



## INTROSPECTO<sup>1</sup>

Giuliano Nosralla GERBASI<sup>2</sup>

Caroline MAZZINI<sup>3</sup>

Angelina Trevisan SALCIOTTO<sup>4</sup>

Pedro Pipano ALCANTARILLA<sup>5</sup>

Gabriela TEIXEIRA<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 XIX Expocom, na categoria B Jornalismo, modalidade produto Impresso, como representante da Região Sudeste.

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



## **1 - APRESENTAÇÃO**

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 (2020).

A mente é habitada por três entidades específicas: a Criança, o Jovem e o Velho. Cada um deles representa uma época da vida DELE, uma pessoa, 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 das lembranças 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 às 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 com ações específicas e características de seu tempo.

## **2 - OBJETIVOS**

Questionar a mutabilidade das lembranças a partir do tempo e das circunstâncias a que são submetidas. Entreter e provocar reflexão nos espectadores.

## **3 - JUSTIFICATIVA**

A materialização artística de um ambiente onírico, como o explorado por este vídeo, é pouco usual e levanta questionamentos específicos.



## **4 - MÉTODOS E TÉCNICAS UTILIZADOS**

### **4.1 - Sobre a concepção estética e técnica do vídeo:**

Introspecto foi gravado em estúdio com Câmera Betacam.

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 (um projetor 8mm).

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 ambientes de cena respectivos 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.

#### **4.2 - Direção de Fotografia**

A Fotografia e a Iluminação do curta-metragem “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 que se adeque 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 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.

Para os cenários das lembranças, a Direção de Fotografia optou por criar uma janela fictícia no cenário (extraquadro) 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 memórias. 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, e 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”.

A última cena dos flashbacks em que a Mulher está parada em pé na cozinha futurista olhando para a câmera, foi elaborada junto com a direção do filme e seguiu o modelo de uma fotografia *still*, estática e com composição equilibrada.

Por último, a cena em que a personagem volta ao ambiente das projeções foi iluminada apenas com uma fortíssima contraluz para que apenas a sua silhueta fique visível ao espectador.

#### **4.3 - 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.

#### **4.3.1 - 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.

#### **4.3.1 - Anos 70**

Neste caso a estrutura de madeira foi formada por três placas na vertical e quatro placas na horizontal formando grandes prateleiras retangulares.

Propositamente as prateleiras não tiveram portas, pois assim passou-se a idéia de uma cozinha cheia de objetos, poluída, característica marcante dos anos 70. Tudo muito lotado de objetos e colorido.

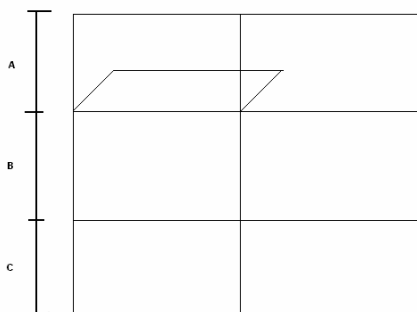




Fig. 1: estrutura do armário da cozinha anos 70

Na região “A” do desenho teremos a composição feita com pratos, panelas, mantimentos, tudo muito lotado. Na região B, trabalhamos uma cor marcante da época de 70, o laranja. E na região C mais objetos grandes amontoados (panelas em cima de panelas, alguma caixas, etc.). Atrás do armário estarão as tapadeiras pintadas de cor neutra na região A e C e no tom anos 70 na região B (figura 2).

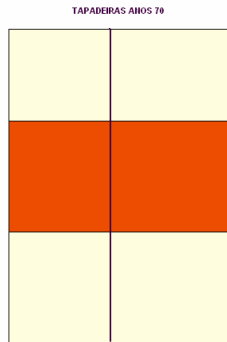


Fig. 2: exemplo de cor usado para pintar a tapadeira – fundo do armário anos 70.

#### 4.3.2 - Anos 90

Usando a mesma estrutura de madeira, neste caso, com as formas mais fechadas (menos retangulares) e a inserção de portas em toda estrutura do armário, com um espaço central reservado para um microondas, elemento de destaque na cozinha anos 90, acima de um gaveteiro, também presente em muitas cozinhas dessa época. Essa cozinha passa a idéia de algo muito “clean” e de armários embutidos, moda dessa década.

#### 4.3.3 - Futuro

Ainda pensando na estrutura de madeira, a cozinha teve seus armários em formas cúbicas com as portas transparentes e a bancada metálica que é onde está o fogão também; nela não há nenhum elemento de decoração. Na cozinha do futuro tudo é muito funcional e prático, por isso os armários transparentes: para poder se ver tudo o que tem dentro deles, não existe nada supérfluo para evitar o desperdício, e tons limpos e claros.

