitos de giz em uma folha de papel kraft pintada de preto posicionada sobre uma placa também preta de papelão paraná. O processo dos desenhos foi fotografado sequencialmente e, após sua finalização, o giz foi borrado, no caso da teia de aranha, ou o papel kraft foi lentamente rasgado, no caso da casa desenhada e das marcações de altura.

Figura 27 – Partes do *stop motion* nas paredes mostrando sua criação e destruição.



Fonte: Compilação própria

Essa sequência tem o intuito de aprofundar a representação dos sentimentos da Casa em relação aos seus antigos moradores e reforçar as marcas deixadas por eles. Por isso, são utilizadas imagens e simbolismos relacionados a casas “vividas” (desenhos infantis nas paredes e marcações de crescimento) em contraste com o que se relacionaria com casas abandonadas (teias de aranha). No fim, todos os desenhos são destruídos para marcar o estado emocional da Casa como uma mistura entre raiva e melancolia e sua rejeição à Jovem.

A penúltima sequência animada do filme une o *stop motion* à miniatura, montando o espaço interno da Casa em sua forma antiga enquanto a porta da frente se abre para uma iluminação ofuscante. A abertura da porta representa a súplica da Casa para que a Jovem deixe o mundo das lembranças, retorne ao apartamento e esqueça que aquele espaço contém “vida”. Inicialmente esse momento seria feito de outro modo, como consta no *Storyboard*, mas durante as gravações foi constatado que a adição da sequência animada funcionaria melhor visual e narrativamente.

Figura 28 – Processo de montagem da miniatura do espaço interno da Casa.



Fonte: Compilação própria

A miniatura foi montada a partir da soma de elementos e materiais já vistos anteriormente — a porta e janela da miniatura destruída, as pastilhas de vidro do pulsar em círculo, o giz azul dos desenhos nas paredes — com novos objetos de decoração e ambientação — um capacho em frente à porta, um vaso de plantas, um interruptor. A presença dos elementos antigos serve como forma util de reforçar a conexão desses fragmentos com um todo comum: a estrutura original da Casa.

Assim como a miniatura da parte externa da Casa, destruída na sequência inicial, essa miniatura não tem o propósito de ser uma representação verossímil de um espaço real, pois suas qualidades fantasiosas são suas maiores conexões com a subjetividade da memória. A Casa lembra de si própria não a partir de cópias perfeitas de sua estrutura, mas por elementos que têm a capacidade de se ligar a lembranças: uma planta que alguém gosta de cuidar, uma janela enorme que dá para uma bela vista, um capacho que dá boas-vindas.

A última animação de Lar Memória é na sequência final do filme, quando a Jovem se torna parte dos Vultos Memória e, consequentemente, da memória e do espaço da Casa. Assim como na outra sequência com os Vultos, é utilizada a técnica de *pixilation* e fotografias tiradas com o obturador da câmera em baixa velocidade. Em contraste com as cenas anteriores em que a Casa pede para que a Jovem deixe aquele lugar, essa cena final mostra o resultado da desobediência da personagem, indicando um entendimento entre ela e a Casa.

Figura 29 – Os Vultos Memória com a Jovem. Cena do filme Lar Memória.



Fonte: Compilação própria

5. PRODUÇÃO

5.1. As gravações

Lar Memória foi gravado em cinco diárias, quatro delas com presença de elenco, somadas a três dias de gravações de apoio adicionais e um dia para captação de locução da Casa. Ao todo, cinco locações foram utilizadas para filmagens: três casas de membros da equipe, o estúdio de filmagem da Faculdade de Comunicação e algumas ruas do vilarejo de Olhos d’água, distrito de Alexânia (GO).

Aqui, serão apresentados resumos de cada dia de gravação, o número de pessoas da equipe presente — contando com o elenco — o tempo de duração aproximado das diárias — contabilizando desde o início da organização do espaço de filmagem até o fim da desprodução — e as cenas gravadas. Vale ressaltar que os horários de chegada e saída do set variaram entre cada membro da equipe, em especial para os atores, e que, com exceção dos diretores e também

autores deste memorial, nenhum outro membro precisou participar ou participou de todas as horas corridas de duração das diárias.

Na primeira diária, filmada em uma casa em Sobradinho, foram gravadas as cenas com os Vultos Memória. A equipe em set era de seis pessoas, a diária teve duração de aproximadamente cinco horas e as cenas 9 e 13¹⁴ foram filmadas. Destaca-se que essa foi a única diária com a presença de elenco para além da atriz principal e que esse elenco de apoio foi formado por não atores.

Na segunda diária, filmada em um apartamento da Asa Norte, que durou cerca de cinco horas e meia, foram gravadas as cenas 4,5 e 6, ambientadas na cozinha e quarto do apartamento da Jovem, com uma equipe de quatro pessoas. As gravações ocorreram durante o período da tarde e da noite, aproveitando as possibilidades que a iluminação natural, ou a falta dela, ofereciam.

Na terceira diária, os cenários dos não-lugares cênicos foram produzidos e montados no estúdio de filmagem da Faculdade de Comunicação. A cena 1, com as miniaturas de casas e formação do prédio de tijolos, também foi gravada. A equipe presente era composta por cinco pessoas, não havia elenco e a diária durou em torno de sete horas e meia.

Na quarta diária, também no estúdio de filmagem da FAC, foram gravadas as cenas 8, 10, 11 e 12. A equipe presente era composta de cinco pessoas e a diária durou em torno de treze horas, sendo de longe a mais longa e trabalhosa. A cena 12, em especial, é composta do maior número de planos em uma mesma cena de todo o curta.

Na quinta e última diária, filmada em outro apartamento da Asa Norte, foram gravadas as cenas 2, 3 e 7, ambientadas na sala de estar do apartamento da Jovem. A diária contou com uma equipe de cinco pessoas e durou cerca de oito horas. Assim como na segunda diária, a luz natural foi aproveitada para compor a iluminação do espaço, dessa vez no período da manhã até o meio da tarde.

Somadas, as diárias contabilizam 39 horas entre organização e filmagens. Em todas elas, foram utilizados equipamentos disponibilizados pelo Núcleo Técnico de Audiovisual da Faculdade de Comunicação da Universidade de Brasília.

As filmagens de apoio adicionais foram o vídeo do ralo escoando a água, as sequências da rua de casas e lojas e do local de construção usadas na animação quadro a quadro com rotoscopia e o *stop motion* da porta da sala da Casa em sua forma antiga se abrindo. Essas três gravações não

¹⁴Numeração das cenas com base no roteiro do filme que pode ser encontrado na íntegra no Apêndice 15.1

foram contabilizadas no número das diárias por não seguirem a lógica de produção e organização delas. Vale ressaltar também que as filmagens da rua com casas e lojas e da área de construção foram feitas no vilarejo de Olhos d'água e compõem parte da cena 10 do roteiro.

Por fim, a locução para voz da Casa no filme foi gravada no Laboratório de Áudio da Faculdade de Comunicação no período de aproximadamente uma hora e meia.

5.2. A importância de soluções criativas em uma produção de baixo orçamento

O curta foi produzido com o orçamento total estimado em R\$1058,61. Esse orçamento, adquirido a partir de captação própria e ajuda de amigos e familiares, foi dividido em cinco categorias: materiais para cenografia e objetos de cena, alimentação, cachê, transporte e materiais de apoio geral. O custo de cada área pode ser visto na tabela abaixo:

Tabela 01 - Orçamento do filme Lar Memória

Categoria	Valor	Detalhamento
Materiais para cenografia e objetos de cena	R\$499,15	Compra de objetos de cena e materiais para a construção dos cenários, das miniaturas e das sequências em <i>stop motion</i> .
Alimentação	R\$242,66	Alimentação para atores e equipe durante as diárias.
Cachê	R\$150,00	Valor pago à atriz por seu trabalho no curta.
Transporte	R\$100,00	Gasto de gasolina para o transporte de pessoas e equipamentos..
Materiais de apoio geral	R\$66,80	Impressões, escaneamento e materiais de armazenamento de dados.

Fonte: Compilação própria.

Como estimado durante a pré-produção, a maior fonte de gastos foi na categoria de cenografia e objetos de cena, pois grande parte das estruturas precisaram ser feitas do zero. Ainda assim, foi possível aproveitar vários materiais que já eram posse de membros da equipe, o que ajudou a cortar alguns custos nessa frente. Os demais gastos são, no geral, comuns a toda produção audiovisual, já que se referem ao suporte logístico para gravações e cuidados com a equipe em set.

Destaca-se o fato de que não houve gasto com equipamentos, dado que, como citado anteriormente, eles foram disponibilizados pelo Núcleo Técnico Audiovisual da Faculdade de

Comunicação. Houve algumas exceções na forma de luzes LED específicas, lentes e adaptadores, mas todas foram conseguidas com empréstimos sem custo.

Entretanto, ainda que a maioria das necessidades em relação a equipamentos tenha sido suprida nessas duas frentes, ainda houve algumas faltas que precisaram ser preenchidas a partir de métodos improvisados. Esse é o caso do *dolly*¹⁵, que foi feito com um carrinho de carga de plataforma e um tampo de madeira quadrado. Caixas de madeira também foram adicionadas para dar mais peso ao tampo e estabilizar o tripé, que foi colocado em cima do aparato. Vale frisar que esses materiais, o carrinho e as estruturas de madeira, já estavam no estúdio de filmagem da Faculdade de Comunicação, então também não apresentaram custo adicional.

