



**UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO DE JANEIRO**  
**CENTRO DE FILOSOFIA E CIÊNCIAS HUMANAS**  
**ESCOLA DE COMUNICAÇÃO**

**OROBORO: UMA EXPERIÊNCIA DE CINEMA IMERSIVO**

Hugo Guimarães Rocha

Rio de Janeiro/RJ  
2016

**UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO DE JANEIRO  
CENTRO DE FILOSOFIA E CIÊNCIAS HUMANAS  
ESCOLA DE COMUNICAÇÃO**

**OROBORO: UMA EXPERIÊNCIA DE CINEMA IMERSIVO**

Hugo Guimarães Rocha

Relatório técnico de graduação apresentado à Escola de Comunicação da Universidade Federal do Rio de Janeiro, como requisito parcial para a obtenção do título de Bacharel em Comunicação Social, Habilitação em Radialismo.

Orientador: Prof. Dr. Ivan Capeller

Rio de Janeiro/RJ  
2016

Rio de Janeiro/RJ  
2016

ROCHA, Hugo Guimarães

Oroboro: uma experiência de cinema imersivo/ Hugo Guimarães Rocha – Rio de Janeiro; UFRJ/ECO, 2016.

47f.

Relatório técnico (graduação em Comunicação) – Universidade Federal do Rio de Janeiro, Escola de Comunicação, 2016.

Orientação: Ivan Capeller

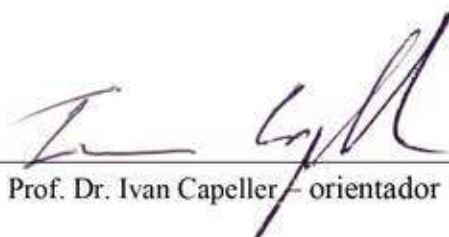
1. Cinema Imersivo. 2. Transe. 3. Experiência. I. CAPELLER, Ivan II. ECO/UFRJ III. Radialismo IV. Oroboro

## OROBORO: UMA EXPERIÊNCIA DE CINEMA IMERSIVO

Hugo Guimarães Rocha

Trabalho apresentado à Coordenação de Projetos Experimentais da Escola de Comunicação da Universidade Federal do Rio de Janeiro, como requisito parcial para a obtenção do grau de Bacharel em Comunicação Social, Habilitação Radialismo.

Aprovado por



---

Prof. Dr. Ivan Capeller – orientador



---

Prof. Dr. Fernando Souza Gerheim



---

Prof. Dr. Fernando Antonio Soares Fragozo

Aprovada em: 27/07/2016

Grau: 9,5

A todos que atravessaram meu caminho.

## **AGRADECIMENTO**

Agradeço a minha mãe por toda dedicação e por tudo que aprendi com ela. Devo a ela a conclusão de mais esse ciclo.

Agradeço a meus irmãos por serem minhas referências em absolutamente tudo.

Agradeço a meu pai pelo esforço para que eu tivesse uma educação de qualidade.

Agradeço a Rafael Spínola pela amizade e a força ao longo de todo desenvolvimento do projeto.

Agradeço a Hector Tabet pelo cuidado e o amor, onipresentes em nossa amizade desde sempre.

Agradeço a Luna Descaves pelas palavras e ações que construíram esse trabalho conceitual, técnica, artística e emocionalmente.

Agradeço a todos os meus amigos que estão presentes nesse projeto, seja em uma ideia, uma frase, uma palavra ou porque me deram força emocional.

Agradeço a meu orientador Ivan Capeller pela atenção no processo de escrita do projeto e do relatório e por tudo que aprendi com ele ao longo desses anos na ECO.

Agradeço a Maria Teresa Bastos por toda ajuda e calma ao longo do árduo processo de conclusão de curso.

## EPÍGRAFE

*“Respondi que o sobrenatural, se acontece duas vezes, deixa de ser aterrador. Propus a ele que nos víssemos no dia seguinte, naquele mesmo banco que está em dois tempos e em dois lugares.”*

Jorge Luis Borges

ROCHA, Hugo Guimarães. **Oroboros: uma experiência de cinema imersivo**. Orientador: Ivan Capeller. Rio de Janeiro, 2016. Relatório técnico (Graduação Em Radialismo) – Escola de Comunicação, Universidade Federal do Rio de Janeiro. RJ. 47f

## RESUMO

*Oroboros* é uma instalação audiovisual que adiciona fumaça e luzes ao dispositivo tradicional do cinema (sala escura, tela, projeção). Unindo estética visual, interação, técnicas de imersão e sugestão, a intenção é atravessar o público com uma experiência. A busca é pela criação de um ambiente comum de estímulos sensoriais, onde os espectadores possam atingir estados alterados de consciência, como o transe, seja ele hipnótico e tranquilo ou caótico e aterrorizante. O projeto percorre, ao longo de seus oito momentos, diversos tipos de linguagens audiovisuais, como ficção, material de arquivo e videoarte.

**Palavras-chave:** cinema imersivo, transe, experiência.

## ABSTRACT

*Oroboros is an audiovisual installation that adds smoke and lights to the traditional cinema device (dark room, screen, projection). Bringing visual aesthetics, interaction, immersion and suggestion techniques, the intention is to go through the audience with an experience. The quest is to create a common environment of sensory stimuli, where spectators can reach altered states of consciousness, such as trance, whether hypnotic and peaceful or chaotic and terrifying. Throughout its eight parts, the project uses several audiovisual languages, like fiction, archival material and videoart.*

**Key-words:** *immersive cinema, trance, experience*



## SUMÁRIO

<b>1. INTRODUÇÃO</b> .....	<b>10</b>
1.1 Contexto do Trabalho .....	10
1.2 Objetivo .....	10
1.3 Justificativa da Relevância .....	11
1.4 Organização do Relatório .....	12
1.5 Escolha do Tema e Processo de Pesquisa .....	12
1.6 Concepção da Obra .....	14
<b>2. PRÉ-PRODUÇÃO</b> .....	<b>17</b>
2.1 Desenvolvimento da Experiência Audiovisual .....	17
2.1.1 Público .....	17
2.1.2 Aquisição de Direitos .....	18
2.1.3 Infraestrutura Necessária .....	18
2.1.4 Orçamento e Fontes de Financiamento .....	22
2.2 Roteiro .....	22
2.2.1 Descrição do Personagem .....	24
2.3 Planejamento e Organização da Instalação .....	24
2.3.1 Definição da Equipe Técnica e Artística .....	24
2.3.2 Definição do Elenco .....	26
2.3.3 Definição da Locação .....	26
2.3.4 Cronograma do Projeto .....	26
<b>3. PRODUÇÃO</b> .....	<b>28</b>
3.1 Direção .....	28
3.2 Produção .....	29
3.3 Arte .....	30
3.4 Som .....	30
3.5 Fotografia .....	31
3.6 Montagem .....	31
3.7 Luz e Fumaça .....	32
<b>4. PÓS-PRODUÇÃO</b> .....	<b>33</b>
4.1 Cartelas .....	33
4.2 Edição e Mixagem de Som .....	33
4.3 Finalização de Cor e Efeitos Especiais .....	33
4.4 Distribuição .....	34

4.5 Exibição.....	34
<b>5. CONSIDERAÇÕES FINAIS .....</b>	<b>35</b>
<b>REFERÊNCIAS .....</b>	<b>37</b>
<b>APÊNDICES.....</b>	<b>39</b>

# 1 INTRODUÇÃO

## 1.1 Contexto do trabalho

A forma como o cinema tradicional é amplamente conhecido hoje - uma sala escura com um filme narrativo de aproximadamente duas horas - pode ter suas fronteiras alargadas ou até mesmo dissipadas através de diversos dispositivos. Essa dilatação da compreensão do que é cinema pode oferecer ao espectador novos prismas pelos quais ele pode enxergar uma obra audiovisual. Posso tornar o público um agente ativo que modifica a obra à medida que participa dela; posso ter como interesse principal o atravessamento do espectador, fazê-lo passar por uma experiência; posso metalinguisticamente refletir sobre o que é cinema, propondo uma reflexão sobre o papel do público e do artista na obra audiovisual; posso criar dispositivos que liguem o cinema a diversos meios artísticos como a dança, o teatro, as artes plásticas (PARENTE, 2011). *Oroboro* parte de uma necessidade pessoal do diretor em trabalhar no limite dessas fronteiras e com novas linguagens audiovisuais.

