

UNIVERSIDADE ESTADUAL PAULISTA “JÚLIO DE MESQUITA
FILHO”

“PARALELOS DO CORPO”
Joel Augusto Florio Mendes Leite de Assis



São Paulo
2011

São Paulo
2011

JOEL AUGUSTO FLORIO MENDES LEITE DE ASSIS

“PARALELOS DO CORPO”

Trabalho realizado para a conclusão do curso de Bacharelado em Artes Visuais, do Instituto de Artes da Universidade Estadual Paulista Júlio de Mesquita Filho – UNESP. Orientadora: Prof.^a Dr.^a Rosangella Leote.

SÃO PAULO, 2011

Banca Examinadora
Prof. Dr. Agnus Valente
Prof. Estevan Santos
Lucila Maia
São Paulo
2011

Dedicatória

Dedico esse trabalho a todos os meus familiares que sempre estiveram ao meu lado me incentivando com confiança e carinho nos momentos necessários:

Ana, Angelina, Altair e Nani.

A Van Reis por sua confiança, dedicação e paciência.

As pessoas próximas que tive a oportunidade de conhecer e que acrescentaram para construção desse trabalho, que não teria sido realizado, sem o acréscimo de suas ideias e observações.

Não citarei nomes, pois provavelmente, cometerei alguma injustiça. Deixo isso, para aquelas que sabem que tem seu registro aqui no trabalho.

E finalmente, dedico àqueles que contribuíram criticamente, pois, sem vocês, não teria forças para prosseguir.

Agradecimentos

Agradeço a Prof.^a Dr.^a Rosangella Leote pela orientação, confiança e incentivo.

Ao Drº Agnus Valente, prof.º Estevan Santos e prof.^a Lucila Maia pelas suas observações.

As Arte-Educadoras Luiza Christov e Rejane Coutinho pelo conteúdo e qualidade de suas aulas.

Ao Profº Drº Milton Sogabe pelas indagações a respeito da arte-tecnologia.

Ao Profº Drº Flávio Calazans por suas pesquisas em subliminaridade e arte-tecnologia.

Aos amigos artistas Dharlan Teles e Gustavo Bartolini pelos conceitos e ideias que me auxiliaram na construção deste trabalho.

A Márcio Desideri, Kátia Lima, Caio Meira e Tuca de Araújo por suas contribuições artísticas na produção do Curta-Metragem.

A Escola Livre de Cinema e Vídeo pelo privilégio de concluir minha formação em audiovisual.

A Fernanda Pedrinelli pela revisão textual e sugestões.

Agradeço a todos aqueles que contribuíram de forma direta ou indireta para que esse projeto fosse realizado.

“A imaginação é mais importante
que o conhecimento. O
conhecimento é limitado. A
imaginação envolve mundo.” ·

Albert Einstein

RESUMO

O objetivo deste trabalho foi à criação de um Curta-Metragem que causasse uma conexão com o espectador de forma mais sensorial e emotiva, amenizando compreensões racionais e lógicas. Para tal propósito foi utilizada uma representação, uma representação imagética de conceitos oriundos da Psicologia Jungiana, do Teatro da Crueldade e dos estudos de mitologia de Joseph Campbell.

A computação gráfica foi utilizada na geração de elementos com o intuito de possibilitar a criação de uma simbologia fundamentada nas teorias pesquisadas. A tentativa de representação dos símbolos arquetípicos baseados nos estudos de Jung fundamentou a construção da obra final.

Diversas técnicas foram aplicadas na produção do Curta-Metragem, como: *Stop-motion*, Foto-manipulação, *Camera Tracking*, Rotoscopia e Animação 3D. O estudo de composição de artistas que tenham a mesma linha temática possibilitou o melhor desenvolvimento da proposta.

Palavras-chave: Animação 3D; Curta-Metragem; Psicologia Junguiana.

Este volume comporta um DVD em anexo que é o resultado final da pesquisa. É sugerido que seja visto antes da leitura deste volume.

SUMÁRIO

1. ESCOLHAS – CINEMA E VÍDEO	12
1.1. Ilusão	15
INTRODUÇÃO	18
2. REDE INTERDEPENDENTE	21
3. O IMPÉRIO DA IMAGEM – VIRTUALIZAÇÃO	25
4. ARTISTAS DE REFERÊNCIA	28
4.1. Tarsem Singh	29
4.2. György Pálfi	31
4.3. Michelangelo Merisi da Caravaggio	33
4.4. Jan Kounen	34
4.5. Joshua Hoffine	35
4.6. Kirsty Mitchell	36
4.7. Antonin Artaud	37
5. O PROCESSO DE REALIZAÇÃO DO CURTA-METRAGEM “SONHOS DE VIDRO”	39
5.1. Sinopse	39
5.2. Dasto Tespar/Joel Gustof	39
5.3. A pesquisa	39
5.4. Produção	40
5.5. Animação 3D/efeitos	41
5.6. Recursos Técnicos	42
5.7. Stop Motion/Tempo	42
5.8. Iluminação/Cor	43
5.9. Legendas/Artaud	43
6. ELEMENTOS SIMBÓLICOS	44
6.1. Budismo	44

6.2. Doença	44
6.3. Círculo/Mandala e Quaternidade	45
6.4. Individuação/Iluminação	46
6.5. Polaridade	46
CONSIDERAÇÕES FINAIS	48
FONTES DE REFERÊNCIAS	50
APÊNDICE A – Texto Complementar	52
APÊNDICE B - Roteiro	59
APÊNDICE C - DVD	68

ÍNDICE DE ILUSTRAÇÕES

Figure 1 Foto da capa do filme Zeiteist de Peter Joseph, EUA, 2007 Fonte: < http://olhandoaoredor.tumblr.com >. Acesso: maio de 2011	22
Figure 2 Denise Gonçalves, "A carne é fraca", Brasil, 2005. Fonte: < http://www.institutoninarosa.org.br/produtos-inr/a-carne-e-fraca >. Acesso: Junho de 2011.	23
Figure 3 Trecho do filme "A Cela" de Tarsem Singh, EUA, 2000. Fonte: < http://www.sherdog.net/forums/f48/why-all-hate-cell-1884317/index4.html >. Acesso: Maio de 2011	29
Figure 4 Trecho do curta "Sonhos de Vidro", Dasto Tespar, 2011.	30
Figure 5 Trecho do filme "Taxidermia", Gyorgy Pálfi, 2006, França. Fonte: < http://www.discogs.com/Amon-Tobin-Taxidermia-Digital-EP/release/1367867 >. Acesso: Junho de 2011	31
Figure 6 Trecho do curta "Sonhos de Vidro", Dasto Tespar, 2011.	32
Figure 7 Trecho do curta "Sonhos de Vidro", Dasto Tespar, 2011.	32
Figure 8 Michelangelo Caravaggio. Tomé, o Incrédulo, 1602. Sanssouci: Óleo s/tela. -1,07 X 1,46 m. Fonte:< http://www.artble.com/artists/caravaggio/paintings/doubting_thomas >. Acesso em maio de 2011	33
Figure 9 Trecho do curta "Sonhos de Vidro", Dasto Tespar, 2011.	33
Figure 10 Trecho do filme "Blueberry, uma experiência secreta", Jan Kounen, França/México/EUA, 2004 Fonte: < http://www.estoescine.com/ >. Acesso: julho de 2011	34
Figure 11 Trecho do curta metragem "Sonhos de Vidro", Dasto Tespar, 2011.	34
Figure 12 Joshua Hoffine, Swarm, 2005. Fotografia e fotomanipulação. USA Fonte: < http://www.joshuahoffine.com/ >. Acesso: março de 2011	35
Figure 13 Trecho do curta metragem "Sonhos de Vidro", Dasto Tespar, 2011.	35
Figure 14 Kirsty Mitchell, The Secret Garden, Inglaterra, 2010. Fotografia e fotomanipulação. Fonte: < http://www.kirstymitchellphotography.com/ > Acesso em janeiro de 2011	36
Figure 15 Trecho do curta metragem "Sonhos de Vidro", Dasto Tespar, 2011.	37
Figure 16 Corpos Apoptóticos: Pesquisa em fotomontagem retratando Alan Quinquinel. Joel Gustof, 2011	41

Figure 17 Corpos Apoptóticos: Pesquisa em fotomontagem retratando Débora Trindade. Joel Gustof, 2011.	41
Figure 18 Detalhe da modelagem no software Blender para a criação do efeito. Dasto Tespar, 2011.	41
Figure 19 Outro detalhe da modelagem no software Blender para a criação do efeito, Dasto Tespar, 2011.	41
Figure 20 Esboço de um quadro de 1916. JUNG, 2008. p.304	52

1. ESCOLHAS – CINEMA E VÍDEO

A escolha de criar a obra “Sonhos de Vidro” provém da necessidade de expressar situações no meio audiovisual, bem como, a liberdade de construção de símbolos através das técnicas de manipulação de imagem e vídeo.

As imagens e experiências que o inconsciente¹ produz nos sonhos, são em sua maioria fantasiosas e de difícil representação em meios de produções artesanais se for pensado como um fenômeno que se desdobra pelo tempo, como um filme. O meio digital juntamente com suas ferramentas de construção virtuais serve como base estrutural desse trabalho que intenta representar, sob segunda instância, experiências cognitivas relacionadas ao mundo onírico.

Tendo como pano de fundo a temática da morte e do inconsciente coletivo foi necessário um maior aprofundamento a esse universo inerente ao homem, debruçando-se em teorias de Carl Jung² e estudos de mitologia de Joseph Campbell³ buscando o entendimento das formas primordiais com que nossa mente trabalha.

Também, tornou-se necessário o conhecimento das ideias centrais de Antonin Artaud⁴ e seu Teatro da Crueldade, para que se realizasse uma experiência menos lógica e mais emocional com a obra.

A observação de mandalas⁵, bem como os significados agregados a essas imagens elementares, foi base para todo o processo de produção da obra.

¹ A definição de inconsciente na concepção de Freud se refere a todo conteúdo esquecido ou reprimido enquanto que para Jung tem outras camadas como o inconsciente pessoal que faz parte de uma experiência do indivíduo e o inconsciente coletivo que é uma herança. Adotaremos nesse projeto a concepção de Jung.

² Os estudos de Carl Gustav Jung, sobre o inconsciente e arquétipos foram utilizados neste trabalho como base para a criação dos símbolos arquetípicos.

³ Joseph Campbell, mitólogo e estudioso norte americano de religião comparativa foram referenciados nesse trabalho como base para o aprofundamento sobre os arquétipos.

⁴ Os estudos de Antonin Artaud acerca de uma expressão humana mais autêntica foram base para a criação da linguagem utilizada no Curta-Metragem.

⁵ A palavra sânscrita mandala significa "círculo" no sentido habitual da palavra. No âmbito dos costumes religiosos e na psicologia, designa imagens circulares que são desenhadas, pintadas, configuradas plasticamente ou dançadas (...). Como fenômeno psicológico aparecem

Alguns casos clínicos de Jung também serviram de referência para a construção dos arquétipos expostos no filme, como o arquétipo da “Anima” que consiste num aspecto feminino na psique do homem, que possui duas personificações: uma benévola e outra maléfica.

A escolha de criar um curta-metragem como obra, no formato de vídeo, tendendo a estética do cinema foi regida pela vontade de experimentação da linguagem do vídeo/cinema e sua repercussão com o espectador. É possível observar na atualidade, a grande inserção das mídias multifacetadas. Não há mais uma separação conceitual e visível tão rígida nas mídias e obras contemporâneas. O artista, em meio a essa explosão de tecnologia e ao hibridismo nas obras, tem abalada sua noção de arte pura. Nas palavras de Arlindo Machado (2010, p.69):

As fronteiras formais e materiais entre os suportes e as linguagens foram dissolvidas, as imagens agora são mestiças, ou seja, elas são compostas a partir de fontes as mais diversas - parte é fotografia, parte é desenho, parte é vídeo, parte é texto produzido em geradores de caracteres e parte é modelo matemático gerado em computador.⁶

Grande parte dos artistas que estão criando fora do circuito de arte padronizada e “comercialmente válida”, (onde os museus e galerias são seu símbolo-mor) trilham por caminhos que necessitam ser explorados. O PC (*personal computer*) é a convergência dessas mídias tornando-se um gerador de hibridismo de linguagem e facilitador na realização. Hoje temos a possibilidade de incluir nos trabalhos artísticos as mesmas técnicas utilizadas na indústria do cinema na manipulação de imagens e sons, cabe aos artistas então, subverter esses padrões criando experiências inusitadas. A postura do artista sempre foi subverter o instrumento, criando outras significações para as tecnologias e objetos.

espontaneamente em sonhos, em certos estados conflitivos e na esquizofrenia. Frequentemente contêm uma quaternidade ou múltiplo de quatro, sob a forma de cruz ou estrela, ou ainda de um quadrado, octógono, etc. JUNG, Carl. *Os Arquétipos e o Inconsciente Coletivo*. Petrópolis, RJ: Vozes, 2008. p. 385.