Figura 30 – *Dolly* improvisado.



Fonte: Compilação própria

A montagem do *dolly* possibilitou que várias cenas, como por exemplo a passagem da Jovem pelo não-lugar fragmentado repleto de mobília, pudessem ser gravadas com maior estabilidade do que a técnica de câmera na mão permitia.

¹⁵Aparelho similar a um carrinho que tem como principal função criar movimentos de câmera horizontais suaves. A câmera é montada no dispositivo e ele pode ser movido para frente ou para trás.

Outro momento que exigiu o uso desse tipo de improvisação foi a cena em que a Jovem quebra a xícara. Para que regravações fossem possíveis e para manter a integridade do objeto, foi necessário criar uma forma para que ela pudesse ser derrubada sem de fato correr o risco de quebrar. A solução veio na forma de uma bacia preenchida com balões cheios de água e coberta por uma folha plástica. Uma almofada também foi colocada próxima para o caso da xícara quicar nos balões e sair do limite da bacia, o que, felizmente, não ocorreu.

Figura 31 – Aparato para impedir que a xícara quebrasse.



Fonte: Compilação própria

Dificuldades advindas da falta de orçamento atingem a maior parte da produção audiovisual universitária, em especial a feita em universidades públicas. Esse problema não tem uma solução simples ou rápida, por isso é importante que estudantes saibam utilizar soluções criativas para contornar situações que surjam em qualquer frente. A experimentação é necessária para que o cinema brasileiro universitário possa ter cada vez mais produções audaciosas e que rompam barreiras narrativas e estéticas criadas pela falta de investimentos.

6. FOTOGRAFIA

6.1. O estranho

Para a criação desse filme, foi utilizada a câmera Sony a6500, juntamente com as lentes Sigma 18-55mm e uma Helios 50mm, analógica. Nos próximos parágrafos vamos entrar em alguns aspectos da fotografia do filme, cada subcapítulo pensando um tipo de ambiente, esse, discorrerá sobre as imagens do apartamento, do lugar.

Na elaboração dele, foi, como mencionado anteriormente, tido como princípio base a criação de um espaço inquietante, infamiliar, um processo que no entanto, manteve-se principalmente no campo da cenografia, com os ângulos de câmera apenas ajudando na sua elaboração. No caso da sala, os ângulos entre os cortes trabalham pra fazer o espaço dela meio incerto. No quarto, a imagem foi pensada de maneira a fazer o quarto parecer menor, mais claustrofóbico.

Fora isso, optamos no geral por deixar essa estranheza mais leve num primeiro momento, logo, optou-se por uma iluminação mais naturalista, fazendo uso principalmente da luz natural para compor as cenas, usando iluminação artificial pontualmente para ajudar na composição. Uma grande inspiração para isso foi a filmografia de Sayombhu Mukdeeprom, diretor de fotografia que costuma trabalhar com os diretores Luca Guadagnino e Apichatpong Weerasethakul, especialmente famoso por seu trabalho em *Me Chame Pelo Seu Nome* (2017), *Suspiria* (2018) e *Tio Boonmee, Que Pode Recordar Suas Vidas Passadas* (2010).

Figura 32 – Cena do filme *Me Chame Pelo Seu Nome* (2017).



Fonte: Print do filme *Me Chame Pelo Seu Nome* (2017) de Luca Guadagnino

Figura 33 – Cena do filme *Tio Boonmee, Que Pode Recordar Suas Vidas Passadas* (2010).



Fonte: Print do filme *Tio Boonmee, Que Pode Recordar Suas Vidas Passadas* (2010) de Apichatpong Weerasethakul

Esse tipo de iluminação se faz especialmente necessária ao ponto que, retomando o conceito de vale da estranheza (Diel e Lewis, 2022), a sensação inquietante surge não de algo excessivamente anormal, mas de algo que chega próximo o suficiente do real, mas não o é. Está

errado apenas em alguns detalhes. Dessa forma, a iluminação trazer um grande senso de normalidade, de naturalismo, é essencial para que se consiga esse efeito, servindo também como contraste para aquilo que o filme apresenta em suas sequências mais lúdicas e surrealistas.

6.2. O abstrato

Nessa segunda metade do filme, no não-lugar, foi usada a mesma câmera com as mesmas lentes, fazendo o uso adicional de fresneis do Kit ARRI, juntamente com LEDs, gelatinas coloridas e as luzes já presentes no espaço do Estúdio A, da Faculdade de Comunicação. Há uma diferença muito grande de lógica de produção comparado aos cenários anteriores, uma vez que esses, são todos artificiais, assim como sua luz.

Foram usados esquemas de iluminação com luzes de ataque, preenchimento e contorno, além de iluminação adicional para enfatizar certas partes ou aspectos dos cenários construídos, desde a parede desenhada aos objetos de cena.

Para criar o ambiente do vazio, as luzes foram posicionadas com cuidado para facilitar a criação do efeito de fundo infinito, que precisou da ajuda de correção de cor na edição para se concretizar.

Vale-se ressaltar uma cena: em que as paredes e a luz pulsam, atraindo a jovem. Essa cena foi realizada com o uso de uma única luz, um LED ajustável para realizar o efeito, com um dolly improvisado, usando um carrinho do estúdio. Dessa forma, uma pessoa movia o carrinho, enquanto outra manejava a luz. Destaca-se também a importância, nessa cena e em outra posterior que também contém um movimento com o carrinho, do uso de uma lente mais aberta, que ajudou a criar a ideia de que o movimento era maior do que realmente era, e fazer o espaço construído parecer também maior, infinito.

7. SOM

7.1. Plano de som

Juntamente ao *Storyboard*, foi elaborado um plano de som, a servir de guia para a elaboração desse aspecto do filme. O objetivo era usar o som não apenas para dar liga ao curta, mas para dar uma nova camada de onirismo a ele.

Dessa forma, o som, tal qual vários aspectos previamente mencionados, foi trabalhado de maneiras distintas nos lugares e nos não-lugares, de forma a criar contraste entre eles. Nesse

primeiro, era importante que o som fosse naturalista, para colaborar com a normalidade do ambiente, deixando os pequenos momentos de estranheza para a visualidade. Enquanto no segundo, nos não-lugares, o som seria usado para realçar o onirismo dele, usando desse aspecto também para poder trabalhar o som de uma maneira mais experimental, para criar uma camada adicional de onirismo e estranheza.

Isso aliado à trilha sonora, que foi pensada para ser usada principalmente na segunda metade do filme, ajudaria a criar o tom do filme: momentos mais melancólicos e dramáticos, outros mais sinistros que ajudam a trazer a raiva da Casa para a sonoridade, e ainda outros que constroem um tom contemplativo, mais calmo. Um desafio grande para a sonorização, foi tentar auxiliar a imagem a trazer todo esse espaço emocional, por vezes tentando trazer mais de um desses aspectos de uma vez só, atendo-se ao limite temporal de um curta-metragem.

7.2. Ambiente&onora

Abaixo, a ambientação sonora montada para o filme será apresentada e detalhada, atendo-se novamente à divisão entre lugares e não-lugares.

Quanto aos lugares, ao apartamento da Jovem, para criar a ambientação naturalista e o senso de normalidade foi utilizado o som direto captado nas gravações das cenas, com poucas intervenções para além disso, até mesmo com uma presença menor da trilha sonora. Assim, os pequenos acontecimentos estranhos dessa sequência do filme se deram principalmente por meio da visualidade, com o auxílio do som para a construção desses momentos sendo na forma de trilha sonora para acompanhá-los.

Vale ressaltar que, no momento da transição do mundo normal para os não-lugares, o som foi usado novamente da maneira descrita acima: optou-se usar o barulho que se esperaria de uma xícara quebrando, e não alguma outra abstração, para causar um estranhamento mais contido, relacionado à visualidade da xícara quebrada. É no momento que ela a toca, no entanto, que se tem o primeiro vislumbre da sonoridade da segunda metade do filme, com um efeito sonoro artificial produzido por sintetizadores, tal qual vários dos efeitos que vão compor o filme posteriormente, transportando-a para o espaço abstrato das memórias da casa.

E lá, nos não-lugares, é onde a sonoridade do curta passa a ser trabalhada de forma surrealista, para construir o onirismo desse espaço. Para construir uma ambiência, para além dos efeitos sonoros, foi criada uma ambiência produzida artificialmente pela equipe com o uso de

sintetizadores, em alguns momentos, enquanto em outros foi criada a ambientação sonora de se estar debaixo d'água, como se a Jovem “mergulhasse” nas memórias da Casa. Para essa ambientação foram usados efeitos sonoros produzidos com a equipe assim como outros de arquivo (*Creative Commons*), juntamente às ferramentas de manipulação de som do *DaVinci Resolve, software* de edição em que foi realizada a maior parte da pós-produção.

Destaca-se também uma cena em específica, em que a Jovem anda pelo vazio, por entre objetos da antiga casa. Nessa cena, novamente para criar essa ambientação surrealista, foram usados efeitos sonoros de natureza, como o barulho de chuva e o canto de pássaros, emanando de cada um dos objetos pelos quais ela passa, usando do som binaural para criar essa espacialidade.. A ideia era utilizar signos que servem para levar quem assiste à sua própria “casa-onírica”, colocando o espectador em estado de devaneio por meio de imagens isoladas que remetem a casas antigas, juntamente a efeitos sonoros que ajudem nesse processo ao remeter a experiências sensoriais específicas, além de criar uma ambientação sonora calma, pacífica, que convida à contemplação.