Além disso, para o idealizador do projeto, ele surge como uma oportunidade de, pela primeira vez, dirigir um trabalho audiovisual. Apesar de já ter participado de projetos teatrais como músico ou diretor musical, de diversos filmes criando a trilha sonora, fazendo a produção, a montagem, o som direto e de já ter atuado em performances audiovisuais, o diretor nunca havia idealizado e dirigido um filme. Também nunca havia participado da concepção de uma instalação audiovisual. É, além de um desejo, um grande desafio, a fim de conseguir expressar suas ideias e reflexões sobre determinados temas de forma extremamente subjetiva e minimamente ordenada.

## 1.2 Objetivo

*Oroboro* é um projeto cujo objetivo é produzir uma instalação audiovisual de aproximadamente 40 minutos que imerja o público em sensações, ambientes e paisagens de luz, som e fumaça. Pretende-se explorar maneiras de levar o espectador a determinados estados de consciência, atenção e a diversas formas de transe: individual e coletivo; hipnótico e caótico; esclarecedor e confuso; tranquilizante e aterrorizante.

Somando fumaça e luzes ao dispositivo tradicional do Cinema (projetor, tela, sala escura, assentos) o desejo é atravessar o público com uma experiência.

A ideia é montar a instalação em salas de cinema já existentes, mas também em centros culturais, museus ou qualquer espaço onde seja possível colocar cadeiras, projetor, tela e outros equipamentos usados na experiência.

### 1.3 Justificativa da Relevância

O primeiro ponto de relevância do projeto é que, ao longo da vida acadêmica na Escola de Comunicação da UFRJ, os estudantes têm pouco ou nenhum contato com novas linguagens audiovisuais, menos ainda produzidas por eles próprios. Dificilmente são estudadas práticas de cinema que utilizem conjuntamente projeção e outros dispositivos; ou que explorem outros formatos de sala, tela e exibição; que usam a interatividade como plataforma; que aproximem o cinema e as artes plásticas. A academia deve ser tanto um espaço de entendimento dos meios de produção tradicionais quanto de questionamento e quebra desses mesmos meios.

Em um momento no qual o conhecimento científico é priorizado e louvado universalmente, é importante dar luz ao saber através da experiência, um saber individual que adquire significados distintos para cada pessoa. No mundo contemporâneo, o conhecimento vem quase inteiramente da espantosa quantidade de informação a que temos acesso diariamente. Como bem afirmou Jorge Larrossa Bondía, “uma sociedade constituída sob o signo da informação é uma sociedade na qual a experiência é impossível.” (BONDÍA, 2002, 19). Isso ocorre, segundo o autor, por conta de três características do indivíduo moderno: é um sujeito fabricado e manipulado pelos aparatos da informação; além disso, é um sujeito que opina - uma opinião supostamente crítica, pessoal e própria; e por último, é um sujeito que não tem tempo. E para que algo nos aconteça ou nos toque (experiência) é preciso uma pausa para pensar, olhar, escutar, se atentar aos detalhes, suspender a opinião e dar ouvido aos outros, tudo isso em um ritmo mais lento. Segundo o autor,

[...] o saber da experiência é um saber particular, subjetivo, relativo, contingente, pessoal. Se a experiência não é o que acontece, mas o que nos acontece, duas pessoas, ainda que enfrentem o mesmo acontecimento, não fazem a mesma experiência. O acontecimento é comum, mas a experiência é para cada qual sua, singular e de alguma maneira impossível de ser repetida. O saber da experiência é um saber que não pode separar-se do indivíduo concreto em quem encarna. Não está, como o conhecimento científico, fora de nós, mas somente tem sentido no modo como configura uma personalidade, um caráter, uma sensibilidade ou, em definitivo, uma forma humana singular de estar no mundo, que é por sua vez uma ética (um modo de conduzir-se) e uma estética (um estilo). (BONDÍA, 2002, pg. 27).

Uma proposta importante que eu pretendo fazer ao público de *Oroboros* é se abrir a vivenciar uma experiência sobre a qual ele não terá, necessariamente, uma opinião formada ou reformada, mas que lhe deixará marcas que poderão, talvez um dia, emergir do

subconsciente em forma de memória, sonho, imagem ou de um conhecimento que não venha da informação.

#### **1.4 Organização do Relatório**

Este relatório tenta, de alguma maneira, organizar as ideias por trás desse projeto, além de suas demandas e organizações técnicas. É importante deixar claro que o projeto ainda está em produção e apenas uma parte dele foi concluída. O material de vídeo usado na instalação<sup>1</sup> está praticamente terminado, necessitando apenas de alguns trabalhos de pós-produção, e o roteiro que guia a experiência (APÊNDICE A) está finalizado. As próximas etapas serão os testes técnicos com fumaça, projeção e reprodução de imagens e som ao vivo e, finalmente, a realização da primeira montagem da instalação.

O projeto, em termos de planejamento, foi dividido em duas etapas que ocorreram paralelamente: a produção do material de vídeo a ser projetado na instalação; e a instalação em si, que, para ser realizada, depende de uma estrutura e um conhecimento técnico específico. O relatório descreve o processo de construção das duas etapas contemplando suas pré-produções, produções e pós-produções. Ao longo do texto são apresentadas as necessidades técnicas do projeto, mas também o processo de pesquisa, amadurecimento de ideias e aprofundamento de propostas. É essencial que se faça a leitura paralelamente ao acompanhamento do roteiro de *Oroboros* (APÊNDICE A), pois serão feitos apontamentos específicos para cada um dos oito momentos da instalação descritos no roteiro.

#### **1.5 Escolha do tema e processo de pesquisa**

O projeto parte, a princípio, de um interesse pessoal em entender e extrapolar os limites da produção audiovisual hegemônica. Esse desejo tem origem no estudo musical extenso ao longo da vida do diretor, que, em determinado momento, encontrou como objeto de escuta os trabalhos de músicos do *Free Jazz* norte-americano e da improvisação livre mundial. A criação artística tradicional passou então a ser menos interessante a não ser para justamente questioná-la, negá-la e ironizá-la.

---

<sup>1</sup> O DVD entregue à banca contém três materiais de vídeos da instalação: o momento 1.2 - cena ficcional filmada; o momento 2 - frase sugerindo uma ideia ao público; e o momento 3.2 – *loop* de imagens – que possui somente uma proposta de som, pois o som neste momento da instalação será ao vivo (APÊNDICE A).

O crescimento da cena experimental da música independente no Rio de Janeiro também influenciou a criação desse projeto. Coletivos como o Quintavant<sup>2</sup> e festivais como o Novas Frequências<sup>3</sup> apresentam ao público formas alternativas de criação e performance artística. Através desses projetos foi possível ter contato com os trabalhos de artistas como Paal Nilssen-Love, baterista solo de música de livre improvisação; Kevin Martin com os projetos *The Bug*, *King Midas Sound* e seus espetáculos imersivos de música, som, luz, fumaça e projeção; a banda *Dawn Of Midi*, trio formado por bateria acústica, contrabaixo acústico e piano de cauda, capazes de fazer ritmos e *loops* que simulam a música produzida eletronicamente; entre outros.