⁶ MACHADO, Arlindo. *Arte e mídia*. 3ªed. – Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 2010 P.69

O computador, então é o grande gerador na atualidade, além de possibilitar a imersão e difusão do material criado. Entretanto, seguindo a ideia de Flusser (1985, p.15) sobre a “Filosofia da Caixa Preta”:

[...] a competência do fotógrafo deve ser apenas parte da competência do aparelho. De maneira que o programa do aparelho deve ser impenetrável para o fotógrafo, em sua totalidade. Na procura de potencialidades escondidas no programa do aparelho, o fotógrafo nele se perde. Um sistema assim tão complexo é jamais penetrado totalmente e pode chamar-se caixa preta.⁷

Em relação ao trabalho artístico, o artista tem o dever de pensar em que ponto tange o seu intuito na criação. Até que ponto o computador nubla e escraviza o artista? Ser um técnico e produzir efeitos fantásticos nos *softwares* não é sinônimo de inteligência artística e nem o valida como um artista, só registra o potencial do *software*. O trabalho artístico genuíno, prima pela produção de uma linguagem mais elaborada e reordena ou constrói pensamentos.

O cinema esteve preso a uma narrativa mais formal e alicerçada ao roteiro, durante seu início como indústria de entretenimento mundial. Já o vídeo teve um nascimento e percurso mais radical e anárquico, como podemos perceber nos artistas/experimentadores: Nam June Paik, Bill Viola, Gary Hill, Arnaldo Antunes, entre outros.

O vídeo nesse sentido tem um passado de experimentação mais intenso. A experiência comunicativa no cinema foi, durante décadas, presa a escravidão do romance iniciada nos filmes de D.W. Griffith. Salvo alguns experimentadores como Eisenstein, David Lynch, Dziga Vertov, Godard, Peter Greenaway entre outros. O cinema precisaria se alimentar do vídeo no sentido de ficar livre, ainda é um terreno fértil para explorar e nem de longe foi exaurido.

Uma das obras que ganha destaque no sentido de experimentação da linguagem poética dentro do vídeo é “Pessoa” de Arnaldo Antunes dentro do DVD “NOME”. Arlindo Machado destaca a obra refletindo sobre a forma como o vídeo-poema é apresentado:

⁷ FLUSSER, Vilém. *Filosofia da Caixa Preta: ensaios para uma futura filosofia da fotografia*. São Paulo: Editora HUCITEC, 1985. P.15

O resultado final é um confronto brutal entre dois modelos de discurso (um representado na tela, denso e enigmático, outro representado na pista de som, racional e taxionômico), mas um confronto em que cada um não pode evitar certa taxa de contaminação pelo outro: enquanto o texto analítico acaba por se "poetizar" em decorrência dos excessos de seu delírio classificatório, o outro tem o seu efeito poético relativizado, como consequência de sua redução a objeto do comentário científico primeiro.⁸

No referido vídeo do Arnaldo Antunes, as palavras do poema passam pela tela na horizontal da direita para esquerda enquanto a narração classificatória de Arnaldo Antunes é concomitante.

É nesse percurso de experimentação de linguagem do vídeo "Pessoa" que foi concebido o formato final e o conceito para a obra "Sonhos de Vidro". Ao ter uma narração com a legenda em outro significado privilegiou-se a experimentação de *input* onde o som e a legenda entram em confronto.

Também, esse recurso de informação cruzada (legenda e narração) foi utilizado, como forma de criticar o império da indústria Hollywoodiana, no Brasil, parece ser inconsciente, mas muito presente, a atribuição de qualidade em relação à legenda. Esse paradigma está inserido de forma não muito aparente pelo hábito das produções norte americanas terem-se firmado nos cinemas brasileiros, onde nossa produção é ainda muito tímida.

1.1. Ilusão

A estrutura do cinema é sedutora por excelência. Sua "caixa preta" implica uma experiência de quase sono. Uma imersão que conduz o espectador, confortável e inerte, a contemplar as imagens com verossimilhança correspondente as sombras projetadas na caverna de Platão⁹.

⁸ MACHADO, Arlindo. *A televisão levada a sério*. 5ª.ed. São Paulo: Editora Senac São Paulo, 2000. p. 219

⁹ Platão, filósofo grego propôs o mito da caverna que faz uma alegoria a verdade ou ilusão do que percebemos a respeito da realidade. Os prisioneiros da caverna veem sombras que acreditam ser o mundo real, porém são apenas projeções do mundo exterior.

Arlindo Machado¹⁰ (2007, p.45) cita Freud no que tange à relação da ilusão e realidade. No cinema, disposto em cadeiras e sem elementos perceptivos que desviem a atenção mergulhamos no universo fantástico da imagem e do som. Muito diferente da experiência televisiva, onde estamos propensos a ser perturbados e nosso olhar é constantemente desviado por algum objeto do ambiente ou pessoa que possa interferir. Por isso, celulares e outros objetos tecnológicos que impossibilitam a imersão são execrados da sala de cinema.

O cinema, enquanto espaço físico de entretenimento cultiva o imaginário dialogando com a mesma experiência quando se está no estado de sono: ao fechar os olhos e ao adormecer, entramos numa ilusão profunda. No momento que entramos no ambiente da sala escura de projeção, estamos impulsivamente querendo sonhar, pois as imagens se apresentam criando a ilusão de realidade.

As câmeras atuais estão gradualmente adquirindo uma configuração arrojada na qualidade das imagens se aproximando dos 35 mm, que no passado, era a aura espetacular da imagem cinematográfica.

Nesse sentido, é possível fazer um paralelo entre a imagem cinematográfica e a imagem do vídeo. Sobre a definição de imagem no vídeo e no cinema, Arlindo Machado aponta que: "[...] comparando o número de retículas da tela de um vídeo com o número de grãos microscópicos que cobrem a película fotográfica de 35 mm, é evidente que o último leva novamente vantagem bastante acentuada." ¹¹

O televisão possui esse caráter anárquico não somente em relação à qualidade da imagem, mas em seu próprio nascimento e estrutura, por ter sido derivado do rádio, tem uma forte ligação com as massas. Logo, a tecnologia do vídeo e as câmeras de captura por serem muito mais acessíveis, financeiramente, se comparadas as câmeras de película, possibilitaram o manuseio de artistas e outras pessoas que não estavam habituadas ao jargão estético do cinema, por isso é fácil observar que os primeiros vídeos gravados, aqui no Brasil, concentravam uma manipulação livre, descompromissada da captura das imagens gravações

¹⁰ _____. Pré-cinemas & pós-cinemas. 2ª.ed. Campinas, SP: Papirus, 2007.p.45

¹¹ MACHADO, Arlindo. *A arte do vídeo*. 3ª ed. São Paulo: Brasiliense, 1997. p.54

geralmente feitas por artistas/experimentadores apontados por Arlindo Machado¹² como sendo a primeira geração de produtores de vídeo no Brasil.

O Curta-Metragem “Sonhos de Vidro”, realizado neste projeto, possui um caráter híbrido, que se apresenta no desejo do vídeo se tornar cinema. A escolha de capturar imagens com uma câmera de qualidade fotográfica (Canon T2i) além de ser uma escolha técnica, que será abordada no capítulo 5 com mais detalhamento, demonstra a necessidade de criar maior ilusão e imersão através das imagens.

¹² Texto "A arte do vídeo no Brasil" com autoria de Arlindo Machado. Publicado no catálogo da mostra Olhares do Sul. Fonte: MACHADO, Arlindo. "Olhares do Sul", p. 37 a 40, Buenos Aires, Argentina, 1996.

INTRODUÇÃO

Há uma predominância do raciocínio lógico que domina a sociedade ocidental. Aquilo que não pode ser traduzido em termos lineares e de argumentação intelectual no sentido verborrágico, tende a ser categorizado com indiferença e descrédito. Essa é a principal fissura existente entre o pensamento ocidental e oriental.

No oriente, existe uma força direcionada ao interior, privilegiando aspectos subjetivos tanto no que se refere a religiosidade como na filosofia. Não é difícil perceber isto se compararmos o budismo ao cristianismo: no primeiro o foco religioso é direcionado para um conhecimento subjetivo e no outro para uma entidade externa, respectivamente.

Somos programados, desde cedo, a compreender nosso mundo de forma exteriorizada. O que pensamos e sentimos é exteriorizado através das palavras. Porém, é importante ressaltar que, não somente o código verbal pode ser avaliado como um pródio alicerce para o mundo interior. Podemos esboçar ideias que realmente não estão de acordo com nossa subjetividade, permitindo que outros critérios possam ser utilizados como parâmetro.

Um olhar, gesto ou postura corporal traduzem muitas vezes intenções ou pensamentos com mais minúcia que enunciados de alto requinte. Essa problemática em estabelecer como padrão rígido de comunicação humana o código verbal e todas suas expressões intelectuais e categóricas extrapola a comunicação comum incidindo no âmbito da arte. Devemos perceber que a comunicação pode ser estabelecida em diversos níveis e, sendo assim, a arte não estaria fora desse padrão. A arte é constituída de uma linguagem própria que pode, ou não, se reconfigurar conforme a mudança do pensamento da sociedade.

Então, com base nesse argumento, não há necessidade de uma obra estar presa a padrões de linguagem e comunicação. Geralmente trabalhos artísticos que quebram esse padrão são posteriormente reconhecidos como grandes obras que reconfiguram o fazer artístico. Um exemplo clássico disso é “A Fonte” de Duchamp¹³

¹³ A obra intitulada “A Fonte” de autoria de Marcel Duchamp é reconhecida como uma das mais importantes da história da arte por criar uma mudança de paradigma nas artes, reinventando o objeto artístico.

Recolocar, repensar e reestabelecer formas de comunicar a arte são imprescindíveis para um trabalho de vanguarda.

No presente trabalho, buscou-se adentrar no universo do cinema e do vídeo para entender respectivamente suas linguagens fundamentais almejando a elaboração de uma obra que pudesse extrapolar o campo da linguagem sequencial e lógica para priorizar elementos de significação mais elementares.

Foi realizada uma pesquisa nos estudos da Psicologia Analítica¹⁴, de Animação 3D, estudos de neurofisiologia de Antonio Damásio¹⁵ e conceitos centrais do Budismo.

Não somente ao que tange a linguagem, o trabalho teve também o objetivo de discutir o homem e sua relação com o mundo. Seus desejos e a relação destes com suas ações. Em decorrência desse objetivo, o budismo tornou-se estrutura básica para o roteiro do curta-metragem expressando através das ações e relações entre os personagens, conceitos centrais dessa filosofia/religião.

Já a parte videográfica, foi influenciada pelas concepções e ideias de Arlindo Machado, sobre questões elementares do vídeo e cinema abordando as características fundamentais de cada uma dessas mídias e até que ponto elas se entrecruzam. Num processo posterior a obra realizada.

Esse volume se divide em 6 capítulos, no capítulo 1 “Escolhas – Cinema e Vídeo” há uma reflexão acerca da natureza dessas duas mídias e a razão pela escolha da estética adotada no produto final. O capítulo 2 “Rede Interdependente” é discutido a relação do homem e suas ações no mundo. Há uma breve observação dos conflitos atuais na sociedade e sua relação com o pensamento e atitude dos homens. O Capítulo 3 “Império da imagem virtualização” propõe vincular a ideia de mundo virtual em relação à produção artística ressaltando o poder da imagem como projeção do virtual no mundo. No Capítulo 4 “Artistas Referência” são evidenciados os artistas e obras que serviram como base estética e conceitual para a produção deste trabalho. O capítulo 5 “O processo de realização do Curta-Metragem “Sonhos de Vidro” expõe a pesquisa e a parte técnica realizada para a produção do Curta-

¹⁴ Psicologia Analítica ou Junguiana, refere-se as pesquisas propostas pelo psiquiatra suíço Carl Jung.

¹⁵ Antonio Damásio é médico neurologista e neurocientista português.

Metragem. Já o Capítulo 6 “Elementos Simbólicos” lista todos os símbolos utilizados dentro da obra. Contendo mais 3 Apêndices, onde constam, Apêndice A: um Texto Complementar abordando brevemente os conceitos de arquétipo, mandala e Inconsciente Coletivo e finaliza com um detalhamento do processo de produção. Apêndice B contém o roteiro e Apêndice C, o DVD com o Curta-Metragem.

2. REDE INTERDEPENDENTE

Apesar dos avanços tecnológicos e científicos atingidos, pode-se observar na sociedade atual, uma busca desenfreada pela posse, pelo poder e pela riqueza. Em decorrência disso, temos atitudes violentas do homem em relação a sua própria espécie e ao meio ambiente.

A natureza já demonstra sinais reativos em relação as ações irresponsáveis do homem. Sustentabilidade é um conceito indispensável para a época em que vivemos, pois além de provocar uma mudança significativa nos recursos naturais, que já estão em processo de escassez, são o reflexo de uma mudança necessária de consciência.