Essa cena destaca também outro aspecto da sonoridade dos não-lugares: o contraste entre efeitos sonoros da natureza e de efeitos sonoros realistas, a partir de efeitos sonoros abstratos, advindos da própria casa, construídos com sintetizadores e edição de som.

7.3. Trilha sonora

Desde o início, ficou decidido que Lar Memória teria uma trilha sonora original para permitir um maior controle da sonoridade do filme. A trilha de *Aftersun* (2022), composta por Oliver Coates, se tornou a principal inspiração devido ao seu caráter emocional e contemplativo, em especial as músicas *Ocean>Rave* e *Boat*.

“Na maior parte da trilha sonora, Coates utilizou uma mistura de violoncelo, sintetizador e um complexo design de som.” (BLAGBURN, 2023. Tradução nossa.)¹⁶. Inspirado nesse trabalho, os três elementos citados guiaram a maior parte das escolhas para a composição das músicas em Lar Memória. É também importante ressaltar que não havia nenhum profissional da área da música na equipe, então as faixas foram criadas dentro das devidas limitações.

¹⁶Texto original, retirado de artigo *online* da Crack Magazine: “For most of the score, Coates relied on a mixture of cello, synth and complex sound design.”

Os sons instrumentais foram feitos de forma digital, com o uso de sites de instrumentos online¹⁷. Com o programa *Audacity*¹⁸, as melodias criadas foram gravadas e editadas, sobretudo com o uso do efeito *Paulstretch*, que permite o aumento do tempo de duração das faixas a partir do alongamento digital do som. Esse efeito também cria uma atmosfera absorta na música que encaixou muito bem nas temáticas narrativas e estéticas do curta-metragem.

Dessa forma, a trilha sonora composta para Lar Memória trabalha com músicas majoritariamente do gênero de música ambiente, feitas de modo a ter um som longo e contínuo como base e leves sobreposições de melodia. A única exceção para isso é a música que toca durante os créditos, em que uma melodia no piano, também tocado de forma digital, é ouvida.

8. EDIÇÃO E MONTAGEM

8.1. Plano de montagem

Essencialmente, o trabalho da montagem de um filme é a criação do tempo, a disposição das temporalidades e a organização do material gravado. Nessa frente, ficou acordado que Lar Memória deveria ter no máximo 20 minutos de duração, questão que veio a se apresentar como um grande desafio para a elaboração dessa temporalidade. Essa limitação foi decidida, principalmente, como forma de maximizar as possibilidades de envio do filme a festivais de cinema, visto que a marca dos 20 minutos é um limite comum.

Com essa delimitação, portanto, não caberia o uso de uma temporalidade muito dilatada, ainda que boa parte das imagens captadas pudessem compor um filme mais contemplativo. Dessa forma, a montagem criada em Lar Memória tende a ser mais dinâmica, com cautela para que não seja apressada ou ansiosa. Ainda assim, os aspectos mais contemplativos da obra se mantêm, ainda que não em sua forma estendida, impulsionados pelos demais elementos do projetos estéticos do filme.

Toda a montagem e edição do filme, assim como parte da edição de som, foi feita no *Da Vinci Resolve*, escolhido por sua variedade de ferramentas e gratuidade do programa.

¹⁷Sites utilizados: <https://synth.playtronica.com/disco-computer/> e <https://virtualpiano.net/virtual-music-instruments/>

¹⁸Programa gratuito de software livre para edição e mixagem digital de som.

8.2. Correção de cor

A ferramenta de correção de cor foi, tal qual já mencionada, o *DaVinci Resolve*. Considerando o apartamento, seu uso foi simples: fazer os planos encaixarem melhor visualmente e refletir melhor o horário do dia em que cada um se passa de acordo com o roteiro, além de destacar certos aspectos, como fazer a camisa da Jovem em especial ser de um azul mais forte, para ajudar a criar a paleta de cores junto à arte.

Nos não-lugares, ela foi usada para criar as imagens dramáticas de alto contraste desejadas, assim como para realizar o efeito do fundo infinito, transformando o estúdio no vazio. Algo semelhante foi feito nas filmagens das miniaturas, para criar o efeito de fundo infinito, porém dessa vez tendo-se em mente um espaço vazio branco.

Outro momento a ser mencionado é a sequência dos Vultos Memória, um dos poucos momentos onde se abandona a paleta de cores mais fria, no qual o azul é a única cor que se destaca, observada em grande parte do filme. Essa sequência utiliza de cores quentes, rosadas e vibrantes, para trazer esse conforto em contraste com grande parte do filme, e também com a própria sequência dos vultos a partir do momento em que Jovem se faz presente, sendo utilizada a correção de cor para fazer outra versão da colorização para ser projetada acima dela, dessa vez mais azulada, sem o calor visto momentos atrás. Dessa forma, as cores refletem a narrativa e o sentimento da Casa quanto à Jovem, processo que se inverte ao fim do filme.

9. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Como já citado em diversos momentos deste memorial, o objetivo principal do curta-metragem Lar Memória é executar experimentações narrativas e estéticas da representação da memória vinculada ao espaço da casa. Esses experimentos fizeram parte do planejamento e execução de todas as áreas do filme, sempre buscando compor, em harmonia, o tom emocional de cada momento do curta.

O filme também serviu como oportunidade para testar maiores liberdades criativas, especialmente devido ao uso de estéticas que conversam com o estranho, o onírico e o fantasioso. Nos seus aspectos visuais, essa liberdade veio na mistura de diversas técnicas e estilos, do *live action* a animação. Nos aspectos sonoros, ela surge em sua ambientação repleta de subjetividades. A junção dessas duas frentes, que convergem em uma obra audiovisual, cria um curta-metragem experimental que conta sua história de forma única.

A produção de Lar Memória também representa a aplicação de todos os conhecimentos obtidos ao longo do curso de Audiovisual na Universidade de Brasília, abarcando tanto a frente teórica como a frente prática. Somados a isso, outros curtas-metragens produzidos durante essa graduação permitiram experiências que culminaram nesse filme e nas escolhas que o rodeiam.

O que também fica dessa experiência é a noção de que o cinema universitário deve ser um espaço usado para esse tipo de experimentação, pois as características vinculadas ao seu contexto único são solo fértil para ideias cada vez mais criativas e audaciosas. A lógica mercadológica não deve tomar conta desses espaços de produção artística.

Assim, em sua forma final, Lar Memória alcança seu propósito ao criar uma narrativa dramática e experimental que puxa seus espectadores para participarem, junto da Jovem, dos devaneios e das lembranças da Casa. Em cada cena, elementos visuais e sonoros se unem para transformar os espaços e evidenciar a subjetividade que rodeia a memória, especialmente a afetiva, dos momentos mais chamativos aos menores detalhes.

10. REFERÊNCIAS

Augé, Marc. **Não Lugares**: Introdução a uma antropologia da supermodernidade. Tradução: Maria Lúcia Pena. Campinas: Papirus, 2012.

ANATOMY. Estados Unidos: Kitty Horrorshow, 2016. jogo eletrônico. Disponível em: <https://kittyhorrorshow.itch.io/anatomy>. Acesso em 20 de fev. de 2024.

Bachelard, G. **A Poética do Espaço**. São Paulo: Martins Fontes, 2008

Barthes, R. **Diderot, Brecht, Eisenstein. In: Image-Music-Text**. Nova Iorque: Noonday Press, 1988. p. 69-78

Blagburn, F. **How Lucy Bright and Oliver Coates built the musical universe of “Aftersun”**. Crack Magazine, 2023. Disponível em: <<https://crackmagazine.net/article/profiles/how-lucy-bright-and-oliver-coates-built-the-musical-universe-of-aftersun/#:~:text=For%20most%20of%20the%20score>>. Acesso em: 5 set. 2024.

Coates, O. **Ocean>Rave**. Invada Records UK e Lakeshore Records: 2023. (2min)

Coates, O. **Boat**. Invada Records UK e Lakeshore Records: 2023. (1min)

Cavalcante, Denise Moraes. **Cinema de ficção contemporâneo e modos de habitar transitórios**. 2014. 154 f., il. Tese (Doutorado em Comunicação)—Universidade de Brasília, Brasília, 2014.

Danielewski, Mark Z.. **House of Leaves**. 2. ed. Nova Iorque: Pantheon Books, 2000.

Deleuze, G. **Cinema II: A Imagem-Tempo**: Tradução de Eloisa de Araújo Ribeiro. São Paulo: Brasiliense, 2018.

Deleuze, Gilles. **Cinema 1: A imagem-movimento**. Tradução de Stella Senra. São Paulo: Editora Brasiliense S.A., 1985.

DIEL, Alexander; LEWIS, Miachel B. Structural deviations drive an uncanny valley of physical spaces. **Journal of Environmental Psychology**, Cardívio, v. 82, n. 101844, p. 1-17, 1 ago. 2022. DOI 10.1016. Disponível em: <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S0272494422000895?via%3Dhub>. Acesso em: 10 ago. 2024.

Fischer, R. D. **O corpo no cinema de John Cassavetes e sua importância para o trabalho do ator contemporâneo**. PesquisAtor, [S. l.], v. 1, n. 1, 2012. DOI: 10.11606/issn.2238-7838.pesquisator.2012.36117. Disponível em: <https://www.revistas.usp.br/pesquisator/article/view/36117>. Acesso em: 20 dez. 2023.