Em minhas experiências com outras performances artísticas - como o teatro e a música - percebi que as ferramentas e caminhos para um segundo canal entre o artista e o público estão mais consolidadas nessas áreas do que no cinema atual. No que se refere à participação ativa do espectador, a experiência cinematográfica propõe hoje, na maioria das vezes, uma relação autor-público pré-determinada: mesmo contando com sua subjetividade, percebe-se que o espectador se submete passivamente aos conceitos, estórias e morais que o artista deseja expor em sua obra (PARENTE, 2011). Isso coloca o espectador como um agente secundário na construção de sentido do trabalho artístico, diferentemente do teatro, cujos jogos de interatividade, cooperação e coparticipação já são vastamente utilizados como ferramenta para uma ação mais ativa do público no espetáculo; e da música cujas performances, em geral, dependem diretamente da participação do público cantando, dançando, reagindo e aplaudindo.

O gosto por diversos gêneros musicais que possuem ritmos circulares e *loops*, como os do candomblé, da *santería* cubana, dos mantras indianos ou dos minimalistas da *New York Hypnotic School*<sup>4</sup>, trouxe ao projeto um objeto de estudo que une todos esses estilos: o transe. O interesse se voltou à capacidade que a circularidade - sonora e visual - tem de levar as pessoas a estados de consciência fora da normalidade, como através da hipnose, da meditação e do uso de determinadas substâncias naturais e sintéticas.

Dessa forma, iniciaram-se os estudos e pesquisas sobre esses assuntos. Mais precisamente, aprofundando-se nos efeitos da hipnose a partir de práticas auto-hipnóticas e

---

<sup>2</sup> Coletivo que organiza eventos de música experimental na Audio Rebel, casa de showestúdio importante para música independente carioca.

<sup>3</sup> Novas Frequências é um dos principais eventos internacionais de música experimental e explorações sonoras da América do Sul.

<sup>4</sup> Cena musical nova-iorquina acadêmica do começo da década de 1960 que possuía em suas obras, dentre outras características, figuras rítmicas e motivos melódicos que se repetiam em *loops* e se transformavam lentamente. Compositores mais famosos: Philip Glass, John Adams, Steve Reich.

compreendendo suas técnicas de sugestão e indução, que influenciaram diretamente a concepção deste trabalho.

## 1.6 Concepção da Obra

Em *Oroboros*, propõe-se a criação de um ambiente imersivo específico e a adição de materiais não tradicionais ao dispositivo cinematográfico, como refletores, luzes estroboscópicas e máquina de fumaça. Portanto, o projeto pode ser considerado uma instalação audiovisual. Porém, apesar da negação da experiência cinematográfica tradicional ser um dos seus objetivos, o projeto pode encontrar uma classificação mais apropriada se pensarmos o cinema justamente como o maior ponto de referência. Em *Cinema em Trânsito* (2011), André Parente discorre sobre as formas de produção cinematográfica para além do sistema representativo hegemônico. Este projeto se encontra no ponto nodal de quatro concepções de cinema descritas pelo autor:

A primeira delas é a ideia de “cinema do dispositivo” (PARENTE, 2011, 50), na qual o horizonte da prática cinematográfica pode ser reconstruído através da alteração do dispositivo utilizado no cinema-representativo instituído. Essas alterações podem ser feitas nas técnicas utilizadas, nas visões artísticas e humanas, nos discursos, nas experiências estéticas e nas possibilidades de subjetivação, “uma vez que os dispositivos são, antes de tudo, equipamentos coletivos de subjetivação”. (PARENTE, 2011, 49).

A segunda descrição com a qual o projeto se relaciona, é nomeada por Parente como “cinema experimental” (PARENTE, 2011, 53). Nesse cinema, a força está na intensidade e na duração das imagens e não na impressão de realidade que elas causam; o interesse da obra pode estar em, por exemplo, criar artifícios que dificultem a visualização e a compreensão do público.

A terceira ideia é a de “cinema expandido” (PARENTE, 2011, 54), um cinema que aposta na hibridização entre diversas mídias. Nesse conceito se encontram diversas características do projeto, como a criação de um ambiente, de uma paisagem, de uma busca por uma realidade virtual;

Por último, o “cinema interativo” (PARENTE, 2011, 55), no qual a obra não é mais produto de um único sujeito (autor), pois determina que um segundo, o “sujeito atualizador” (público) construa sentido - a partir de elementos fornecidos pelo artista - e forme um produto inédito a partir de sua participação efetiva e direta.

*Oroboros* forma, afinal, uma matéria audiovisual difícil de ser categorizada, pois parece ir ao encontro do conceito “transcinema” de Katia Maciel (PARENTE, 2011, pg. 68), ocupando diversos entre-lugares com o objetivo final de atravessamento e flexibilização do conceito “Cinema”, compreendendo-o não como uma arte estática, mas sim como uma arte dinâmica e em constante transformação. O projeto se inclui nos debates sobre os dispositivos cinematográficos, sobre a utilização e intensidade das imagens, sobre a subversão e ressignificação do espaço “sala de cinema” e sobre a importância do público na forma final da obra. Inicialmente utiliza-se o dispositivo tradicional de cinema de sala, mas ao longo da experiência, transita-se entre as quatro categorias descritas por André Parente e expostas acima.

Diferentemente de um filme “narrativo-representativo-industrial” (PARENTE, 2011, 13), *Oroboros* só existe enquanto obra artística se for apreciado por completo em sua estrutura tecnológica e cenográfica imersiva, sensitiva e hipnótica. Como afirmou Bondía, “a experiência é o que nos passa, o que nos acontece, o que nos toca. Não o que se passa, não o que acontece, ou o que toca.” (BONDÍA, 2002, 21). Seguindo essa ideia, o objetivo fundamental do trabalho é atravessar as pessoas, como uma onda que deixa resíduos; é proporcionar ao público um conhecimento advindo da sua própria experiência única e individual. Só é possível trazer sentido ao trabalho vivenciando-o e observando o efeito que ele causa em si próprio e nos outros.

Uma ideia presente em diversas camadas do projeto é a circularidade. Nas mais superficiais: no nome<sup>5</sup>, na forma de *loops*, repetições de imagens e sons. E nas mais profundas: na estrutura da experiência<sup>6</sup>, na movimentação do público no espaço<sup>7</sup>, na relação do espectador com a tela<sup>8</sup> e com as suas próprias ações no tempo<sup>9</sup>.

Normalmente relacionada a movimentos pendulares e circulares, a hipnose nada mais é que um estado de concentração elevada em que os sentidos do hipnotizado ficam sensíveis às sugestões do hipnotizador. O objetivo do trabalho é traçar um paralelo desse estado com a experiência cinematográfica, na qual o espectador se encontra também sensível à moral e as

<sup>5</sup> Oroboros é o símbolo de uma cobra que come o próprio rabo. Na cena ficcional da instalação, a palavra que o homem escreve - *Ὀὐράβρορος* – significa, em grego antigo, “aquele que devora a própria cauda”.

<sup>6</sup> A ideia é que os espectadores iniciem e terminem a experiência no mesmo estado de distração.

<sup>7</sup> O público entra por uma porta e sai por outra formando um círculo no espaço (IMAGEM 2B – Planta baixa do espaço com equipamentos).

<sup>8</sup> Ao longo da experiência, a plateia é ora espectadora (receptora de sentidos), ora autora (criadora de sentidos).

<sup>9</sup> Na cena ficcional, o personagem realiza ações que remetem ao passado, ao presente e ao futuro da plateia na experiência.



ideias de um determinado filme – no caso de *Oroboro*, às sugestões, sensações e percepções da experiência. Fundamentado nessa ideia, o primeiro passo foi criar um caminho a ser percorrido pelo público ao longo da instalação: distração, concentração, sugestão, susto, tensão, confusão, suspiro, distração. Quais ideias, sensações ou reações corporais uma obra é capaz de causar num indivíduo que se habilita a apreciá-la? Como o espectador reage se tentarmos induzi-lo a direcionar sua atenção a um objeto específico?