Ao entender o mundo como uma esfera dependente e inter-relacionada de suas estruturas mínimas: Biosfera, Hidrosfera, Geosfera e Atmosfera estamos efetivamente alinhando o pensamento com o que já foi exposto nas considerações da Física e o que o Budismo já ressalta há milênios: o conceito de rede interdependente. CAPRA (1989, p.26), em seu livro —O Tao da Física afirma:

O meio ambiente é encarado como se se tratasse de partes separadas a serem exploradas por diferentes grupos de interesses. A visão fragmentária estende-se á sociedade, dividida em diferentes nações, raças, religiões e grupos políticos. A convicção de que todos estes fragmentos — em nós próprios, no nosso meio ambiente e na nossa sociedade — estão, de facto, separados e pode ser tomada como a razão fundamental para as presentes séries de crises sociais, ecológicas e culturais.¹⁶

No atual sistema capitalista pode-se perceber como energia potencial de combustão, o medo. Toda sua indústria estrutura-se em sementes de ideias que, através das mídias, proliferam-se germinando na cabeça dos espectadores ou consumidores várias faces do medo, fazendo com que seja criada uma necessidade de aquisição de produtos. Medo de morrer, medo de ficar velho, medo da obesidade, medo de ser pobre, medo da violência, são formas do medo que têm como único

¹⁶ CAPRA, Fritjof. *O Tao da Física*. Lisboa: Editorial Lisboa, 1989. p. 26.

objetivo propiciar a venda. O medo é instrumentalizado como processo de combustão para que o consumidor exerça sua ação fundamental: consumir.

O que seriam das academias de ginástica senão existisse o medo vigente da obesidade? O que seriam dos cremes e demais produtos de estética se as pessoas não se incomodassem com as rugas ou a aparência do envelhecimento?

Uma sociedade criada sob esses alicerces torna-se extremamente impiedosa, gananciosa, competitiva e menos humana. Pois a velocidade imposta pela necessidade de sobrevivência impede o livre pensamento, a interiorização, projetando cada vez mais a felicidade para a aquisição de produtos, de objetos que geram *status* e que vinculam a ideia de uma felicidade adquirida. Sendo assim, é impulsionada uma corrida cruel ao benefício próprio onde valores humanos são pisoteados pela necessidade de sobrevivência e ilusão de felicidade.

De acordo com pesquisa realizada pela ONU: (Organização das Nações Unidas) “[...] Um quinto das crianças não ingerem uma quantidade de calorias e proteínas suficientes para uma vida sã, e cerca de 2 bilhões de indivíduos (1/3 da humanidade) sofrem de anemia”.¹⁷

A principal razão desses dados é a falta de senso coletivo, de uma visão interdependente do mundo.

Um dos documentários mais impactantes feitos acerca do sistema atual é o filme *Zeitgeist*, (EUA, 2007) de Peter Joseph, abordando o fato de que o sistema capitalista é falho no sentido de construir uma sociedade mais justa e igualitária.

Conforme já mencionado, o sistema atual bloqueia qualquer tipo de



Figure 1 Foto da capa do filme Zeiteist de Peter Joseph, EUA, 2007

¹⁷ Fonte: <http://www.slideshare.net/gmvale/estatisticas-da-fome> Acesso em 21 de agosto de 2011

pensamento coletivo, já que a acumulação de riqueza é sinônimo de saúde e de felicidade.

Fica evidente, também, observar o quanto semelhante é a mensagem fundamental entre os líderes religiosos sobre a felicidade e a construção de um mundo melhor. Jesus Cristo, Buda, Gandhi e outras figuras religiosas têm como ideia básica a concepção de uma unidade, um universo que precisa ser entendido como um organismo vivo e dependente.

Outro filme que se baseia na observação desse sistema é o “A carne é fraca” (2005) direção de Denise Gonçalves e produzido pelo Instituto Nina Rosa abordando o consumo de carne e seu impacto no ambiente, para a saúde humana e para os animais.



Figure 2 Denise Gonçalves, "A carne é fraca", Brasil, 2005.

Os vídeos e dados aqui apresentados, refletem as ações do homem na atualidade, onde suas atitudes impregnadas pela necessidade de poder destroem qualquer noção de um mundo em equilíbrio. Sendo assim, não há dúvidas de que uma consciência baseada na ideia de coletividade, no entendimento global e sistêmico do planeta se faz urgente para, pelo menos, minimizar os efeitos já causados tanto ao homem como ao planeta, este, entendido como um sistema interdependente. Se observado, o direcionamento de pensamento vinculado na maioria das propagandas dentro dos meios de comunicação pode-se perceber rapidamente onde está o grão do problema.

3. O IMPÉRIO DA IMAGEM – VIRTUALIZAÇÃO

“A Linguagem não vem do nada. Ela dá nome às coisas.” Antonio Damásio

Uma imagem artística criada é a expressão de todo o universo subjetivo do artista visual. É a ponte, indica, nos dá pistas sobre o mundo virtual subjetivo do autor. Sobre o conceito de virtual, LEVY (1996, p.15) ressalta que “A palavra virtual vem do latim medieval *virtualis*, derivado por sua vez de *virtus*, força, potência.”¹⁸ Ao pensar em um determinado objeto que tem uma função socialmente prescrita, por exemplo, uma caneta, sabemos que tal objeto pode ser utilizado para escrever mas, também que, pode ser utilizado para fins artísticos na composição de uma tela ou até mesmo como arma letal. O sentido da virtualização é transpor o instrumento para algo maior do que ele aparenta ser.

No sentido contrário, a caneta passou a existir por meio da virtualização do ato de escrever que foi depurando-se até chegar ao instrumento caneta. Tecendo uma relação com a arte e no jogo de significação que nela existe, podemos dizer que, as obras apontam ao seu caráter virtual, de probabilidades e possibilidades tendendo ao infinito.

Analisando o jogo da comunicação de emissão e recepção de mensagens e aqui emprestado o conceito de “imagem” do neurologista, Antonio Damásio: pode-se observar o quanto é dinâmico o *input* de experiência proposta por obras artísticas, pois, geralmente seu conteúdo aponta para algo maior. A “imagem” que Damásio cita não tem muita relação com algo estático e não necessariamente é algo visual. Relaciona-se primeiramente com um objeto que provoca reações fisiológicas culminando em emoções. Sendo que estas imagens podem ser sonoras, visuais, táteis, dinâmicas, olfativas e não necessariamente estáticas e visuais.

Segundo Antonio Damásio, toda nossa experiência é regida por imagens que criam emoções. A nossa consciência é formada através de um *input* de emoção de

¹⁸ LÉVY, Pierre. *O que é virtual?* Tradução de Paulo Neves. – 1ªed. São Paulo: Ed.34,1996. p.15

acordo com a imagem que é formada e após esse processo, ocorre a consciência de que existe um corpo que vivencia essa emoção.

Porém, não necessariamente, estamos plenamente conscientes dessa emoção. Ela pode ser iniciada anteriormente à consciência, por exemplo, quando vemos um filme e nos emocionamos. Talvez, nos primeiros momentos, não tenhamos consciência da emoção que foi germinada antes por imagens, mas num momento posterior, temos consciência do nosso estado. Damásio (2000, p.532) ainda explica o nosso direcionamento de olhar segundo esse processo:

No que respeita á emoção e á atenção, o fundamento lógico para a imbricação funcional seria o seguinte: a emoção é crucial para a direção apropriada da atenção, pois fornece um sinal automático sobre a experiência passada do organismo com determinados objetos, constituindo assim uma base para que ele preste ou deixe de prestar atenção a um dado objeto.¹⁹

O cinema tem grande semelhança com nosso aparelho perceptivo, a todo o momento, norteamos um enfoque diferente para os eventos que vivenciamos. As tomadas, cortes e a própria montagem dialogam com nossa experiência de mundo. Quando direcionamos a atenção para determinado evento, estamos sob a influência da emoção, que determina nosso olhar. No cinema, isso deve ser pontual e pragmático. Cada plano apresentado deve suprir a necessidade emocional mínima para que a atenção do espectador não se desvirtue. Dziga Vertov²⁰ foi um mestre nesse sentido. Mesmo sem um roteiro ou diálogo, o cineasta russo cria uma imersão calcada em questões poéticas até o final de seu filme “*Um Homem com uma Câmera*” de 1929, com os planos alicerçados pela poesia do som e imagem. E o cinema começa a libertar-se do império do texto. Produzindo um vínculo emocional através de uma linguagem não verbal.

¹⁹ DAMÁSIO, Antonio. *O mistério da consciência: do corpo e das emoções ao conhecimento de si*. 2ª.ed. Tradução Laura Teixeira Motta; revisão técnica Luiz Henrique Martins Castro. – São Paulo: Companhia das Letras, 2000. p.532

²⁰ Dziga Vertov cineasta, documentarista e jornalista russo.

Se o jogo de significados e imersão pode também ser estabelecido nesse jogo incomum, a arte pode ser vista como um laboratório de construção de objetos complexos, um maquinário que aponta para o mundo virtual.

Então, o significado habitual que é alicerçado pela apreensão racional das imagens pode-se contaminar e reordenar-se de acordo com esse jogo dinâmico e nunca estático promovendo outras experiências com a obra. O corpo que está percebendo a imagem não se relaciona de forma passiva, têm em sua bagagem de experiências certos padrões e uma estória, ou seja, um passado que determina como essa imagem vai ser categorizada e apreendida. O mundo virtual, aqui exposto, assemelha-se com o propósito da obra criada nesse projeto que é evidenciar, apontar e retraduzir uma experiência complexa que é inacessível em estado de vigília: o inconsciente.

Por essa razão, as imagens produzidas no Curta-Metragem estão apontando para o mundo virtual discutido por Levy, pois sua característica é a potencialidade, e não um fim. O símbolo arquetípico não se exaure em apenas uma ideia, ele diverge, aponta para outras significações e não é passível de apenas uma tradução intelectual, afeta outros níveis de interpretação (conscientes e inconscientes) sobre os quais, não temos domínio.

4. ARTISTAS DE REFERÊNCIA

As referências imagéticas e conceituais atreladas a criação do Curta-Metragem abrangem filmes, pinturas, interpretações, teorias de montagem e simbologia Jungiana.

O inconsciente revela-se como um mundo de mistério e fantasia, sensual e terrível, mágico e desconexo, que seduz o homem a adentrar em suas veredas.

É nas artes que ganha esse poder, e é por essa razão, que a indústria cinematográfica, sabendo do poder que exerce no imaginário dos espectadores com intuito de venda, comunica-se com seu universo mais íntimo e instintivo, torna-se um dos mercados mais lucrativos do mundo. Sobre esse aspecto, vale ressaltar a estória mais contada de todos os tempos e que ainda gera lucros exorbitantes: “A trajetória do Herói.” Atenta a esse padrão arquetípico²¹, a indústria usa e abusa da estória mudando atores e papéis, mas em suma, mantendo a mesma estrutura narrativa.

O desenvolvimento das ideias de Freud e Jung foram um divisor de águas no sentido de contribuir para o processo de autoconhecimento do homem. Seus desejos e aflições. A criação artística e a leitura dos sonhos são os caminhos mais eficientes, para melhor entender os conteúdos inconscientes do homem.

Alguns dos artistas²² de referência reproduziram os conteúdos oníricos no meio audiovisual através de técnicas de efeitos especiais em 3D sobre o vídeo, também conhecido como *Camera Tracking*, processo no qual é reproduzido digitalmente um caminho feito pela câmera analógica, podendo assim, inserir qualquer elemento 3D no vídeo.

²¹ Segundo Jung, o conceito de arquétipo é definido como: "O conceito de arquétipo, que constitui um correlato indispensável da ideia do inconsciente coletivo, indica a existência de determinadas formas na psique, que estão presentes em todo o tempo e em todo lugar." JUNG, 2008, p.53

²² Tarsem Singh no filme “A Cela” (EUA, 2000) e Jan Kounen no filme “Blueberry, uma experiência secreta.” (EUA, França e México, 2004) e György Pálfi no filme “Taxidermia” (França, 2006)

Os demais artistas,²³ representam a temática onírica na utilização de símbolos conhecidos da psiquiatria analítica, da mitologia, do budismo e da alquimia sem nenhuma técnica complexa de efeito visual, criando obras de forma manual e analógica.

Em termos de linguagem cinematográfica do vídeo “Sonhos de Vidro”, a pesquisa objetivou criar um vídeo que tivesse uma experimentação em técnicas de montagem, utilizando o efeito Kuleshov, projetando frames em uma velocidade acelerada e utilizando sons e legenda incompatíveis. Houve um direcionamento para autores que desenvolveram técnicas e trabalhos semelhantes a essa temática e observando atentamente a forma como a expressa em suas obras.

A utilização da linguagem verbal e sonora, também se alinha com as ideias experimentais de Antonin Artaud, onde o texto legendado não condiz com o texto narrado e a língua é desconhecida em alguns momentos, fazendo com que a apreensão da mensagem se desvincule do sentido analítico discursivo. “No início, em aproximadamente 00’48” do vídeo é narrado um texto em língua inglesa e o texto traduzido não acompanha o sentido da narração. “Esse padrão será repetido posteriormente em 03’53”. A partir de 07’39” inicia-se outro ciclo de legendas que se estenderá até a finalização do vídeo, agora com uma narração de uma língua desconhecida criada pelos próprios atores.

A seguir são enunciadas as principais obras de referência para a construção desse trabalho:

4.1. Tarsem Singh

Tarsem Dhandwar Singh é um diretor indiano conhecido por dirigir o clipe “Losing My Religion” (EUA, Fevereiro de 1991) da banda americana R.E.M. e o filme “The Cell” (EUA, 2000). Dirigiu também, o comercial “We will Rock You” (EUA, 2005) sendo



Figure 3 Trecho do filme "A Cela" de Tarsem Singh, EUA, 2000.