Freud, Sigmund. **Pequena coleção das obras de Freud**: Uma criança é espancada: Sobre o ensino da psicanálise nas universidades e outros trabalhos. Rio de Janeiro: Imago Editora, 1976. v. 27.

RODRIGUES, Gil. **Branco sai, preto fica**. Ignorância Times , 2021. Disponível em: <https://ignoranciatimes.com.br/adirley-queiros-branco-sai-preto-fica>. Acesso em: 07 de setembro de 2024

11. FILMOGRAFIA

A CASA Lobo. Direção: Cristobal León e Joaquín Cociña. Chile: Diluvio e Globo Rojo Films, 2018. (75min)

A NOITE Amarela. Direção: Ramon Porto Mota. Brasil, Vermelho Profundo Produções Audiovisuais, 2019. (101min)

AFTERSUN. Direção: Charlotte Wells. Reino Unido e Estados Unidos: BBC Film, British Film Institute, Screen Scotland, Pastel Productions, Unified Theory, Tango Entertainment, 2022. (101min)

BANG Bang. Direção: Andrea Tonacci. Brasil, Total Filmes, 1971. (93min)

CUTIE Honey. Direção: Hideaki Anno. Japão, GAINAX, 2004. (93min)

DOGVILLE - Uma cidade não muito longe. Direção: Lars von Trier. Alemanha, Dinamarca, França, Reino Unido e Suécia: Filmek AB, Zoma Films UK, Canal+ e France 3 Cinéma, 2003 (178min)

HOUSE. Direção: Nobuhiko Obayashi. Japão, Toho Eizō, 1977. (88min)

JEANNE Dielman, 23 quai du Commerce, 1080 Bruxelles. Direção: Chantal Akerman. Bélgica, França: Paradise Films e Unité Trois, 1975. (202min)

ME Chame Pelo Seu Nome. Direção: Luca Guadagnino. Itália, Estados Unidos, França, Brasil: Frenesy Film Company, La Cinéfacture, RT Features, M.Y.R.A. Entertainment e Water's End Productions, 2017. (132min)

MEMÓRIAS. Direção: Katsuhiro Otomo, Koji Morimoto e Tensai Okamura. Japão: Madhouse, 1975. (107min)

O ESPELHO. Direção: Andrei Tarkovsky. União Soviética: Mosfilm, 1975. (107min)

SKINAMARINK - Canção de Ninar. Direção: Kyle Edward Ball. Canadá: Mutiny Pictures, ERO Picture Company, 2022. (100min)

SUSPIRIA. Direção: Luca Guadagnino. Estados Unidos, Itália: K Period Media, Frenesy Film Company, Videia, Mythology Entertainment, First Sun e Memo Films, 2018. (152min)

TETSUO - O Homem de Ferro. Direção: Shinya Tsukamoto. Japão: F2, Japan Home Video, K2 Spirit, Kaijyu Theater e SEN, 1989. (67min)

TIO Boonmee, Que Pode Recordar Suas Vidas Passadas. Direção: Apichatpong Weerasethakul. Tailândia, Reino Unido, Países Baixos, França Alemanha, Espanha: Kick the Machine Films e Illuminations Films, 2010. (114min)

12. APÊNDICES

12.1. Roteiro

Lar Memória

Escrito por

Cleiton Felix e Marie Amorim

1. EXT. CASA PELO LADO DE FORA (MAQUETES) -- MANHÃ

Uma sequência de várias representações de casas diferentes, feitas com palitos de picolé, em papel recortado, um desenho, uma casa de cartas, e então uma maquete mais naturalista.

Essa casa é então destruída, atingida por um tijolo, que cai nela. A casa é substituída por tijolos, que vão se empilhando um em cima do outro, e onde janelas começam a aparecer, se tornando aos poucos um prédio.

2. INT. SALA DE ESTAR DO APARTAMENTO DA JOVEM -- MANHÃ

A JOVEM, uma moça com seus 20 e poucos anos, retira vários livros de uma caixa de papelão. O ambiente está vazio, pouco mobiliado, com várias caixas de papelão espalhadas pelo chão. Há um aspecto estéril, pouco convidativo. A Jovem se levanta, pega um punhado de livros e os coloca nas prateleiras. Ela está ofegante e o suor escorre por sua testa.

3. INT. SALA DE ESTAR DO APARTAMENTO DA JOVEM -- MAIS TARDE

A casa está um pouco mais mobiliada, numa disposição esquisita. Há livros na estante, um quadro pendurado na parede. A Jovem arrasta uma poltrona, vigorosamente, pela sala, a posicionando embaixo do quadro.

Enquanto ela arrasta, o quadro na parede vai, aos poucos, se entortando. A Jovem não percebe.

Ofegante após isso, ainda com as mãos na poltrona, ela olha para o quadro, percebendo que ele agora está torto. Ela respira fundo e cuidadosamente realinha o quadro.

A Jovem então, pega um copo d'água que ela deixou no chão, e o bebe. Enquanto ela não está olhando, o quadro se entorta novamente. Depois de beber, ela se vê frustrada e confusa, percebendo o quadro desalinhado mais uma vez.

4. INT. COZINHA -- FIM DA TARDE

A cozinha já tem um fogão, prateleiras e tudo, mas ainda há muito para se arrumar. A Jovem coloca outra caixa de papelão em cima da bancada, a abre, revelando canecas, xícaras e pratos que ela vai guardando nas prateleiras.

Ao retirar uma caneca, a Jovem percebe que ela está suja, logo a levando então para a pia. Ela a lava, rapidamente, mas então ela se perde por um segundo. Deixa a torneira aberta, a água flui enquanto o seu olhar segue preso, perdido no ralo.

O ralo, com a água passando, faz parecer que ele tem olhos, os quais ela segue encarando e encarando.

5. INT. QUARTO DA JOVEM -- NOITE

DISSOLVE LENTO do ralo para o olho da menina, deitada em sua cama, exausta. O quarto está ainda pouco arrumado, ainda uma imagem esquisita, mas a cama já está no lugar, porém com o colchão exposto, sem cobertas.

A Jovem se levanta rapidamente e joga um pano de qualquer jeito e um travesseiro em cima da cama, só o suficiente para poder ir dormir. Ela então apaga as luzes, mas o quarto segue iluminado de uma maneira não natural.

Se deita na cama normalmente, e não dura muito até que ela pegue no sono.

INSERT: A sala, na mesma penumbra do quarto

INSERT: A cozinha no escuro

Voltando para o quarto, a Jovem já dorme. Depois de um tempo apenas a acompanhando dormir, parte do quarto é sobreposta por uma imagem de outro quarto, de como a Casa era antes.

A sobreposição permanece por um tempo, mas depois se desfaz.

6. INT. COZINHA -- MANHÃ

A Jovem entra na cozinha como quem acaba de acordar, coloca um pouco de água para esquentar no fogão, e enquanto espera, pega uma caneca e um sachê de chá.

7. INT. SALA DE ESTAR DO APARTAMENTO DA JOVEM -- CONTÍNUO

A Jovem se senta na poltrona e coloca a caneca de chá equilibrada no braço. Ela fecha os olhos, esperando e ainda no processo de acordar.

Ela volta então o seu olhar para o quadro pendurado, se perde nele por um instante, e começa a percebê-lo, lentamente, se entortando. O movimento é sutil, quase imperceptível.

Voltando à sua posição normal na cadeira, ela esbarra na caneca e a derruba no chão. Se escuta a caneca se ESTILHAÇANDO, mas quando a Jovem olha para o chão, ela fica extremamente confusa.

Ela se levanta da cadeira e se abaixa no chão, para examinar e tentar entender o que aconteceu. Começa a ficar preocupada.

O chão não está molhado, nem com pedaços de cerâmica espalhados, mas há na verdade um desenho dos pedaços da caneca e do líquido.

Hesitante, ela lentamente aproxima sua mão do desenho no chão, e o toca.

8. INT. SALA DESENHADA (ESTÚDIO) -- ???

Num piscar de olhos, ao tocar o desenho, ela se vê num lugar diferente. Ela se levanta devagar, tentando entender onde está. Não existe mais poltrona, mobília ou janela, todos os objetos da sala se tornaram desenhos feitos na parede.

Ela tenta entender onde está, mas apesar de tudo, a Jovem não tem medo, ela segue com uma calma insólita, guiada por sua curiosidade.

O ambiente parece mais amplo, mas ele é escuro o suficiente para ser difícil de compreender. Olhando ao redor, ela consegue perceber, ao longe, um azulejo pulsando. Hipnotizada pelo movimento, a Jovem decide ir até ele. Se afastando da parede, ela parece andar no breu.

*CASA (V.O.)
(sussurrando, melancólica)*

A cegueira da luz do sol sangrava por pequenas frestas de janelas e portas, adentrando o breu e a calmaria das primeiras horas do dia. O cheiro de comida passeava do corredor para os quartos, a chamá-los e retirá-los de suas solitudes. Uma pequena escada para dar aos pequenos seus primeiros tropeços.

A Jovem escuta a voz, sem saber de onde ela vem, ou de quem ela é, mas parece apenas aceitá-la. Ela não vem de um lugar específico, mas parece estar em toda parte. A Jovem se aproxima do azulejo, que pulsa e pulsa.

9. INT. SALA DA CASA ANTIGA -- MANHÃ

A sala é de uma casa dos anos 2000, agora decorada, um lugar aconchegante, vivido, com várias plantas espalhadas pelo local. O lugar é ocupado por vultos, que se mexem pouco naturalmente.

CASA (V.O.)