O projeto tenta responder a essas perguntas ao longo desses momentos. No primeiro – uma cena ficcional - a intenção é capturar a atenção total do espectador. Além do jogo proposto e da relação criada com as ações do próprio público na experiência, o filme aposta, principalmente, na força estético-visual, no esquisito, no bizarro e no *Nonsense*<sup>10</sup> – dos quais são exemplos o uso de uma cartela em russo e as ações sem grande profundidade narrativa do personagem - para direcionar a concentração do público à tela. Já no momento 2 – uma frase sugestiva - essa concentração é usada para estimular o público a aguçar o sentido da audição através de uma sugestão indireta<sup>11</sup>. No terceiro momento, quebra-se o estado hipnótico tornando o público um agente participante e transformador da obra e estimulando agora o aguçamento da visão. No quarto momento, cria-se um ambiente onde a ausência de luz e som produz as sensações, instiga o espectador a aguçar os sentidos e gera uma expectativa para o momento 5, no qual a proposta é um estado de transe mais caótico, colocando o público sob um mesmo manto inescapável de estímulos sensoriais. O sexto é um momento de reflexão, calma e questionamento logo após uma experiência epifânica.

Por fim, a experiência tem também a intenção de enganar o espectador em diversos aspectos. A ideia é fingir que um filme tradicional está começando, justamente para criar o contraste no momento em que o filme toma caminhos não tradicionais. Por isso, os músicos que participam da exibição estarão escondidos atrás da tela, não permitindo ao público saber que parte do som está sendo tocado ao vivo. Também por isso, o público sai por uma porta diferente da que entrou, passando dessa vez por toda a estrutura da instalação, descobrindo equipamentos e operadores por trás da experiência.

---

<sup>10</sup> *Nonsense* é uma expressão inglesa que denota algo disparatado, sem nexos. A expressão é frequentemente utilizada para denotar um estilo característico de humor perturbado e sem sentido, que pode aparecer em diversas artes.

<sup>11</sup> Na hipnose é possível sugerir ideias ao hipnotizado de duas formas: direta e imperativa, como, por exemplo, “escute isso”; ou indireta, como “isso faz barulho”.

## **2 Pré-Produção**

Este capítulo descreve a pré-produção das duas etapas da instalação: a da produção de vídeo e a da montagem da instalação em si.

### **2.1 Desenvolvimento da Experiência Audiovisual**

O projeto surgiu inicialmente a partir de um conjunto de referências estéticas e do desejo de criar um produto audiovisual que se distanciasse do padrão hegemônico mercadológico. Em cerca de três meses, foi desenvolvido o roteiro da instalação com a colaboração de diversos parceiros, que mais tarde estariam exercendo funções no projeto. O processo de pesquisa para entender a viabilidade da realização se deu ao longo da escrita desse roteiro e em paralelo à produção da cena que seria filmada - momento 1.2 (APÊNDICE A) - e à produção do resto do material audiovisual - momentos 2 e 3.

Sobre o momento 1, o principal desafio foi o desenvolvimento profundo da arte – cenografia, figurino e maquiagem. Inicialmente foram debatidas formas de relacionar, no mesmo filme, jogo, performance e hipnose, captando a atenção total do espectador. Após a definição da narrativa da cena – um homem que assina um livro, come e solta fumaça pela boca - partiu-se para a pesquisa de referências de estéticas fílmicas interessantes e, por fim, para a produção da filmagem. Hoje há, com exceção do momento 3.1 que se utiliza de imagens ao vivo, um primeiro corte do material audiovisual utilizado na instalação.

Sobre a montagem e exibição da experiência, a preocupação foi e ainda é a tecnologia e a estrutura necessária para a sua realização. A dependência de *softwares* e maquinários específicos, além da falta de conhecimento técnico sobre as formas de se realizar o que se deseja, gerou muitas dificuldades ao longo da escrita do roteiro. Entretanto, com a colaboração de pessoas experientes em projeção e montagem de instalações, os caminhos foram se clareando e a instalação hoje está próxima de se materializar.

#### **2.1.1 Público**

Não é relevante selecionar ou apontar um determinado público para o projeto. A experiência é para todos e para ninguém, pois a importância não está no conhecimento prévio e na inteligência do espectador e sim na sua capacidade de ser atravessado por um acontecimento. Acredita-se que todos os seres-humanos podem e devem estar abertos a vivenciar experiências.

### 2.1.2 Aquisição de direitos

Para a realização desse projeto não foi necessário nenhuma aquisição de direitos relativos à música, ao roteiro ou ao elenco.

### 2.1.3 Infraestrutura Necessária

Para ser realizado, *Oroboró* depende de uma grande quantidade de equipamentos e *softwares* de vídeo, áudio, iluminação, edição, projeção, além de objetos de cena e espaços adequados nos quais a instalação poderá ser montada e exibida.

Para a filmagem do momento 1 – cena ficcional - poucos equipamentos foram comprados. Em geral, foram utilizados equipamentos da própria equipe e de importantes apoiadores do projeto: Chamon Audiovisual, produtora que deu apoio total ao projeto emprestando equipamentos sem custo; Companhia Volante - grupo teatral do qual o diretor de *Oroboró* é membro-fundador - cujos equipamentos estiveram totalmente disponíveis para utilização; e CPM-ECO, a Central de Multimídia da Escola de Comunicação da UFRJ, que deu o apoio emprestando os equipamentos necessários. Segue abaixo a lista completa dos equipamentos utilizados na filmagem:

### QUADRO 2A – EQUIPAMENTOS FILMAGEM

Equipamento	Quantidade	Forma de Obtenção	Fonte
<b>BlackMagic Cinema Camera 4K</b>	1	Apoio	Chamon Audiovisual
<b>Caixa de Ferramentas</b>	1	Apoio	Companhia Volante
<b>Cartão Sandisk SSD 480Gb</b>	1	Apoio	Chamon Audiovisual
<b>Claquete</b>	1	Apoio	Chamon Audiovisual
<b>Dock Leitor de Cartão SSD</b>	1	Apoio	Chamon Audiovisual
<b>Fresnel 1000W</b>	1	Apoio	CPM-ECO
<b>Fresnel 650W</b>	1	Apoio	CPM-ECO
<b>HD Externo 500Gb</b>	1	Compra	Orçamento
<b>Kit Gelatinas</b>	1	Apoio	Chamon Audiovisual
<b>Laptop Gateway</b>	1	Equipe	Hugo Rocha
<b>Lente Canon 70-200mm f/2.8 LII</b>	1	Equipe	Diego Amorim
<b>Lente Rokinson Cine 24mm f/1.5</b>	1	Equipe	Diego Amorim
<b>Lente Rokinson Cine 35mm f/1.5</b>	1	Equipe	Diego Amorim
<b>Lente Rokinson Cine 50mm f/1.5</b>	1	Equipe	Diego Amorim
<b>Lente Rokinson Cine 85mm f/1.5</b>	1	Equipe	Diego Amorim
<b>Luz Estroboscópica</b>	1	Projeto	Hugo Rocha
<b>Macbook</b>	1	Equipe	Olívia Nielebock
<b>Prolongas</b>	4	Apoio	Companhia Volante
<b>Réguas</b>	4	Apoio	Companhia Volante
<b>Soft 500W</b>	1	Apoio	CPM-ECO

<b>Spot de 250W</b>	2	Apoio	Companhia Volante
<b>Tripé Scathler Ace</b>	1	Equipe	Diego Amorim
<b>Tripés de Luz</b>	4	Apoio	CPM-ECO

Para a edição do material de vídeo da instalação, foi utilizado o *software Final Cut X*, instalado em um computador *MacMini* da Chamon Audiovisual, além do programa *Cubase* para gravação e mixagem do som do filme.