²³ Joshua Hoffine na fotografia Swarm (EUA, 2005) e Kirsty Mitchell na fotografia: The Secret Garden, (Inglaterra, 2010) e Kirsty Mitchell na fotografia “The Secret Garden (Inglaterra, 2010)

considerado um dos comerciais mais elaborados da época. O trabalho de Singh é composto de imagens simbólicas e oníricas. Graduou-se na Art Center College of Design em Pasadena na Califórnia.

Para a produção do Curta-Metragem, o caráter sombrio que Singh dá a personagem no filme "The Cell" (EUA, 2000) caracterizado pela sombra no conceito Jungiano, que se caracteriza por todas as características desagradáveis da personalidade de uma pessoa, e que geralmente, o indivíduo quer esconder. A personagem masculina em "Sonhos de Vidro", não esconde esse lado. Ele é inteiramente a sombra. Suas ações são guiadas por pensamentos egoístas e imediatos. Brutaliza o sexo e violenta a prostituta. Na imagem abaixo, é mostrada a cena onde ele encontra o arquétipo da Anima que o conduz a um conhecimento mais profundo de sua existência por meio da visualização de símbolos e referências ao nascimento e a morte.



Figure 4 Trecho do curta "Sonhos de Vidro", Dasto Tespar, 2011.

4.2. György Pálfi

György Pálfi é um cineasta húngaro que ficou conhecido por seu longa-metragem “Taxidermia” (França, 2006) vencedor de mais de 20 prêmios em festivais pelo mundo. Seu estilo cru e sincero de direção divide plateias que, ou detestam ou amam seus filmes. Sua produção cinematográfica aborda temas de difícil aceitação



Figure 5 -Trecho do filme "Taxidermia", Gyorgy Pálfi, 2006, França.

para o grande público já que explora a putrefação, sexo explícito, do grotesco e tudo que é considerado desprezível no homem.

O cineasta leva essas obsessões até as últimas consequências em seus filmes e o resultado é um cinema original que tem recebido elogios e críticas. “Taxidermia” é dividido em três histórias, na primeira, temos a utilização do experimento de Kuleshov²⁴ na qual o protagonista faz sexo com um animal morto e mostram-se imagens de todos os desejos sexuais da personagem, sucessivamente,

Num significado ainda maior de suas obsessões. No Curta-Metragem foi utilizada a mesma técnica, na situação em que um personagem está morrendo, tendo "visões" do sexo e da morte representados por carne em decomposição e cenas de atividade sexual. A justaposição dessas cenas foi utilizada no intuito de

²⁴ O efeito Kuleshov refere-se ao experimento criado por Lev Kuleshov, um cineasta russo que entre os anos entre 1910 e 1920, filmou o rosto do ator Ivan Mouzzhukin em expressão neutra, e posteriormente, na montagem, colocou em alternância cenas que remetiam algum tipo de sentimento fazendo com que o espectador fizesse uma leitura entre o rosto do ator neutro e as imagens afetivas.

estabelecer uma relação entre o desejo sexual que cria o apego e sendo assim aprisiona o personagem na existência sendo que ao nascer está fadado à morte.



Figure 6 Trecho do curta "Sonhos de Vidro", Dasto Tespar, 2011.



Figure 7 Trecho do curta "Sonhos de Vidro", Dasto Tespar, 2011.

4.3. Michelangelo Merisi da Caravaggio



Figure 8 Michelangelo Caravaggio. Tomé, o Incrédulo, 1602.
Sanssouci: Óleo s/tela. -1,07 X 1,46 m.

O estilo inconfundível desse pintor italiano, conhecido por sua técnica nomeada "Tenebrismo" e desenvolvida dentro do pensamento Barroco fizeram com que Caravaggio fosse o seu principal ícone. Seu tratamento em relação à figura e ao fundo com intenso contraste nas áreas escuras são a principal característica de sua técnica.

Nascido em Milão, em 1571, sua carreira artística inicia-se em 1600



Figure 9 Trecho do curta "Sonhos de Vidro", Dasto Tespar, 2011.

conseguindo grande aceitação por seus trabalhos, fato este, que lhe rendeu sustento durante anos. Porém, era conhecido por sempre se envolver em brigas e discussões, tendo sérios problemas com a polícia, chegando a ser acusado pela morte de um homem. Este artista foi referência para a construção do conceito de fotografia no curta-

metragem realizado nesse projeto, abordando a cor e iluminação dos personagens na obra, dando ênfase para o obscuro devido ao tratamento intenso da sombra e da luz na composição de suas pinturas.

4.4. Jan Kounen

Jan Kounen é um cineasta holandês, criador de “Blueberry, uma experiência secreta” (EUA, 2004) trata-se de longa metragem que aborda a temática do Shamanismo, o autoconhecimento derivado de experiências místicas shamânicas.

No filme, a personagem principal é levada a tomar uma dose de Ayahuasca (bebida religiosa feita a partir de uma planta e uma raiz) que possibilita uma viagem espiritual em si mesmo. Essas imagens são recheadas de



Figure 10 Trecho do filme "Blueberry, uma experiência secreta", Jan Kounen, França/México/EUA, 2004

efeitos especiais que mostram o universo inconsciente, seus temores e calma dando uma visão completa da experiência humana.

As imagens e efeitos utilizadas por Kounen foram base para a construção imagética das experiências espirituais no Curta-Metragem onde a mandala foi muitas vezes utilizada para dar um entendimento de elevação espiritual. O centro dela remete à ideia de Individuação na Psicologia Analítica e Nirvana no Budismo.

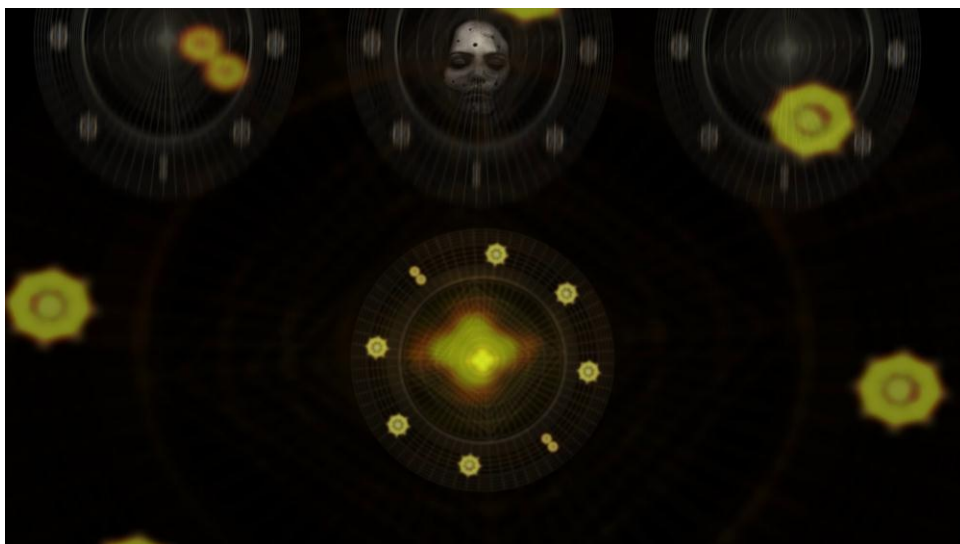


Figure 11 Trecho do curta metragem "Sonhos de Vidro", Dasto Tespar, 2011.

4.5. Joshua Hoffine



Figure 12 Joshua Hoffine, Swarm, 2005. Fotografia e foto manipulação. USA

Joshua Hoffine é um fotógrafo Estadunidense do Kansas nascido em 1973. Após finalizar a graduação em Literatura Inglesa na Universidade do Estado de Kansas (KSU) desenvolve trabalhos de fotografia onde a temática do horror é vinculada em suas produções. Hoffine diz utilizar alguns arquétipos como a utilização de crianças em suas produções pra intensificar a mensagem. Seus trabalhos são construídos manualmente minimizando o trabalho de fotomontagem.

A fotografia intitulada Swarm, 2005, de Joshua Hoffine foi tida como base para desenvolver o arquétipo imagético da Grande Mãe, aquela que dá vida e depois tira. O conceito exposto na imagem construída se define com o símbolo da maçã e o grito buscando enfatizar o poder que essa figura tem: o aspecto sensual e agressivo. Eros e Tanatos.

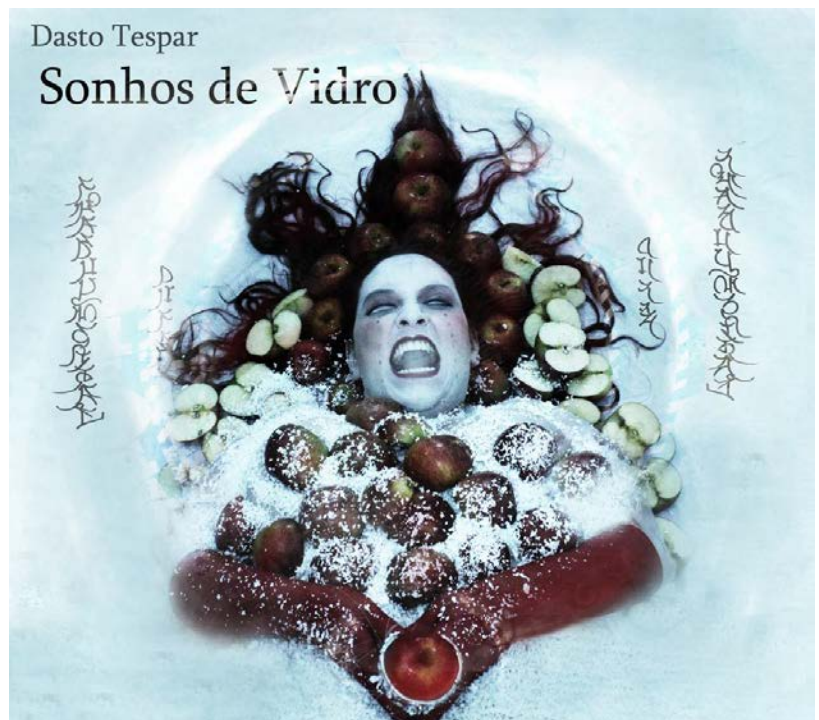


Figure 13 Trecho do curta metragem "Sonhos de Vidro", Dasto Tespar, 2011.

4.6. Kirsty Mitchell

Kirsty Mitchell nasceu em 1976 no condado de Kent, na Inglaterra. É uma fotógrafa com formação em Fashion Design pela Ravensbourne. Geralmente, suas obras tem a temática de um ambiente fantástico preenchido por modelos femininas e uma relação intensa com a natureza. As imagens são construídas deixando pouco trabalho para pós-produção, sendo assim, intensificando o trabalho manual onde a maquiagem, cenografia e iluminação são pré-produzidos pela artista.

A imagem abaixo “The Secret Garden” (Inglaterra, 2010) demonstra esse caráter do feminino inserido na natureza que se repete em toda a produção da artista. A produção das fotos, tendo essa temática, se intitula “Wonderland” e, segundo Kirsty,



Figure 14 Kirsty Mitchell, The Secret Garden, Inglaterra, 2010. Fotografia e fotomanipulação.

foi desenvolvida através do sentimento de perda da sua mãe, que morreu em

Novembro de 2008. Sua mãe era professora de Inglês e constantemente contava histórias que, segundo Kirsty diziam ser as mais fantásticas que poderia imaginar.

Tendo como base a junção dos aspectos feminino e natureza, considerando as soluções da artista para tal observa-se a imagem abaixo a produção focando essas características, dando maior ênfase para o conceito da experiência maternal, sendo entendida como a natureza, a mãe de toda a criação.

As rosas tem o papel simbólico de evidenciar a pulsão de vida. O Eros como a pulsão estimulante do sangue associado pela cor vermelha.



Figure 15 Trecho do curta metragem "Sonhos de Vidro", Dasto Tespar, 2011.

4.7. Antonin Artaud

Esse artista francês conhecido por seus trabalhos como diretor de teatro, poeta, escritor, roteirista e dramaturgo, desenvolveu pesquisas acerca da experiência teatral em seu sentido mais puro. Para ele, o gesto, o som e o corpo do ator são muito mais característicos de uma informação pura e íntegra do universo interior do homem, do que a herança da submissão dessas ações em relação ao discurso do raciocínio lógico.

Segundo Artaud, vivemos numa crise que se configura pela predominância de formas artísticas engessadas, pois essas fórmulas foram sendo sacralizadas e repetidas através de um pensamento que privilegia produções artísticas calcadas num discurso verbal distanciando-nos de nossa verdadeira expressão artística:

[...] Essa linguagem feita para os sentidos deve antes de mais nada tratar de satisfazê-los. Isso não a impede de, em seguida, desenvolver todas as suas consequências intelectuais em todos os planos possíveis e em todas as direções.²⁵

Artaud, diversas vezes, exemplifica o teatro de Bali como sendo uma experiência intensa de significados construídos através de recursos que não se limitam à fala. Deixando o verbal de lado, pode-se perceber esse jogo de símbolos arquetípicos, que reside numa expressão muito mais emocional e visceral dos atores nessa forma teatral. Justamente a ressignificação de símbolos e a transcendência destes quando reorganizados através de um norteamento mais instintivo, leva a experiência artística ao patamar do sagrado.

Na produção do *Curta-Metragem*, as falas e ações dos personagens foram norteados por esse conceito. Em alguns momentos do filme, as palavras são utilizadas mais como estímulo sensorial do que lógico, e em outros, procurou-se perceber qual é a predominância da apreensão da mensagem: auditiva ou visual?