Um rasgo na cortina da sala de estar e uma queimadura no lençol que cobria a cama. Ecos de passos na madeira que reverberariam para sempre. Do outro lado da porta um mundo, e deste também.

10. INT. ??? (ESTÚDIO) -- CONTÍNUO

A imagem de antes se torna uma projeção numa parede. Os vultos continuam a sua dança, enquanto a menina lentamente entra na frente da luz.

CASA (V.O.)

Vozes inundavam cada momento de silêncio até se deitarem pela noite. Eles me eram. Os sou.
.....Os fui.

A melancolia começa a contagiar a Jovem, mas a luz do projetor se apaga, a deixando sozinha. Atrás dela, apenas vazio e escuridão.

Pulsa atrás dela um corredor, por apenas um instante. Há um segundo de respiro, e então a imagem a toma.

INSERT: Sequência de imagens da casa antiga, como ela era, depois ruínas, corredores, todos estilizados, transformados em animação.

A Jovem parece não apenas enxergar isso como sentir isso, e ela é atingida.

11. INT. SALA DESENHADA (ESTÚDIO) -- CONTÍNUO

Com o fim das visões, a Jovem se percebe novamente na sala desenhada, e ela vai se acalmando do que viu. Na parede, começam a surgir mãos pintadas, desenhos feitos por crianças, marcações de altura, pequenas sujeiras e marcas negras de mofo.

CASA (V.O.)

Às vezes, lembro-me do começo.
Lembro-me de crer que nada seria
tão vazio quanto aquele início em
que a forma mal existe. Quando
minhas entradas estavam expostas
e meus corredores mal formados
estavam vazios. Lembro-me do
alívio de preenchê-los. De
preencher-me.

Temia eu o vazio do começo por
não conhecer as ruínas do final.

A Jovem se aproxima da parede, dos desenhos, com uma reverência grande. Lentamente, sua mão vai de encontro ao desenho, mas o seu toque é rejeitado. Ao encostar, a tinta começa a se desfazer. As formas começam a se entortar. A Jovem cai pra trás, vendo a imagem apodrecer.

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

Os passos que aqui ecoam não mais
me trazem conforto. Os remendos
que entopem minhas fissuras não
mais me causam alívio. Deixe esse
lugar. Deixe essa pedra ser minha
lápide e nada mais.

(pausa)

Se for me dado o direito ao
desejo, peço que largue-me ao
descanso. Por favor, não
atrapalhe minha calmaria.

Se escuta então, uma PORTA ABRINDO. Olhando na direção, a Jovem consegue ver apenas uma luz em meio a escuridão,

sem uma forma coerente. Ela hesita por um instante, mas vai na direção oposta, para longe da luz.

12. INT. NÃO LUGAR (ESTÚDIO) -- CONTÍNUO

Andando na escuridão, cada vez mais fundo, a Jovem começa a ver apenas alguns objetos espalhados na escuridão. Um pedaço de parede deslocado, cortinas, cadeiras. Ao se aproximar deles, é como se cada objeto emanasse de si um som. Pássaros cantando, crianças rindo, chuva caindo.

Dentre eles uma mesa coberta por um pano rasgado. Em cima da mesa, uma maquete da casa como ela era, destruída. A Jovem a toca, com carinho.

Uma onda de silêncio a atinge, rasgando a cacofonia do lugar, chamando a sua atenção. Ela olha na direção da câmera. Um texto aparece à sua frente, virado pra ela.
SAIA.

Apesar de triste com a mensagem, a Jovem a ignora, e volta a sua atenção e seu toque para a maquete de novo. Novamente na tela. POR FAVOR. Após ler o texto, a Jovem hesita, pensativa, empatizando.

Ela então, vai em direção a uma parede, que ela simplesmente a toca, com carinho. Uma luz se acende. É o projetor.

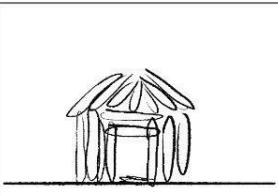
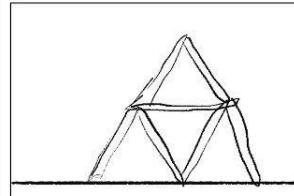
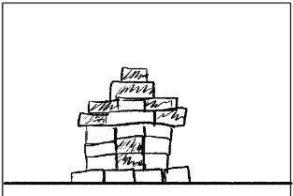
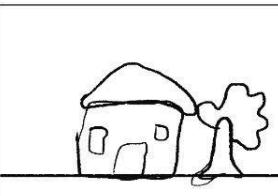
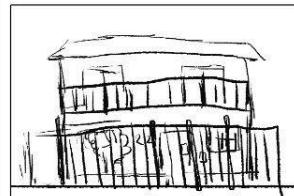
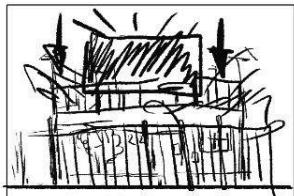
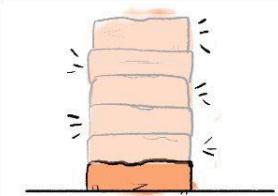
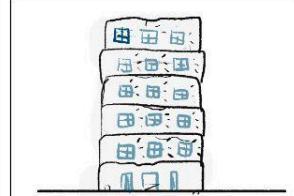
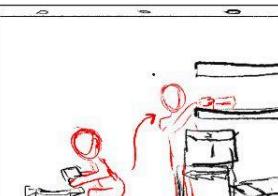
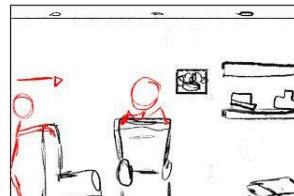
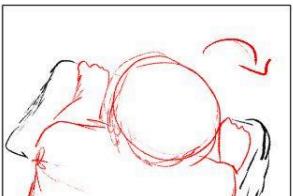
Novamente, se projeta a imagem da casa antiga na parede, com os vultos dançando pela sala. E a Jovem, mais uma vez, entra na frente da luz. Porém, dessa vez, ela se aproxima da parede, até ficar do tamanho dos vultos.

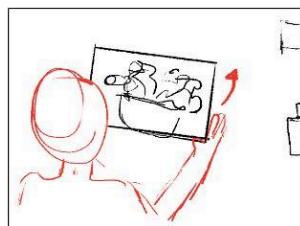
O movimento dela vai ficando mais turvo, sua forma vai se desfazendo, ela começa a se dissolver, aos poucos, até virar, também, outro vulto na sala.

13. INT. SALA DA CASA ANTIGA -- CONTÍNUO

A dança dos vultos continua, mas agora com uma a mais.

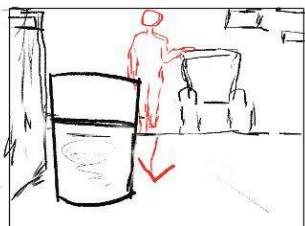
12.2. Storyboard

			
1 Casa feita de palitos de picolé *MÚSICA TOCANDO*	2 Casa feita de cartas de baralho *MÚSICA TOCANDO*	3 Casa desenhada e recortada em papelão, estilo infantil *MÚSICA TOCANDO*	4 Casa feita de legos *MÚSICA TOCANDO*
			As paredes da casa ... 8
5 Casa feita de massinha de modelar *MÚSICA TOCANDO*	6 Casa naturalista -- Maquete *MÚSICA TOCANDO*	7 Tijolo OBLITERA as paredes da casa *MÚSICA TOCANDO*	TÍTULO (a menos que dê muito certo) *MÚSICA CORTA OU MUDA DRASTICAMENTE*
			12 Vemos o rosto da JOVEM ELA parece cansada CÂMERA QUE ESTAVA SUBINDO PARA AQUI
9 Tijolos se empilhando em stop motion	10 Tijolos são pintados de branco Janelas aparecem desenhadas nos tijolos em stop motion	11 JOVEM tira de uma caixa rotulada "SALA" alguns livros CÂMERA VAI SUBINDO	12 Vemos o rosto da JOVEM ELA parece cansada CÂMERA QUE ESTAVA SUBINDO PARA AQUI
			
13 A JOVEM leva os livros da caixa até a estante	14 A sala está mais "arrumada", com mais elementos. A JOVEM traz uma poltrona. ZOOM NA CÂMERA LENTO	15 ZOOM LENTO SEGUDE A JOVEM parece introspectiva o quadro atrás/ao lado dela se mexe	16 POV QUADRO A JOVEM se vira para olhar o quadro



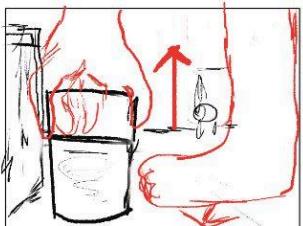
17

A JOVEM ajeita o quadro torto



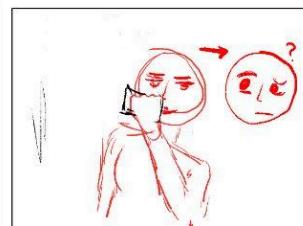
18

A JOVEM se afasta da poltrona em direção a um copo de água



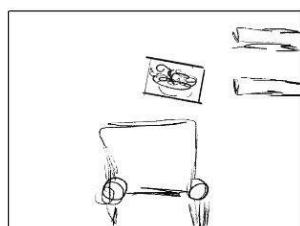
19

A JOVEM pega o copo e o tira da cena. ELA também sai de cena e vai "pra trás" da câmera



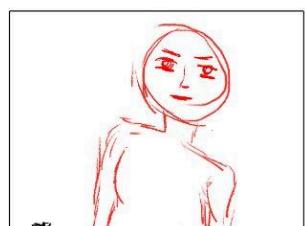
20

A JOVEM toma a água. ELA parece CANSADA. De repente, ELA fica SURPRESA e CONFUSA com algo que ainda não vemos.



