



infinito
INSTANTE

Universidade Estadual Paulista "Julio Mesquita Filho"
Faculdade de Arquitetura, Artes e Comunicação

Projeto de Conclusão de Curso
Design Gráfico

infinito INSTANTE

Fernando Labanca de George

Orientação: Prof^a.Dr^a. Mônica Moura

Bauru-SP
Maio/2015

Ao realizar este trabalho tive a oportunidade de
me deparar com a vida de muitas pessoas.
Vi o passado delas, a infância, e tudo aquilo que
jamais saberia apenas pela conversa e descobri
com o registro daqueles instantes,
através das fotos que tive acesso.

Portanto, dedico este projeto
à essas vidas que cruzei.
Dedico às lembranças daqueles
que me permitiram viajar por suas histórias,
por suas memórias.

AGRADECIMENTOS

À minha família que me apoiou desde o início, da minha escolha pela Unesp até minha vinda para Bauru.

Aos professores da Unesp, que me deram todo o conteúdo e toda a base de conhecimentos que me trouxe até aqui. Que me deram a chance de errar, de errar mais uma vez e aprender. E que tornaram este lugar tão único e tão especial. E claro, agradeço à minha orientadora, professora Mônica, que acreditou na ideia e me auxiliou desde o início do projeto.

Agradeço aos meus amigos de classe que acompanharam toda minha jornada. Aprendi e muito com todos eles. Foram referências e foram inspirações durante esses anos. Em especial, agradeço à Nat Rozendo e Manoel Ricardo, por terem compartilhado tanto suas experiências com TCC, que me fizeram acreditar que era possível. Além deles, agradeço à Bah Planche, Junia, Jack e Shadz por terem me aturado de perto na faculdade.

Um agradecimento mais do que especial para as pessoas queridas que trabalham comigo na Editora Alto Astral. Sem eles, com certeza, nada disso teria sido possível. Agradeço pela preocupação de cada um com meu projeto e pela ajuda com as fotos e objetos, todos foram cedidos gentilmente por eles. Agradeço à Natália Dário pelas conversas sobre TCC, por expor suas angústias e frustrações, atravessamos esse caminho ao mesmo tempo na Unesp, e ela ainda topou me ajudar na narração do curta.

À minha amiga de muitos anos, Jaqueline Binas, que topou filmar uma das sequências e me incentivou muito com o TCC, inclusive para eu criar vergonha na cara e começar logo.

Agradeço, por fim, a todos que cruzaram meu caminho nesses anos de Unesp. Muitas pessoas passaram brevemente por minha vida aqui e foram elas que me fizeram saber que nada é eterno e este sentimento que me leva à saudade me fez querer fazer este curta. Obrigado a todos pelas memórias. São elas que me fazem ser o que sou hoje.

Cada um de nós é o que é porque tem suas próprias memórias.
(Iván Izquierdo)

RESUMO

O projeto consiste em tornar o cinema uma arte mais acessível. Mostrar as infinitas possibilidades que a tecnologia tem nos proporcionado através da construção de um filme, um curta-metragem, do gênero documentário, caseiro e com baixo-custo, utilizando câmera de celular e aplicativos de vídeo e fotografia, que hoje são ferramentas que grande parte da população tem contato. A intenção é revelar um propósito para essas possibilidades, e de certa forma, motivar um novo olhar sobre tudo isso que temos em mãos. O curta tem como tema, memória, focando na maneira como nós encaramos as lembranças e como elas se alteraram ao decorrer dos anos.

SUMÁRIO



APRESENTANDO

Introdução.....	16
Objetivo.....	18



FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

Cinema.....	22
Documentário.....	24
Documentário x Ficção.....	26
Cinema e design.....	28
Memória e fotografia.....	30
Registro e novas tecnologias.....	34
Percepção.....	38



PRIMEIROS PASSOS

O briefing.....	44
O projeto.....	44
O conceito.....	45
O público-alvo.....	46



PRÉ-PRODUÇÃO

O roteiro.....	50
O storyboard.....	52



REFERÊNCIAS VISUAIS

Inspirações.....	58
Identidade imagética.....	64
Paleta de cores.....	66



PROCESSOS

Filmagens.....	70
Desenvolvimento.....	72



INFINITO INSTANTE

O curta-metragem.....	76
Escolhendo o título.....	84
A narração em off.....	86
A trilha sonora.....	87
O orçamento.....	88



92. CONCLUSÃO



98. REFERÊNCIAS

102. LISTA DE IMAGENS

105. ANEXO





Apresentando



Introdução

Objetivo

INTRODUÇÃO

O que me trouxe até este projeto foi minha grande paixão pelo cinema. Desde criança tenho isso em mim e que só aumentou comigo aqui na faculdade. De fato, a sétima arte me inspirou na realização de grande parte de meus trabalhos e seria injusto ignorá-la no momento mais importante, o TCC. Assim, o trabalho consiste no desenvolvimento de um filme, mais precisamente, em um curta-metragem do gênero documentário.

Documentário, por sua vez, é um ato cinematográfico que registra algo do mundo real, é um relato de algo que queremos expressar e compartilhar. Nasce já no começo do século XX, época em que o cinema era dominado por visionários, que utilizavam mágicas e ilusionismos para atrair o público. Ele surge como um novo tipo de espetáculo, mais doméstico, mais preocupado com a verossimilhança dos fatos. Na década de 20, chegava o primeiro documentário e ao decorrer dos anos, o gênero foi se consolidando.

A proposta do projeto, porém, é mostrar um filme realizado através de ferramentas acessíveis a grande parte da população, como câmeras de celulares e aplicativos de vídeos e fotografias. É encontrar um propósito para as inúmeras possibilidades que a tecnologia tem nos proporcionado.

O curta-metragem tem como tema, memória, focando na maneira como nós encaramos as lembranças e como elas se alteraram ao decorrer dos anos. O objeto principal de estudo, porém, é a fotografia e como ela tem tido papel fundamental na construção de nossas próprias histórias e de nossa identidade. Um relato de como o registro funciona hoje em dia com esse excesso de opções ao nosso redor, como ele se tornou uma necessidade nesta nova sociedade e como esses aplicativos e as redes sociais têm interferido na construção de memórias.

Por muito tempo eu tive medo de como a tecnologia havia se instaurado na vida das pessoas. Relutei contra as redes sociais e até mesmo aplicativos, como o próprio instagram. Lendo alguns livros para o TCC, compreendi algo e que me serviu como inspiração para continuar no projeto. A partir do momento em que a tecnologia passou a fazer parte da vida do homem e ele passou a ter acesso a tantas coisas, isso o instigou a procurar novos conceitos, novas formas de encarar seu mundo. Como o cinema. Assim que o homem compreendeu a técnica, ele passou a usar esta arte para compreender a si mesmo, encontrar novas definições para o que exatamente é ser um humano. O cinema, a fotografia, a pintura e tantas outras artes são maneiras que o homem encontrou e passou a usar para enxergar seu mundo de outra forma, um novo olhar sobre a vida.

As redes sociais, por exemplo, fazem parte de nossas vidas e isso é um caminho sem volta. Por vezes, é até assustador pensar o quão dependente dessas novas tecnologias nós somos. A única saída, porém, é tentar ver o melhor delas, ter o controle sobre elas, saber utilizá-las da melhor forma possível.

E essa foi a minha saída.

OBJETIVO

Atualmente, é muito comum pessoas serem próximas a aplicativos que realizam e editam fotos e vídeos, e existe uma procura muito grande de tudo isso. A ideia é revelar um fim para todas essas possibilidades, usar, como obra-prima, aquilo que é de fácil acesso a todos, tornar o cinema uma alternativa cabível, sem a necessidade de uma grande produção, cenários ou atores, o cinema em sua forma mais genuína.

Parte da proposta do desenvolvimento deste curta-metragem é tornar possível a realização de um documentário, se utilizar de elementos como sons, imagens, fotografias, construindo uma sequência de sensações para conseguir passar uma ideia, sem a intenção de ser didático, mas sólido e consistente o bastante para envolver e de certa forma, emocionar aquele que assiste.

***"Você vai ser
infinito,
mas também
vai ser só um
instante."***

música
Campo de batalha
(Móveis Coloniais de Acajú)





Fundamentação teórica

Cinema

Documentário

Documentário x Ficção

Cinema e design

Memória e fotografia

Registro e novas tecnologias

Percepção

CINEMA

Antes de qualquer passo é necessário compreender aquilo que é base para o desenvolvimento do projeto. O Cinema. Correndo atrás de significados, me deparei com diversos autores que afirmam que a sétima arte é dona de diversas definições, outros ainda arriscam em dizer que estamos construindo aos poucos o que seria o cinema, que não há um significado exato, estamos por descobrir, mesmo que ele sempre se renove, sempre prove novas funções.

Arte realista para alguns, janela aberta para a realidade, para outros. Existem aquelas definições ainda mais poéticas: ferramenta para o conhecimento pessoal e do outro, segundo Merten (2010, p.08). Aliás, em seu livro "Cinema: Entre a realidade e o artifício", o autor cita Van Gogh, que certa vez, havia dito que queria pintar quadros para consolar, para estender a mão ao próximo e lhe mostrar que não está sozinho. Comparando este ato com a

definição do cineasta russo Sergei Eisenstein, que disse que o cinema era como uma moldura. Merten, então, nos indaga sobre a possibilidade de vermos os filmes, logo que podem ser definidos como sendo uma moldura, também, como instrumentos de consolo.

Apesar de existir uma data e local oficial para o nascimento do cinema, muitos estudiosos afirmam que anos antes já existiam experimentos, inclusive, alguns ainda acreditam que um dos primeiros passos para a sétima arte foi na caverna de Platão, observando o mundo através das sombras projetadas nas paredes. Outros vão além, apontando os artistas do paleolítico como os grandes precursores, onde possuíam os instrumentos de um pintor, mas os olhos e a mente de um cineasta.

Oficialmente, portanto, o cinema nasceu dia 28 de dezembro de 1895, quando dois franceses, os irmãos Lumière, inaugura-

ram o que antes chamavam de “cinematógrafo” no subsolo do Grand Café, em Paris. Ele nasce com uma tradição mais realista, onde pessoas se reuniam para assistir um simples ato que representasse a realidade, como a chegada do trem à estação de La Ciotat ou como a saída dos funcionários da empresa dos próprios Lumière. Era apenas isso, pessoas saindo do trabalho, no entanto, já causava uma comoção em quem assistia. Depois de alguns anos, porém, com a chegada das invenções mirabolantes de George Méliès e com seu clássico “Viagem à Lua” que os filmes passaram a apresentar uma visão mais fantástica da vida, é o nascimento da ficção.



Figura 1: Imagem do filme “Viagem à Lua” de George Méliès.

DOCUMENTÁRIO

Já na primeira década do século XX, quando a fantasia e os delírios alcançavam seu auge no cinema, nasce um novo tipo de espetáculo, mais doméstico, mais preocupado com a verossimilhança dos fatos, realista, obras com o intuito de serem um espelho do mundo.

Apesar da linguagem cinematográfica ter nascido com um tom mais documental, o que hoje conhecemos como documentário só surgiu oficialmente na década de 20, com a chegada da obra do diretor Robert Flaherty, “Nanook, o esquimó”, considerado o primeiro filme de não-ficção da história. Ocorreu quando Flaherty visitou uma comunidade de esquimós no norte do Canadá e se encantou pelo modo de vida dos nativos e decidiu relatar aquilo num filme, ainda que muitos historiadores apontem que ele manipulou diversas situações e de certa forma, alterou aquela “realidade” para a realização de seu trabalho.

Podemos dizer que o documentário é um ato cinematográfico que relata o que acontece no mundo real. É um registro de situações, fatos, pessoas, lugares que tenham a realidade como suporte.

Para o documentarista inglês Grierson (1971, p.145), cabe ao documentário desenvolver um tratamento criativo da realidade, mesmo que ele inclua a reconstrução de um determinado acontecimento, assim como fez o próprio Robert Flaherty em “Nanook, o Esquimó”.

Na construção e no desenvolvimento deste tipo de cinema, envolve diversos fatores, como recuperar nosso conhecimento do mundo, que mesmo plastificado com nossa criatividade e nossas próprias intenções, não deixa de ser uma forma de redescobrir aquilo que está ao nosso redor. Requer escrita de algo que queremos expressar e compartilhar. Mas acima de tudo, desenvolver um documentário nos

leva a um instante de reflexão, de nos depararmos com novas considerações sobre algo que nos é próximo ou que queremos descobrir.

“*Documentário é todo método de registro em celuloide de qualquer aspecto da realidade interpretada tanto por filmagem factual quanto por reconstituição sincera e justificável, de modo a apelar seja para a razão ou emoção, com objetivo de estimular o desejo e a ampliação do conhecimento e das relações humanas, como também colocar verdadeiramente problemas e suas soluções nas esferas das relações econômicas, culturais e humanas.*”
(DA-RIN, 2006, p.15)



Figura 2: Imagem do filme “Nanook, o Esquimó”, conhecido como o primeiro documentário.

“*Documentário é uma narrativa constituída por imagens produzidas com um aparato tecnológico adequado – hoje são utilizadas câmeras que usam película (cada vez menos), câmeras digitais, máquinas fotográficas com sensores para captação de imagens em movimento, webcams de computadores, celulares e outros dispositivos móveis - por meio das quais pretendemos apresentar nossa perspectiva sobre o mundo, pessoas, coisas.*”
(RAMOS, 2008, p.22)

DOCUMENTÁRIO X FICÇÃO

É interessante citar algumas diferenças entre um documentário e um filme de ficção, logo que, devo confessar, por algum tempo fiquei na dúvida sobre em qual gênero eu deveria encaixar meu projeto.

É, na verdade, algo a se pensar, e alguns estudiosos dizem que principalmente hoje em dia, existe uma linha muito tênue entre ficção e documentário. Se pararmos para pensar no cinema atualmente, os documentários estão cada vez mais elaborados e mais “fantasiosos”, enquanto a ficção, cada vez mais, procura a verossimilhança de seus eventos, a realidade máxima sobre sua narrativa.

Assim como “Viagem à Lua” de George Méliès, a ficção nasce com este intuito de contar uma história, é sempre associado à construção de um mundo imaginário, ficcional. Alguns definem o filme de ficção como aquele que busca o entretenimento, a magia, envolve atores, ambientação pré-definida, como cenários e locações externas ou um estúdio que simule um determinado ambiente. São, basicamente, histórias inventadas, roteiro pré-escrito e geralmente com objetivos comerciais.