Para a construção da cenografia do momento 1 – único do projeto com captação de imagens - muitos itens da equipe foram utilizados também. Segue a relação completa dos objetos de cena e a fonte de sua obtenção:

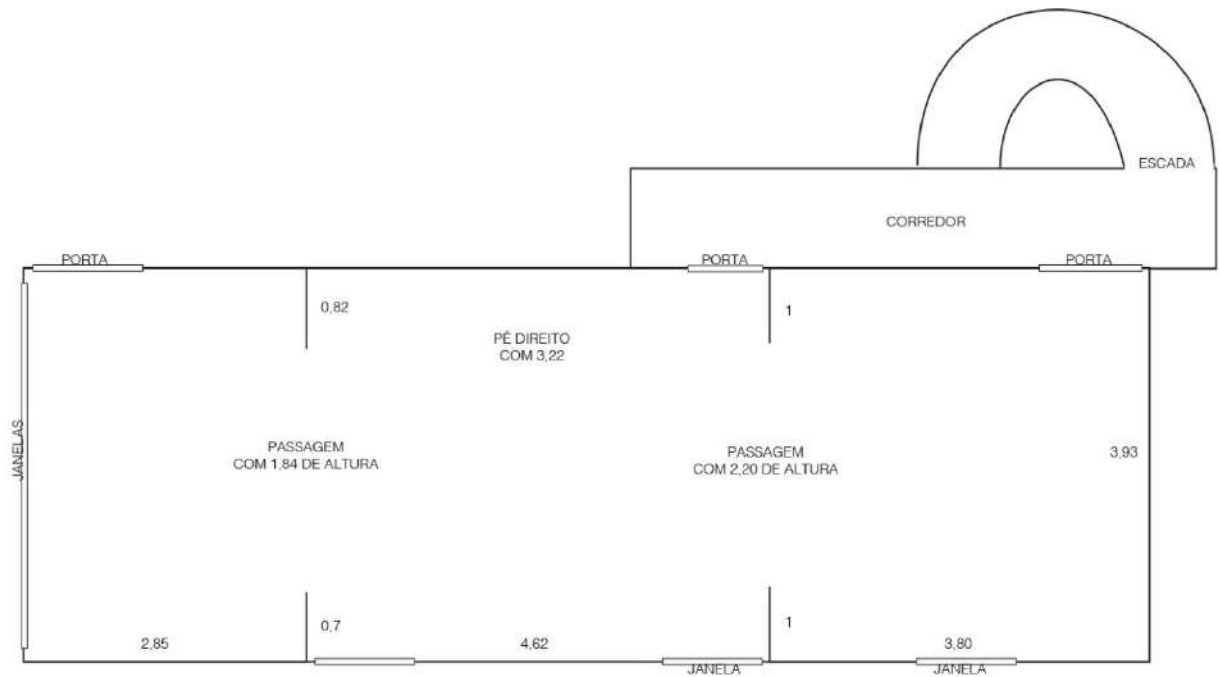
#### **QUADRO 2B - OBJETOS DE CENA**

<b>Cenografia</b>	<b>Quantidade</b>	<b>Fonte</b>
<b>Amendoins</b>	25 pacotes	Orçamento
<b>Aranha de borracha</b>	1	Equipe
<b>Caleidoscópio Vermelho</b>	1	Equipe
<b>Caneta-Tinteiro</b>	1	Júlia Rocha
<b>Caveira de Javali e Gato</b>	2	Equipe
<b>Chocalho peruano</b>	1	Equipe
<b>Cigarros</b>	1	Equipe
<b>Cobras de borracha</b>	2	Equipe
<b>Derbak</b>	1	Equipe
<b>Espelho</b>	1	Equipe
<b>Estante</b>	1	Dudu Chamon
<b>Figurino+Adereços</b>	1	Equipe
<b>Instrumentos Musicais</b>	-	Equipe
<b>Leite Condensado</b>	1	Equipe
<b>Livro</b>	1	Equipe
<b>Mel</b>	1	Equipe
<b>Plantas</b>	2	Gaya Rachel e Cynthia Fiuza
<b>Quadro</b>	1	Equipe
<b>Recipiente de Vidro</b>	1	Equipe
<b>Relógio</b>	1	Equipe
<b>Tapetes</b>	6	Equipe
<b>Tecido Kama Sutra</b>	1	Equipe
<b>Tecidos</b>	5	Equipe
<b>Tijela de Barro</b>	1	Cynthia Fiuza
<b>Tinteiro</b>	1	Equipe

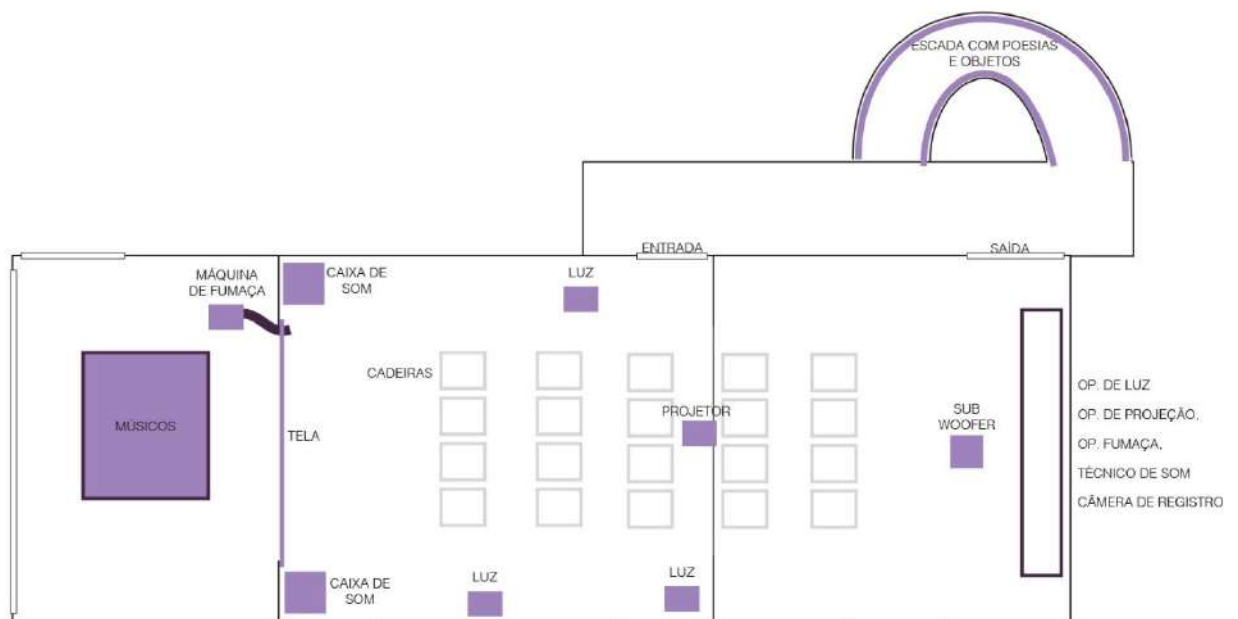
Para a montagem da instalação, a estrutura parte, antes de qualquer outra coisa, do espaço onde a experiência será feita. O primeiro lugar no qual será realizado o projeto é um centro cultural em Botafogo chamado Casa Acaso. O local é a sede da Companhia Volante e sempre se mostrou animado e receptivo à ideia do projeto. Para verificar a viabilidade do uso da casa, um imóvel antigo e que ainda vai passar por diversas obras antes de ser oficialmente

inaugurado, foram feitas diversas visitas técnicas, nas quais se pôde medir o espaço e analisar suas condições elétricas para um correto uso e distribuição da energia. Dessa forma foi feita uma planta baixa do espaço para entender a movimentação do público e a posição dos equipamentos e da equipe na instalação:

**IMAGEM 2A – Planta baixa do espaço**



**IMAGEM 2B – Planta baixa do espaço com equipamentos**



Outra grande demanda ligada à instalação é a quantidade de equipamentos necessários para a sua realização. A lista possui desde pequenos detalhes como um caderno e uma caneta até grandes estruturas de luz, som e projeção que necessitam de mesas, operadores, *softwares* específicos e demandas grandes de energia.