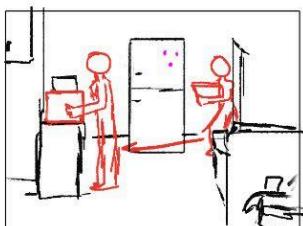
21

Vemos o mesmo pedaço da sala e o quadro está torto novamente



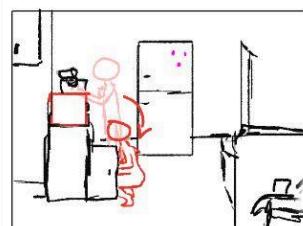
22

A JOVEM fica FRUSTRADA



23

A JOVEM leva uma caixa até uma bancada da cozinha. ELA deixa a caixa sobre a bancada



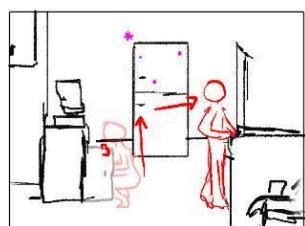
24

A JOVEM tira canecas da caixa e as guarda no armário. ELA continua o processo até achar uma caneca suja.



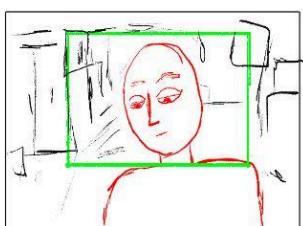
25

ELA pega a CANECA SUJA



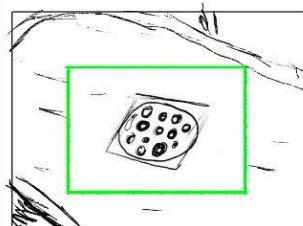
26

ELA fecha o armário e anda até a pia para lavar a CANECA. De repente, ela parece PERDIDA em pensamentos.



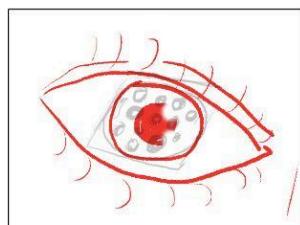
27

JOVEM PERDIDA.
ZOOM SE APROXIMANDO SO ROSTO DELA



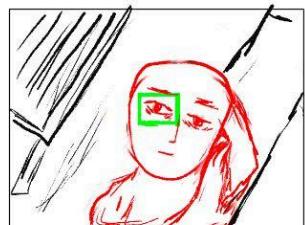
28

RALO na pia, as gotas são como olhos pelos buracos.
ZOOM SE APROXIMANDO DO RALO



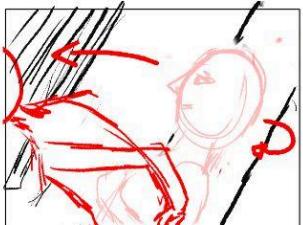
29

OLHO da JOVEM
FADE DO RALO PARA O OLHO



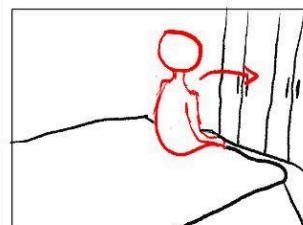
30

JOVEM deitada em sua cama CANSADA.
ZOOM OUT DO OLHO



31

A JOVEM se vira de barriga pra cima e se LEVANTA da cama rapidamente



32

A JOVEM vai até o interruptor para apagar a luz



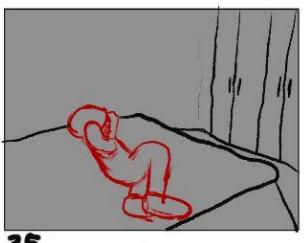
33

A sala escura



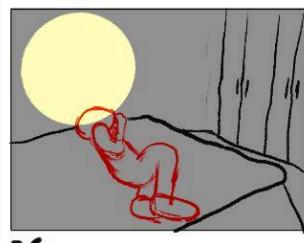
34

A cozinha escura



35

A JOVEM deitada na cama no ambiente escuro.



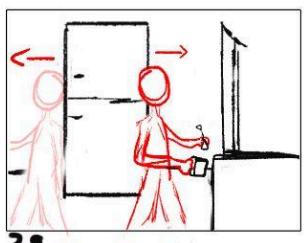
36

LUZES ESTRANHAS aparecem no quarto, iluminando pontos da parede



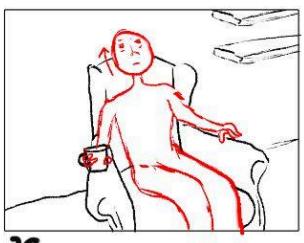
37

FADE PARA A COZINHAA JOVEM entra na cozinha e coloca água pra ferver.



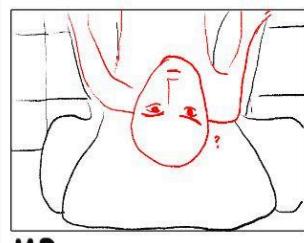
38

A JOVEM vai pegar uma caneca e um sachê de chá e volta pra esperar a água.



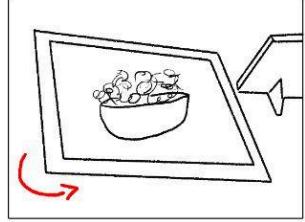
39

A JOVEM senta na poltrona com a caneca. ELA olha para cima, apoiando a cabeça na poltrona



40

A JOVEM olha para cima, CONFUSA



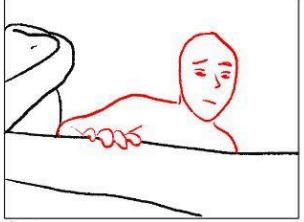
41

O QUADRO se entorta pra direita



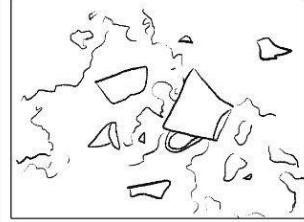
42

A JOVEM derruba a CANECA que estava no braço da poltrona



43

JOVEM olha para baixo, pra onde a caneca quebrada estaria



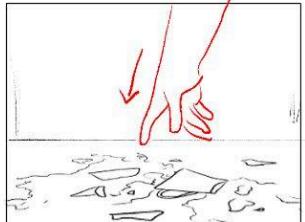
44

A CANECA quebrada desenhada no chão.



45

JOVEM inicia o movimento de levantar da poltrona



46

JOVEM lentamente toca o desenho da caneca no chão
SOM DA TROCA



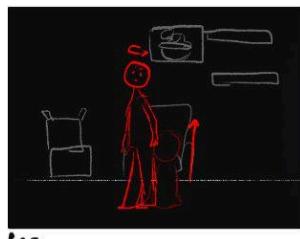
47

A JOVEM se encontra em um outro espaço. Os móveis são desenhados em branco nas paredes pretas.



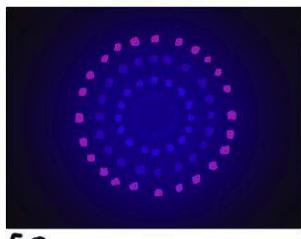
48

A JOVEM se levanta e olha para ao redor para tentar entender o ambiente.



49

A JOVEM levanta e olha na direção da câmera. Um SOM chama atenção. No fundo, o cenário da sala pintado na parede.



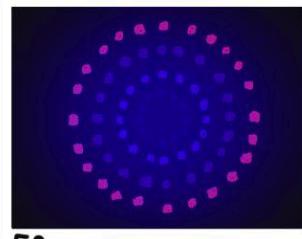
50

Azulejos pulsando em círculo: vão crescendo em ritmo.
SONS DA PULSAÇÃO



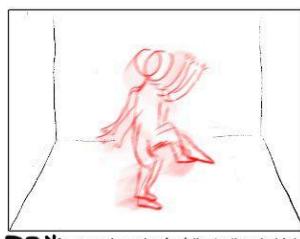
51

A JOVEM anda em direção à pulsação (câmera).
CÂMERA ACOMPANHA O MOVIMENTO DELA.

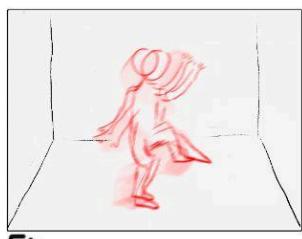


52

A pulsação continua
MOVE ZOOM IN

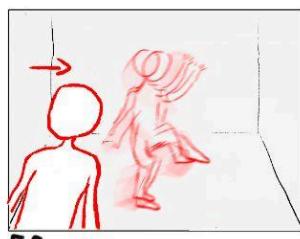


53* esse desenho é só ilustrativo da ideia, não do quadro a ser filmado em si



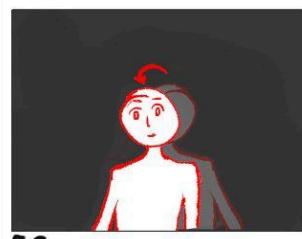
54

Vultos memória: 3 pessoas fazendo ações repetitivas em uma sala com o efeito de obturador em baixa velocidade



55

A JOVEM entra no quadro, em frente à projeção



56

A luz do projetor se apaga. A JOVEM, ainda iluminada, se vira para a câmera.