²⁵ ARTAUD, Antonin. *O teatro e seu duplo*. São Paulo: Martins Fontes, 1999, p.17.

5. O PROCESSO DE REALIZAÇÃO DO CURTA-METRAGEM “SONHOS DE VIDRO”

5.1. Sinopse

O Curta-Metragem Sonhos de Vidro trata da história de um homem que trai sua mulher com uma prostituta. Essa prostituta lhe contamina com uma doença que faz seus tecidos apodrecerem rapidamente, nesse estado de putrefação, vivencia um estado de "iluminação espiritual".

5.2. Dasto Tespar/Joel Gustof

O Pseudônimo “Dasto Tespar” é Todas Partes com as sílabas ao contrário, e refere-se, ao conceito de "cinco agregados" que são partes que constituem o ser. Expressos por LAUMAKIS, como: “Rupa - formato/forma material; Vedana-sentimento/sensação; Sanna/Samjna - cognição; Sankhara/Samskara - atitudes temperamentais; e Vinnana/Vijnana - consciência.”²⁶ este pseudônimo foi criado para ser o guia na construção do curta. Por ser o idealizador da proposta, tem todos os conhecimentos ali expressos, é praticamente não humano, pois não se apega, não deseja, somente cria a obra para um bem social maior. Joel Gustof é o lado humano, erra, sendo assim, fonte de referência e base para obra.

5.3. A pesquisa

A pesquisa teve como enfoque a utilização de imagens arquetípicas do inconsciente como tratamento plástico, o desenvolvimento de unidades sonoras com poder significativo no sentido emocional com o espectador dentro do Curta-Metragem.

²⁶ LAUMAKIS, Stephen. *Uma introdução à Filosofia Budista*. São Paulo: Madras, 2010. p.139.

O desenvolvimento da tecnologia no que tange a utilização de imagens tridimensionais no vídeo tem avançado muito no decorrer dos anos, derivado da intensa necessidade da indústria do entretenimento, em criar filmes cada vez mais apelativos no sentido da ilusão e do contexto fantasioso para o espectador.

Sendo assim, *softwares* de mapeamento de movimento são cada vez mais incrementados e fáceis de manipular. Durante a produção do curta, foi necessário o um estudo técnico em alguns softwares como o Syntheyes²⁷. Foi utilizado também o *software* de modelagem e animação 3D, Blender²⁸ para criar formas tridimensionais posteriormente inseridas no Curta-Metragem.

O *software* Adobe After Effects²⁹ foi utilizado para fundir as imagens 3D e o vídeo, criar texturas, colorizá-lo e finalizar a composição.

Para a criação de efeitos sonoros foi utilizado o Adobe Audition³⁰ e na maioria das vezes houve sobreposição de camadas sonoras.

Para o projeto foi necessário a pesquisa de noções de movimento, e a utilização da técnica de Stop Motion³¹ para a realização de algumas animações inseridas na obra final com intuito de intensificar o poder dos símbolos.

5.4. Produção

A pesquisa teve início em 2006, no processo de captura de imagens de amigos, gentilmente cedidas posteriormente inseridas com a utilização de *softwares*

²⁷ Syntheyes é um software criado pela Andersson Technologies para o mapeamento do movimento de uma câmera analógica para a criação de uma câmera digital possibilitando a inserção de imagens em 3D numa filmagem.

²⁸ Blender é um programa de código aberto desenvolvido pela Blender Foundation criação de animações e jogos em terceira dimensão.

²⁹ O software Adobe After Effects é um programa de edição de vídeos e composição desenvolvidos pela empresa Adobe Systems.

³⁰ O software Adobe Audition é um programa de edição e criação de som e trilhas desenvolvidos pela empresa Adobe Systems.

³¹ O experimento de Stop Motion foi realizado juntamente com a atriz fotografando quadro a quadro os movimentos da atriz e as pétalas de rosa e também com o crânio de um cachorro.



Figure 17 *Corpos Apoptóticos: Pesquisa em fotomontagem retratando Débora Trindade. Joel Gustof, 2011.*



Figure 16 *Corpos Apoptóticos: Pesquisa em fotomontagem retratando Alan Quinquinel. Joel Gustof, 2011.*

como Adobe Photoshop³² na criação de fotomontagens. Dessa forma, teve início um estudo da tradução de imagens que enfatizassem a morte como processo natural da vida. A partir desse trabalho onde a necessidade estava em dominar a técnica da fotomontagem, iniciou-se uma segunda pesquisa que tinha por objetivo traduzir esse tratamento em imagens estáticas para a linguagem audiovisual.

5.5. Animação 3D/efeitos

Para representar a ideia de transcendência, de representação da Anima e das mandalas foi necessário criar os modelos em 3D no Software de Animação Blender, rastrear os movimentos da atriz e da câmera no Software SynthEyes e depois uni-los em uma composição no Adobe After Effects.



Figure 19 *Detalhe da modelagem no software Blender para a criação do efeito. Dasto Tespar,*

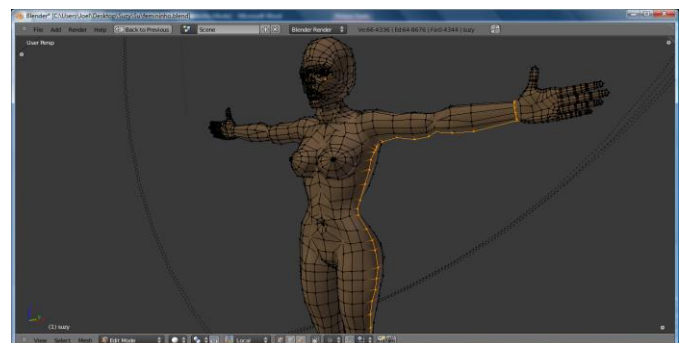


Figure 18 *Outro detalhe da modelagem no software Blender para a criação do efeito, Dasto Tespar, 2011.*

³² O Software Adobe Photoshop é um programa de edição de imagem desenvolvido pela empresa Adobe Systems.

Para isso, fez-se necessário um estudo de modelagem 3D e na criação de um modelo 3D, utilizando como base gravações anteriores do corpo da atriz principal de forma que fosse utilizado depois no curta. Pois, a partir do roteiro, a personagem se despedaçaria e isso somente poderia ser realizado por meio de inclusão do elemento 3D no vídeo. Depois de feita a modelagem, foi necessário rastrear o movimento da câmera, o movimento da face da atriz e sincronizar com o movimento da modelagem. Dessa forma, foi possível inserir o efeito no vídeo final³³, bem como, os outros símbolos que aparecem no curta.

5.6. Recursos Técnicos.

Foi utilizada uma máquina filmadora Canon T2i Por sua capacidade de captura de vídeos em HD e a qualidade dos *pixels* que permitem criar o mapeamento do movimento da câmera por meio da técnica de Camera Tracking³⁴.

Como os recursos de computação gráfica eram pesados, devido o tamanho da imagem, (FULL HD) o trabalho foi editado e pós-produzido num computador com processador i7, 7GB de RAM e placa de vídeo Nvidia modelo: GeForce 9500 GT .

5.7. Stop Motion/Tempo

A técnica de Stop Motion conhecida como Pixilation, ou seja, a captura de imagens de atores ou objetos reais depois colocadas em sequência para dar a ilusão de movimento, foi utilizada para dar movimento as pétalas de rosas, sua interação com a atriz e o crânio do cachorro. Foi necessária pesquisa sobre a questão do tempo na observação e captura da decomposição da carne que, no Curta-Metragem, aparece em diversos estados até apodrecer totalmente. O tempo

³³ Criou-se a modelagem poligonal da cabeça dentro do programa 3d, depois foi animada fazendo um efeito de despedaçamento da superfície poligonal. E, posteriormente, renderizado e inserido no Curta-Metragem.

³⁴ A técnica de Camera Tracking consiste na criação de uma câmera digital tendo como base as coordenadas de pixel que são geradas através do câmera analógica. Quando os frames são passados, o software registra a mudança de localização e conseqüentemente simulando o movimento da câmera analógica.

foi aqui utilizado como um recurso poético para denotar geração do sofrimento. A percepção do tempo é também, a percepção do sofrimento, pois todas as coisas, quando observadas, são impermanentes e causam frustração por terem essa natureza.

5.8. Iluminação/Cor

As pinturas de Caravaggio foram base para a criação do conceito de fotografia do Curta-Metragem. Optou-se pelo caráter dinâmico de suas composições privilegiando áreas escuras e sombras bem demarcadas por propiciarem um clima misterioso e sombrio. A paleta de cores do artista Barroco, também foi levada em consideração, a utilização de cores quentes como amarelo, alaranjado tem a função de despertar sensações de excitação, atividade e calor.

Nos momentos onde ocorre uma sugestão de experiência com o inconsciente privilegiou-se a utilização de cores frias: verdes e azuis, justamente para esboçar a ideia de conteúdo onírico.

5.9. Legendas/Artaud

São vários os momentos em que a legenda não tem coerência com a fala tanto na língua inglesa como no português. Esse jogo de significados foi intensificado, com o objetivo de revelar a necessidade de uma expressão audiovisual em sua estrutura mínima de comunicação. Onde a mensagem é passada revelando camadas mais sutis de entendimento, quebrando o significado lógico e racional, fazendo o subtexto eclodir.

Optou-se pela criação de uma linguagem verbal própria dos atores, para que fosse utilizado na obra como recurso poético.

As pesquisas de Antonin Artaud, foram base, no que se refere a experimentação de trabalhos que optem por um discurso mais emocional e sensorial do que linear e lógico. Criando estafa física, por meio de exercícios físicos, como correr, pular e falar ao mesmo tempo, os atores não teriam a restrição do intelecto, e assim, poderiam pronunciar e expressar corporalmente conteúdos menos racionais.

6. ELEMENTOS SIMBÓLICOS

6.1. Budismo

Conceitos centrais do Budismo foram utilizados para dar forma ao roteiro. As personagens são movidas pelo desejo e apego, causa principal de seu sofrimento. As duas prostitutas se apegam a necessidade material da riqueza fazendo com que suas ações sejam conduzidas unicamente para esse fim. No primeiro momento, a amiga da prostituta demonstra grande apego aos valores materiais e num segundo momento, apego a existência, pois, quando contrai a doença sofre com a deterioração de seus tecidos.

A personagem do homem tem o apego a posse. Ele transforma tudo em "coisas", subjugando as mulheres e transforma-as em objeto para saciar suas necessidades sexuais e agressivas. Pode-se observar este caráter na sua relação com as personagens femininas.

O sofrimento é entendido como um propulsor da "iluminação espiritual" sendo que no momento em que as personagens contraem a doença da deterioração, (morte e envelhecimento) estas conseguem atingir estados de consciência elevados e compreender a origem da dor. “O momento é representado pelas cenas finais, iniciando em 10’50”, e finalizando em 11’26”. Inicia-se nas ondas do mar, e finaliza na árvore, juntamente com o texto:

“São lindas. Não perguntam a razão. Nascem da mesma forma, que morrem.

Há sempre o começo e o fim. Mas espera. Te amo. E isso não morre.”

6.2. Doença

Comumente, o significado de doença, está atrelado a uma experiência negativa, porém, no Curta-Metragem, é uma forma de abordar a questão da morte e do envelhecimento como elemento desencadeador de iluminações espirituais vivenciadas pelas personagens. Essa experiência intensa da putrefação dos tecidos faz com que as personagens possam compreender um significado mais profundo de

sua própria existência e como os fatos realmente se manifestam. Entender a origem da dor e como saná-la. No momento em que o personagem passa pela experiência intensa do sofrimento da morte consegue visualizar a razão de estar experienciando aquilo, pois tudo se mostra por meio de símbolos que se referem ao nascimento e a morte. Mostrando o Samsara³⁵.

6.3. Círculo/Mandala e Quaternidade

Nos momentos que representam estados alterados de consciência, há a utilização imagética de mandalas que são um símbolo do processo de individuação na psicologia analítica. No Budismo Tibetano, são estruturas gráficas usadas para meditação, pois, contém significados místicos e profundos da realidade. Para o vídeo final, foi criada uma mandala, dentro de um software de modelagem e animação (Blender) e a forma dela teve como base a mandala tibetana "Kalachakra" ou também conhecida como Roda do Tempo. Sobre o conceito de mandala, JUNG (2008, p.385) ressalta:

A palavra sânscrita mandala significa "círculo" no sentido habitual da palavra. No âmbito dos costumes religiosos e na psicologia, designa imagens circulares que são desenhadas, pintadas, configuradas plasticamente ou dançadas (...). Como fenômeno psicológico aparecem espontaneamente em sonhos, em certos estados conflitivos e na esquizofrenia. Frequentemente contém uma quaternidade ou múltiplo de quatro, sob a forma de cruz ou estrela, ou ainda de um quadrado, octono, etc.³⁶

Jung definiu a estrutura da psique, como uma esfera, onde temos as camadas de consciência. A esfera com um todo remete a ideia do SELF, a totalidade de todas as partes, que tem sua origem no centro. Há uma pequena porção da esfera que caracteriza o ego e outra porção um pouco maior que representa a consciência,

³⁵ Samsara no Budismo Tiberiano, refere-se a um ciclo perpétuo de nascimento, morte e renascimento ao qual estamos fadados.