***"Um álbum vazio é
uma vida a ser preenchida,
um destino por escrever (...)
um álbum em branco é toda
possibilidade. Como são as
vidas em seu início, as vidas
ainda por viver."***

livro
A Vida que Ninguém Vê
(Eliane Brum)

CINEMA E DESIGN

O cinema sempre esteve comigo durante o período da faculdade e sempre me perguntei qual seria exatamente a relação da sétima arte com o design. No processo deste meu projeto esta relação se tornou clara.

Antes de mais nada, é importante destacar o profissional responsável pelo Design de Produção, também denominada por Direção de Arte, sempre presente na realização de um filme. Aqui no Brasil, esta área é pouco explorada e é também, pouco conhecida, já nos Estados Unidos, há um estudo maior voltado para esta etapa do cinema, conhecida como Production Design.

Talvez a participação mais explícita de um designer no cinema, tirando as grandes produções hollywoodianas que exploram e abusam dos efeitos especiais, está em seus créditos iniciais e finais, basicamente, um trabalho tipográfico, onde, aqui no

Brasil, é a área que os estudos estão mais focados, ainda que bastante limitados. No entanto, o trabalho do designer vai muito além e é essencial na realização de um filme.

É um profissional que trabalha na produção, onde suas escolhas visuais refletem nas locações, nas disposições dos cenários, objetos e móveis e suas relações com os atores. Dependem de referências – geralmente são pessoas que possuem grande repertório, não só no próprio cinema, mas também na literatura, artes plásticas e arquitetura - e necessitam passar alguma informação, seja da época retratada, seja da personalidade de seus personagens, logo que um figurino, uma estampa, um acessório, uma cor, serão complementos fundamentais ao que a obra pretende passar, sobre sua real intenção. O designer de produção trabalha próximo ao diretor para criar um estilo de conceito que comunique melhor, visualmente falando,

com a trama retratada, com o roteiro ou ambiente, ou seja, a forma mais apropriada de levar o conteúdo ao público.

Ele também está presente antes, durante e no pós-produção. Se antes, suas conversas com o diretor e com o fotógrafo vão definir melhor como será o visual da obra, transmitindo suas ideias criativas e informações técnicas; no processo de filmagem, acaba também, sendo responsável pelo preparo nos estúdios, locações internas e externas e arrumação de todas as instalações. No pós-produção, trabalha com a adição de efeitos digitais e definição de cores. Em suma, é um profissional de extrema importância, logo que está relacionado com, basicamente, tudo o que vemos na tela.

Levando tudo isso em consideração, percebi que muitas das minhas escolhas para o curta-metragem seriam papel de um designer de produção. Muito mais do que pensar em como serão os créditos iniciais ou finais, é desenvolver um pensamento conceitual, é elaborar uma solução visual para o problema que eu tenho, neste caso, o roteiro e tudo aquilo que quero expressar no documentário. É dar forma para as ideias, é definir como o conteúdo irá chegar até o público. Isso é design. Isso é, também, cinema.

MEMÓRIA E FOTOGRAFIA

Quando olhamos para um álbum de fotografias, daqueles de família, quando nossos pais registravam nossa infância, algo acontece dentro de nós. Saudade. Quando olhamos para o passado com bom olhar, quando resgatamos, quase como um filme em nossa mente, sobre aqueles tempos, sobre a liberdade e inocência da infância, as festas de aniversário, os passeios em algum parque qualquer, as reuniões com aquela parentada toda.

É doloroso voltar no tempo. É perceber o quanto somos vulneráveis a ele, o quanto não temos controle sobre ele. A vida passa e esses álbuns são a afirmação disso. Por outro lado, que bom que registramos, que bom poder ter essa sensação, este instante de ver o passado, de ver, as vezes, uma vida que na época mal compreendíamos. Registrar a vida é algo que se manteve, entretanto, ao decorrer dos anos e o avanço da tecnologia, a maneira como esses registros foram acontecendo, se alternaram.

A fotografia, portanto, tem este papel fundamental para a construção de memórias. Podemos dizer que uma foto tem este poder de transformar nossas lembranças em algo palpável. É o registro oficial de nossa história.

Para alguns estudiosos, a fotografia foi uma grande revolução para a memória. Segundo o historiador francês Le Goff (1990, p.460), a foto, ao multiplicar nossas lembranças, deu-lhe uma precisão e uma verdade visual jamais atingida. De fato, não há muito o que contestar de uma fotografia. Aconteceu ali, estávamos com aquelas pessoas e vestíamos aquelas roupas.

Para Kundera (1990, p.46): “a memória não filme, fotografa”. Para Bourdieu (1965, p.107): “a memória funciona através de imagens fixas, como retratos”. Se pararmos para refletir, tais afirmações estão extremamente corretas. Quando forçamos nossa mente a recuperar um instante, ou até mesmo, quando sem querer, um objeto, uma canção ou alguma outra coisa nos faz lembrar de um determinado evento, este instante recuperado não vem como um vídeo-sequência, muitas vezes, mal fazem sentido, faltam partes, lugares, sempre há um pedaço ausente. É como se recuperássemos um flash, um rápido frame de um filme que jamais voltaremos a ter acesso, pelo menos, não do filme completo.

“A fotografia funciona em nossas mentes como uma espécie de passado preservado, lembrança imutável de um certo momento e situação, de uma certa luz, de um determinado tema, absolutamente congelado contra a marcha do tempo”.
(SAMAIN, 1998, p.44)

O que muito se relaciona com o que o escritor Marcel Proust também acreditava: “o tempo que altera as pessoas não modifica a imagem que guardamos delas”. A fotografia tem este poder de deixar nosso passado intacto. Enquanto que na “vida real” o tempo tem esta característica de modificar aquilo que está ao nosso redor e nós mesmos, a memória, assim como a fotografia, suprime essa dimensão do tempo. O que talvez, justifique, o nosso apreço pelas imagens, pelas fotos, por resgatar este instante imutável, os anos dourados sempre estarão lá, protegidos.

“Certas imagens carregam em si forte conteúdo simbólico, como algumas de nossas próprias fotos pessoais ou familiares. Quando nos vemos através dos velhos retratos nos álbuns temos a constatação concreta de que o tempo passou; a fotografia é este espelho diabólico que nos acena do passado”.
(SAMAIN, 1998, p.44)

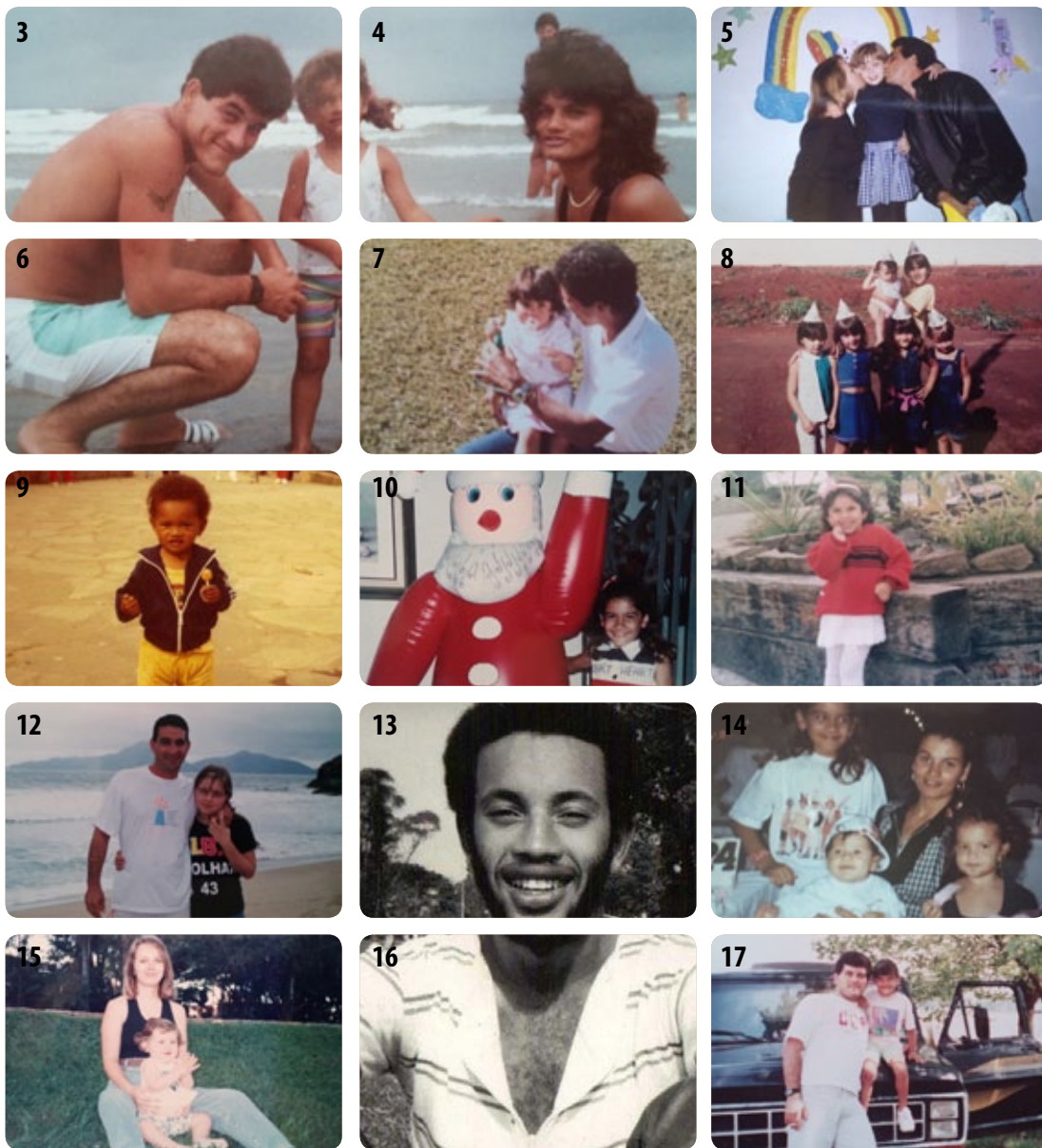
E posso afirmar que este caráter um tanto quanto cruel da fotografia me impulsionou para a realização do projeto. Este efeito causado em nós ao ver uma simples foto, de rever o passado e ter plena consciência de que nossa vida não é e nunca mais será a mesma.

O curioso da memória também é o seu fator mutável. Quando revisitamos um evento, tendemos a alterar algum detalhe, conscientemente. Em alguma discussão, por exemplo, com algum amigo de infância, onde tentamos juntar fatos engraçados para completar uma determinada “memória coletiva”, cada um poderá lembrar este instante de formas diferentes. Algumas vezes isso ocorre para preencher o próprio ego, elaborar uma trajetória como melhor convém, outras vezes, pelo simples fato de que somos modificados pelo tempo e a cada vez que resgatamos em nossa mente um evento, o mesmo pode passar a ter diferentes significados a cada novo retorno, de acordo com as experiências que vamos tendo ao decorrer da vida. A vida nos transforma, da mesma maneira que transforma nosso olhar sobre nosso próprio passado.

Aliás, temos este poder de contar nossas histórias como bem queremos.

“De fato, há uma só existência. Mas são várias as possibilidades de narrativas desta mesma existência. Um mesmo episódio, por exemplo, vivido por você e por sua mãe, será contado de maneira às vezes totalmente diversa por você e por ela. (...) Isso não significa distorcer o que aconteceu.(...) Há muitas verdades possíveis. E é a escolha de como olhar para os eventos (ou a falta deles) de sua vida que vai determinar a própria vida. Ou seja: ao escolher como olhar para sua vida você escolhe quem você é.” (BRUM, 2009)

Da mesma forma como acredita Samain, que chegou a escrever que os homens colecionam fotografias para poder recordar trechos de suas trajetórias, como recuperar, por um rápido instante, partes da vida e ao fazer isso ele tem a liberdade, ao contar sua história para si mesmo ou para os outros, de omitir, acrescentar e modificar determinadas passagens.



Descrições das figuras

[3-17] Todas as fotos fazem parte do acervo pessoal de cada uma dessas pessoas, e foram cedidas gentilmente para o projeto.

REGISTRO E NOVAS TECNOLOGIAS

Vivemos em plena sociedade da imagem. A imagem é a nova escrita. Escrevemos, divulgamos e compartilhamos nossas histórias – e em alguns casos mais excessivos, a própria rotina – através do registro fotográfico. Hoje em dia, até mesmo grande parte das notícias, que tem maior apelo nas redes sociais, são contadas por imagens. Vivemos numa sociedade que prefere ver os gifs mais importantes de um determinado evento, do que ler uma notícia completa, ou um resumo que seja, através de uma linguagem escrita.

E podemos dizer que, graças à facilidade de operação de celulares e câmeras e à maleabilidade da imagem digital, tais fatos se tornarão cada vez mais recorrentes em nossas vidas.

A construção da memória passou a ter como base o suporte imagético logo na década de trinta, com a “democratização” do registro fotográfico, devido o surgimento e comercialização de máquinas fotográficas de operações simples e com preços mais acessíveis. Foi quando a sociedade aprendeu o registro fácil de “instantâneos”, e a vida dos grupos sociais e dos indivíduos passou a ser escrita mais através das imagens, e não mais por cartas, diários ou livros de memórias.

Apesar de ter sido escrito no final do último século, Arlindo Machado aponta dados interessantes sobre a sociedade no livro “Pré-cinemas e Pós-cinemas” e que muito reflete nesta atual sociedade da imagem e em como esta nova cultura interferiu na arte.

“As formas expressivas deste final de século estão sendo definidas, em primeiro lugar, pela inserção de tecnologias da informática na produção, na distribuição e no consumo de bens audiovisuais e, em segundo lugar, pelos progressos no terreno das telecomunicações, como consequente estreitamento do tempo e do espaço em que se move o homem contemporâneo”.
(MACHADO, 1997, p.237)

Para o autor, grande parte do que tem sido produzido pelas novas mídias são reflexos claros deste avanço da tecnologia e pelo consumo do alto consumo do homem destes equipamentos, que de certa forma, o instiga a elaborar outras formas de criação.

“Temos procurado detectar que novas sensibilidades, novos problemas de representação, novos conceitos estéticos e novas formas de compreender o mundo estariam sendo introduzidos em consequência da presença cada vez maior de recursos, processos e mediações tecnológicas na criação artística de nosso tempo.”
(MACHADO, 1997, p.237)

Segundo Samain (1998, p.22), os avanços tecnológicos, o isolamento social e a violência da sociedade contemporânea, tem feito o homem a criar um certo bloqueio com a própria realidade, tem o levado a construir seu cotidiano com um número cada vez maior de imagens, como podemos, inclusive, perceber isso em redes sociais como o Facebook. Em alguns casos, volta a citar o autor, o indivíduo prefere vivenciar uma realidade virtual ao invés de correr riscos com relacionamentos sociais imprevisíveis.