Além disso, há todo um trabalho específico de filmagem da experiência, tanto para ter o registro do projeto, quanto para captar e exibir ao vivo o momento 3.1, no qual reproduz-se a imagem dos próprios espectadores na tela (APÊNDICE A). Esse momento exige diversos dispositivos técnicos: o primeiro deles é o *software* de vídeo *Resolume Arena 5.0*, programa pelo qual se comandará toda a parte de projeção da instalação. Ele permite o controle ao vivo da performance audiovisual, permitindo escolher a duração de cada imagem na tela e as inserções ao vivo - e ainda é uma ferramenta capaz de gerar efeitos de luz. Para esse momento foi desenvolvido um esquema, no qual a câmera *PS3-Eye*, pequena<sup>12</sup>, com uma qualidade razoável e com possibilidade de conexão via USB, ficará presa em cima da tela apontada para o público e filmará ao vivo as reações dos espectadores à experiência.

Para as partituras de luz serão utilizados diversos refletores e luzes de LED conectados a uma mesa dimerizada<sup>13</sup>, que necessita de um operador. A fumaça será controlada pelo mesmo operador através de controle remoto.

Para toda a estrutura pensada por trás da instalação, serão necessários dois computadores utilizados para comandar a projeção e o som.

A lista completa de equipamentos para realização da instalação segue abaixo (QUADRO 2C):

#### QUADRO 2C – Equipamentos instalação

Equipamentos	Quantidade	Forma de Obtenção	Fonte
Caixa de Som JBL 400rms	1	Apoio	Cia Volante
Caixa de Som JBL 400rms	1	Apoio	Pietá
Sub-Woofer	1	Empréstimo	Guilherme da Mata
Mesa de Som Behringer	1	Apoio	Cia Volante
Cabos de Áudio	-	Apoio	Cia Volante
Sampler Roland SP-404	1	Empréstimo	Guilherme da Mata
Spots de Luz	-	Apoio	Cia Volante
Luzes de Led	1	Apoio	BeLight
Luz estroboscópica	1	Apoio	BeLight

<sup>12</sup> A ideia é que o público não veja a câmera e, portanto, não saiba que está sendo filmado.

<sup>13</sup> *Dimmers* são dispositivos utilizados para variar a intensidade de uma corrente elétrica. No caso da mesa, controla-se a intensidade dos equipamentos luz.

<b>Máquina de Fumaça</b>	1	Compra	Orçamento
<b>Mesa de Luz Dimerizada</b>	1	Apoio	Cia Volante
<b>Projektor</b>	1	Empréstimo	Lucas Milleco
<b>Laptop MacBook</b>	1	Equipe	Rafael Spínola
<b>MacMini</b>	1	Empréstimo	Chamon Audiovisual
<b>Câmera PS3-Eye</b>	1	Equipe	Olívia Nielebock
<b>Câmera 60D</b>	1	Equipe	Júlia Rocha
<b>Extensão USB</b>	1	Compra	Orçamento
<b>Cadeiras</b>	1	Apoio	Casa Acaso
<b>Caderno</b>	1	Equipe	Hugo Rocha
<b>Caneta</b>	1	Equipe	Hugo Rocha
<b>Amendoins caramelizados</b>	1	Compra	Orçamento
<b>Tela para projeção</b>	-	Apoio	BeLight
<b>Tripés de Luz</b>	1	Apoio	Chamon Audiovisual

Como ainda serão necessários testes para a realização da instalação, a lista acima poderá sofrer alterações.

#### **2.1.4 Orçamento e Fontes de Financiamento**

*Oroboró* foi, até agora, todo financiado com os próprios recursos do diretor e só está sendo possível por conta dos apoios citados no item anterior. Os poucos custos do projeto até o presente momento - relativos principalmente à filmagem - foram ligados majoritariamente ao transporte de equipamentos, materiais cenográficos e pessoas da equipe, além da alimentação do set no dia da filmagem. Também foi comprada uma máquina de fumaça. Segue abaixo a descrição detalhada dos custos do projeto até hoje:

#### **QUADRO 2D - ORÇAMENTO**

<b>Gastos</b>	<b>Valor</b>
Adaptadores de Tomadas	R\$ 8,00
Alimentação	R\$ 153,75
Amendoim (Cenografia)	R\$ 20,00
HD	R\$ 270,00
Lâmpada Estroboscópicas	R\$ 30,00
Líquido de Máquina de Fumaça	R\$ 10,00
Máquina de Fumaça	R\$ 100,00
Transporte	R\$ 118,00
<b>TOTAL</b>	<b>R\$ 709,75</b>

#### **2.2 Roteiro**

O roteiro geral deste projeto (APÊNDICE A) difere inteiramente de um roteiro cinematográfico padrão, pois aborda questões relativas à instalação como um todo, incluindo

as partes audiovisuais, mas também as partituras de fumaça, luz, som e movimentação do público. Encontrar uma forma objetiva de descrever a experiência foi um desafio, pois cada detalhe foi minuciosamente pensado para causar sensações específicas no público.

A primeira versão escrita do projeto foi um texto-convite enviado a todas as pessoas interessadas em se envolver com o desenvolvimento da experiência. Serviu também como uma linha geral que conduziria o projeto, um argumento:

“*Oroboros* parte de um estudo de transe, ritmos, movimentos circulares, hipnose, experimentações sonoras, ruídos e frequências. É uma instalação audiovisual imersiva que utiliza fumaça, luzes coloridas e luzes estroboscópicas. O objetivo é colocar o público sob um mesmo manto, uma mesma atmosfera, induzindo-o à concentração total num objeto (imagem-jogo); propondo aguçamento na sensibilidade da escuta, da visão e de outros sentidos; e terminando com a estimulação de uma confusão máxima dos sentidos; tudo isso permeado por uma estética sonoro-visual bizarra. A experiência é circular em todas as suas camadas: imagem, som, espaço, sensações, relações público-tempo e público-tela. O interesse está também em subverter a sala de cinema tradicional e enganar o espectador. Colocar caixas de som que não tocam nada, som ao vivo que não seja visto, inserir os espectadores no filme, provocá-los, reproduzir suas próprias imagens e seus olhares atentos à tela, o filme é coletivo, o transe é nosso. Do mais hipnótico ao mais caótico.”

A partir dessas primeiras ideias, dividiu-se a experiência em oito momentos que se conectam pelas sensações que se espera causar no público. O primeiro deles (momento 1 do APÊNDICE A) é uma cena fictícia com um personagem que realiza uma ação simples. Essa cena se repete por sete vezes (*loops*), sofrendo alterações na cenografia, no figurino, na maquiagem e na movimentação do personagem.

A escrita desse momento passou por diversos estágios. Inicialmente constavam no roteiro, os sete *loops* com todos os pequenos detalhes de arte que seriam alterados entre eles. Porém, optou-se no fim por manter no roteiro apenas uma descrição objetiva e narrativa da cena, pois as alterações de cenografia, figurino e maquiagem seriam colocadas em outros documentos: na decupagem (APÊNDICE B) e na ordem do dia (APÊNDICE C). Essa decisão foi tomada por permitir uma melhor organização da gravação em relação às trocas de cenário e figurino entre os *loops*.



### **2.2.1 Descrição do personagem**

O único personagem de *Oroboros* – presente no momento 1 da instalação - não sofre por questões psicológicas e nem está imerso em uma trama narrativa complexa. Ele realiza uma ação muito simples e esse foi exatamente o maior desafio: com que corpo, gestos, feições esses simples movimentos poderiam ser feitos por um ser que não possui profundidade psicológica alguma? Optamos por um personagem caricato, cujos minuciosos movimentos pudessem ser vistos como uma mistura de mágico, apresentador de programa de televisão e de um camponês de etnia e tempo desconhecidos. O olhar fixo na câmera e os movimentos feitos para ela demonstram certa tranquilidade, confiança e prazer em estar em foco, ao mesmo tempo em que cria proximidade com o público, servindo como um ímã magnetizando a atenção dos espectadores.