³⁶ Idem, Ibidem, p. 385

porém a maior parte dela é composta pelo inconsciente e suas estruturas. No início do *Curta-Metragem* são mostrados três esferas com as cores primárias que constroem a luz branca e assim mais uma vez a referência da quaternidade é exposta.

O fator quaternário é definido por Joseph Campbell, quando relata o significado da sílaba sagrada AUM: "[...] Aqui o som A representa a consciência desperta; o som U, a consciência onírica; e o som M, o sono profundo. O silêncio em torno da sílaba é o desconhecido, chamado simplesmente de "O Quarto".³⁷

O número 3 na alquimia é associado ao masculino, enquanto que o número quatro é a representação do aspecto feminino. Numa das imagens do *Curta-Metragem* (aproximadamente 10' 02") foi construído um retângulo que contém uma divisão no meio o que cria geometricamente dois triângulos com lados opostos. Esses triângulos representam a força feminina e masculina, juntos formam o retângulo com o fator quaternário. Por esses triângulos estarem dispostos apontando para direções opostas, reforça-se a ideia das forças díspares.

6.4. Individualização/Iluminação

No curta, esse estado de iluminação é criado através das imagens que sugerem a junção dos opostos: Movimento das ondas, Quaternidade, Mandalas, representado por duas personagens deitadas nas flores, na montagem paralela das cenas de putrefação da carne e do sexo.

É justamente no momento que as personagens sofrem a deterioração de seus corpos e perdem o apego ao corpo, que se inicia a experiência de uma consciência desfragmentada.

6.5. Polaridade

No *Curta-Metragem*, a figura arquetípica da Anima aparece representada na personagem da prostituta e na mulher com as rosas. Na psicologia analítica, essa imagem é a ponte de relação do homem com seu inconsciente. No momento que a

³⁷ CAMPBELL, Joseph. *O Herói de Mil Faces*. São Paulo: Pensamento, 2007. p.262.

personagem do homem tem o estado de iluminação, por ter contraído a doença, consegue enxergar esses conteúdos místicos que a figura da Anima lhe revela. Ela concede uma compreensão do mundo não dual. Quando revela a verdadeira natureza da personagem do homem faz com que pare de sofrer. A produção dessa imagem foi baseada num dos casos clínicos de Jung, onde o paciente relata o seguinte sonho: “Uma caveira, o sonhador quer chutá-la, mas não o consegue. Pouco a pouco o crânio transforma-se numa bola vermelha; depois, numa cabeça de mulher que emite luz.”³⁸

Neste sonho, o paciente relata a figura da Anima e novamente esta figura é a representação de um aspecto do inconsciente.

A construção das personagens foi baseada em dois aspectos do arquétipo da Anima:

- O aspecto sensual e o aspecto materno.

No aspecto sensual, a anima é representada pela prostituta no sentido de seduzir e dominar o homem, fazendo com que se transforme em refém de sua sensualidade. Por ela ser portadora da doença, tem o papel da feiticeira que desvenda os mistérios da existência, ponte entre ele e o inconsciente. Sobre esse aspecto da feiticeira, M. L. Von Franz, uma discípula de Jung, comenta: “A anima (o elemento feminino da psique masculina) é muitas vezes personificada por uma feiticeira ou por uma sacerdotisa – mulheres ligadas às “forças das trevas” e ao “mundo dos espíritos”. (inconsciente)³⁹

Na figura maternal, ela se associa ao arquétipo da Grande Mãe. Essa figura que aparece em várias culturas e está atrelada ao conceito de Mãe Terra, aquela que dá a vida e depois tira. Dentro da obra, insere-se imagens de flores e rosas e juntamente com a imagem dos dois personagens principais deitados na cama com as flores aparentando estarem dormindo. Este estado de sono foi utilizado para vincular a ideia da morte.

³⁸ JUNG, Carl. *Psicologia e Alquimia* / [tradução de Maria Luiza Appy, Margaret Makray, revisão literária Dora Mariana Ribeiro Ferreira da Silva, Maria Luiza Appy; revisão Técnica Jette Bonaventure - Petrópolis, RJ:Vozes, 1990. P.93

³⁹ JUNG, Carl. *O Homem e seus Símbolos*. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2008. p.235.

O conceito de opostos também foi utilizado como estrutura arquetípica, já que compreendemos o mundo de forma dual. O Curta-Metragem inicia com a imagem da lua e finaliza com a imagem do sol. As personagens vivenciam intensamente o sofrimento e depois passam por uma experiência calma e contemplativa. A lua está ligada ao aspecto feminino enquanto o sol se vincula ao masculino. A compreensão emocional e misteriosa está para a lua, enquanto que, a compreensão verbal e lógica está para o sol.

Um pedaço de carne é mostrado ainda fresco (possuindo algo de vida, ainda) e vemos sua putrefação no decorrer do tempo. Outras formas de vida (moscas) se aglomeram e, após alguns frames, podemos ver a morte delas. Então, novamente a pulsão de vida e morte se apresentam.

No final do Curta-Metragem há a filmagem do movimento das ondas e novamente buscou-se representar essas forças polares: quando a onda nasce e morre, se associa à vida e a morte. Essa dança inevitável e eterna se associa com a ideia da roda da vida que compreende, basicamente, o nascimento e morte.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O trabalho realizado teve como principal retorno um aprofundamento na criação artística do autor, em repertório específico e aprimoramento do portfólio. No que tange a linguagem do cinema e vídeo é uma obra experimental que resultou em diferentes respostas do público, sua visualização obviamente numa sala escura gerou uma imersão maior do que em aparelhos de DVD ou sites da internet, onde o vídeo foi postado, talvez essa adequação, seja agora uma segunda problemática a ser pesquisada: como adequar um conteúdo desse tipo nas novas linguagens e formas que a internet apresenta. Em relação aos *feedbacks* em editais e concursos, foi premiado como 2º melhor curta, na categoria estudante, dentro do Festival Espantomania 2011⁴⁰, selecionado dentro do Festival CineBrasil Plural em Outubro desse ano e exibido no Espaço CineLunetim. O trabalho desdobrou-se em três

⁴⁰ O Festival Espantomania é realizado no Grajaú e seleciona obras audiovisuais que contém a temática do horror e fantasia.

trailers de pequena duração aproximadamente 01'30" sendo que um recebeu nota máxima pela curadoria do Festival do Minuto. Também, algumas imagens do filme, foram selecionadas dentro do concurso "Jovens Profissionais 2011" sendo premiado com exposição no Shopping Lar Center e tiragem de 10.000 exemplares de uma revista com a impressão da obra. O Curta-Metragem ainda está em processo de divulgação, ao ser inscrito em a outros festivais e concursos que ainda não pode ser incluído neste ano de realização.

Em relação a resposta dos espectadores, as reação são diversas, algumas pessoas se distanciam em relação as experimentações na linguagem e na legenda e outras sentem empatia. Por ser um trabalho de difícil compreensão, com conteúdo simbólico tendendo ao hermetismo não é qualquer festival que o incluirá. Isto é fato, pois, conforme já foi citado, o trabalho quer liberdade expressiva, e isso claro, cobra um preço.

FONTES DE REFERÊNCIAS

BRITTO, Alan. *Blender 3D Guia do Usuário*. 4.ed. SP: Novatec, 2010.

BSTAN, 'dzin-rgya-mtsho, Dalai Lama XIV, 1935- A arte da Felicidade: um manual para a vida/de sua santidade o Dalai Lama e Howard C. Cutler; tradução Waldea Barrelos. - São Paulo: Martins Fontes, 2000.

CAMPBELL, Joseph. *O herói de mil faces*. Tradução Adail Ubirajara Sobral – São Paulo: Pensamento, 2007.

_____. *O poder do mito/Joseph Campbell, com Bill Moyers; org. Por Betty Sue Flowers; tradução de Carlos Felipe Moisés*. – São Paulo: Palas Athena, 1990.

DAMÁSIO, Antonio. *O mistério da consciência: do corpo e das emoções ao conhecimento de si*. 2.ed. Tradução Laura Teixeira Motta; revisão técnica Luiz Henrique Martins Castro. – São Paulo: Companhia das Letras, 2000.

DOBBERT, Tim. *Matchmoving: The Invisible Art of Camera Tracking*. 1.ed. John Wiley Consumer, 2005.

FIELD, Syd. *Como resolver problemas de roteiro*. Tradução de Angela Alvarez Matheus. – Rio de Janeiro: Objetiva, 2002.

FLUSSER, Vilém. *Filosofia da Caixa Preta: ensaios para uma futura filosofia da fotografia*. São Paulo: Editora HUCITEC, 1985.

JUNG, Carl Gustav. *Os arquétipos e o inconsciente coletivo*. 6.ed. Tradução Maria Luiza Appy, Dora Mariana R. Ferreira da Silva. Petrópolis, RJ: Vozes, 2008.

_____. *Psicologia e Alquimia/ [tradução de Maria Luiza Appy, Margaret Makray, revisão literária Dora Mariana Ribeiro Ferreira da Silva, Maria Luiza Appy; revisão Técnica Jette Bonaventure - Petrópolis, RJ:Vozes, 1990]*.

_____. *O Eu e o inconsciente; tradução de Dora Ferreira da Silva*. 21 ed. - Petrópolis, Vozes, 2008.

_____. *Psicologia e religião oriental*. Tradução do Pe. Dom Matheus Ramalho Rocha; revisão técnica de Dora Ferreira da Silva. 6 ed. – Petrópolis: Vozes, 2009.

_____. *O homem e seus símbolos/ Carl G. Jung...[et al]; [concepção e organização Carl G. Jung]; tradução de Maria Lúcia Pinho*. – 2. ed. especial. – Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2008.

LAUMAKIS, Stephen J. *Uma introdução à filosofia budista*; tradução Getúlio Schanoski Jr. – São Paulo: Madras, 2010.

LÈVY, Pierre. *O que é virtual?* Tradução de Paulo Neves. – 1.ed. São Paulo: Ed.34,1996.

MACHADO, Arlindo. *Arte e mídia*. 3.ed. – Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 2010

_____. *A televisão levada a sério*. 5.ed. São Paulo: Editora Senac São Paulo, 2000.

_____. *Pré-cinemas & pós-cinemas*. 2.ed. Campinas, SP: Papirus, 2007.

_____. *A arte do vídeo*. 3. ed. São Paulo: Brasiliense, 1997.

MULLEN, Tony. *Introducing Character Animation with Blender 3D*. Sybex, 2007.

MULLEN, Tony. *Bounce, Tumble and Splash*. 1ed. Sybex, 2008.

RABIGER, Michael. *Direção de cinema*/ Michael Rabiger; tradução de Sabrina Ricci Netto. - Rio de Janeiro: Elsevier, 2007. - 6° reimpressão.

SANTAELLA, Lucia. *Culturas e artes do pós-humano: da cultura das mídias à cibercultura*; [coordenação Valdir José de Castro]. – São Paulo: Paulus, 2003.

SARAIVA, Leandro; CANNITO, Newton. *Manual do roteiro, ou Manuel, o livro pobre dos manuais de cinema e TV*. 2.ed. – São Paulo: Conrad Editora do Brasil, 2009.

SIBÍLIA, Paula. *O homem pós-orgânico: corpo, subjetividade e tecnologias digitais*. – Rio de Janeiro: Relume Dumará, 2002.

TENZIN, Gyatso. Sua Santidade o Dalai Lama XIV, 1935 - *O Sentido da Vida*. - São Paulo: Martins Fontes, 2001.

TENZIN, Gyatso. Sua Santidade o Dalai Lama XVI, 1935 - *Mundos em Harmonia - Diálogos sobre a prática da compaixão*/ Sua Santidade o Dalai Lama, Daniel Coleman et alli/ Editora Claridade, São Paulo, 2001

APÊNDICE A – Texto Complementar

A humanidade parece não ter compreendido sua mente e, muito menos parece tê-la dominado. Várias guerras, conflitos e destruições em nosso planeta, estão diretamente vinculados ao uso que fazemos de nossa mente enquanto seres.

O conteúdo arquetípico se expressa em diversas religiões e culturas, passando pelas formas de entretenimento nas mídias (cinema, rádio e tv) contaminando e criando um potencial imersivo elevado.

As imagens se repetem, assim como a estória de pessoas, posturas e atitudes. Não estamos tão isolados como pensamos. Nosso inconsciente é uma porta aberta para experiências que ultrapassam nosso conhecimento individual. É no sonho, ou em estados alterados da mente, que podemos estabelecer conexão com aquilo que é mais primitivamente coletivo da experiência humana.

