



## INTROSPECTO<sup>1</sup>

Gabriela do Prado TEIXEIRA<sup>2</sup>

Caroline MAZZINI<sup>3</sup>

Angelina Trevisan SALCIOTTO<sup>4</sup>

Pedro Pipano ALCANTARILLA<sup>5</sup>

Giuliano Nosralla GERBASI<sup>6</sup>

Ana Carolina DIEDERICHSEN<sup>7</sup>

Paula Cecília MARQUES<sup>8</sup>

Letícia TORRES<sup>9</sup>

Camila CAGNACCI<sup>10</sup>

Andréa MARTINS<sup>11</sup>

Tânia PIAZENTIM<sup>12</sup>

Lucas José ZULATO<sup>13</sup>

Wendel YOKOYAMA<sup>14</sup>

Letícia Passos AFFINI<sup>15</sup>

João Batista WINCK<sup>16</sup>

Willians Cerozzi BALAN<sup>17</sup>

Universidade Estadual Paulista – Júlio de Mesquita Filho, Bauru, SP

---

<sup>1</sup> Trabalho submetido ao XXXI Expocom, na categoria E Áreas Emergentes, modalidade Produto E2.1 Artístico, como representante da Região Sudeste.

<sup>2</sup> Aluna líder do grupo e estudante do 7º. Semestre do Curso de Radialismo da Unesp, email: [gabi\\_dptx@hotmail.com](mailto:gabi_dptx@hotmail.com)

<sup>3</sup> Aluna do grupo e estudante do 7º Semestre do Curso de Radialismo da Unesp, e-mail: [carolinemazza@hotmail.com](mailto:carolinemazza@hotmail.com)

<sup>4</sup> Aluna do grupo e estudante do 7º Semestre do Curso de Radialismo da Unesp, e-mail: [angelloca@gmail.com](mailto:angelloca@gmail.com)

<sup>5</sup> Aluno do grupo e estudante do 7º Semestre do Curso de Radialismo da Unesp, e-mail: [pedropipano@gmail.com](mailto:pedropipano@gmail.com)

<sup>6</sup> Aluno do grupo e estudante do 7º Semestre do Curso de Radialismo da Unesp, e-mail: [giulianogerbasi@gmail.com](mailto:giulianogerbasi@gmail.com)

<sup>7</sup> Aluna do grupo e estudante do 7º Semestre do Curso de Radialismo da Unesp, e-mail: [cookiediederichsen@hotmail.com](mailto:cookiediederichsen@hotmail.com)

<sup>8</sup> Aluna do grupo e estudante do 7º Semestre do Curso de Radialismo da Unesp, e-mail: [poiuzinha@yahoo.com.br](mailto:poiuzinha@yahoo.com.br)

<sup>9</sup> Aluna do grupo e estudante do 7º Semestre do Curso de Radialismo da Unesp, e-mail: [tleticia@gmail.com](mailto:tleticia@gmail.com)

<sup>10</sup> Aluna do grupo e estudante do 7º Semestre do Curso de Radialismo da Unesp, e-mail: [camilartv@hotmail.com](mailto:camilartv@hotmail.com)

<sup>11</sup> Aluna do grupo e estudante do 7º Semestre do Curso de Radialismo da Unesp, e-mail: [deiamc@gmail.com](mailto:deiamc@gmail.com)

<sup>12</sup> Aluna do grupo e estudante do 7º Semestre do Curso de Radialismo da Unesp, e-mail: [tapiazentim@yahoo.com.br](mailto:tapiazentim@yahoo.com.br)

<sup>13</sup> Aluno do grupo e estudante do 7º Semestre do Curso de Radialismo da Unesp, e-mail: [lukazulato@hotmail.com](mailto:lukazulato@hotmail.com)

<sup>14</sup> Aluna do grupo e estudante do 7º Semestre do Curso de Radialismo da Unesp, e-mail: [wendelyokoyama@yahoo.com.br](mailto:wendelyokoyama@yahoo.com.br)

<sup>15</sup> Professora Dra. do curso de Radialismo da Unesp, orientadora do produto, e-mail: [affini@faac.unesp.br](mailto:affini@faac.unesp.br)

<sup>16</sup> Professor Dr. do curso de Radialismo da Unesp, orientador do produto, e-mail: [winck@uol.com.br](mailto:winck@uol.com.br)

<sup>17</sup> Professor Mestre do curso de Radialismo da Unesp, orientador do produto, e-mail: [willians@faac.unesp.br](mailto:willians@faac.unesp.br)