### **2.3 Planejamento e Organização da Instalação**

Como dito anteriormente, o projeto se dividiu em dois tipos de produção: uma relativa à captação e montagem dos diferentes materiais de vídeo utilizados e outra relativa à montagem da instalação, cujos desafios estão na busca por um espaço apropriado, por equipamentos, *softwares* e pessoas capacitadas.

#### **2.3.1 Definição da Equipe Técnica e Artística**

A formação da equipe técnica e artística do projeto foi baseada na experiência e confiança adquirida de parcerias anteriores, tanto com colegas alunos do curso de Comunicação Social da UFRJ, quanto de outros ambientes de trabalho.

Inicialmente, as pessoas convidadas foram divididas em equipes de Arte, Vídeo, Corpo, Luz e Som, para colaborar com o projeto desde a sua concepção, antes da escrita do roteiro.

Quando se definiu que haveria uma filmagem, uma equipe específica foi definida apenas para isso. Luna Descaves, Diretora de Arte, foi a primeira a ser chamada e foi uma presença imprescindível no trabalho, tanto na concepção cenográfica da filmagem, quanto na criação de diversos momentos do roteiro geral da instalação. Como assistentes de Luna, foram chamados Pedro Pessanha e Manu Libman que auxiliaram tanto na idealização, quanto na montagem da cenografia. Para a direção de fotografia, foi convidado Diego Amorim, parceiro do diretor em diversos outros trabalhos, e, como seu assistente, Ricardo Godot. Yan Chi ficou responsável pela maquiagem.

Júlia Rocha, *motion designer*, foi convidada para a criação e composição das duas cartelas iniciais da instalação (momentos 1.2.1 e 1.2.2 do APÊNDICE A)

O maior problema da definição da equipe técnica se deu na escolha de um assistente de direção, função muito importante para relacionar os documentos da filmagem (APÊNDICES B e C) e assistir o diretor em diversas questões no set. A primeira pessoa a ser chamada passou a não responder mais o diretor, cancelando uma importante reunião dias antes da filmagem. Nesse momento, foi convidada para o projeto Olívia Nielebock, fundamental na realização da filmagem. Em poucos dias e apenas duas reuniões, ela compreendeu o projeto e colaborou com a organização desses documentos chegando ao dia da filmagem totalmente preparada e ajudando até em questões de produção, função que, desde o início ficou vinculada ao diretor. Ela seguirá, agora, como produtora da instalação, responsável por diversas questões ligadas a equipamento, espaço, cronograma e organização da equipe e reuniões.

Para a criação de som da instalação, foi definida uma equipe formada por: Miguel Mermelstein, grande parceiro do diretor em produções musicais e na criação de trilhas para teatro e cinema; Bernardo Girauta e Arthur Seidel, novos parceiros de trabalho que vêm se mostrando ótimos realizadores, criativos e interessados. Os três ficaram responsáveis pela trilha original de toda a experiência, desde o som previamente gravado até o som que será tocado ao vivo, simultaneamente à exibição da instalação.

Rafael Turatti foi convidado para ser o responsável pela partitura de luz e fumaça da experiência, ajudando também nas questões de projeção e reprodução da imagem ao vivo do público.

Já foram definidos também os operadores de som - Antônio Grosso - e de projeção - Clarice Lissovsky.

Além de todas essas pessoas, diversas outras colaboraram direta e indiretamente com o trabalho, como por exemplo, Ricardo Palmieri, artista, programador e criador de sistemas complexos de interatividade e projeção, que vem colaborando bastante ao longo do processo, dirimindo dúvidas e criando soluções para os sistemas necessários para a realização da instalação.

### **2.3.2 Definição do Elenco**

O único ator do filme, o diretor e roteirista Rafael Spínola, foi escolhido pelo diretor e pela equipe de arte baseado em sua capacidade de atuação, mas também pelas características físicas exigidas no roteiro: um homem magro, alto e de bigodes longos. A escolha se deu também por afinidade e facilidade de ensaio, já que o diretor e o ator moram juntos. Nesses ensaios, o corpo e a movimentação do personagem foram trabalhados, construídos e reconstruídos conjuntamente pelo diretor e pelo ator.

### **2.3.3 Definição da Locação**

A escolha da locação para a filmagem do momento 1 - cena ficcional - foi definida no mesmo momento em que se definiu o espaço para a realização da instalação, visto que o ambiente em que o personagem realiza as ações na cena é o mesmo no qual o público se encontra na experiência. A Casa Acaso, portanto, foi o espaço escolhido para as duas produções do projeto.

### **2.3.4 Cronograma do projeto**

O cronograma da instalação passou por diversas mudanças desde o início de sua concepção. Elas ocorreram, principalmente por questões relacionadas à casa onde aconteceu a filmagem e onde será feita a instalação. Obras que impossibilitariam o uso da casa foram previstas para Agosto de 2016, data para quando está marcada a primeira exibição do projeto. A inviabilidade do uso desse espaço gerou uma enorme dificuldade de produção: encontrar outro lugar parceiro e sem custo para ser utilizado no projeto. Em meio à tentativa de resolução dessas questões, as obras foram adiadas e o cronograma final (QUADRO 2D) pode ser definido.

## QUADRO 2E – Cronograma

Ano	2015					2016						
Etapas/Mês	Set	Out	Nov	Dez	Jan	Fev	Mar	Abr	Mai	Jun	Jul	Ago
Concepção	X	X	X	X	X	X	X	X	X			
Formação de Equipe					X	X	X	X	X	X		
Pré-Produção												
Filmagem								X	X			
Ensaio Filmagem									X	X		
Filmagem										X		
Edição										X	X	
Finalização											X	
Relatório								X	X	X	X	
Testes Instalação											X	X
Instalação												X

A organização específica da filmagem do momento 1 do roteiro (APÊNDICE A) foi feita com um objetivo de captar todos os vinte e nove planos da cena em apenas um dia. Portanto, foi necessária uma trabalhosa preparação de dois documentos fundamentais: a ordem do dia (APÊNDICE C) que sequenciou os planos reduzindo ao mínimo as trocas de posicionamento da câmera e de cenário, figurino e maquiagem; e a decupagem (APÊNDICE B) que contemplou todas essas trocas, as relacionando aos seus respectivos planos e *loops*. Com o ótimo trabalho da assistente de direção Olívia Nielebock, tanto na ajuda da escrita e organização desses documentos, quanto na checagem deles ao longo da filmagem, todo o cronograma do dia foi seguido à risca sem quase nenhum atraso.

### 3 Produção

O capítulo de produção do relatório diz respeito aos aspectos de direção, produção, arte, fotografia e som da única diária de filmagem realizada no dia 08 de Junho de 2016 e dos aspectos de luz, fumaça, som, projeção e vídeo da instalação prevista para ocorrer em Agosto do mesmo ano.

#### 3.1 Direção

A direção deste projeto se confunde com diversas outras funções, pois o diretor foi, ao mesmo tempo, diretor de atuação, de equipe, de produção, pesquisador de plataformas, dispositivos de projeção, interatividade, luz, som e, por fim, montador e artista visual.

As principais definições da direção sobre essas áreas foram feitas ainda na concepção do projeto, como a escolha por um momento 1 extremamente visual e estético, por um momento 2 sugestivo, objetivo e sem pretensões estético-visuais, por um momento 3 interativo e pela intensidade e estimulação imersiva dos sentidos no final da instalação.