#### 4.3.4 - 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.

Já o chão, para que não houvesse uma poluição visual, optamos pela cor branca, pois o fundo do cenário e os objetos de cena já ocupam bem o espaço.

**INTROSPECTO - PLANTA BAIXA- MENTE**

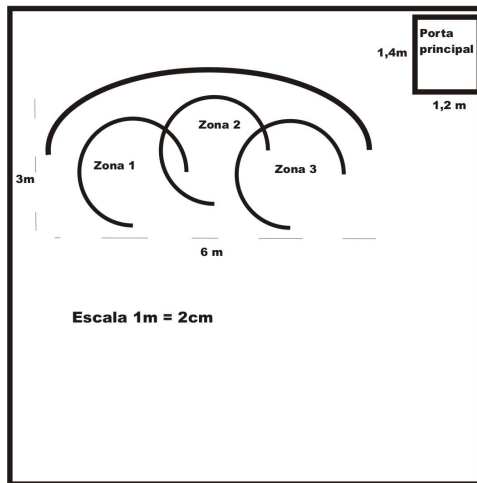


Fig. 03 - Planta Baixa - mente.

#### **4.4 – As Personagens**

As personagens (menino, jovem e velho) têm cada um seu próprio ambiente e um comum aos três que é demarcado por uma luz pontual. Próximo a cada um dos ambientes foram colocados tubos tele transportadores (canos de PVC pintados), o meio de transporte usado para que as lembranças das entidades cheguem até a mulher para ela fazer a projeção para o protagonista. As lembranças, representadas por filmes fotográficos, são transportadas dentro de um cubo.

##### **4.4.1 – Ambiente 1: Criança - incentivo á criatividade.**

O ambiente da criança tem brinquedos de madeira espalhados, cata-ventos de papel. Todos os objetos de seu ambiente foram criados, desenhados ou montados pela própria criança ajudando a desenvolver sua criatividade. Tudo que é dele encontra-se no chão. O menino estará sentado sobre um tapete que é feito de um material tipo lousa de desenho, para ele poder desenhar todos os seus “projetos” e sonhos ali.



#### **4.4.2 - Ambiente 2: Jovem – Contradição e cultura.**

Este ambiente remete a um jovem ligado à música e à cultura pop, como quadrinhos e revistas masculinas.

#### **4.4.3 - Ambiente 3: Velho – Amadurecimento, apego e egoísmo.**

O velho é o mais apegado a sentimentos e objetos, por isso guarda muitas coisas com ele. Há uma mesa onde ele coloca livros e outros objetos como bibelôs, xícaras de café, etc. Ao lado ficará um chapeleiro com muitos chapéus de estilos e tamanhos diferentes. O elemento de destaque desse ambiente é a mala (**Figura 32**), lugar onde ele guarda “as lembranças que devem ser esquecidas”.

#### **4.4.4 - Ambiente Mulher**

A mulher encontra-se fora do “departamento” das entidades, mas fica na frente deste. Está projetando as lembranças que eles passam para ela através dos tubos teles transportadores. Ela deve estar em uma posição confortável. Seu ambiente é cercado pela ausência de luz (escuro – pano preto) onde só se vê a luz do projetor. Seu ambiente é composto por uma cadeira vermelha.

#### **4.4.5 - A Projeção**

A projeção representa as lembranças sendo constituídas. Para mostrar que a memória não reconstitui integralmente a lembrança em sua essência, utilizamos superfície retalhada feita de lycra branca como tela para a projeção.

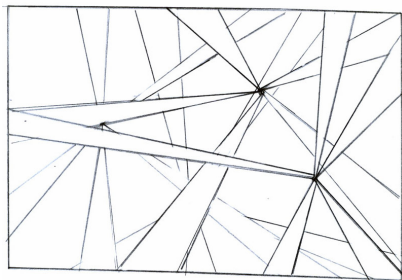


Fig. 10- Tela de Projeção

#### **4.5 – 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 à 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 artes, 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.

Os créditos foram feitos a partir da criação de um determinado tipo de fonte que foi posteriormente animada.

Na criação do menu interativo para a televisão foi realizada uma pesquisa sobre interface gráfica e sua usabilidade no novo contexto de TV digital.

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.

#### **4.6 - Direção de Som**

O projeto de Direção de Som constitui-se de duas partes integradas. Um delas é a composição de uma trilha sonora original, ou seja, a criação dos temas musicais para o produto. A composição foi feita por um músico, baseando-se na leitura do roteiro e sua interpretação criativa e a partir de apontamentos feitos pela direção do som. A segunda parte é a sonorização. 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.