Um exemplo disso são as mandalas: Estruturas circulares que se repetem como fenômeno psicológico em determinados tipos de pessoa, monges, esquizofrênicos e crianças. Jung (2008, p.285) em seu livro “Os arquétipos e o inconsciente coletivo” detalha o caso de uma paciente⁴¹ (que prefere chamar de “Sra. X”) com que teve um longo período de contato. Gradualmente demonstra um processo de melhora, onde a pintura dela se tornou material base para a leitura de seu inconsciente. Neste processo, a paciente iniciara várias pinturas que vão gradualmente se configurando em mandalas, até que ela mesma consegue enxergar e interpretar os símbolos que pintara. Esse processo inicial de individuação demonstra a aproximação do consciente e inconsciente da paciente. Ao lado, temos uma imagem de uma mandala feita em 1926 por outra paciente de Jung passando pelo mesmo processo:

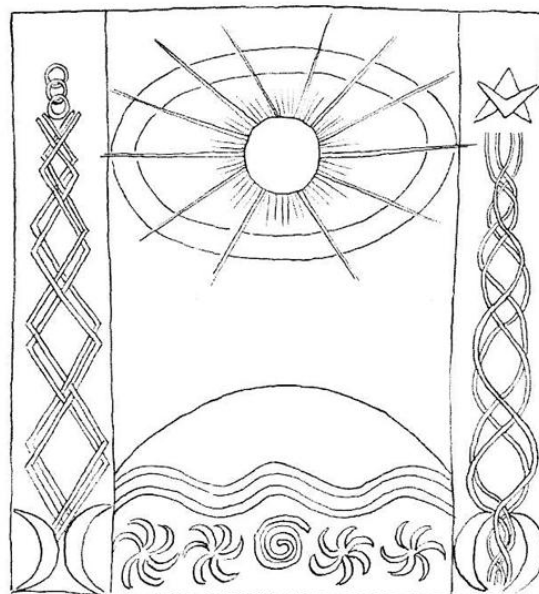


Figure 20 Esboço de um quadro de 1916

⁴¹ Id, Ibidem, p. 285

As mandalas foram, durante milênios, sendo reproduzidas seguindo um formato comum. Pode-se perceber em pinturas artísticas ou mesmo as mandalas criadas por monges tibetanos, que a estrutura é a mesma: um círculo, muitas vezes acompanhado com um fator quaternário. Isso equivale a construção ou (reconstrução) de um mundo regulado, equilibrado em contraposição a um possível desequilíbrio do estado mental do indivíduo.

O consciente e inconsciente possuem essa característica autorreguladora, porém, em alguns casos, quando não há equilíbrio entre as partes, há um choque e, é possível que se, desdobre numa neurose. Segundo as palavras de JUNG (2008, p.385), em seu livro “Os Arquétipos e o Inconsciente Coletivo” é afirmado esse caráter regulador do aparelho psíquico: “... vemos nitidamente como a ordem rigorosa de tal imagem circular compensa a desordem e perturbação do estado psíquico, e isso através de um ponto central em relação ao qual tudo é ordenado;”⁴²

Conforme já evidenciado, o conhecimento da mente tem um papel definidor para a construção de ações e pensamentos menos impulsivos e menos prejudiciais ao indivíduo e à sociedade em que está inserido. Os arquétipos servem como exemplo para que possamos entender nossas ações e possuem esse papel igualmente regulador. Então, estabelecer um conhecimento mais consciente dessas estruturas (não necessariamente imagens, pois, o arquétipo é muito mais uma probabilidade do que uma imagem fixa.) possibilita ao indivíduo o início de um processo, chamado por Jung de “individualização”. Que é o conhecimento do Si-mesmo e não somente do ego, que é apenas uma parte da mente, o Si-mesmo é a origem de toda a estrutura da mente sendo o principal objetivo do homem adquirir esse conhecimento. Ela é completa e compreende outras partes que se relacionam para formar a experiência da realidade.

Então, a divisão Consciente/Inconsciente torna-se tênue, pois esse processo implica numa fusão entre os dois. Neste momento, pode ser traçado um paralelo

⁴² Idem, Ibidem, p.385

com o Budismo, pois é muito semelhante à ideia do Nirvana⁴³ pois ao atingir o estado de purificação, do não-sofrimento, é porque foi vencido o pensamento dual.

Esse processo, tanto na individuação, como no Nirvana se vincula com a noção de neutralidade. No budismo, ocorre a experiência do sofrimento, porque o homem se encontra ignorante e não conhece a verdadeira realidade dos fenômenos. Estes se apresentam como algo independente e perene. Porém, uma das observações mais importantes na filosofia budista, é que todas as coisas que compõem o mundo, tem uma natureza impermanente. Há o sofrimento pela razão de existir o desejo, há o sofrimento pela perda, há o sofrimento por vivenciar uma experiência, etc. Todos esses exemplos referem-se a noção do dualismo: Sujeito-objeto. Vencendo esse dualismo, será vencido o desejo, pois não haverá mais um sujeito que projeta desejos e angústias.

Tendo como base essa dicotomia, pode-se dizer que há certa configuração estrutural em semelhança aos conceitos que foram utilizados até o momento, já que a experiência sensorial do mundo que é apreendida por meio de uma divisão de forças polares, para produzir significado e experiência.

O tempo todo é projetado pela mente um corpo único e independente perante todos os objetos e pessoas que nos rodeiam. Portanto, comumente, a experiência e o significado, na condição humana, se faz real percebendo a dualidade das coisas: Sol e Lua, Macho e Fêmea, Bom e Mau, etc.

O lado consciente, segundo Jung, é aquele que apreendemos, numa estrutura lógica, passado, presente e futuro. Há uma consciência do fenômeno que se apresenta em nossa experiência e com isso é possível analisá-lo de forma mais apurada e racional na percepção da aparentemente linearidade do espaço-tempo.

Enquanto o consciente é recheado de eventos que, conforme citado, estão apreendidos em um sistema lógico e coerente, o inconsciente contém um sistema que é “selvagem”, livre, faz associações caóticas e nem sempre com sentido fechado. Ao ser deparado com conteúdos míticos, através de estados alterados de

⁴³ De acordo com a concepção budista, o Nirvana seria uma superação do apego aos sentidos, do material e da ignorância; tanto como a superação da existência, a pureza e a transgressão do físico. Fonte: <http://pt.wikipedia.org/wiki/Nirvana>>Acesso em:20 de Novembro de 2011.

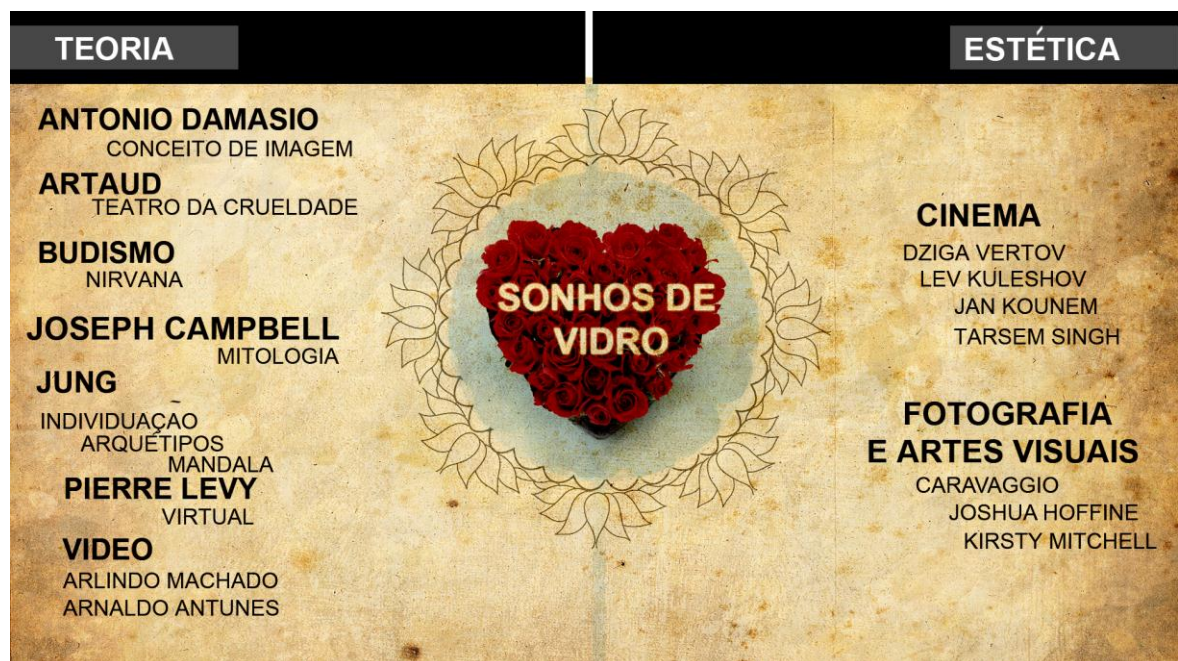
consciência, (psicotrópicos, meditação, esquizofrenia, e neuroses.) o homem se depara com conteúdos que são estruturados e vivenciados de uma forma particular.

Os conteúdos inconscientes, de acordo com a pesquisa de Jung, são divididos em dois:

O Inconsciente Pessoal: todo o conteúdo presente foi adquirido pela experiência real do indivíduo. Entretanto, essas experiências foram reprimidas, formando esse conteúdo.

O Inconsciente Coletivo: as imagens primordiais, outra maneira de se referir aos arquétipos, que estão de forma inata em nossa mente, são conteúdos com valor simbólico potente que se repetem em todas as civilizações, trazendo grande significado para a vida da pessoa e, diferente do inconsciente pessoal, não foram vivenciados pela experiência individual.

Abaixo, um gráfico criado no propósito de relacionar a base teórica e estética



utilizadas na produção deste trabalho:

A parte teórica que ocupa o lado esquerdo da imagem inicia-se com Antonio Damásio, onde foram vinculados seus estudos sobre percepção das imagens e como estas correspondem neurologicamente no corpo. Aguçando a experimentação da utilização de recursos sensoriais que não se limitam somente a imagem visual,

mas também, juntando-as com as imagens sonoras o que provocaria uma percepção diferenciada.

O segundo nome, Antonin Artaud, foi utilizado no que tange a preparação dos atores e experimentações de linguagens mais primitivas e instintivas. Foram privilegiados exercícios cênicos onde o esforço físico foi acentuado deixando o ator fisicamente exausto e provocando assim uma resposta menos lógica e racional.

Tecendo um paralelo entre as concepções de iluminação no sentido budista e o processo de individuação de Jung. As personagens, dentro do curta, passam por um autoconhecimento, onde conseguem contemplar os dois polos antagônicos: morte e vida.

Outro tema semelhante foi o mundo virtual exposto por Levy e o inconsciente que Jung relata. Essa aproximação facilitou o entendimento do que Jung fala a respeito desse universo dos arquétipos. O inconsciente possui caráter de virtualidade onde reinam os símbolos. Nossa mente possui essa riqueza de material herdado onde, no Curta-Metragem, tentou ser minimizado racionalmente para que o símbolo se tornasse mais poderoso.

Joseph Campbell foi outra base para a criação das personagens e arquétipos expostos, por meio das pesquisas que realizou sobre religiões comparadas relata diversas vezes símbolos e arquétipos que se repetem. O fator quaternário é um deles. As esferas que iniciam o curta possuem três cores primárias sendo que a junção delas cria todas as outras. Todas as mandalas criadas no curta seguiram o conceito de quaternidade expresso por Campbell.

Os estudos de Arlindo Machado acerca do vídeo, cinema e mídia, foram de grande importância para entender o processo com que as mídias estão se desenvolvendo e como a linguagem delas se tornam híbridas. Também ampliar o repertório de obras e efeitos já realizados.

O vídeo de Arnaldo Antunes “Pessoa” também foi referência para a legenda e sonoridade. Neste vídeo, as palavras de um poema são passadas na tela e Arnaldo detalha taxionômicamente cada uma delas enquanto elas têm um apelo visual enorme. Há uma disputa nos sentidos visuais e auditivos. Qual prevalece? No Curta-Metragem Sonhos de Vidro, repito essa disputa.

Em relação a parte estética no bloco do Cinema, Lev Kuleshov foi o responsável pela técnica de montagem que leva seu sobrenome. No Curta-Metragem foi utilizada a ideia de relação de cenas e o significado que nasce delas como na cena da personagem masculina que começa a ter as visões e são inseridas imagens de sexo e uma carne apodrecida para que a mensagem tenha um caráter de náusea em relação ao sexo.

Já Dziga Vertov, foi referência mais intuitiva no que tange a montagem. O tempo e cortes das cenas foram realizados pensando nesse sentido de imersão.

Em relação a criação dos efeitos especiais e mandalas outra referência, além de Jung, é Jan Kounem que, em seu filme, “BlueBerry, uma experiência secreta” expõe efeitos e mandalas.

Tarsem Singh e György Piáf foram referências na criação da figura da anima e na montagem no filme, respectivamente.