## RESUMO

A organização da memória de uma pessoa é representada em um ambiente simbólico, onde vivem uma Criança, um Jovem e um Velho. Essas personagens são responsáveis por gerar lembranças, respectivamente do passado, presente e futuro, e enviá-las a uma Mulher, que por sua vez, é responsável por projetar as lembranças para que elas possam de fato se constituir. Três lembranças que chegam à Mulher apresentam danos graves. Ao perceber que os danos foram causados por um dos "geradores de lembranças" ela desaparece. Assim, as outras personagens terão que descobrir o porquê do sumiço da Mulher, pois sem ela a existência da Criança, do Jovem e do Velho deixa de ser necessária. Os três terão que identificar entre eles o culpado pelos danos nas memórias, e conseqüentemente, os motivos para que isso tenha ocorrido.

**PALAVRAS-CHAVE:** Ficção; Arte; Memória; Mente; Épocas.

## INTRODUÇÃO

“Introspecto” é um vídeo passado, principalmente, em dois espaços. A mente, em que se constitui as memórias, e as Memórias em si, sendo divididas em passado (1970), presente (1990) e futuro.

A mente é habitada por três entidades específicas: a Criança, o Jovem e o Velho. Cada um deles representa uma época da vida DELE, o dono da mente que habitam. A Criança é enérgica, carinhosa, curiosa e insistente. Ela representa o passado. O Jovem é contestador, contraditório, decidido e representa o presente. Conseqüentemente o Velho representa o futuro. Ele está cansado, é egoísta e possessivo. No entanto também é protetor e cuidadoso.

Essas três entidades são responsáveis por gerar lembranças que são encaminhadas para a Mulher, responsável por sua vez pelo envio destas ao dono da mente. É através dela que o dono da mente lembra. Ela é o filtro para suas memórias.

O vídeo tem como tema principal as lembranças e o esquecimento. Por isso a decisão de ser passado em um ambiente simbólico “Mente” que representa a criação de lembranças. Um ambiente instável em que nada é real ou certo. A constituição desse ambiente não corresponde à mesma de um ambiente natural.

Ao perceber uma falha em uma das lembranças, a Mulher, responsável por projetá-las, simplesmente desaparece. Ela percebe que alguém entre as entidades foi responsável pela alteração de uma lembrança, no caso o Velho. Ao desaparecer, a mulher motiva o



conflito das entidades, que terão que debater e descobrir o porquê do sumiço. Caso contrário, o ambiente em que vivem irá ruir.

Para solucionar o problema, as entidades irão recorrer às lembranças que estão alteradas, cada uma gerada em uma época, para assim preenchê-las novamente.

Essas lembranças se passam em três diferentes cozinhas, cada uma representando uma época e com características específicas de seu tempo.

## **OBJETIVO**

Questionar a mutabilidade das lembranças a partir do tempo e das circunstâncias a que são submetidas, assim como a instabilidade da mente. Entreter e provocar reflexão nos espectadores.

## **JUSTIFICATIVA**

Justificamos a realização e a escolha temática deste vídeo pelo desafio em que se constitui a materialização de um ambiente onírico como o explorado, que é a mente de uma pessoa, o que é pouco usual. Além, sobretudo, da riqueza de possibilidades de questionamentos e interpretações que o tema trabalho - a memória, as lembranças e a instabilidade da mente - desperta no espectadores.

## **MÉTODOS E TÉCNICAS UTILIZADOS**

Sobre a concepção estética e técnica do vídeo:

Introspecto foi gravado em estúdio com Câmera Betacam. Na realização do vídeo foram utilizadas técnicas como stop-motion, chroma-key e plano seqüência.

A mente é um ambiente mutável constituído por dois outros ambientes: o das Entidades (Criança, Jovem e Velho) e o da Mulher. Não há a certeza de realidade em nenhum aspecto. A sombra, o escuro, o incerto dividem espaço com o claro e objetivo. A contradição de pensamentos / objetos é comum e presente durante a narrativa. Cada Entidade tem seu próprio setor onde estão objetos próprios e característicos, alguns desaparecem e reaparecem durante o vídeo, outros são fixos. Há três principais gavetas



envolvendo o lugar. É delas que as lembranças são geradas e depois enviadas à Mulher que as projeta (através de um projetor 8mm, projetado em uma superfície retalhada feita de lycra branca).