Para Costa (1995, p.07), as novas tecnologias tem causado algumas transformações antropológicas, onde ele divide em três categorias: “*re-apresentação* de coisas ou acontecimentos (...); *simulação* da existência de algo que não existe e que se constitui graças à mediação dos aparatos tecnológicos; realização de novas formas de *comunicação*, que modificam a fenomenologia do acontecimento”. Essas categorias muito dialogam com nossa atual sociedade, onde neste ciclo criado entre novas tecnologias, aplicativos e redes sociais, tem feito as pessoas a utilizarem tudo isso para a criação de um novo tipo de realidade, uma simulação da vida, divulgam uma existência distorcida. Existe uma diferença muito grande entre a vida real e a “vida compartilhada” e as pessoas tem preferido a segunda opção.

Todos esses argumentos citados acima me levam a chegar à conclusão de que tanto este nascimento da “sociedade da imagem”, o avanço de novas tecnologias, o fácil acesso que temos à equipamentos eletrônicos e este recuo dos indivíduos ao mundo real o tem levado a construir uma nova forma de encarar a vida, a usar estes recursos para o próprio bem, usá-lo como ferramenta de sua própria arte, ver o mundo de outra maneira e expressar isso através daquilo que tem em mãos.

***"you can't
take a picture
of this.
It's Already
gone."***

* "Você não pode tirar foto disto. Isso já se foi."

série
Six Feet Under

PERCEPÇÃO

Usando como tema, um assunto bastante subjetivo, tive, desde o início, a intenção de falar sobre a memória em um campo mais universal, que eu pudesse dialogar com qualquer tipo de público, mesmo que realizado sob uma atmosfera mais intimista e feito pelo meu olhar, de acordo com minhas intenções, queria que outras pessoas compreendessem e sentissem, de alguma forma, conectadas a tudo aquilo.

Quando falo de memória através do audiovisual, tento encontrar imagens e sequências que tenham potencial para gerar sensações, supondo conhecer os sentimentos e experiências passadas de cada um. Para isso, é necessário compreender que existe uma certa lógica na vida comum, aqueles estágios básicos vividos por todos e que facilmente criarão na tela uma relação com aquele que assiste, como a infância, os momentos na escola,

os gostos por músicas, esportes, comidas e tudo aquilo que faz parte da vida de todos. Logo, a compreensão da percepção é tão importante aqui, pois é ela que fará a conexão daquilo que crio para os olhos dos que veem, conseqüentemente, para a mente que compreende. Dessa forma, chegamos ao campo da semiótica da percepção.

Ao entrar em contato com o espectador, os filmes modificam-se, se transformam em algo diferente proposto pelo criador. É como se todos aqueles que assistem também são os autores, logo que cada um vê de uma forma, compreende de uma forma. Obras subjetivas tendem a ter este aspecto, onde para cada indivíduo, haverá uma nova interpretação, os códigos criados pelo diretor ganharão novos significados na mente do espectador.

O cinema também pode ser visto como uma ferramenta de manipulação, realizada pelo diretor, da realidade. É uma representação do real “maquiada” pela visão artística daquele que produz. Entretanto, segundo Martin (2003, p.28), o sentido da imagem dá-se também de acordo com o contexto mental do espectador, que reage a um filme conforme seu gosto, sua instrução, sua cultura, suas opiniões morais, políticas e sociais, seus preconceitos e suas ignorâncias. O autor ainda completa, escrevendo que a maior parte dos filmes admite vários níveis de leitura, conforme o grau de sensibilidade e imaginação daquele que assiste.

Pesquisas empíricas revelam que 75% da percepção humana é visual. Segundo Santaella (1993, p.12), a dominância da visão sobre os outros sentidos deve ter sido devida ao fato de que poderosos meios ou extensões do sentido visual foram historicamente criados, tais como telescópios, aparelhos da família da fotografia, a televisão, aumentando, assim, uma tendência para a especialização visual da espécie humana. A autora ainda faz uma curiosa constatação de que só o olho e o ouvido (20% de nossa percepção é sonora) são órgãos dos sentidos diretamente ligados ao cérebro, conseqüentemente, pode-se dizer que são sentidos mais cerebrais. O que pode ser uma resposta para compreender o porquê dessas invenções potencializarem apenas esses dois sentidos.

Segundo Santaella (1993, p.13), para a linguagem técnica da comunicação, é importante a compreensão de que tanto os olhos quanto os ouvidos são órgãos codificadores e decodificadores de informações recebidas, onde parte deste processo que seria feito pelo cérebro, já passam, antecipadamente, a serem trabalhadas por esses órgãos e posteriormente, completadas no cérebro. Ou seja, é a percepção realizada por eles que será a ponte entre o mundo da linguagem, o cérebro - como sendo aquele que interpreta - e o mundo lá fora.

“Se tudo o que percebemos nos chega mediante a estimulação dos nossos órgãos sensoriais, e se, apesar disso, certas coisas não têm contraparte na estimulação, é necessário assumir que estas últimas são, de algum modo, sintetizadas. Como essa síntese ocorre, é o problema da percepção.”
(GIBSON, 1971, p.24)

Então, para acontecer essa ligação do cérebro com o mundo da linguagem, neste caso, com tudo aquilo que estou criando para o curta-metragem, será necessário, num ato de sugestão, compreender o que cada item pode significar para o espectador e recorrer a imagens capazes de orientar àquele que assiste neste processo de percepção, no entanto, mais do que somente uma percepção do conteúdo aparente, que este mesmo conteúdo vá além da forma, que ganhe significados mais profundos para cada um, que os leve à outros níveis de relações e interpretações.

“Toda a percepção é também pensamento, todo o raciocínio é também intuição, toda observação é também invenção.”
(ARNHEIM, 1980, p. 137)

*"Eu gostaria de lembrar de cada pequeno momento. Mas eu não posso. Porque só lembro dos momentos que eu faço? Gostaria de saber o que acontece com os outros."

***"I wish I could remember
every little moment.
But I can't.
Why do I only remember
the moments that I do?
I wonder what happens
to the others."***

curta-metragem
Scenes from the suburbs
(Spike Jonze)





Primeiros passos



- briefing*
- projeto*
- conceito*
- público-alvo*

O BRIEFING

- Um curta-metragem
- Baixo-custo
- Ferramentas acessíveis
- Um roteiro que envolva: memória, tempo e modernidade.

O PROJETO

- O que eu quero mostrar?
- Como eu quero mostrar isso?
- Por que eu quero mostrar isso?

Eu quero falar sobre memória e como a fotografia nos ajuda a retornar ao passado. Quero também, falar sobre a nostalgia, sobre a saudade, sobre estes sentimentos, por vezes alegre, por vezes melancólico de reviver uma vida, reencontrar pessoas e objetos.

Quero mostrar isso através de um curta-metragem, contendo imagens reais de famílias e amigos, contendo vídeos e sequências que nos remetem o passado.

Por muitas vezes me perguntei do porquê deste tema ter vindo à minha cabeça, do porquê desta necessidade de falar sobre isso, sobre a memória. Acredito que seja porque eu tenho algo a dizer sobre a saudade, que é um sentimento tão constante de alguém que saiu de casa para estudar fora, que pensa nas pessoas que deixou por lá e pensa, agora no fim, das pessoas que deixará aqui ao retornar. E também para ter a chance de questionar e expressar essa estranha sensação que tenho toda vez que olho uma foto antiga, do porquê o passado sempre causar um efeito devastador em mim.

O CONCEITO

“Tudo no instagram fica mais bonito.” E fica. Uma das grandes qualidades do aplicativo é justamente esta...trazer beleza a qualquer imagem, de forma fácil e rápida. E ainda que isso possa soar como um insulto aos profissionais de fotografia (e provavelmente é), a verdade é que qualquer um pode fazer isso e qualquer um é capaz de tirar uma bela foto. E tudo com um bom filtro, um bom efeito, é quase como uma versão melhorada da realidade, aquele céu passa a ter mais contraste e aquela árvore passa a ser muito mais interessante, um galho seco ou uma simples rachadura na calçada, tudo passa a ter um outro significado, e qualquer imagem passa a ter o poder de chamar mais a atenção daquele que vê, de uma imagem que teria passado despercebida se vista na rua.

Pensando nessa facilidade e acessibilidade de grande parte da população à aplicativos como o instagram e à maleabilidade da imagem eletrônica, é possível encontrar uma nova função a tudo isso, torná-los ferramentas e recursos para criações artísticas. Por trás desta intenção, trago o tema da memória, e da mesma forma que usarei uma câmera de celular para a filmagem do curta-metragem, a usarei como objeto de estudo do tema, falando sobre como nossas memórias foram alteradas com a inserção da tecnologia em nossas vidas.

Mais do que uma reflexão ou um vídeo estético, a grande intenção por trás da realização do curta foi trazer uma sensação. O que pretendo é passar aquele estranho sentimento que temos ao ver um álbum de fotografias. Aquele misto de pensamentos indescritíveis.

Olhar para o passado é um peso e parece que vai se tornando cada vez mais doloroso, a medida que envelhecemos. É uma mistura de felicidade por saber que fomos felizes, mas tristeza por compreender que acabou. Pode significar tristeza por não sermos aquilo que queríamos ter sido, por não termos encontrado nunca mais felicidade como aquela.

Em certo momento do curta, lanço a pergunta: Quanto cabe em uma foto? Parte da intenção do curta é justamente essa, trazer esta reflexão para aquele que assiste. Quanto cabe em uma foto? O que essa imagem te faz lembrar e o quanto isso que ela te faz lembrar, significa para você?

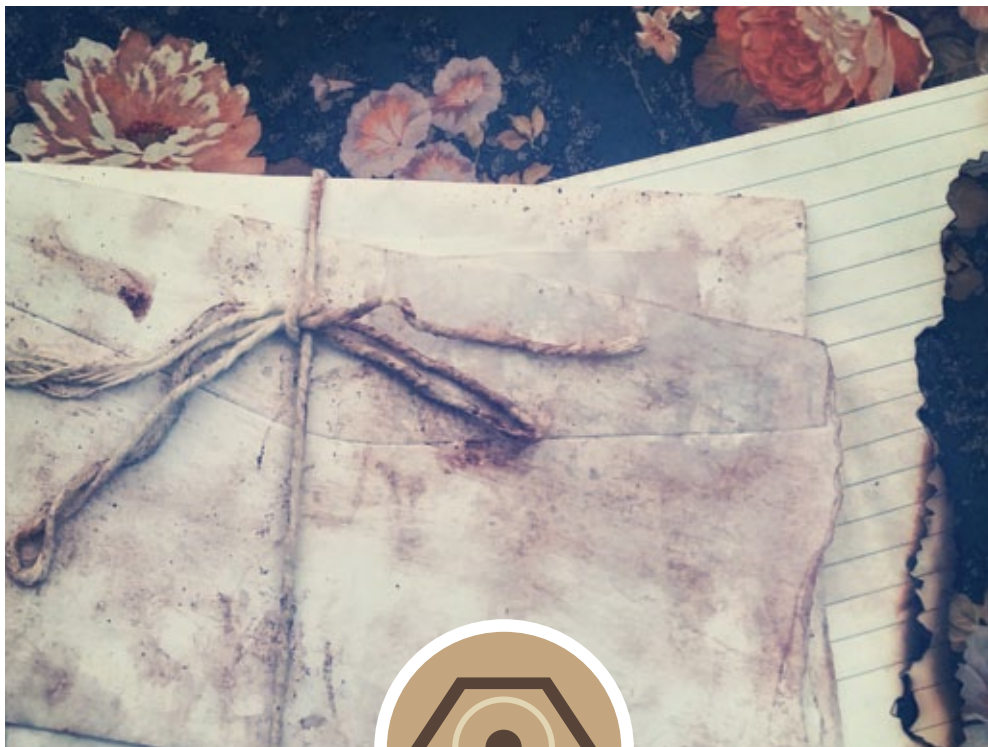
O projeto também tem a intenção de resgatar o passado, recuperar aquilo que ficou para trás. Mostrar a nostalgia que fotos antigas nos despertam e como isso acabou devido a tecnologia. A simplicidade da rotina, dos eventos, dos encontros em família, o registro honesto de uma vida que existia, sem manipulações ou intervenções, a beleza daquilo que é puro e genuíno.

O PÚBLICO-ALVO

Em 1977, foi enviado pela Nasa, para fora de nosso Planeta, pela missão Voyager, um disco contendo informações da Terra, vestígios de nossa civilização. Sons, músicas, diálogos, discursos, imagens, itens aleatórios que relatam sobre como o homem viveu. A intenção é, por mais absurda que seja, que esse disco, caso seja encontrado por extraterrestres, pudesse servir como prova de nossa existência. Há algo de estranho nessa história. Mais do que isso, há uma estranha beleza nela, algo poético, que me fez parar por alguns instantes e ficar imaginando o que poderia conter nela. Do que nós, humanos, somos feitos? Pode não haver extraterrestres e essas informações, podem até viajar eternamente, sem que ninguém mais as encontre. Mas elas estão lá, guardadas. Um registro. O registro de nossa memória. Ainda que meu público-alvo não seja os extraterrestres, o fiz imaginando em como seriam esses registros, caso fossem colocados lado a lado, numa sequência. O fiz, também, imaginando, caso, daqui há muitos anos, alguém o encontre e compreenda o que aconteceu, logo, que não deixa de ser, um relato de nossa civilização.

Não pretendo focar nesta missão da Nasa e este nunca foi meu intuito, apenas achei curioso esta junção de registros e que possivelmente pode ter o contato com extraterrestres. Não acredito em Et's, mas este conceito de algo feito para eles, sobre nós, me comove. Somando a isso, certa vez, quando lia sobre o roteiro feito para o curta-metragem Ilha das Flores de Jorge Furtado, me deparei com a informação de que o público alvo da obra eram exatamente os extraterrestres e se pensar em tudo o que eles falam e da forma como eles falam no curta, essa informação, por mais bizarra que seja, faz muito sentido. Parece uma vitrine sobre nossa sociedade, como se ele quisesse denunciar o modo como vivemos para alguém de fora, alguém que nos ouvisse.

No entanto, claro, pensando mais na realidade, a intenção é lançar o curta-metragem em festivais de cinema, além de poder compartilhá-lo em redes sociais e armazená-lo em sites como o YouTube. Pensando, principalmente no tema, e o fato de redes sociais fazerem parte de todo o conceito e como ela altera a construção da nossa memória, nada mais justo que leva-lo até este público que está sempre presente, divulgando e compartilhando vídeos.