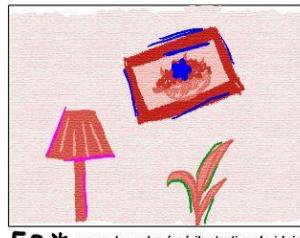
57

A imagem de um CORREDOR piscá sobre a JOVEM



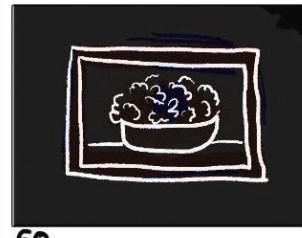
58

JOVEM reage à sobreposição, como se tivesse visto a imagem



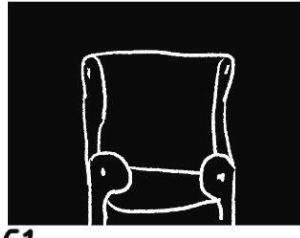
59* esse desenho é só ilustrativo da ideia, não do quadro a ser filmado em si

Imagens estilizadas de casas, cômodos, prédios, etc.
Finaliza com esse efeito sobre a SALA REAL do apartamento



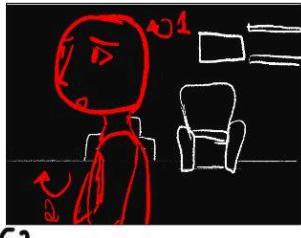
60

FADE DO QUADRO ANTERIOR
SALA DESENHADA, quadro da pintura.



61

SALA DESENHADA, poltrona



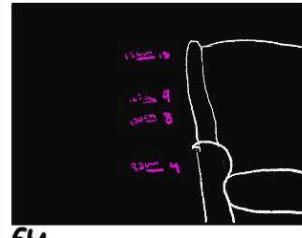
62

JOVEM percebe onde está e lentamente se acalma. FLA se vira para os móveis, primeiro a cabeça e depois o corpo



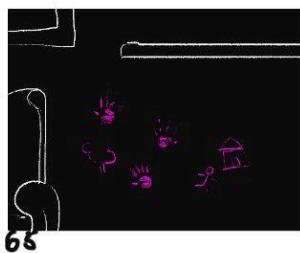
63

A JOVEM se habitua ao ambiente em que está

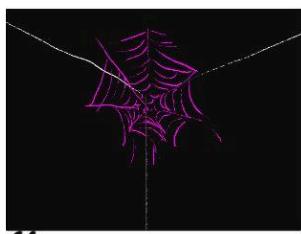


64

Marcações de altura surgem na parede ao lado da poltrona



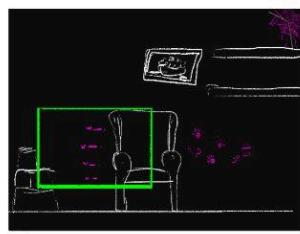
66
Marcas de mão e desenhos surgem na parede embaixo das prateleiras ao lado da poltrona



66
Teia de aranha surge em uma quina de parede



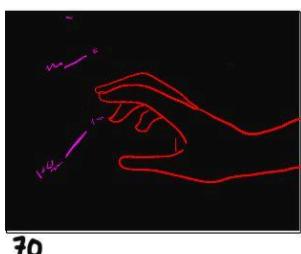
67
A JOVEM anda em direção aos desenhos



68
A sala com as modificações
ZOOM IN NAS MARCAÇÕES DE ALTURA



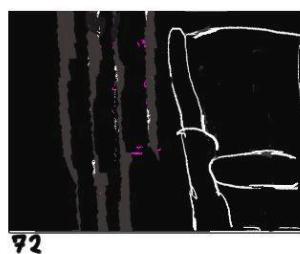
69
A JOVEM se agacha em frente às marcações de altura e inicia o movimento para tocá-las



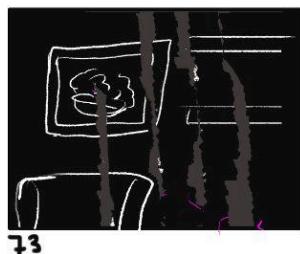
70
A mão da JOVEM tenta tocar as marcações
A CASA REAGE COM UM SOM



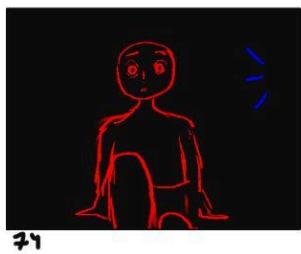
71
A JOVEM cai no chão



72
As marcações na parede começam a descascar e sumir



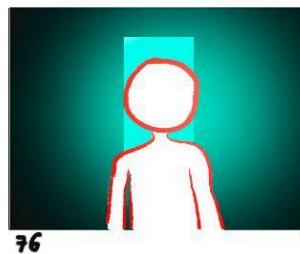
73
Os desenhos do quadro e das prateleiras começam a descascar e sumir



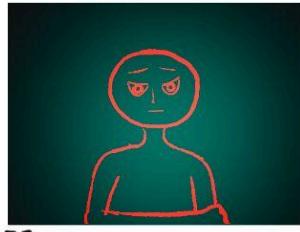
74
JOVEM reage, curiosa/confusa
SOM DE PORTA ABRINDO



75
Uma LUZ forte. A JOVEM levanta a mão para proteger os olhos e se prepara para ficar de pé



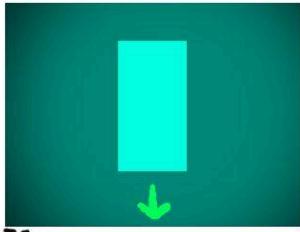
76
A JOVEM olha para a "porta", uma LUZ forte saindo dela



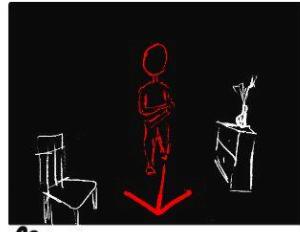
77
A JOVEM reage, a LUZ ainda em seu rosto. ELA parece PENSATIVA.



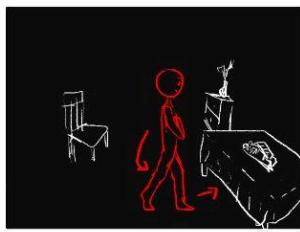
78
A JOVEM se vira e vai embora



79
A "porta"
CÂMERA SE AFASTANDO

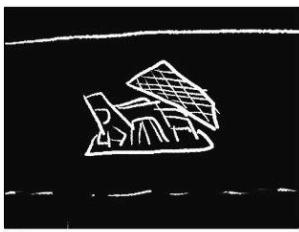


80
JOVEM anda em frente.
Objetos/Mobiliário surgem pelo caminho que ela percorre.
CÂMERA ACOMPANHA O MOVIMENTO



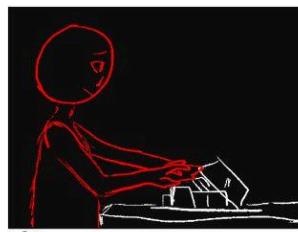
81

Surge uma mesa com a MAQUETE da antiga casa destruída em cima. A JOVEM para em frente a mesa



82

A Maquete destruída, vista de cima



83

A JOVEM interage com a Maquete com toques leves e cuidadosos.



84

Detalhes dos toques leves



85

A palavra SAIA surge na tela, no sentido de leitura da JOVEM. ELA olha para as letras e parece PENSATIVA



86

O texto muda para POR FAVOR. A fonte está menor.



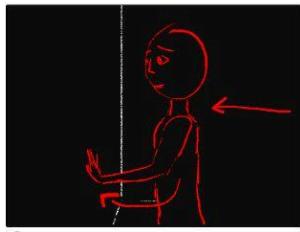
87

A JOVEM sai de cena.



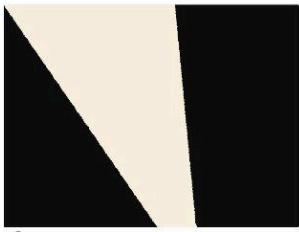
88

O POR FAVOR se apaga e some.



89

A JOVEM se aproxima de uma parede e a toca



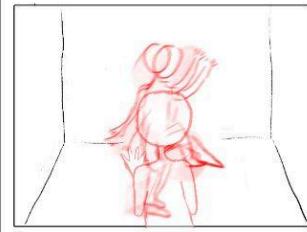
90

Feixe de luz de projetor



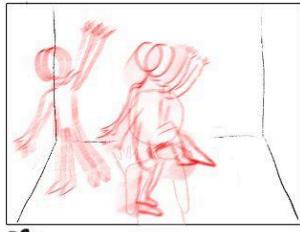
91

Projeção dos Vultos Memória sobre a JOVEM



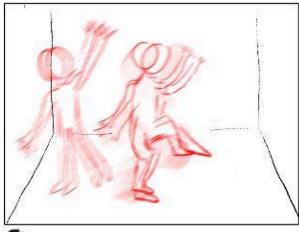
92

Os Vultos Memória com a JOVEM por cima da imagem



93

A JOVEM se dissolve por cima da imagem, sumindo. Outra imagem da JOVEM surge em meio aos Vultos Memória