Os planos e a movimentação de câmera, nesse ambiente, variam de acordo com a tensão e o momento em que a narrativa se encontra. No início da história, o ambiente “Mente” é apresentado ao espectador. Para isso foram efetuados takes que acompanham as ações habituais das personagens e mostram os objetos básicos do cenário.

A Mulher é um personagem que carrega importância simbólica ao filme. Tudo a sua volta é escuro. As lembranças chegam até ela por um tubo que a conecta ao Velho, ao Jovem e a Criança. Ela posiciona a mão sobre o tubo, assim as lembranças (representadas por negativos) chegam até sua mão.

As discussões entre as entidades foram gravadas de diferentes maneiras. As falas de cada personagem são ditas com calma, sem pressa. Afinal, o tempo nesse lugar é algo absolutamente relativo. A edição foi orientada a realizar cortes no mesmo plano, indicando a descontinuidade do ambiente (como em “Acossado” de Jean-Luc Godard). O que também será ressaltado pelo “salto” de objetos chamativos que entram e saem de quadro (durante os planos mais abertos).

A câmera se posiciona no centro da ação (entre as entidades) e em volta da ação (ao redor das entidades).

No desenrolar do vídeo, a trama vai se tornando mais intensa e o suspense aumenta. A câmera parte, nesse momento, para uma estética mais intimista, mais próxima. Pontuada por rápidos movimentos de câmera que vão de um personagem ao outro.

A principal cena do ambiente das entidades é a que o Velho é convencido a abrir a mala / baú em que escondeu as partes que faltam das lembranças. Durante as falas da Criança e do Jovem os objetos que compõem seus respectivos ambientes vão sumindo. Para realizá-la foi utilizado um plano-sequência variando entre olhar objetivo e subjetivo. Em outro momento os objetos que somem reaparecem. Para isso foi utilizada a técnica de stop-motion unida ao chroma-key.

A última cena desse ambiente tem a Mulher em silhueta de luz, pontuando sua volta de forma sutil e singular.

### **Direção de Fotografia**

A Fotografia e a Iluminação do curta-mertragem “Introspecto”, seguiu diferentes estilos para caracterizar os ambientes presentes na trama, tendo sempre como foco, contribuir



com a criação do “clima” das cenas, tornado-as dramaticamente intensas e com qualidade visual.

A Fotografia no ambiente da “Mente” teve como principal objetivo torná-lo o mais onírico possível para que, em momento nenhum, a cena passe ao espectador a sensação de um ambiente real. Para causar este efeito a Iluminação se dividiu em uma estética para as personagens e outra para o cenário.

A luz que foi usada nos atores é baseada na técnica usada pelo fotógrafo *Jordan Cronenweth* (*Blade Runner: O Caçador de Andróides*, 1982) que a denomina “*Strong Back Light, Low Angle Fill*”. A contraluz forte, compensação vinda de um ângulo baixo, como já foi demonstrada em *Blade Runner*, ajuda na caracterização de um cenário futurista e se adequa ao não-realismo do ambiente. Uma vez que não existe um ataque marcante (toda a luz que ilumina o rosto das personagens será rebatida), não é possível identificar a fonte de luz nos atores que não seja a forte contraluz.

### **A Mulher e o ambiente das projeções**

A caracterização do ambiente da projeção seguiu o mesmo padrão com uma forte contraluz recortando a Mulher, seu rosto iluminado apenas com luz rebatida vinda de baixo e agora, porém, uma segunda fonte de luz bem suave ilumina seu rosto frontalmente, representando a luz do projetor. Este ambiente também será envolto com uma sombra total.

A partir do momento em que a Mulher desaparece apenas uma luz pontual ilumina a cadeira vazia em que ela se sentava.

### **As cozinhas e a estética das lembranças**

Para os cenários das lembranças, a Direção de Fotografia optou por criar uma janela fictícia no cenário (extra-quadro) que serve como ataque principal da cena com uma luz forte e difusa vinda da lateral do quadro iluminando cenário e personagens. A compensação virá para aliviar as sombras do rosto e a contraluz os destacará no cenário. A pesquisa da Fotografia e Iluminação para as cozinhas foi toda baseada nas obras do pintor holandês *Johannes Vermeer* e seus estudos sobre os efeitos da luz difusa provenientes das janelas. Foi também calcada em filmes que, com a Fotografia, caracterizem bem a época em que a trama se passa como o filme *Alice Não Mora mais Aqui* (*Alice doesn't live here anymore*, Martin Scorsese), de 1974.