Pré-produção



O roteiro
O storyboard

O ROTEIRO

Segundo Field (2001, p.2), roteiro é como um substantivo – é sobre uma pessoa ou pessoas, num lugar, ou lugares, vivendo sua “coisa”. Todos os roteiros cumprem essa premissa básica. A pessoa é o personagem, e viver sua coisa é a ação. O autor ainda, considerado um dos maiores estudiosos sobre o assunto, definiu também que o que há de comum entre histórias é o começo, meio e fim.

No documentário, porém, o roteiro pode ser um argumento mais amplo, logo que, diferente dos filmes de ficção, tudo pode mudar conforme o desenvolvimento do tema e das filmagens, conforme a necessidade que irá se criando ao decorrer das gravações. Devido ao fato de ser um registro real de um determinado assunto, acaba dependendo muito de fatores imprevisíveis, itens que em um roteiro pré-elaborado não se pode definir ou esperar.

O roteiro é o primeiro passo para transformar uma ideia em algo concreto, tornar aquela imagem, que só existe em nossa cabeça, realidade, através da escrita, da descrição. E essa ideia em forma de imagem surge em nossa mente devido a qualquer contato com o mundo. Sempre nos deparamos com alguma coisa que acaba crescendo e se transformando em algo maior, no meu caso, em pequenas imagens que se transformaram num curta-metragem.

Minha experiência começou quando já tinha o tema definido, a memória. Queria poder envolver fotografia no processo, mas também não sabia como. Acredito que a primeira imagem que veio foi enquanto caminhava pelas ruas de Bauru e me deparei com folhas secas pelo caminho, e como de costume, pisei em cima delas para ouvir o som que estranhamente me dá satisfação, o “creck” das folhas se partindo. Isso me levou à infância, como

sempre acontece, pois é algo que faço desde sempre. Pois bem, a ideia estava nascendo: um ato simples do meu cotidiano, que leva sempre para o meu passado. E foi então que defini os próximos passos, resgatar esses pequenos atos, pequenos flashes, que inevitavelmente nos trazem certas lembranças.

“A palavra ideia vem do grego *eidos*, que significa imagem. É isso que geralmente acontece quando somos tocados por algo do mundo em que vivemos e com o qual interagimos. Uma imagem surge em nossa mente de tal forma que necessitamos dizer algo sobre ela, investigá-la, saber de onde vem e por quê.”
(Moletta, 2009, p.21)

Como parte do processo criativo, essa primeira imagem vai desencadeando outras novas, que podem ser ou não ser diretamente relacionadas. Muitas imagens que vieram à minha mente pouco se relacionavam com essa primeira, mas sabia que no fundo partiam de uma mesma premissa, o trabalho do roteiro passa a ser, tentar uni-las da melhor forma, construir uma coerência narrativa que torne todas essas sequências parte de um mesmo argumento.

Confesso que sempre gostei muito de escrever e a parte do roteiro era um dos itens do projeto que mais me empolgavam. É, também, uma das razões por eu ter escolhido fazer o curta, além da minha paixão pelo cinema. Poder, enfim, escrever algo num projeto de design, algo que nem sempre foi possível. Ter a escrita como base de tudo, o item que tornará tudo possível.

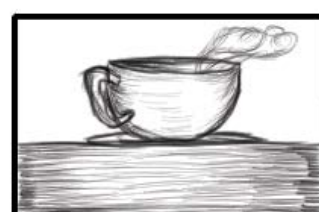
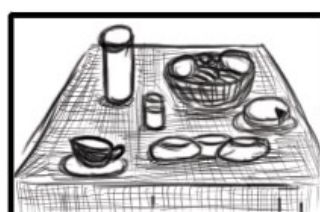
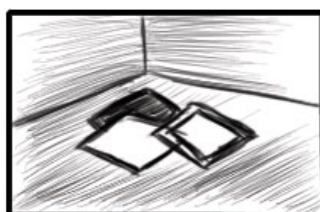
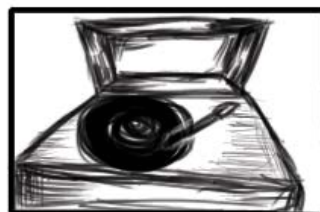
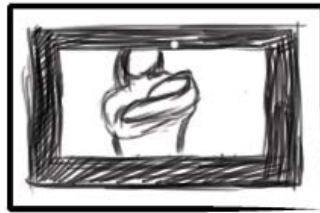
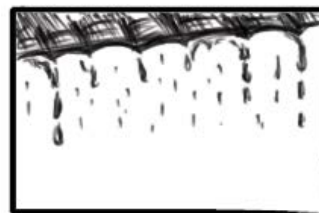
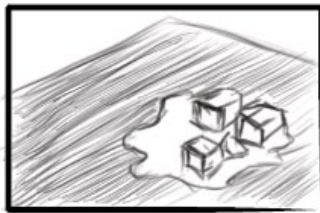
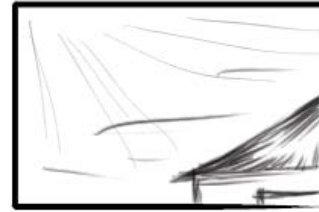
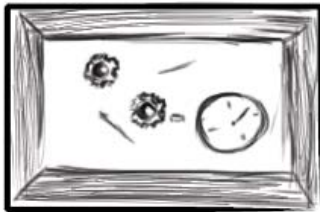
Quando pensei na possibilidade de escrever sobre a memória, não queria algo didático. Queria, desde o início, fazer algo mais intimista e mais poético, relatar sobre o lado mais afetivo das lembranças, da fotografia. Queria falar sobre a memória não como aquilo que os neurologistas conhecem, mas como aquilo que nos torna reais, pertencentes ao mundo, poder falar sobre a existência humana e como somos aquilo que lembramos ser. Não que eu me considere um poeta, estou bem longe disso, mas queria, de certa forma, explorar um lado mais emotivo, ver o que eu conseguiria fazer. Ver o passado me emocionar, queria poder entregar um pouco desta emoção para o texto, e como consequência, para o vídeo também.

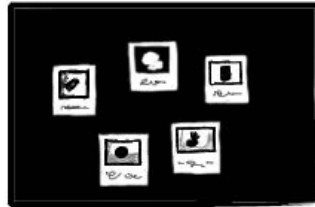
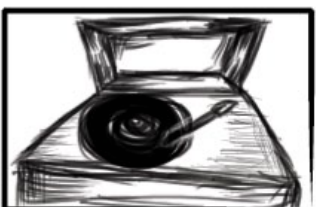
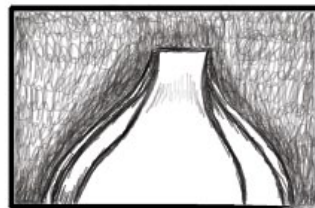
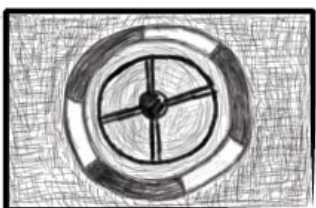
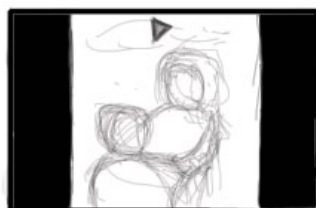
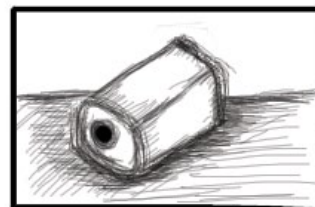
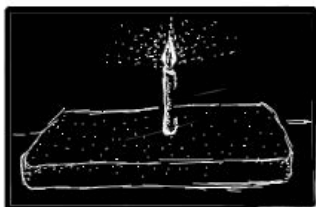
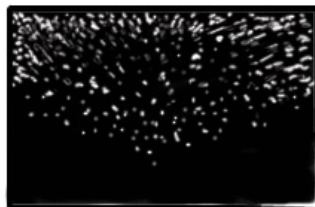
O STORYBOARD

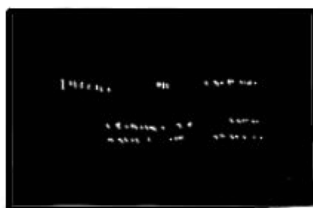
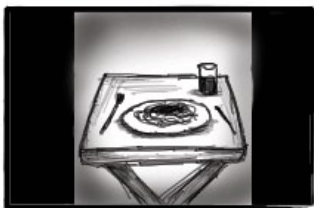
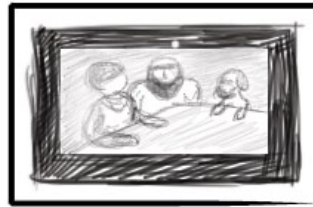
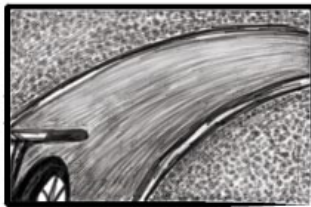
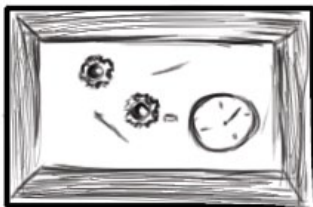
Storyboard é como uma história em quadrinhos. São rabiscos, que podem ser apenas contornos de pessoas e objetos e tem como finalidade auxiliar na direção das cenas, logo que é muito fácil, apesar de já se ter o roteiro definido, se perder nos planos e enquadramentos. Serve como uma referência visual para a realização das filmagens, não permite que a câmera se perca na hora da gravação.

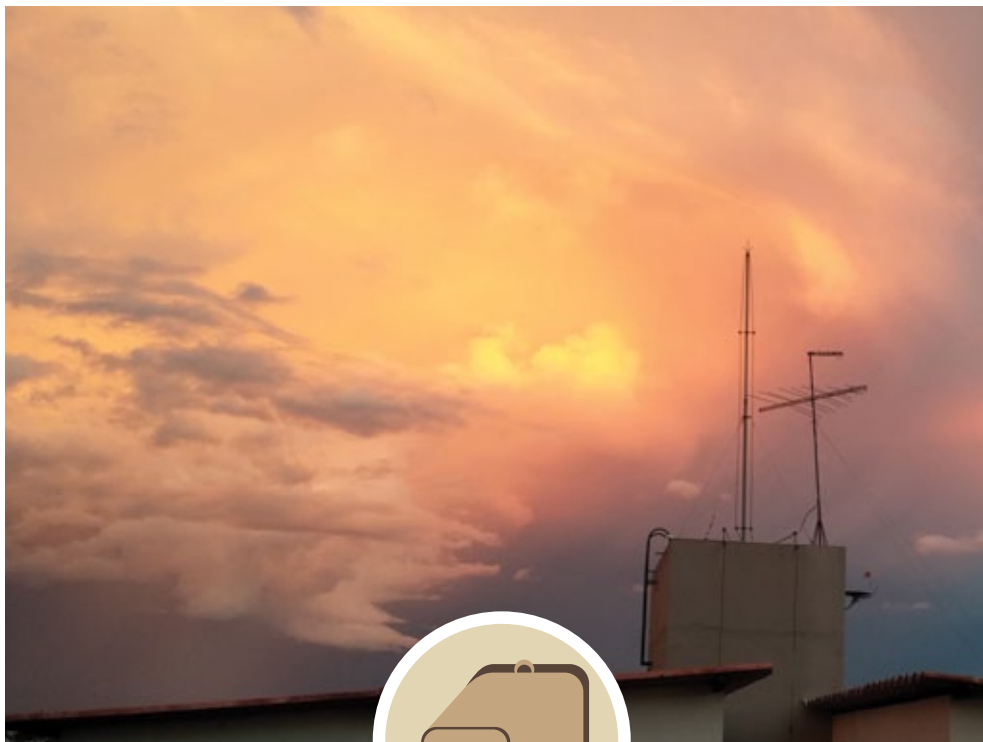
O correto para um storyboard é fazer quadros de todos os planos. Optei por fazer uma versão mais simples, apenas para saber a ordem das sequências, me limitando a fazer um único quadro por cena. Escolhi desta forma, também, devido ao fato de que no início eu ainda não havia definido locais de gravação e também não tinha em mãos os objetos que precisava para a composição do curta, logo, não sabia como cada item iria se comportar em cada cena, interferindo, dessa forma, na escolha dos melhores planos.

Houveram algumas alterações, após a finalização do storyboard. Algumas cenas, antes mesmo de serem gravadas, percebi que não funcionariam, como o gelo derretendo, onde procurei uma nova solução ou as folhas secas na calçada, que até funcionariam no curta-metragem, entretanto era necessário eu estar na hora e no lugar certo para gravar, logo que dependia do fator “vento”, e por fim, outra cena acabou indo no lugar. A cena com a bola de futebol no campo, também foi retirada e substituída por uma bola de baquete numa quadra, pois na semana desta gravação, não consegui encontrar a bola de futebol que estava nos meus planos, necessitando assim, uma outra locação.











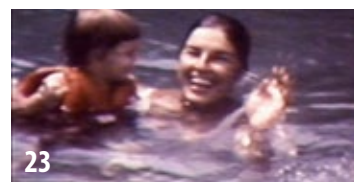
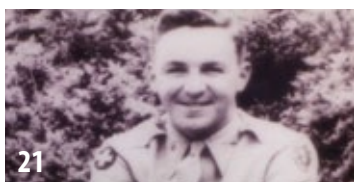
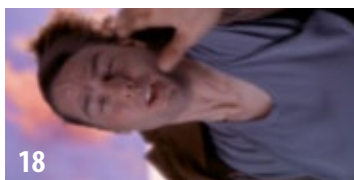
Referências visuais



Inspirações
Identidade imagética
Paleta de cores

VANILLA SKY

(Cameron Crowe, 2002)



Sempre que assistia “Vanilla Sky” sentia algo muito profundo. Ainda que alguns critiquem o filme, aquele final em que David, vivido por Tom Cruise, para se despertar de seu sonho lúdico, se joga do topo de um prédio é cheio de simbolismos e de uma beleza indescritível. Sempre me perguntei o porquê daquele final mexer tanto comigo, e cheguei a conclusão de que o que ele tem de mais interessante é a sequência de imagens que surgem durante sua queda, vídeos, fotografias e tudo o que definiu o personagem até ali, o filme de sua própria vida. Neste instante, no qual tomo como grande referência para o

meu projeto, “Vanilla Sky” acaba trazendo uma visão interessante sobre memória, traz a memória como identidade. David era mais do que ele havia vivido até ali, mais do que suas próprias experiências, sua identidade era como um todo, de suas próprias fotografias quando mais jovem, dos momentos em família e de desenhos animados que via na TV. E todo o universo criado pelo personagem em sua mente, contava com a participação de elementos simples como um pôster, uma imagem marcante ou um filme em que havia assistido. Tudo isso estava em sua memória, logo, partes do que o definia como ser.