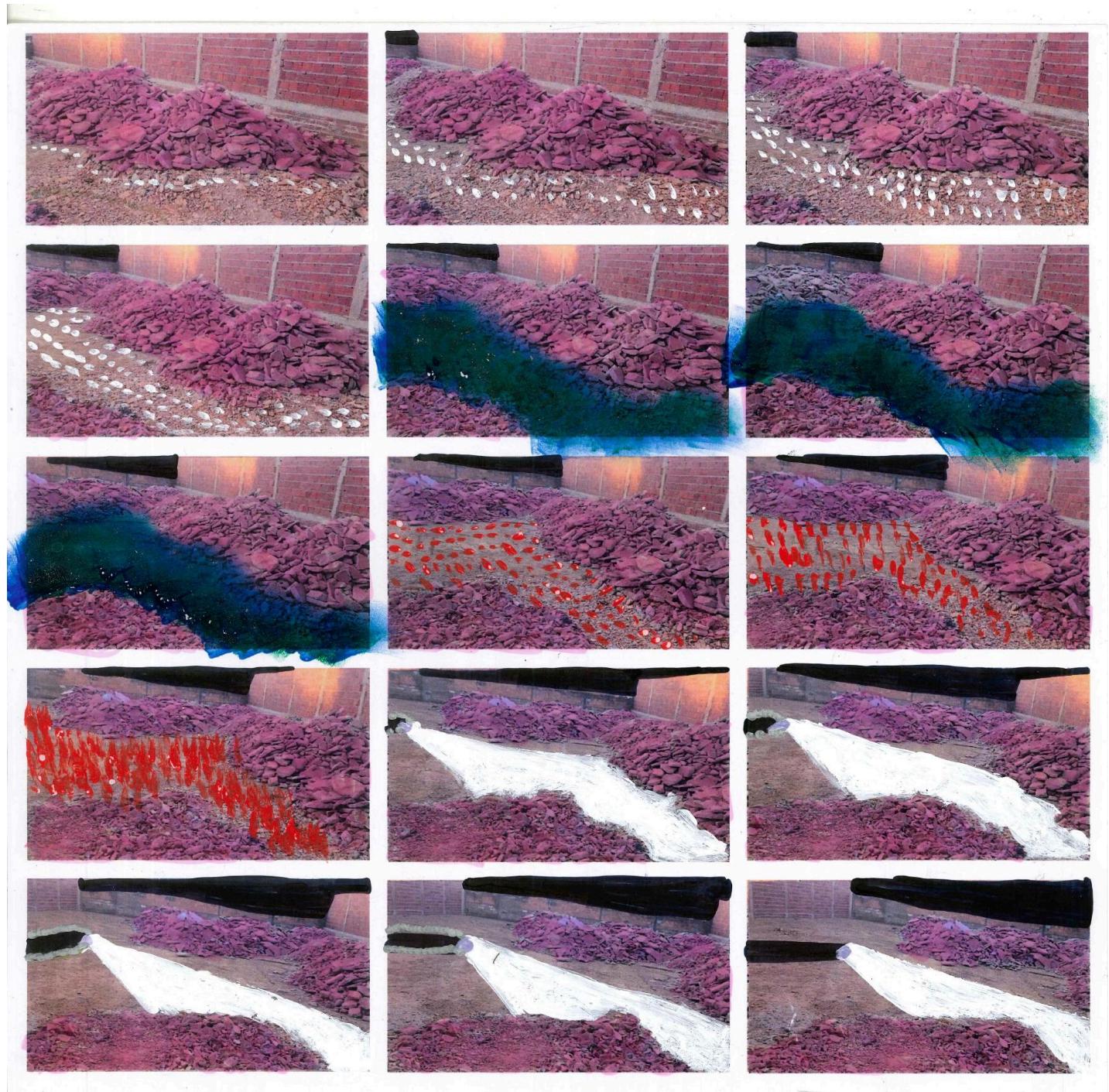


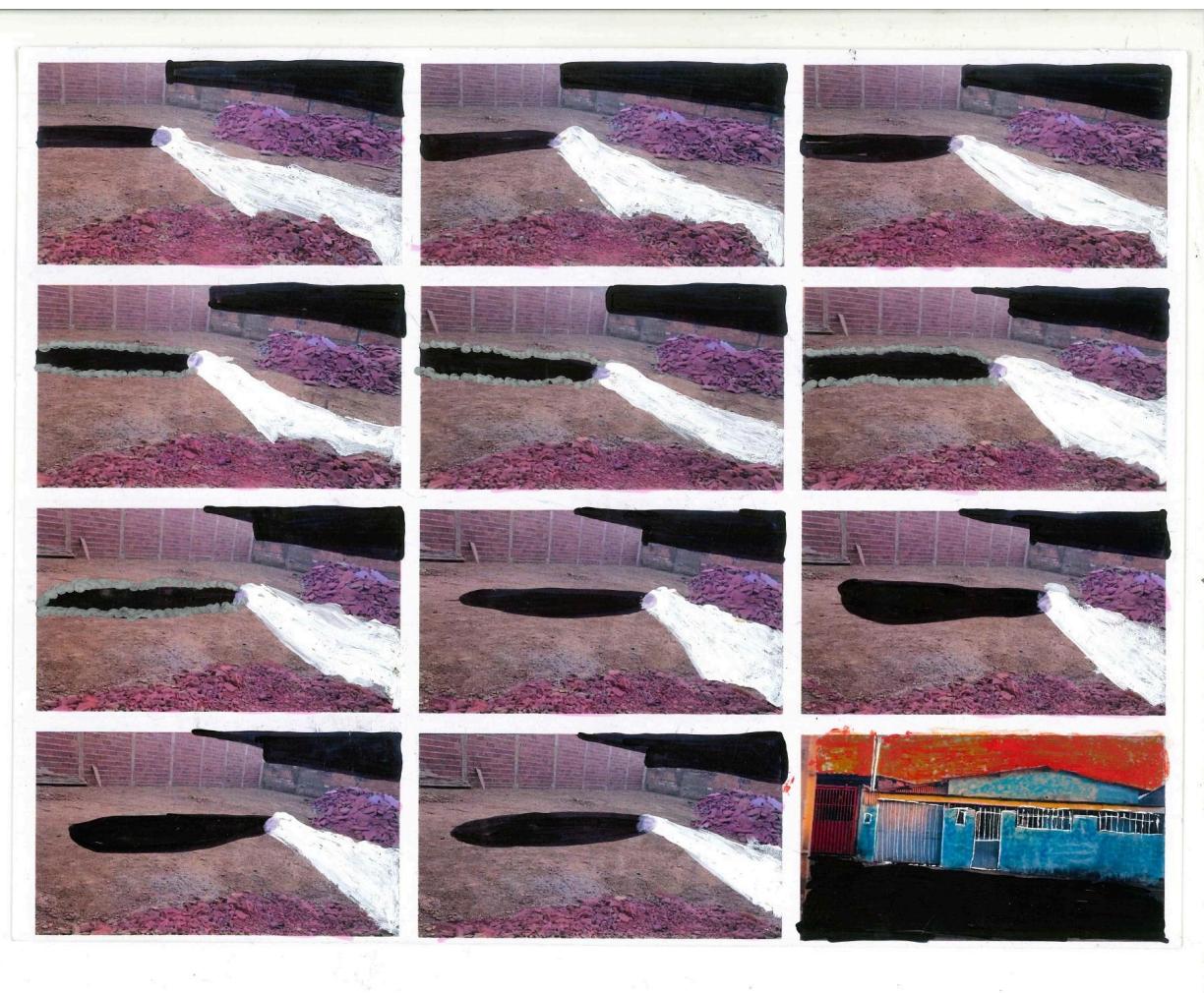
94

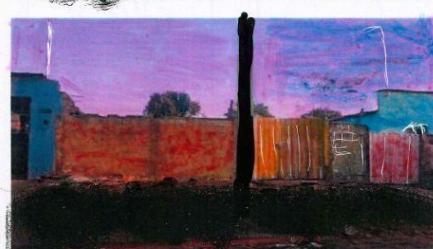
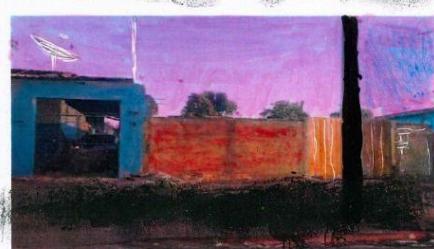
Vultos Memória com a adição do vulto da JOVEM

12.3. Quadros de animação

Quadros escaneados para montagem da sequência da cena 10.







12.4. Ficha técnica

Direção e Roteiro
 Direção de Fotografia
 Assistência de Arte
 Assistência de Produção
 Direção de Som
 Chefe de Edição e Montagem



Cleiton Félix



Marie Amorim

Direção e Roteiro
 Direção de Arte
 Direção de Produção
 Trilha Sonora
 Assistência de montagem
 Elenco de apoio

Estrelando



Rosa Oliveira

Assistência de Arte



Enrico Chaves



Lucas Miguel

Assistência de Arte
 Assistência de Produção
 Elenco de apoio

Assistência de Fotografia



Matheus Leocádio

Assistência de Arte

Assistência de Produção

Captação Sonora

Elenco de apoio



Jener de Sorga

Elenco de apoio

12.5. Pôster principal



12.6. Pôsteres alternativos





REALIZADO COMO PROJETO EXPERIMENTAL EM AUDIOVISUAL PARA CONCLUSÃO DE CURSO E COM APOIO DE
DENER DE SOUZA & EURICO EDUARDO CHAVES & LUCAS ALMEIDA & MATHEUS LEOCÁDIO

PRODUZIDO COM O APOIO E INCENTIVO DA  Universidade de Brasília | FAC Faculdade de Comunicação