O conceito elaborado pela Fotografia busca dar a cada flashback a impressão de uma passagem da vida do dono das lembranças. Para isso a luz seguirá com as fases do dia representando cada época da trama.

O “flashback” da Criança se passa nos anos 70 e representará a manhã na vida da personagem dono das memórias. As cores são vivas e o tom principal é o amarelo. Já na lembrança do Jovem, a iluminação buscará a idéia do meio-dia, com uma cozinha clara e de cores e texturas realistas, que representarão a juventude e o início da maturidade. Com esta luz, o ambiente passará um clima contemporâneo ao espectador, já que se passa na década de 90.

A lembrança do Velho se passa na cozinha décadas a nossa frente no tempo. De acordo com o conceito da Fotografia este ambiente é bem iluminado para caracterizar o cenário do futuro e se passa em dois momentos do dia. Na parte dos planos que são realizados como manhã, continua o conceito claro e futurista na luz. A segunda parte, é a mais importante dos flashbacks na trama, representa a noite na vida do personagem, pois este está velho, cheio de segredos e com uma postura mais sombria. A iluminação principal vinda da janela será levemente azulada e as sombras no rosto do Velho serão mais definidas.

É importante ressaltar que ao contrário do ambiente das entidades, as personagens dos flashbacks serão iluminadas com a intenção de ressaltar o seu lado humano e emocional com “brilho nos olhos”.

### **Direção de Arte**

O roteiro do curta “Introspecto” pedia a criação de cinco ambientes diferentes. Três cozinhas, uma ambientada nos anos 70, 90 e 2020; uma mente na qual teria mais quatro ambientes divididos (da criança, do jovem, do velho e um em comum às três entidades); e, por fim, o ambiente da mulher que projeta as lembranças do protagonista.

A cenografia foi pensada separadamente em cada um dos ambientes, fazendo diferentes pesquisas e criação para cada um, assim como o figurino também foi pesquisado separadamente para cada época e para a mente.

### **As cozinhas**

Devido a certas limitações do grupo (financeira, por exemplo), tentamos simplificar ao máximo o ambiente, sem deixar de fazê-lo parecer uma cozinha. Como todas as gravações foram feitas em estúdio seria inviável levar em cada uma das três cozinhas



fogão, geladeira e pia caracterizados conforme a época. Por isso decidimos que as cozinhas seriam compostas por um armário principal, no qual há objetos característicos de cozinha: pratos, talheres, panelas, mantimentos, etc. E juntamente com o armário uma mesa ou bancada que ajuda a falsear a existência do fogão, pois ela esconde uma parte do armário no vídeo. O armário foi feito com placas de madeira (MDF) nas medidas 2,5m de comprimento por 0,5m de largura que foram encaixadas de maneira diferente de acordo com a época.

### **Projeto final**

O cenário tem estrutura de fundo feita em caixas de papelão, inspirada em um cenário da Mostra Internacional de Cinema de São Paulo. O cenário ficou com formas tridimensionais com ângulos inclinados para frente. Este ambiente passa uma sensação onírica, difícil de ser constituída no mundo concreto. A matéria-prima do cenário, o papelão, é reciclável e acompanha uma das tendências da atualidade de usar materiais que não causem impactos ambientais. A cor predominante é o azul, a qual causa um clima de irrealidade, de vazio. Para o pintor Kandinsky, essa cor realiza no homem um movimento dirigido unicamente para seu próprio centro, o que, no entanto, o atrai para o infinito e desperta um desejo de pureza, uma sede de sobrenatural

### **Videografismo**

A capa e menu de DVD seguiram uma linha estética surrealista, de forma a basear-se nas características abstratas e de deformações dos objetos e letras, justamente fazendo a correlação com características dos locais onde se passa a história: a mente, que é atemporal, não concreta e que sempre se modifica. Também foram usadas algumas características do expressionismo, no sentido de usar um contraste maior entre os elementos gráficos, através de áreas de sombra e de áreas de claro. Essas linhas estéticas foram aplicadas em um frame retirado do próprio filme e em uma composição de variados tipos de imagem. Em relação aos tons e cores que foram usados nesta produção gráfica, estes utilizam a mesma paleta de cores já estabelecida pela direção de arte.

Os efeitos visuais produzidos pelo videografismo foram pré-estabelecidos pelas demais áreas: roteiro, direção de arte, direção de fotografia e edição.