Descrições das figuras

[18-23] Stills do filme “Vanilla Sky”.

[24-26] Stills do filme “Beginners”.

[27-28] Stills do filme “Perfect Sense”.

BEGINNERS

(Mike Mills, 2010)



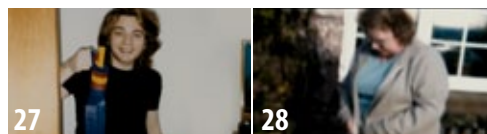
Filme norte-americano dirigido por um designer gráfico, Mike Mills. Acredito que por ter sido guiado por um designer, o longa é, esteticamente falando, bem interessante e muito bem resolvido. A trama acontece em duas épocas diferentes e fala sobre duas gerações, a do pai e a do filho. Em alguns instantes, o roteiro abre umas brechas para falar sobre como era vida, a cultura e o registro dessas épocas, como era o sol, os carros, os fogos de artifícios

no momento em que cada uma de suas histórias ocorria, e isso surge através de sequências de vídeos e fotografias, acompanhadas de uma narração escrita com uma nítida sensibilidade e delicadeza, transformando o filme numa grande poesia. É umas das minhas maiores inspirações, pois foi quando vi como a junção de um bom texto e imagens pode resultar em algo belo e interessante e que funciona muito bem na tela.

PERFECT SENSE

(David Mackenzie, 2011)

Longa-metragem britânico, narra a história de um casal que se apaixona enquanto o mundo vive o caos causado por uma misteriosa epidemia, que aos poucos faz com que os seres humanos percam todos seus sentidos. Se trata de um filme belíssimo, extremamente poético, que relacionam os sentidos (visão, paladar, olfato, audição e tato) com a memória, e a cada sensação do mundo perdida é como se as lembranças e tudo aquilo que tornam



os indivíduos parte do mundo se perdessem também. Essa narrativa poética de falar sobre memória e humanidade serviu como grande inspiração também, onde, mais uma vez, há uma junção muito bem montada de narração em off e sequências de vídeos mostrando momentos entre pessoas em diferentes lugares, de diferentes culturas, além, da trilha sonora, que enaltece a beleza de tudo.

WES ANDERSON



Figura 29: Still do filme
"Os Excêntricos Tenenbaums"



Figura 30: Still do filme
"Moonrise Kingdom"



Figura 31: Still do filme
"O Grande Hotel Budapeste"

Wes Anderson é um cineasta norte-americano, que se destaca por sua forte assinatura, por carregar em suas obras características muito únicas. Comecei a admirá-lo quando realizou a animação de 2009 "O Fantástico Sr. Raposo". O que mais agrada em boa parte de sua filmografia e que me inspirou no projeto foi sua apreciação ao antigo, muito presentes em obras como "Os Excêntricos Tenenbaums"(2001), "A Vida Marinha com Steve Zissou"(2004), "Moonrise Kingdom"(2012) e com seu último e premiado longa "O Grande Hotel Budapeste". A parte gráfica é sempre forte em seus filmes, contando sempre com

uma direção de arte bastante eficaz e que enaltecem essa celebração ao retrô, desde figurinos, estampas, ambientações e objetos de cena. E essas aplicações vão além do que se espera de um filme de época, elas fazem parte do universo único criado por Anderson, os objetos e cores possuem personalidade. Outro elemento que trago como referência é seu modo de filmar, muitas vezes, ele deixa com que as ações ocorram sem a necessidade de movimentar sua câmera, que continua estática, num único plano, além de sua coragem em utilizar maquetes e miniaturas para a construção de determinadas cenas.

ILHA DAS FLORES (Jorge Furtado, 1989)

Curta-metragem nacional do gênero documentário, dirigido por Jorge Furtado, é um relato duro sobre a desigualdade entre os seres humanos. A inspiração que levo comigo deste curta é sua narrativa, de certa forma, me guiou um pouco na hora de escrever o roteiro. Sempre achei muito interessante a dinâmica do curta e como o roteiro cria um ritmo que flui mui-

to bem em seus minutos, e como a narração auxilia nas sequências, criando uma teia de acontecimentos rápidos que são interligados e que logo vão dando vida a outros novos acontecimentos. Gosto de como as imagens são exatamente como a narração diz, soando óbvio, porém, chocando ao final.

LAVOURA ARCAICA

(Luiz Fernando Carvalho, 2001)

Um dos meus filmes nacionais favoritos, não poderia não citá-lo como inspiração. Uma obra que me fez refletir sobre muitas coisas, entre elas, sobre o tempo. A composição de todo o filme é genial, a relação dos personagens para com as locações e objetos de cena, numa trama que acontece numa casa de campo, vazia, silenciosa

e a maneira como a câmera acompanha toda esta ambientação é primorosa. Luiz Fernando Carvalho traz um pouco deste cinema de contemplação, nos dá a chance de admirar cada enquadramento e é belo o resultado final. Como sendo um filme de época, também me inspira por suas cores e por toda sua produção.



Figuras[32-34] Stills do filme
"Lavoura Arcaica"

OS FAMOSOS E OS DUENDES DA MORTE

(Esmir Filho, 2009)

Longa-metragem independente, realizado no Rio Grande do Sul. O filme narra a relação de um jovem com a internet e como ele a usa para se conectar com o mundo, mais do que isso, é o local onde ele "visita" as memórias de uma jovem misteriosa, que faleceu, mas que ainda permanece viva através suas fotos e vídeos. Traz uma

estética bem diferenciada, muitas filmagens surgem com uma texturização que remetem à vídeos do youtube mesmo, com baixa resolução e movimentos desordenados. O roteiro se mostra bastante poético ao falar sobre o saudosismo, através de um protagonista que parece estar sempre preso ao passado.



Figuras[35-37] Stills do filme
"Os Famosos e os Duendes da Morte"

NÓS QUE AQUI ESTAMOS, POR VÓS ESPERAMOS

(Marcelo Massagão, 1999)

Documentário ficcional nacional, que faz uma espécie de relato da memória do século XX. Massagão reuniu diversas imagens e vídeos reais para falar sobre grandes histórias contadas por pequenos personagens, é também sobre lembranças, sobre o tempo e sobre como a humanidade caminha para um mesmo fim. A junção

de imagens antigas, trilha sonora e texto funcionam e por isso levo como referência para o projeto, neste longa que foge bastante do convencional, constrói uma trama sem a necessidade de cenários, personagens, falas e ainda assim, prende a atenção e até mesmo emociona.

BRILHO ETERNO DE UMA MENTE SEM LEMBRANÇAS

(Michel Gondry, 2004)



É mais um filme que tem a memória como tema. Acho extremamente interessante a forma como as lembranças são inseridas na trama, onde o personagem principal caminha por elas, literalmente, enquanto uma máquina apaga todas as imagens de sua amada em sua mente. É bastante criativo todo o universo criado por Michel Gondry, que desde sempre, traz consigo um cinema mais experimental, e aqui não

é diferente, nos apresenta uma viagem dentro da cabeça de seu protagonista, é belíssimo como essas lembranças vão sendo mostradas, como flashes prestes a serem apagados. Seu brilhante roteiro constrói momentos de grande sensibilidade, como nos instantes em que ele retorna à infância, brinca com sua bicicleta e sente as goteiras caindo da calha do telhado, sequências que deram algumas inspirações.

HURT

(Johnny Cash, 2002)

Clipes dirigido por Mark Romanek. Se trata de uma regravação feita por Johnny Cash de uma canção da banca Nine Inch Nails. O vídeo é devastador, mesclando cenas de Cash, pouco antes de sua morte, ao lado de sua esposa, com vídeos caseiros dele mesmo. A música fala sobre o tempo e todo o legado que ficará para trás. Me inspira, justamente por essa mistura melancólica de passado e presente.



HOPPÍPOLLA

(Sigur Ros, 2005)

Outro clipe musical que me inspirou foi da banda islandêsa Sigur Ros, que remete a um vídeo caseiro, mostrando momentos de um grupo de velhinhos brincando nas ruas de um bairro, é simples, porém encantador. Trago como referência, principalmente, suas cores.

HOME

(Edward Shape and the Magnetic Zeros, 2010)

O clipe musical para a canção "Home", faixa do primeiro álbum da banda indie californiana, é um compilado de várias memórias dos membros da banda, vídeos caseiros que fizeram entre eles e o resultado ficou extremamente simples, entretanto, incrivelmente bonito. Suas cores, também, serviram como referência.

Descrições das figuras

[38-40] Stills do filme "Brilho Eterno de Uma Mente Sem Lembranças".

[41] Stills do clipe "Hurt".

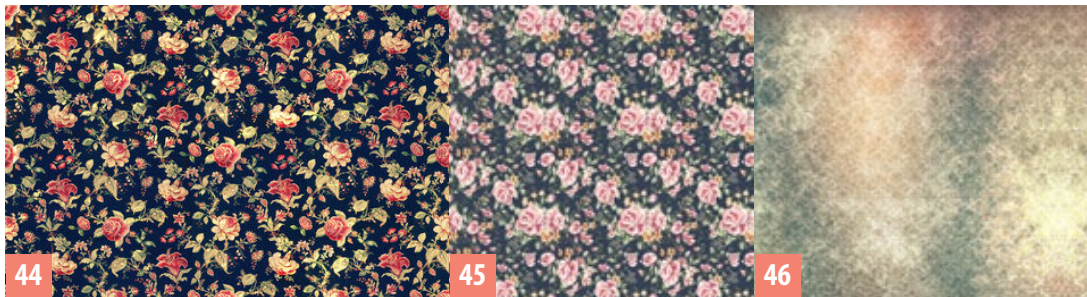
[42] Stills do clipe "Hoppípola".

[43] Stills do clipe "Home".

IDENTIDADE IMAGÉTICA

O **vintage** tem se tornado cada vez mais popular. O uso desse estilo é uma das tendências mais aplicadas desde que a indústria passou a ser quase que totalmente digital. O vintage, apesar de ser bem forte na moda, tem trilhado outros caminhos nos últimos anos e dessa forma, se comunica muito com o design contemporâneo. Tem como grande apelo este entrelaçamento entre gráficos modernos com peças an-

tigas, onde muitos apontam, também, como sendo “vintage” aquilo que une objetos produzidos no passado dentro do contexto atual. Pensei em beber um pouco na fonte desta tendência, pois ela prega exatamente aquilo que trago em meu projeto, que é a nostalgia, o saudosismo, fazer esta relação entre o antigo e o moderno, entre aquilo que é lembrança e aquilo que ocorre agora.



Descrições das figuras

[44-46] Texturas pesquisadas no Pinterest.

[47-56] Objetos, cenários e cores pesquisados no Pinterest.



PALETA DE CORES

As cores no cinema tem um apelo racional e emocional. Denotam as reais intenções do diretor para com as cenas, influenciam na mensagem que se pretende passar. Elas são capazes de transmitir sensações e possuem o poder de criar um clima, uma atmosfera para ambientar sua trama, seja esta atmosfera de felicidade, de tristeza, de otimismo ou frieza, entre outras. Assim como para a psicologia, onde a cor indica estados emocionais.

Quanto a paleta de cores definida, desde o início tive em mente cores pastéis, claras e leves, que remetessem a uma lembrança ou imagens de pouca definição, como os próprios vídeos caseiros ou fotos antigas, com pouca saturação. Busquei como referência também o “vintage”, que veio forte nos últimos anos, que funciona quase como uma celebração ao retrô e entrega beleza a tudo o que é antigo, e como a fotografia vintage tem esta intenção de buscar os tons do passado, cores leves e pastéis estão sempre presentes. Pretendo com a cor, também, fazer esta relação com as imagens contemporâneas, maquiadas por filtros de aplicativos.







Processos



filmagens
Desenvolvimento

FILMAGENS

Nos últimos anos, com o avanço da tecnologia, câmeras de celulares surgem cada vez melhores. Com isso, se tornou possível a gravação de vídeos com alta qualidade, não precisando, por muitas vezes, de um equipamento próprio para filmagem. Podendo assim, documentar qualquer coisa, de forma prática, rápida e acessível.

Entretanto, é válido citar que a qualidade de vídeo, ainda que tenha evoluído muito, fica devendo para um material gravado, por exemplo, em câmeras dSLR (câmeras com uma lente profissional) ou até mesmo para câmeras digitais compactas. Muitos celulares, como o usado neste projeto, indicam uma qualidade de vídeo FullHD (1080 pixels), no entanto, não deixa de ser

inferior a uma gravação FullHD de uma dSLR. Isso apenas significa que o tamanho é realmente grande, podendo ser visto em uma televisão HD, por exemplo, sem ficar pixelado.

Uma das razões deste “problema” é o fato de câmeras de celular terem um sensor de captura muito pequeno. Resumindo, se um sensor é pequeno, menor é a quantidade de luz que entra e é absorvida pela imagem, e como é este o caso, o vídeo, ou até mesmo uma foto, perde em itens como cor e contraste na hora da captação.

Na gravação de um vídeo é sempre importante identificar os focos de luz. Se uma luz aparecer na gravação, existe uma chance grande estourar o branco e ficar um borrão. Ainda que a intenção seja a criação de um filme caseiro, com uma produção mais simples, é sempre importante pensar na luz e como ela vai influenciar na imagem. Que seja a luz do sol ou de uma luminária, é sempre interessante mantê-las atrás da câmera.

Para a realização do curta, estou usando o modelo de celular que já tenho, no caso, o LG G2, um smartphone com sistema Android. A tela é de 5,2 polegadas e é bastante recomendado para fotos e gravações de vídeos, tendo para imagens 13 megapixel e grava em alta resolução, 1920x1080 pixels – que seria 1.080 linhas de resolução, a mesma qualidade de uma TV digital. O produto foi lançado no mercado em agosto de 2013.

DESENVOLVIMENTO

Antes de iniciar o projeto, foi necessário várias pesquisas, sobre cinema, documentários, sobre o papel do designer no cinema, além de procurar referências, que aliás, ajudaram e muito na construção do “universo” criado. Todas essas leituras serviram de base para o começo de tudo, ajudando a alcançar melhores resultados. Posso afirmar que a pesquisa aqui, foi além do que apenas embasar meus argumentos, serviram como inspiração, reflexão para descobrir novas possibilidades.