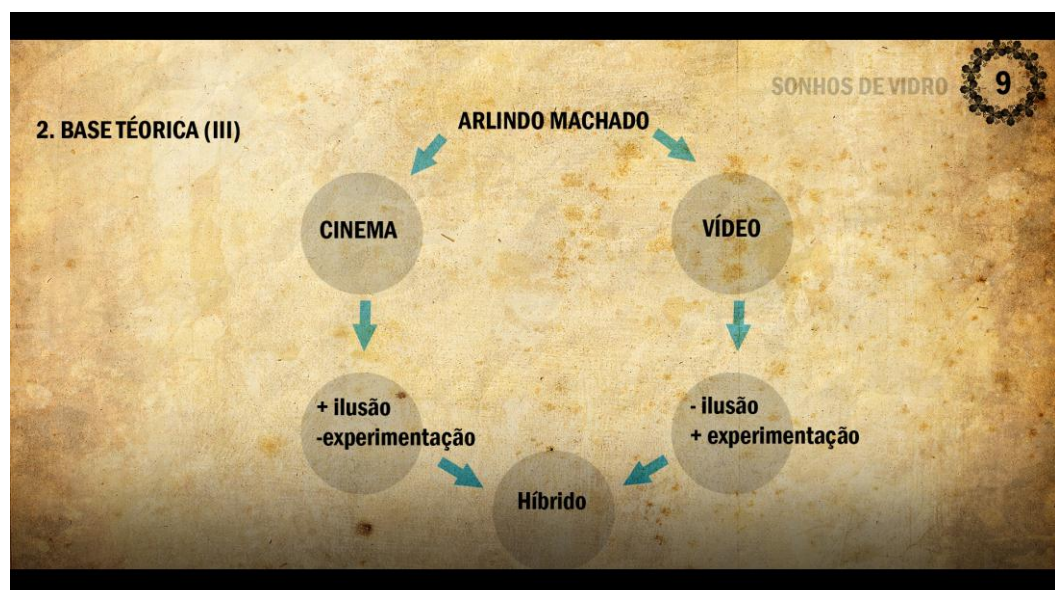
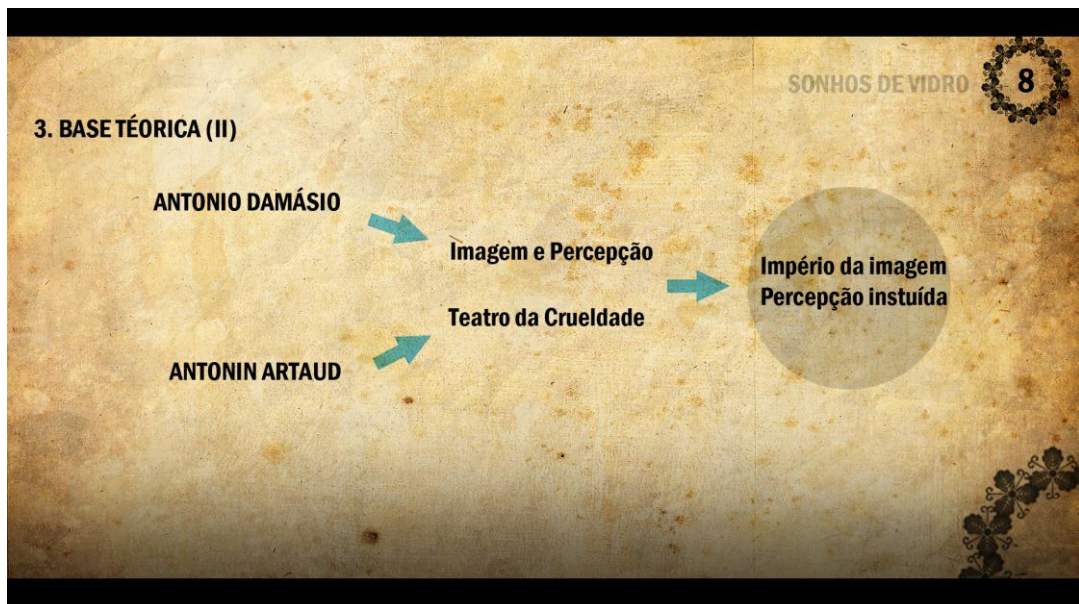
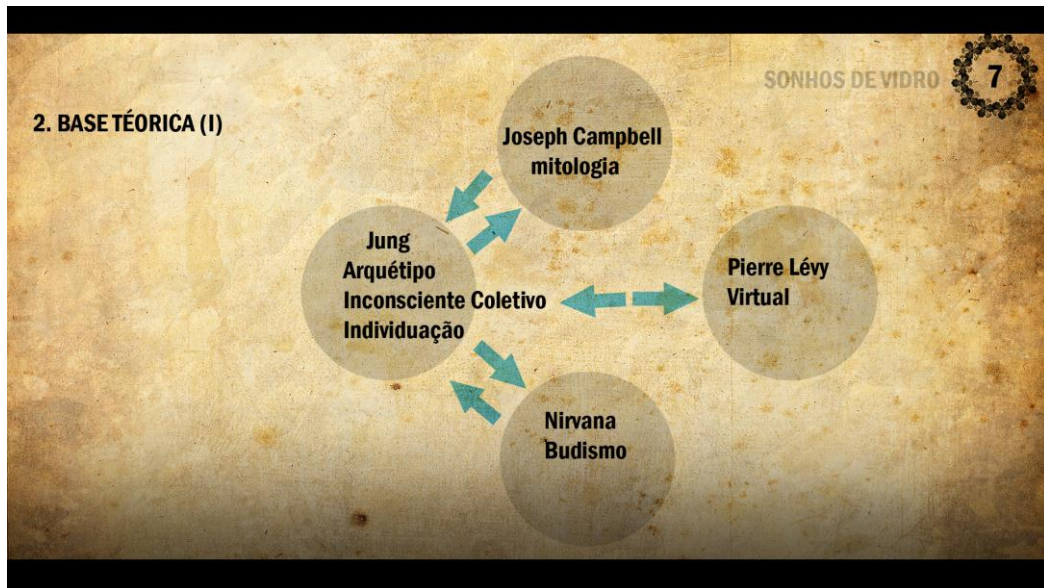
Já na parte de Fotografia e Artes Visuais, os seguintes artistas foram utilizados:

Joshua Hoffine e Kirsty Mitchell, com seus trabalhos de fotografia, base para criar o arquétipo da Grande Mãe, no Curta-Metragem é representada pela mulher com rosas.

E finalmente, Michelangelo Merisi da Caravaggio com sua técnica do Tenebrismo que foi opção estética para a fotografia de todo o filme.

Abaixo, observam-se alguns gráficos que representam o processo de criação do curta evidenciando as principais bases teóricas e filosóficas:





APÊNDICE B - Roteiro

“SONHOS DE VIDRO”

Um roteiro
de
Joel Gustof

“SONHOS DE VIDRO”

1 - INT. QUARTO DE MOTEL - NOITE.

SUZY, magra, 26 anos está tossindo sangue num canto do quarto diz algumas palavras em uma língua desconhecida.

2 – INT. BAR - NOITE

SUZY anda em direção a César com uma garrafa de cerveja nas mãos. CÉSAR, 26 anos, branco, está encostado numa parede bebendo cerveja.

Os dois sentam numa mesa.

CESAR.

Eu te amo. Deixo tudo pra ficar contigo.

Suzy acaricia as mãos dele, tira o anel e joga dentro do copo de cerveja.

3 – EXT – MOTEL/ESCADARIA DO MOTEL - DIA

César na frente do motel parado.

CÈSAR (enquanto caminha pro quarto em off)

Pois é, nem sei como isso tudo começou. Só sei que não conseguia sair. Alguma coisa estava vazia em mim. Mas o vazio ainda me incomodava. Precisava de algo mais pulsante. (Abre a Porta do Quarto de Motel que possui uma iluminação vermelha e SUZY, 26 anos, magra, branca com uma garrafa de vinho na mão de calcinha e sutiã.).

4 – INT. – QUARTO DE MOTEL

Inserts de partes do corpo da Suzy.

CÈSAR (EM OFF)

A carne macia. O sorriso. Tudo isso precisava de mim.

5 – INT. – QUARTO DE MOTEL – NOITE

Os dois na cama. César fumando cigarro. Suzy do lado.

SUZY.

Esse vinho é mais barato que o da semana passada...

CÉSAR

Pra mim tem o mesmo gosto.

SUZY

Sei. Acho que está gastando muito amor. Anda bebendo em outros lugares.

CÉSAR

Tu sabe que não saio com outras.

SUZY

Não tô dizendo de outras iguais a mim.

Os dois ficam em silêncio. Suzy está com um sorriso sarcástico no rosto

Suzy vai pra cima dele com a garrafa.

SUZY

Por que não larga dela?

CÉSAR

Eu te pago pra falar?

Suzy bebe um gole de vinho.

SUZY

Ficou nervoso porque falei da mulherzinha?

César fica em silêncio olhando para ela.

SUZY

Magino que ela deve ser bem fria. Tipo boneca inflável.

César dá um soco na cara dela, ela cai. Fica chorando no chão. César se aproxima e toca nela. Ela afasta com a mão.

César senta na cama. Ela cai em cima dele beijando e rindo.

CÉSAR (em off)

Por isso que eu a amo. Nós nunca brigamos. Isso que eu queria dizer.

6 - INT. - QUARTO DE MOTEL/BANHEIRO

César abre a torneira, lava o rosto. Olha pra cama, pega a mala, joga dinheiro na cama e sai.

Suzy abre os olhos e pega o dinheiro.

7 - INT - QUARTO DE MOTEL.

Suzy está na cama e o celular, toca. Pega a bolsa e sai.

8 – INT.–BAR – Entardecer.

GABI

E aí? Anda bebendo vinho bom?

As duas dão risada.

Suzy tá se maquiando com um espelho de bolso.

Gabi

Essa semana o japonês me deu 500. Não fiquei nem meia hora com ele.

Suzy consente com a cabeça.

GABI

Sabe o que é o foda? Ele não faz nada. Nem tenta nada. Fica na beira da cama comigo. Com aquele olhar de bosta. Me dá medo.

SUZY

Tá carente. Aproveita.

GABI

É o que eu faço. Por isso acho estranho. Esse Japa deve ter feito muita merda.

Elas pedem mais cerveja.

Gabriela fica em silêncio e pensativa. Muda o semblante.

SUZY

Eta, que que foi hein? Tá mal já?

Gabi desconcertada muda o semblante.

Então... Tenho uma proposta pra você. Podemos dividir uma grana boa. Mas tu tem que ir comigo.

Suzy acende um cigarro e olha seriamente pra ela.

GABI

Sabe o Japa? Então... numa das vezes que ele esteve comigo ele desembuchou sem querer onde guardou a grana. É grana pesada 50 mil. A gente dividi 30 pra mim e 20 pra tu.

Suzy bate o copo na mesa e solta fumaça

7 – EXT. – RUA/CONTRUÇÃO - NOITE

Suzy e Gabi andam numa rua escura. Entram numa construção.

GABI

É aqui.

SUZY

Mas ele escondeu...

Gabi faz sinal de silêncio.

Elas começam a subir uma escadaria. Chegam num dos cômodos onde está bastante escuro.

Gabriela aponta pra um dos cômodos.

Suzy caminha até o cômodo. Ao andar para.

SUZY

Mas o que...

Gabriela bate com uma madeira na cabeça de Suzy que cai desmaiada.

8 – INT. QUARTO DE GABI – NOITE.

Japonês na cama assustado e Gabi num canto.

9 – QUARTO DE MOTEL - NOITE

Batidas na porta do motel. Mais batidas.

CÉSAR

Suzy. Tá ai? Suzy?

César começa a andar no corredor. Volta correndo. Suzy. Abre a porta.

A porta abre Suzy, tá com uma cara acabada.

CÉSAR

O que aconteceu?

Suzy caminha até a cama.

CÉSAR

Suzy (agarra ela) O que aconteceu?

Suzy tira a mão dele e grita.

SUZY

Porque quer saber? Você não é nada meu? Volta com a tua mulherzinha.

CÉSAR

Não, ela foi embora agora e só eu e você.

SUZY

Enfia teu dinheiro no cu.

Cesar aperta o pescoço de Suzy jogando-a na cama. Suzy sem ar. Ele aperta com mais força e lentamente para de sufocar caindo em si.

CÉSAR

Desculpe.

Começa a acariciar o rosto de Suzy. Os carinhos começam gradualmente a virar estímulos sexuais. Ele transa com ela. Ela fica estática. Ele vira e dorme.

Insert. Gabriela decepada com a cabeça sendo segurada pelas mãos.

GABI

Viu? Não te falei que ele tava mal?

Aponta pro Japonês que esta no canto podre e morto.

10 – INT. QUARTO DE MOTEL - NOITE

Suzy na cama deitada com César. As imagens condizentes aparecem.

O JAPONÊS, 30 anos, apodrecido, está encostado na parede. Gabi chega perto. Ao ver o Japonês daquele jeito grita e se afasta.

JAPONÊS

Chegou muito tarde. Não temos mais tempo.

Gabriela dá dois passos pra trás e Suzy está em pé com a madeira na mão olhando pra ela. Faz o movimento de bater na Gabriela. De repente a madeira cai.

JAPONÊS

Que bom. Começou.

SUZY

Sabe o que é mais fantástico? Ela não conseguiu. Depois da puta quase quebrar meu pescoço eu levantei pra estourar a cabeça dela. Mas não precisou. Ela apodreceu junto com ele.

Suzy tosse, levanta-se da cama e vai pro banheiro e fecha a porta.

Olha-se no espelho começando a coçar um dos braços. Olha para ele e está em necrose.

Se assusta e cai no chão olhando as partes do corpo.

GRITA.

César deitado na cama. Acorda cuspiendo sangue. Se arrasta até o banheiro. Vê a Suzy putrefada.

Suzy explica algo para ele em palavras irreconhecíveis.

César grita em outra língua.

Insert Suzy na cama.

Insert os dois no banheiro se tocam.

O texto é traduzido com legendas. As imagens focam aspectos dos medos da humanidade e gradualmente se tornam imagens de mandalas e conexões infinitas de redes até chegar à imagem final de César em posição de Lótus com símbolos ao redor do corpo.

APÊNDICE C - DVD

O DVD pode ser executado em computadores e aparelhos de DVD. Têm 13'30'' de duração, padrão NTSC, Colorido, 480p.