O roteiro estabeleceu que os créditos iniciais fossem gerados pelo videografismo, de forma a desenvolver um efeito semelhante ao de projeção de um filme.



Na direção de fotografia e na edição, foram utilizados efeitos visuais como correção de cores, melhora da imagem e uma leve modificação nas imagens das cenas das lembranças, diferenciando-as do resto do produto.

Todo o processo de Efeitos Visuais foi realizado em After Effects, software especializado em composição de imagens em movimento.

### **Direção de Som**

O projeto de Direção de Som constitui-se de duas partes integradas: a composição de uma trilha sonora original, ou seja, a criação dos temas musicais para o produto, realizada por um músico a partir da leitura do roteiro. E a sonorização, na qual a equipe de som, a partir da decupagem do roteiro, identificou os sons necessários para a ambientação da narrativa, além da criação de outros sons para efeitos de pós-produção, complementos de sentidos, introdução de ruídos, sons de transição e cortes, etc.

## **DESCRIÇÃO DO PRODUTO**

“Introspecto” é um vídeo ficcional, realizado durante o segundo semestre de 2007 por alunos do, então, 6º Termo do curso de Comunicação social – Habilitação em Radialismo, da UNESP – Bauru. Foi desenvolvido, a princípio, para atender às disciplinas de Direção de Fotografia, Organização da Produção II e Edificações Cenográficas, sendo que as exigências pré-determinadas pelos professores orientadores foram a de ser um vídeo gravado totalmente em estúdio e que abordasse tempos distintos, passado e futuro.

“Instrospecto” configurou-se, dessa maneira, num vídeo cujo tema central são as lembranças, o esquecimento, a instabilidade da mente, e, que possibilita várias interpretações, sendo guiado pelas ações de personagens representativos que convivem num ambiente simbólico, a mente de uma pessoa.

## **CONSIDERAÇÕES**

Esse trabalho constituiu-se em um grande desafio, destacadamente no que diz respeito ao desenvolvimento do roteiro, original, e na composição cenográfica. Isso, devido a temática da trama possibilitar diversas discussões e interpretações, além da complexidade em que se constitui a representação de ambientes não concretos, como é o





caso da mente de uma pessoa. No entanto, são esses aspectos também, que garantem a riqueza do tema.

A realização deste produto possibilitou um grande aprendizado ao grupo, e acreditamos que, no geral, atingiu o objetivo esperado.

## REFERÊNCIAS

MOURA, Edgar. **50 anos luz: câmera e ação**. São Paulo: Editora SENAC, 1999.

GANDINI, Sidnei Júnior e FERREIRA, Rodrigo Mosca. **Projeto Final de Graduação – Vídeo: Negrinha: quando a Luz revela o Drama**. Bauru, 2005.

BECKETT, Wendy. **História da Pintura**. São Paulo: Ed. Ática, 1994.

BALAN, W. C. **A Iluminação em Programas de TV: Arte e Técnica em Harmonia**. Unesp – FAAC, Bauru.

HITCHCOCK/TRUFFAUT. **Hitchcock/Truffaut Entrevistas – Edição definitiva**. São Paulo: Companhia das Letras, 2004

MURCH Walter. **Num piscar de olhos – A edição de filmes sob a ótica de um mestre**. Rio de Janeiro: Editor Jorge Zahar , 2001

SALVADOR DALÍ. Coordenação e Organização Folha de São Paulo, Barueri, SP, 2007. (Coleção Folha Grandes Mestres da Pintura).

## FILMES

Blade runner: O caçador de Andróides. *Blade Runner*, de Ridley Scott, EUA, 1982.

Alice Não Mora Mais Aqui. *Alice Doesn't Live Here Anymore*, de Martin Scorsese, EUA, 1974.

O Bom Pastor. *The Good Sheperd*, de Roberto de Niro, EUA, 2006.

2001: Uma Odisséia no Espaço. *2001: A Space Odyssey*, de Stanley Kubrick, EUA, 1968.

O Brilho Eterno de Uma Mente sem Lembranças. *Eternal Sunshine Of The Spotless Mind*, de Michel Gondry, EUA, 2003.

“À Bout de Souffle” de Jean-Luc Godard. França – 1960

“Repulsion” de Roman Polansky. Inglaterra – 1965

“Marnie” de Alfred Hitchcock. Inglaterra – 1964

“The Science of Sleep” de Michel Gondry. França – 2006



“Blow-Up” de Michelangelo Antonioni. Inglaterra – Itália. 1966