Resumindo, tudo começou com a necessidade de passar uma sensação, falar sobre o tempo, passado e memória. No início, muitas imagens vinham em minha mente, mas somente com o roteiro escrito que finalmente consegui organizá-las, e melhor, finalmente consegui visualizar o filme.

Juntando essas ideias com a referencias, todo o repertório cinéfilo que já possuía e daqueles que fui atrás, foi possível construir quadro a quadro, selecionar texturas, definir cores, objetos e tudo aquilo que faria parte de cada uma das composições. Nascendo, assim, o storyboard.

Com o roteiro e o storyboard definidos é hora de exigir mais da criatividade. Houve até algumas sequências que já no papel percebi que não funcionariam ou, inclusive, que ficariam simples demais. Foi o momento de reflexão, de encontrar soluções mais interessantes para passar as mesmas ideias. FIELD já dizia que toda decisão criativa tem de ser tomada por escolha, não por necessidade. O olhar artístico pode ser definido como um olhar “deformado da realidade”, seja para chamar a atenção do público, seja por tornar a obra, visualmente, melhor. E nenhuma dessas alterações ou invenções surgiram porque precisavam ser assim, surgiram, simplesmente por escolha, porque acreditei que alcançariam resultados mais eficientes.

Partindo para as filmagens, utilizei a câmera do meu celular, o smartphone LG G2, como parte de todo o conceito, mostrar uma solução mais prática para a realização de um filme.

Sequências gravadas, transferi todas para o PC, onde passariam a ser editadas no Adobe Premiere Pro CS5. Algumas sequências tiveram um tratamento extra, como as cenas 7, e 14-15, que optei por utilizar a roscopia. Ambas “alterações” escolhi por testar algo novo, por dinamizar e dar um novo ritmo para o filme. E também, se tratando de memórias, achei conveniente encontrar novas formas de construir as imagens, logo que as lembranças, muitas vezes, são alteradas e não retornam da forma como realmente eram.

A edição foi, definitivamente, a parte mais trabalhosa. É muito mais do que simplesmente juntar tudo. Cada cena gravei diversas versões, para no final escolher entre as melhores. Além dessa seleção que defini o que entra e o que sai, é o momento, também, de definir os cortes, onde uma cena começa, onde termina, os instantes de transição.

Edição pronta, a parte de colorização também faço no Premiere Pro, cena por cena. E como última parte, a animação dos textos para os créditos finais e iniciais, feitos no Adobe After Effects Cs6.





Infinito Instante

*O curta metragem
Escolhendo o título
A narração em off
A trilha sonora
O orçamento*

O CURTA-METRAGEM

O projeto como um todo tem a intenção de falar sobre o tempo, o passado e a memória, em um sentido mais afetivo dessas definições, é sobre saudade e nostalgia. Logo o curta traz este embate entre o velho e o novo, o antigo e o recente, e também como essas tecnologias buscam no passado a inspiração para o que fazem hoje.

Mais do que tudo isso, tentei com o curta, fazer um relato sobre a presença da fotografia em nossas vidas, buscando sempre elementos, objetos e sensações que nos tragam este sentimento nostálgico e que nos faça refletir sobre o tempo e como construímos nossas lembranças através do registro.

Não existem pessoas no filme. Os personagens principais do curta são os objetos e tudo aquilo que tem o poder de nos transportar para o passado, inclusive as fotos,

onde somente nelas é que vemos os seres humanos, como se fossem fantasmas, seres que só existem nas lembranças, no registro. Todas as fotos que aparecem foram cedidas por amigos e acredito que são elas que tornam o projeto tão especial, por emprestarem suas vidas e durante alguns segundos, os poucos segundos que cada foto permanece na tela, voltamos no tempo, mas a para a vida delas, conhecemos, mesmo que pouco, sobre a infância que tiveram, sobre o que viram, o que presenciaram.

Fui extremamente prático nas gravações, como filmei somente com o celular, não havia como abusar. Várias cenas foram filmadas no meu quarto, inclusive. A cena inicial com os relógios e a cena original da vitrola –antes da rotação– foram gravadas no mesmo local, dentro de uma caixa de papelão. No meu quarto, ainda montei um painel de polaroids. Na cozinha do

meu apartamento, gravei a simples sequência do copo com gelo e na sala, a cena do ventilador.

A cena 2, em que uma carta é queimada, diria que foi o instante mais arriscado da produção. Havia chamado uma amiga para ajudar, mas ela não pode no dia, mas já estava tudo pronto e decidi fazer sozinho. Foi um grande risco, mas deu certo, aliás, foi uma das poucas sequências que ficou exatamente como havia imaginado. Como nenhum fósforo funcionava no papel, eu precisei gravar a cena na cozinha e para queimar a carta usei o fogo do fogão. Tive que ser extremamente ágil, pois com uma mão eu gravava e com a outra eu queimava o papel, e em questão de segundos a carta havia desaparecido, completamente consumida pelo fogo.

Diversas sequências que envolviam verde, matos e árvores, foram gravadas no Parque Vitória Régia, em Bauru. Dentre elas, a sequência das bolhas - que aliás, surgiu depois de finalizar o roteiro - foi uma das sequência mais trabalhosas do curta, isso porque nunca dava certo. Tive o auxílio de uma amiga para finalmente funcionar.

A cena da chuva e a do gira-gira, foram gravadas nos espaços do Condomínio onde moro. Acredito que a cena do gira-gira tenha sido a mais constrangedora, talvez. É proibido entrar no playground e eu entrei mesmo assim e com uma câmera na mão, filmando. Para os de fora, deve ter sido estranho ver aquilo.

A sequência do pôr-do-sol foi a que exigiu mais dedicação. Acordei bem cedo em um domingo e desci numa rua perto de casa. Havia pesquisado, antes, um local interessante para se observar o sol e acabei descobrindo mais perto do que eu esperava. É uma praça de esporte em construção, onde se pode ver o horizonte. Filmei durante 30 minutos. Outras partes trabalhosas foram as sequências da vitrola e a dos fogos de artifício, onde apliquei a técnica da rotoscopia, ou seja, desenhei frame por frame em cima de um vídeo real. Queria tentar a rotoscopia em algum instante do filme, desde o início. Primeiro para passar essa noção de que a memória retorna em nossa mente de formas diferentes, em momentos diferentes de nossa vida. A técnica foi a saída que encontrei para “transformar” a realidade, torna-la outra

coisa, distante da original, da mesma forma que acontece com nossas lembranças. E também para dar um outro ritmo para o filme, sair um pouco do trilho. Por fim, escolhi a sequência da vitrola, pois precisava terminar esta cena e não conseguia encontrar um local ou alguém próximo que tivesse uma vitrola, ao mesmo tempo em que percebi que ficaria estranho no curta se a cena acontecesse da forma que estava descrita no roteiro, com uma mão aparecendo, não ornaria com o restante. Então, animar esse momento foi pertinente. E a sequência dos fogos de artifício, eu gravei no Ano Novo, entretanto, como havia pouca luz e filmei do terraço de casa, ou seja, o cenário não era dos melhores, a cena ficou ruim. Logo, redesenhei cada frame do vídeo original, para que eu pudesse aproveitar os movimentos e a luz dos fogos e construir uma sequência mais interessante, visualmente. Fogos de artifícios possuem um certo impacto, é uma visão marcante e que tem o poder de nos fazer lembrar de muitas coisas, ele sempre passa a uma sensação positiva, portanto, queria que a cena permanecesse no filme.

Algumas sequências surgiam de repente, sem estarem no roteiro. Por vezes, estava gravando algo e vinha um insight e decidia filmar outra coisa. A sequência das gotas na janela foi um pouco sem pensar, estava dentro do ônibus, voltando para casa. É uma imagem que me lembra muito a infância, me hipnotizava quando acompanhava as gotas dançando na janela do carro, enquanto via as estradas passarem do outro lado. A cena do vento, também, não estava no roteiro, eu estava no Parque Vitória Régia, filmando o que seria a sequência das bolhas, mas de repente o tempo mudou e começou a ventar muito. Foi quando lembrei que precisava fazer a cena do vento com as folhas secas na calçada, como havia planejado previamente, mas ali, no local, percebi que era uma chance de fugir um pouco do que estava escrito, já que as árvores dançando ao som do vento me pareceu interessante. Essa questão do tempo tornava as gravações imprevisíveis. Precisei esperar, durante várias semanas, que chovesse na cidade para finalmente conseguir gravar a sequência que ocorre na chuva.

Como já havia escrito no capítulo do “roteiro”, essas imagens foram surgindo em minha mente como num efeito dominó, era uma ideia que ia desencadeando as outras. Sabia que no filme teria fotos antigas e pedaços de vídeos reais e caseiros, mas não sabia exatamente como preencher o resto. Então fui em busca desses instantes, desses momentos corriqueiros e de objetos que trouxessem essa clima nostálgico e que nos levasse para outros tempos. Essa é a base para a construção de tudo. Queria falar sobre a memória, mas sem parecer didático ou óbvio. Primeiramente pensava na sensação que queria passar, depois, em seguida, na imagem certa para passar essa sensação.

Sempre mostro a chuva protegido em algum lugar. De dentro do ônibus, debaixo de uma telha. Isso traz um certo conforto, me faz lembrar de casa, em estar protegido. Mais do que isso, é estar protegido por um lar e ouvir o som reconfortante da chuva.

Trabalho muito, também, com a questão de associação, que é uma qualidade da memória. Da mesma forma que minhas ideias surgiam e logo, em seguida, surgiam novas ideias, a memória também trabalha com esta característica de desencadeamento, onde um instante, uma imagem, nos lava para outra, traçando, assim, um caminho de lembranças em nossa mente. Em alguns momentos, construí o curta-metragem seguindo esta noção. O instante, por exemplo, em que o ventilador surge, é, na verdade, um objeto que uso como auxiliar para levar à próxima imagem, que é a do gira-gira. Como se o movimento do ventilador, fizesse com que uma lembrança fosse despertada, no caso, a lembrança da infância, com o movimento do gira-gira. Da mesma forma em que o Capitão Benjamin (Martin Sheen), ao olhar para um ventilador ligado, se lembrar da hélice de um helicóptero em pleno bombardeio, o remetendo à Guerra do Vietnã, no longa-metragem “Apocalypse Now” (1989). Assim, também acontece com os fogos de artifício que nos leva para uma vela em um bolo de aniversário.

Separei um instante, também, para falar sobre os sentidos. Os nossos cinco sentidos estão ligados à memória, somos capazes de voltar ao passado ao sentir um cheiro ou ao ouvir uma música.

Ao final, lanço a imagem de uma mulher andando de bicicleta. É a primeira vez que alguém aparece, é como se as pessoas deixassem, finalmente, de serem apenas memórias, passassem a existir. No passado era tão raro um registro fotográfico, aqueles que não tiraram fotos é como se nem ao menos tivessem existido. A fotografia tem esta qualidade de tornar o ser humano “real”, de mostrar que ele existe. Se antes era raro este ato de registrar, hoje é acontece a cada segundo, em qualquer lugar, a cada instante, não importa como ou onde. E estamos sempre mostrando, postando, compartilhando, como se precisássemos disso para existir, para dizer

que estamos aqui, vivendo. E agora, com a facilidade que é registrar, estamos “sempre existindo”, não somos mais aqueles “fantasmas” presos nas lembranças, como digo ao final do curta, somos agora constantes, somos infinitos.

Tentei não ser crítico, ou apontar as falhas deste modo de vida, que para muitos pode até parecer supérfluo, fútil. A intenção era mostrar como a fotografia evoluiu e sua relação com as pessoas. Esses são os argumentos, a questão da reflexão, se é ruim ou se é bom, este olhar crítico, deixo para o público.



Figura 57: A caixa dos relógios* - primeiro teste em um cenário montado.



Figura 58: A caixa dos relógios* - primeiro teste em um cenário montado.

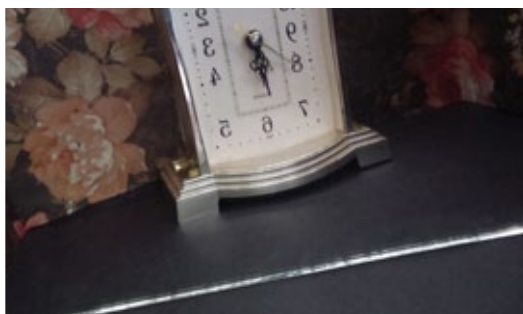


Figura 59: A caixa dos relógios* - primeiro teste em um cenário montado.



Figura 60: A caixa dos relógios* - primeiro teste em um cenário montado.

* A caixa dos relógios foi a ideia que tive para a primeira cena do curta-metragem. Montei um mini-cenário no meu quarto, utilizando caixa de papelão usada e "encapei" com papeis e texturas. Para a cena, também, usei um espelho e três relógios usados e desmontados.



Figura 61: Caixa de papelão para a construção da CENA 1 e CENA 7.



Figura 62: O relógio antigo utilizado na CENA 1.



Figura 63: Relógio antigo, utilizado na abertura.¹



Figura 64: Álbum de fotos de família.

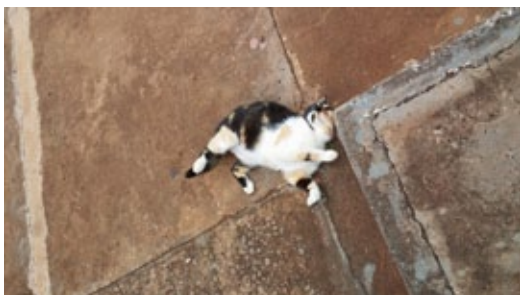


Figura 65: O gato que mora no estacionamento do meu Condomínio.²



Figura 66: Móculos, utilizados na CENA 17.

¹A cena de abertura não estava no roteiro, nasceu, sem querer, enquanto eu mexia no relógio e vi ali, movimentos interessantes.

² Durante o período de TCC me empenhei em tirar fotos aleatórias e postar no Instagram, algumas delas coloquei no próprio curta, a foto do gato foi uma delas.



Figura 67: Papéis novos suados com Nescau® e uma textura para o fundo da CENA 2.



Figura 68: Testes para a CENA 7, antes da rotosopia³.



Figura 69: Fotos reeimpresas para forjar polaroids, colodas num mural criado no meu quarto.



Figura 70: Localização para a CENA 12.



Figura 71: Ventilador e pedaços de color set coloridos e recortados para a CENA 21.



Figura 72: Localização para a CENA 22.

³Para a CENA 7 (cena da vitrola na sala), construí um mini-cenário para poder realizar a rotosopia. Tanto a poltrona, quanto o criado mudo, foram feitos com massinha de modelar. A sala é o cenário reaproveitado na CENA 1. Após a gravação, desenhei por cima de cada frame, totalizando 180 quadros desenhados e 21 segundos no filme.

ESCOLHENDO O TÍTULO

O título “Infinito Instante” está ligado, basicamente, ao que a fotografia faz com nossas vidas. Ela registra instantes ao mesmo tempo em que nos torna infinitos, eternos. Mais do que tornar nossas memórias em algo palpável, o registro fotográfico é

a prova crucial de nossa existência e através da imagem, permanecemos vivos. E também está relacionado ao fato de que a foto torna um pequeno momento em algo sem fim, é um breve instante que durará para sempre.

Pier Sans Regular

**Infinito
INSTANTE**

Nexa Rust Sans Black

Para a tipografia, busquei algo que trouxesse um pouco do conceito do projeto, dessa mistura do clássico e antigo, com o contemporâneo. E também, uma fonte que tivesse um certo peso, que causasse um impacto, logo que a tipografia do título será o primeiro contato do público com a obra.

infinito instante

*infinito
istante*

infinito
INSTANTE

**INFINITO
INSTANTE**

**infinito
INSTANTE**

A NARRAÇÃO EM OFF

A narração no cinema não tem um caráter descritivo, em nenhum momento ela deve surgir para descrever sobre o que o público já está vendo. Seu papel é auxiliar no filme, é expor com palavras o que o espectador não será capaz de compreender apenas com a observação das imagens.

Sabia, desde o início, que o público não seria capaz de atravessar o curta sem o auxílio da narração. Não por falta de capacidade, mas é que às vezes a imagem não é suficiente, ainda mais quando se trata de algo tão subjetivo. Por outro lado, minha intenção com a narração em off não era mastigar o conteúdo para o público, torna-la mais fácil, apenas queria aproximá-los, fazê-los entender que existe um propósito maior para a presença de cada imagem.

Para a narração, contei com a ajuda de uma amiga, Natália Dário, que é estudante de jornalismo da UNESP de Bauru. Assim que defini o texto, soube que ela era a pessoa ideal para exercer este trabalho, sua voz é firme e marcante, além de possuir uma dicção muito boa, o que era fundamental.

A gravação ocorreu no Estúdio de Rádio, na UNESP.

A TRILHA SONORA

Para a trilha sonora, partindo ainda deste conceito de fácil acessibilidade, descobri que Youtube oferece, desde 2013, uma biblioteca de audio, livre de direitos autorais, justamente para que usuários do site possam usá-las em suas próprias produções.

Procurei, então, uma trilha que funcionasse com o filme, que fosse leve e ao mesmo inspiradora. Desde o início sabia da importância da trilha e como ela poderia, inclusive, modificar o significado das imagens. Logo, fiz a seleção com extremo cuidado, buscando esta ligação entre o som e as cenas.

O ORÇAMENTO

Nos Estados Unidos, país que mais investe no cinema, é considerado um filme de baixo-orçamento aqueles produzidos com menos de 10 milhões de dólares. Por outro lado, aqui no Brasil, um filme realizado com este valor, pode ser considerado uma super-produção.

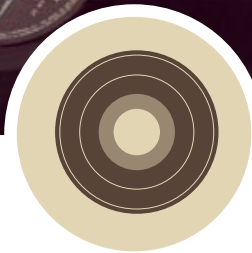
No Brasil, baixo-orçamento numa produção, seriam aqueles realizados com menos de R\$ 1,2 milhões. Entretanto, ainda há alguns casos, de filmes que contam com apoio de canais de TV ou festivais, que chegam a consumir 50 mil ou até menos que isso.

No meu caso, como não contei com nenhum equipamento além do meu celular, que aliás, já possuía antes das gravações, o valor foi bem abaixo.

Para a realização de “Infinito Instante” gastei, aproximadamente R\$180,00. Esse valor envolve cada item usado nas cenas, como alimentos, os relógios, os papéis, tecidos, aluguel da bicicleta., entre outros custos que não aparecem na tela, como o transporte.

***"Nunca se sabe quando há de
ser a última vez que veremos
nosso pai, ou beijaremos
nossa esposa, ou brincaremos
como nosso irmãozinho,
mas sempre há
uma última vez.
Se conseguíssemos nos lembrar
de todas as últimas vezes,
jamais pararíamos de sofrer."***

livro
Sete Dias Sem Fim
(Jonathan Tropper)





Conclusão



Sempre tive um estranho medo de TCC, sempre me pareceu algo inalcançável, impossível e o pior de todos, sabia que seria um processo feito sob muita pressão. E foi. Não havia ninguém pressionando, professoras, universidade, pais nem amigos. É uma pressão pessoal, aquela necessidade de dar o melhor, porém, num curto período de tempo. Aquela sensação de que nada está bom esteve presente durante todo o desenvolvimento do curta-metragem, ouvia, a todo instante, uma voz diabólica dizendo para desistir, pois não haveria possibilidade de sucesso.

Nas primeiras semanas do projeto, enquanto assistia à temporada final de um seriado –vício que optei por parar nesses últimos meses – ouvi uma frase que me motivou a continuar, algo como “ se você tem medo de fazer algo, isso provavelmente significa que você deve fazê-lo”. Tinha medo do TCC, e por muitas vezes pensei nas soluções mais práticas ou que eu tivesse mais habilidade. Seria um grande risco fazer um filme. Seria um risco ainda maior fazer um filme sozinho. E foi por isso que aceitei.

Acredito que durante a própria faculdade me sujeitei a isso, durante algumas vezes, a realizar aquilo mais próximo do que eu sabia, por puro medo de errar. Vejo esse último projeto como minha ruptura, minha libertação, talvez, o momento em que eu resolvi fazer tudo aquilo que eu não sabia. A única coisa que carregava em mim era minha paixão por cinema, apenas.

Sempre gostei muito de cinema e tenho grande apreço por escrita e fotografia e poder realizar algo envolvendo tudo isso e design me motivou a continuar também, a buscar sempre o melhor, apesar do curto tempo e minhas habilidades nada admiráveis com uma câmera e como editor de vídeos. Aliás, trabalhar com o Adobe Premiere Pro foi um dos grandes percalços e minha maior dificuldade. Quando o tempo é curto e mesmo assim, é preciso fazer, é quando tudo vai dar errado, e deu. Processos simples e que eu poderia ter terminado em questões de horas, demorava semanas, seja por áudios dessincronizados, vídeos misteriosamente mais acelerados do que deveriam, além da demora em renderizar tudo após a edição. Enfim, trabalhar com o Premiere Pro não foi fácil e como não sabia muito manuseá-lo, fui aprendendo enquanto fazia, o que, de certa forma, dificultou um pouco.

Com a realização do curta-metragem é possível perceber que com a democratização do registro fotográfico e dos aparelhos de filmagens, o desenvolvimento de um produto, que antes era tão fechado a quem possuía tais recursos, hoje todos tem acesso, qualquer pessoa tem a possibilidade de realizar um vídeo, um curta-metragem, um documentário. O audiovisual é uma área a ser explorada e está aberta a todos, construindo algo com recursos que já se dispõe e sem depender de grandes orçamentos.

Apesar de ter usado o cinema como referência de muitos dos meus trabalhos na faculdade, acredito que nunca tinha refletido qual seria exatamente o papel do designer no cinema e se de fato, existia mesmo esta relação. E é com felicidade e muito ânimo que chego a conclusão de que existe uma relação muito forte entre cinema e design e que nenhum filme é realizado sem um designer e que ele é a cabeça de muita coisa, é ele quem torna, muito do que vimos nas telas, possível. E

ao realizar este curta-metragem, me senti cumprindo esta função e hoje vejo com mais clareza o que um profissional faz numa produção. Desde os desenhos do storyboard, à composição de cada quadro, à procura de texturas, de cores, de objetos, o que precisa estar em cena, como e porquê, o que cada elemento interfere no plano, na ideia e no argumento final de todo o filme.

E na construção do curta, também vejo que ele não difere de nenhum outro projeto de design, passando pelas mesmas reflexões, estudos, pesquisas e processos de desenvolvimento. Possui ainda a mesma busca por soluções de um problema, procurando formas para transmitir uma ideia, de um produto que exige criatividade, repertório, referência e tecnologia para chegar ao resultado desejado, visando, claro, o público a ser alcançado.

Com este projeto e tendo o curta-metragem pronto, a maior conclusão que poderia chegar é que fazer design é se dar ao luxo de falhar, de tentar e errar miseravelmente. Fiz sabendo desses riscos e preferi enfrentar, sabendo que poderia falhar, sabendo que tudo poderia dar errado. Projetar é isso, é compreender a existência dos erros, é saber que eles estão lá e poderão aparecer a qualquer momento.

No curta falo sobre o tempo e há uma relação entre o tempo e os erros. E não só por este projeto, mas digo pensando nos cinco anos que passei na Unesp. Os erros nos fazem crescer. E como eu errei nesses anos, mas me sinto bem por isso, me sinto bem por ter errado, cresci nesses instantes e por isso agradeço à universidade, aos professores e seus trabalhos, agradeço aos amigos que estiveram presentes, que me viram errar e permitiram. Os er-

ros nos tornam melhores e o tempo tem esta qualidade de aperfeiçoamento, ainda mais nesta área, onde cada novo projeto, é um novo erro, um novo acerto, um novo aprendizado. Olho para trás e vejo que cresci nesses anos e espero poder crescer ainda mais, que venham mais desafios, mais riscos.

Portanto, olhando para o passado, sou apenas agradecimento e tudo aquilo que vivi, agora, são apenas lembranças.

Obrigado a todos pelas memórias.

*"Sob as manchas do tempo / os sentimentos desaparecem / você é outra pessoa / eu ainda estou bem aqui / o que eu me tornei / meu mais doce amigo? / Todos que eu conheço / vão embora no final."

***"Beneath the
stains of time
The feelings dissappear
You are someone else
I am still right here
What have I become
My sweetest friend?
Everyone I know
goes away in the end"***

música
Hurt
(Trent Reznor)





Referências



Livros

Sites

Filmes

LIVROS

ARNHEIM, Rudolf. **Arte e percepção visual: Uma psicologia da visão criadora.** São Paulo: Editora da Universidade de São Paulo, 1980.

BONSIEPE, Gui. **Design, cultura e sociedade.** São Paulo: Blucher, 2011.

BOURDIEU, Pierre. **Un art moyen: essais sur les usages sociaux de la photographie.** Paris: Les Éditions de Monuit, 1965.

COSTA, Mario. **O Sublime Tecnológico.** São Paulo: Editora Experimento, 1995.

DA-RIN, Silvio. **Espelho partido: tradição e transformação do documentário.** 3.ed. Rio de Janeiro: Azougue, 2006

FIELD, Syd. **Manual do roteiro: os fundamentos do texto cinematográfico.** Rio de Janeiro: Editora Objetiva, 2001.

GIBSON, J.J. **Perception of the visual world.** Westport, Connecticut: Greenwood Press Publishers, 1974

GRIERSON, John. **First principles of documentary.** Nova York: Praeger, 1971.

HALLIGAN, Fionnuala. **FilmCraft: Production design.** Burlington: Focal Press, 2013.

KUNDERA, Milan. **A imortalidade.** Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1990

IZQUIERDO, Iván. **A arte de esquecer: cérebro e memória.** Rio de Janeiro: Vieira & Lent, 2010.

JULLIER, Laurent; MARIE, Michael. **Lendo as imagens do cinema.** São Paulo: Editora Senac, 2009.

LEGOFF, Jacques. **História e memória.** Campinas: Editora da UNICAMP, 1990

LUCENA, Luiz Carlos. **Como fazer documentários: conceito, linguagem e prática de produção**. São Paulo: Editora Summus, 2012.

MACHADO, Arlindo. **Pré-cinemas e pós-cinemas**. Coleção Campo Magnético. Campinas: Papirus Editora, 1997.

MARTIN, Marcel. **A Linguagem cinematográfica**. São Paulo: Editora brasiliense, 2003.

MERTEN, L.Carlos. **Cinema: entre a realidade e o artifício**. 4ª edição. Porto Alegre: Editora Artes e Ofícios, 2010.

MOLETTA, Alex. **Criação de curta-metragem em vídeo digital: Uma proposta para produções de baixo custo**. São Paulo: Editora Summus, 2009.

MUNARI, Bruno. **Das coisas nascem coisas**. São Paulo: Martins Fontes, 1998.

MUNARI, Bruno. **Design e comunicação visual**. Lisboa: Edições 70, 1968.

PEDROSA, Israel. **Da cor a cor inexistente**. São Paulo: Editora Senac, 2009.

PROUST, Marcel. **Em busca do tempo perdido**. Paris: Gallimard, 1927

RAMOS, Fernão Pessoa. **Mas afinal...o que é mesmo documentário?** São Paulo: Editora Senac, 2008

SAMAIN, Etienne. **O Fotógrafo**. São Paulo: Editora Hucitec, 1998.

SANTAELLA, Lúcia. **A Percepção: uma teoria semiótica**. São Paulo: Editora Experimento, 1993.

XAVIER, Ismail. **O discurso cinematográfico: A opacidade e a transparência**. 4ª edição. São Paulo: Editora Paz e Terra, 2008.

SITES

BRUM, Eliane. **Qual é a sua história.** Revista Época: Colunas, 2009. Disponível em: <<http://revistaepoca.globo.com/Revista/Epoca/0,,EMI100705-15230,00QUAL+E+A+SUA+HISTORIA.html>> Acesso em: 23/01/2015.

<http://www.techtudo.com.br/>
<http://www.imdb.com/>
<https://www.pinterest.com/>
<http://moviesincolor.com/films>

FILMES

BEGINNERS. Direção: Mike Mills. Produção: Leslie Urdang, Lars Knudsen, Dean Vanech, Jay Van Hoy e Miranda de Pencier. Intérpretes: Ewan McGregor, Mélanie Laurent, Christopher Plummer. Roteiro: Mike Mills. Música: Roger Neill, Dave Palmer e Brian Reitzell. Estados Unidos: Focus Features, 2010. 1 DVD (104 min), color.

BRILHO Eterno de Uma Mente Sem Lembranças. Direção: Michel Gondy. Produção: Anthony Bregman e Steve Golin. Intérpretes: Jim Carrey, Kate Winslet, Kirsten Dunst, Mark Ruffalo, Elijah Wood e Tom Wilkinson. Roteiro: Charlie Kaufman. Música: Jon Brion. Estados Unidos: Focus Features, 2004. 1 DVD (108 min), color.

DUENDES e os Famosos da Morte, Os. Direção: Esmir Filho. Produção: Maria Ionescu. Intérpretes: Henrique Larré e Samuel Reginatto. Roteiro: Esmir Filho e Ismael Caneppele. Brasil: Dezenove Som e Imagem, 2009. 1 DVD (101 min), color. Baseado no conto de Ismael Caneppele.

EXCÊNTRICOS Tenenbaums, Os. Direção: Wes Anderson. Produção: Wes Anderson, Barry Mendes e Scott Rudin. Intérpretes: Gene Hackman, Luke Wilson, Gwyneth Paltrow, Ben Stiller, Owen Wilson, Anjelica Huston e outros. Roteiro: Wes Anderson e Owen Wilson. Música: Mark Mothersbaugh. Estados Unidos: Touchstone Pictures, 2001. 1 DVD (109 min), color.

GRANDE Hotel Budapeste, O. Direção: Wes Anderson. Produção: Wes Anderson, Scott Rudin, Steven Rales e Jeremy Dawson. Intérpretes: Ralph Fiennes, Jude Law, Saoirse Ronan, Tony Revolori, Willem Dafoe, Adrien Brody, Tilda Swinton e outros. Roteiro: Wes Anderson. Música: Alexandre Desplat. Reino Unido, Alemanha: Fox Searchlight, 2014. 1 DVD (99 min), color.

ILHA das Flores. Direção: Jorge Furtado. Produção: Jorge Furtado. Roteiro: Jorge Furtado. Brasil: Casa de Cinema de Porto Alegre, 1989. 1 DVD (13 min), color.

LAVOURA Arcaica. Direção: Luiz Fernando Carvalho. Produção: Luiz Fernando Carvalho. Intérpretes: Selton Mello, Raul Cortez, Simone Spoladore, Leonardo Medeiros e Caio Blat. Roteiro: Luiz Fernando Carvalho. Música: Marco Antônio Guimarães. Brasil: Luiz Fernando Carvalho Produções Artísticas LTDA, 2001. 1 DVD (163 min), color. Baseado no livro de Raduan Nassar.

MOONRISE Kingdom. Direção: Wes Anderson. Produção: Jeremy Dawson, Scott Rudin, Wes Anderson e Steven M. Rales. Intérpretes: Bruce Willis, Edward Norton, Bill Murray, Frances McDormand e outros. Roteiro: Wes Anderson e Roman Coppola. Música: Alexandre Desplat. Estados Unidos: Focus Features, 2012. 1 DVD (94 min), color.

NÓS que aqui estamos, por vós esperamos. Direção: Marcelo Massagão. Produção: Marcelo Massagão. Roteiro: Marcelo Massagão. Música: Win Mestens. Brasil: Rio Filmes, 1999. 1 DVD (73 min), color.

PERFECT Sense. Direção: David Mackenzie. Produção: Gillian Berrie, Tomas Esilsson e Malte Grunert. Intérpretes: Ewan McGregor e Eva Green. Roteiro: Kim Fupz Aakeson. Música: Max Richter. Reino Unido: BBC Films, 2011. 1 DVD (92 min), color.

VANILLA Sky. Direção: Cameron Crowe. Produção: Cameron Crowe, Paula Wagner e Tom Cruise. Intérpretes: Tom Cruise, Penélope Cruz, Cameron Diaz e Kurt Russell. Roteiro: Cameron Crowe. Música: Nancy Wilson. Estados Unidos: Paramount Pictures, 2001. 1 DVD (137 min), color. Baseado no filme “Abre Los Ojos” de Alejandro Amenábar.

* Todas as frases usadas neste relatório, também serviram de inspiração para a realização do projeto.

LISTA DE IMAGENS

Figura 1: <http://www.cantodosclassicos.com/wp-content/uploads/2015/03/viagem-a-lua>.
Figura 2: <https://rickouellettereelandrock.files.wordpress.com/2013/07/img356.jpg>
Figuras 3, 4, 6, 8, 10, 14 e 17: Arquivo pessoal de Carla Frascareli.
Figuras 5, 12 e 15: Arquivo pessoal de Natália Dário.
Figuras 7 e 11: Arquivo pessoal de Jessica Mobílio.
Figuras 9, 13 e 16: Arquivo pessoal de Catia Santos.
Figuras 18, 19, 20, 21, 22, 23 e 23 - Recorte de frame do DVD “Vanilla Sky”, distribuído pela Paramount Pictures.
Figuras 24, 25 e 26: Recorte de frame do DVD “Toda Forma de Amor”, distribuído pela Universal.
Figuras 27 e 28: Recorte de frame do DVD “Os Sentidos do Amor”, distribuído pela California Filmes.
Figura 29: https://tingsomvirker.files.wordpress.com/2014/04/the_royal_tenenbaums_499-1.jpg?w=500&h=281
Figura 30: Recorte de frame do DVD “Moonrise Kingdom”, distribuído pela Universal.
Figura 31: Recorte de frame do DVD “O Grande Hotel Budapeste”, distribuído pela Century Fox.
Figuras 32: <http://indiqueumlivro.literatortura.com/2013/10/28/lavoura-arcaica-raduan-nassar/>
Figura 33: <https://vimeo.com/tag:lavoura+arcaica>
Figura 34: http://nassaremperspectiva.blogspot.com.br/2010_11_01_archive.html
Figuras 35: <http://cargocollective.com/tuaneegggers/As-Criaturas>
Figura 36: <http://cinema.uol.com.br/mostra/ultnot/2009/11/03/os-famosos-e-os-duendes-da-morte-pode-fazer-novo-circuito-de-festivais-internacionais.jhtm>
Figura 37: <http://cinema10.com.br/filme/os-famosos-e-os-duendes-da-morte>
Figuras 38: <https://www.pinterest.com/aeromatic/caption-ated/>
Figura 39: <https://www.pinterest.com/talinkah/>
Figura 40: <http://4.bp.blogspot.com/-gxhOuwu3B8U/T6bJUn0ecrI/AAAAAAAADSo/zPVRjb95UE4/s1600/eternal+sunshine+of+the+spotless+mind.jpg>
Figuras 41: <http://www.rockfm.ro/calendar-rock/12-9/>
Figura 42: <https://vimeo.com/channels/125704>
Figura 43: <https://itunes.apple.com/us/artist/edward-sharpe-magnetic-zeros/id315875820>

Figura 44: <https://www.pinterest.com/pin/538109855453088645/>
Figura 45: <https://www.pinterest.com/pin/538109855453088670/>
Figura 46: <https://www.pinterest.com/pin/538109855453088693/>
Figura 47: <https://www.pinterest.com/pin/538109855453088624/>
Figura 48: <https://www.pinterest.com/pin/538109855453088519/>
Figura 49: <https://www.pinterest.com/pin/538109855453088522/>
Figura 50: <https://www.pinterest.com/pin/538109855453088291/>
Figura 51: <https://www.pinterest.com/pin/538109855453088160/>
Figura 52: <https://www.pinterest.com/pin/538109855453088707/>
Figura 53: <https://www.pinterest.com/pin/538109855453088326/>
Figura 54: <https://www.pinterest.com/pin/538109855453088272/>
Figura 55: <https://www.pinterest.com/pin/538109855453088544/>
Figura 56: <https://www.pinterest.com/pin/538109855453088208/>
Figura 57: Do autor.
Figura 58: Do autor.
Figura 59: Do autor.
Figura 60: Do autor.
Figura 61: Do autor.
Figura 62: Do autor.
Figura 63: Do autor.
Figura 64: Do autor.
Figura 65: Do autor.
Figura 66: Do autor.
Figura 67: Do autor.
Figura 68: Do autor.
Figura 69: Do autor.
Figura 70: Do autor.
Figura 71: Do autor.
Figura 72: Do autor.
Figura 73: Do autor.

* Todas as imagens usadas nas aberturas são de arquivo pessoal.

Roteiro

INFINITO INSTANTE

CENA 1 - CAIXA ESCURA - INT

Câmera acompanha os movimentos de peças de um relógio desmontado, como engrenagens que permanecem em danças circulares. No centro, o relógio, mostra que seu único ponteiro restante anda para trás.

(inicia a trilha sonora - instrumental)

CENA 2 - SEQUÊNCIA DE VÍDEO

Uma carta escrita sendo queimada. Tempo ensolarado. Gelo derretendo. Folhas secas voando em uma calçada. Chuva.

V.O

O tempo. O tempo, por vezes, é dito referente ao clima. Quente. Sol. Frio. Vento. Chuva.

CENA 3 - QUARTO - INT

Câmera percorrendo sobre fotos antigas, polaroids coladas numa parede, com legendas escritas à mão, como num mural.

V.O

Existem, porém, outras definições para o tempo. O tempo. "Uma época. Um lapso de tempo futuro ou passado. A idade, a antiguidade. A existência humana."

CENA 4 - SEQUÊNCIA DE VÍDEO

Um vídeo amador de alguma família.

V.0

A existência humana. Sem definição.

CENA 5 - FUNDO PRETO

Aparecem letras na tela indicando: Vida. História. Passado. Memória. Todas se apagam, menos "memória".

V.0

"Faculdade de conservar ou readquirir ideias ou imagens. Lembrança."

CENA 6 - SEQUÊNCIA DE IMAGENS

Fotos antigas de famílias e amigos.

V.0

O que você se lembra? O que deixou para trás?

CENA 7 - SALA DE ESTAR - INT/DIA

Câmera caminha em direção a uma vitrola. Uma mão surge e coloca algo para tocar.

(Trilha sonora para)

CENA 8 - FUNDO PRETO

V.0

Do que somos feitos?

CENA 9 - SALA DE ESTAR - INT/DIA

LP's jogados no tapete, espalhados.

V.0

Audição.

(Trilha sonora retorna)

CENA 10 - COZINHA - INT/DIA

Câmera se aproxima em direção a uma mesa, do tipo "vó",
coberta com uma toalha estampada. Sobre ela, bolos, pães,
frutas, leite e suco.

V.0

Paladar.

CENA 11 - COZINHA - INT/DIA

Uma xícara de café em cima de uma mesa, fumaçando.

V.0

Oufato.

CENA 12 - CAMPO DE FUTEBOL - EXT/DIA

Uma bola de futebol parada num campo vazio.

V.0

Tato.

CENA 13 - FUNDO PRETO

V.0

Visão.

CENA 14 - EXT/NOITE

Câmera voltada para o céu escuro, fogos de artifício iluminam a escuridão. Em silêncio, apenas com a trilha sonora.

CENA 15 - COZINHA - INT/NOITE

Ainda no escuro. Uma vela se ascende, revelando um bolo de aniversário.

(vozes de pessoas no fundo, alegres, conversando)

V.0

Momentos.

CENA 16 - IMAGEM

Uma foto de aniversário, bem casual, com pessoas alegres.

V.0

Uma história. Uma vida inteira. Uma trajetória
que retorna.

CENA 17 - IMAGEM

Uma foto de um monóculo.

CENA 18 - SEQUÊNCIA DE IMAGENS

Sequência de fotos antigas com famílias e amigos reunidos.

V.0

Toda aquela gente. Toda aquela gente gritando em
sua mente como fantasmas. É o passado querendo
ser o presente. É o passado querendo estar presente.

CENA 19 - FUNDO PRETO

(Trilha sonora para)

V.0

O que você viu?

CENA 20 - FUNDO PRETO

Uma palavra surge na tela: "Infância".

CENA 21 - QUARTO - INT/DIA

Câmera acompanha o movimento de um ventilador, que se funde com a próxima cena.

CENA 22 - PLAYGROUND - EXT/DIA

Câmera acompanha - de cima - o movimento de um gira-gira.

(Trilha sonora retorna)

CENA 23 - PLAYGROUD - EXT/DIA

Sob o ponto de vista de uma criança, a câmera acompanha seus movimentos dentro do parque, no gira-gira, no balanço e no escorregador.

V.O

Liberdade. E tantos conceitos perdidos. Inocência. Presas em um único instante.

CENA 24 - IMAGEM

foto antiga de uma criança, sozinha.

V.O

Quanto cabe em uma foto?

CENA 25 - SALA DE ESTAR - INT/DIA

Repetição da cena 7, porém, retrocedendo.

V.0

Tempo. Memória. Identidade. Somos tudo aquilo
que lembramos.

CENA 26 - SEQUÊNCIA DE IMAGENS

Sequência com fotos em polaroid, novamente no mural: vitrola, LP's, fitas K7, uma coleção de vídeo K7, brinquedos antigos. Um caderno antigo de fotos.

V.0

O passado é doloroso. Olhar para trás é reviver
as últimas vezes.

CENA 27 - SEQUÊNCIA DE IMAGENS

Uma sequência de fotos, um pouco mais recentes, de jovens, em festas, ao lado da família, no colégio com os amigos.

Surge uma palavra na tela: "saudade".

CENA 28 - SEQUÊNCIA DE VÍDEO

Um pôr-do-sol.

V.0

Tudo sempre parece tão eterno, tão permanente.

Tudo passa. Tudo tem um fim. Essa é a tristeza da vida. Essa é, também, sua beleza, sua poesia.

CENA 29 - RUA - EXT/DIA

Repetição da cena 2, com a sequência de vídeo com folhas secas voando em uma calçada, e a câmera permanece ali, por alguns segundos, observando a cena.

V.0

O tempo.

CENA 30 - CAIXA - INT

Repetição da cena 1, o mesmo relógio do início retorna. Agora, porém o ponteiro segue seu curso normal, para frente.

V.0

O tempo fica. E a gente segue adiante.

CENA 31 - CAMPO - EXT/DIA

Uma sequência de vídeo, filmado de uma bicicleta. Várias pessoas fazendo atividades num parque.

V.0

Momentos.

CENA 32 - SEQUÊNCIA DE VÍDEO

Vídeo caseiro de alguma família em algum evento.

V.0

Antes éramos só um instante.

CENA 33 - SEQUÊNCIA DE IMAGENS

Uma sequência com fotos tratadas, com filtro, ao estilo “instagram”.

V.0

Agora somos constante.

CENA 34 - TELA DE UM COMPUTADOR - INT

Imagens surgem na tela como pop-ups, fotos de jovens em vários locais, alegres, em festas, com amigos, na balada. Com curtidas, legendas e #.

V.0

Agora somos...infinito.

(trilha sonora para)

CENA 35 - CRÉDITOS FINAIS

Sequência de vídeos caseiros. Os créditos sobre a tela.