Todas essas escolhas tiveram, como consequência natural, a pesquisa e o aprofundamento das questões técnicas e artísticas que as envolvem. Esse trabalho foi e continua sendo feito em colaboração entre o diretor e os responsáveis por cada área da instalação.

Como diretor de atuação, o trabalho foi conduzido com bastante tranquilidade pela proximidade e intimidade existentes entre o diretor e o ator. As principais sugestões para a atuação eram sobre a relação do personagem com a câmera. A ideia era que o personagem tivesse uma relação direta com o público, como se estivesse fazendo algum tipo de número de mágica, olhando fixamente em direção à câmera e, portanto, em direção aos espectadores. O ator deveria demonstrar a intenção de um ancião que tem pleno entendimento de suas ações e que sabe equilibrar em seus movimentos as energias certas de confiança, humor, exibicionismo e magnetismo.

Após alguns ensaios, os movimentos foram precisamente marcados e escritos pelo diretor a o ator para que pudessem se repetir com perfeita exatidão entre os *loops*:

“Dá quatro passos largos levantando levemente os joelhos, gira na perna esquerda parando um pouco de lado, olhando para câmera e com a sobrançelha levantada. O corpo continua na mesma relação de tensão e energia. Abre o livro, para por um instante, pega a

caneta, bate no tinteiro, escreve e devolve a caneta. Só para de olhar para a câmera no momento da escrita. Dá um passo rápido para o lado trazendo a mão esquerda - com o vidro de amendoins - de baixo até a altura do umbigo. Faz um arco com a mão direita para pegar o amendoim. Levantando o braço e girando o rosto juntos leva um amendoim até o alto, para e depois o leva até a boca. Volta no mesmo movimento. Mastiga algumas vezes com calma. Com os pés plantados, pendula o corpo pra frente e solta fumaça pela boca com um olhar mais profundo. Pesa o corpo de volta. Gira os pés com calma e firmeza mudando a direção do corpo e volta de onde veio.”

Como diretor de equipe, as principais preocupações foram e seguem sendo relativas a criar e manter um sentimento de confiança e tranquilidade no processo de construção do projeto, tendo, ao mesmo tempo, confiança nas decisões e abertura total na escuta de todos os envolvidos. No set de filmagem do momento 1 (APÊNDICE A), foi fundamental o sentimento de companheirismo, calma e confiança entre a equipe para que se conseguisse gravar os vinte e nove planos da cena.

Em relação à criação e montagem do material de vídeo da instalação – montagem do momento 1, 2 e pesquisa e criação do momento 3.2 – preferiu-se que o próprio diretor assumisse essas funções por já estar inteiramente imerso na concepção do trabalho.

### **3.2 Produção**

A produção da instalação, até uma semana antes da filmagem do momento 1, estava sendo feita pelo próprio diretor até que Olívia Nielebock entrou no projeto. Os principais desafios de produção enfrentados até agora foram relativos à busca por apoio de locação e equipamentos, tendo em vista que, apesar do projeto possuir um orçamento extremamente baixo, advindo dos recursos do próprio diretor, ele demanda uma infraestrutura grandiosa e uma equipe numerosa.

Outro grande problema enfrentado pelo diretor-produtor foi a organização do cronograma e das reuniões de equipes, sempre marcadas em cima da hora e, por isso, muitas vezes adiadas ou canceladas.

Pensando nas próximas etapas de produção, com o cargo sendo ocupado por Olívia, pretende-se deixar o diretor mais ligado às funções criativas da instalação. Fica separado, portanto: a direção das equipes de criação de luz, fumaça, projeção e som a cargo do diretor; e

a previsão de datas, marcação de reuniões, organização de orçamento, busca por equipamentos, espaços e editais a cargo da produção.

### **3.3 Arte**

A arte da única cena filmada do projeto foi uma das mais importantes concepções do projeto até agora. O trabalho, pensado e realizado principalmente pela diretora de arte Luna Descaves, teve como principais horizontes os universos estéticos do bizarro, do étnico e do onírico, levando em conta o principal objetivo do momento que é captar a atenção total dos espectadores.

Todos os elementos foram pensados nesse sentido, dando especial atenção aos detalhes: desde os objetos cenográficos, que possuem elementos de diversas épocas, como relógios, crânios animais, tecidos de todos os tipos, tapetes, plantas, o livro grande e objetos estranhos e irreconhecíveis, como o caleidoscópio vermelho, objeto criado por Pedro Pessanha e Manu Libman; passando pelo figurino, com seus detalhes que fazem o personagem parecer uma mistura de um imperador de um povo distante e antigo com um guerreiro de uma cultura inexistente e atemporal; e chegando, por fim, à maquiagem e à caracterização física do personagem, que tinha como objetivo torná-lo um pouco menos humano, mais pálido e com um bigode sobressalente e curvilíneo.

A caligrafia da palavra escrita no livro foi criada por Pedro Pessanha e teve como referência a escrita do alfabeto armênio.

Podemos observar uma escolha estética distante de uma possível realidade dos espectadores. O desejo é criar, entre o público e o personagem, uma proximidade através da ação - a experiência do espectador se dá no mesmo espaço no qual o personagem se movimenta, ambos escrevem em um papel e comem amendoim - e uma distância pela estética, bizarra e atemporal.

### **3.4 Som**

O som da instalação possui dois momentos: o som previamente gravado e o som ao vivo. Em ambos, o conceito é o mesmo: o uso de *loops* sonoros, ruídos e técnicas de composição de compositores minimalistas, como Steve Reich e Philip Glass.

Dentre essas técnicas, podemos destacar duas: o conceito de adição, no qual ritmos circulares simples vão se somando e criando uma cama complexa de melodias, ritmos e

harmonia; e o conceito de mudança de fase, utilizado principalmente por Steve Reich em suas primeiras composições. Nessa técnica, o compositor coloca, a princípio, dois ou mais sons iguais sendo tocados juntos, mas ao longo da música, um ou mais deles se torna um pouco mais lento ou mais rápido, desencontrando-se do tempo original e, com isso, causando um estranhamento, como se a música perdesse sua sincronização rítmica até o momento que os sons se encontram novamente e volta tudo ao normal.

Na filmagem do momento 1 não foi necessário nenhuma equipe ou equipamento de som, por ter sido definido que não haveria captação de som direto. A gravação e a mixagem básica dos sons usados nesse momento foram feitas na casa do Miguel Mermelstein, onde o mesmo possui um estúdio com equipamentos suficientes para o que o filme necessitava, como microfones condensadores, dinâmicos, placa de som e softwares necessários. Foram gravados *samplers* de violoncelo, bandolim, guitarra, vidros, painéis e sons de sintetizadores digitais que depois foram modificados e transformados em *loops* e cenas de som que foram sincronizados à cena. Nos outros momentos da instalação, o som será tocado ao vivo pelos mesmos músicos que compuseram a trilha gravada. Eles estarão atrás da tela na qual os vídeos estarão sendo projetados - sem que o público saiba - e controlarão um *sampler* digital, tocarão guitarras e outros instrumentos no mesmo momento em que a instalação ocorre.

### **3.5 Fotografia**

A proposta de fotografia do momento ficcional filmado, pensada em conjunto pelo diretor e pelo diretor de fotografia Diego Amorim, foi toda baseada na ideia de que o espectador deveria entender a cena como *loops* e não como se o personagem estivesse realizando diferentes vezes o mesmo movimento. O objetivo foi criar quadros estáticos e marcantes e que, à medida que os *loops* se repetissem, os espectadores pudessem assimilar e decorar a ordem dos enquadramentos e a movimentação do personagem, sempre idênticas entre os *loops*, para, a partir disso, perceber as mudanças que ocorrem entre essas repetições. Para isso, optou-se por criar planos fáceis de serem memorizados, não utilizando movimentos de câmera e apostando em enquadramentos simples.

### **3.6 Montagem**

A maioria das ideias sobre a montagem do material de vídeo da instalação foi concebida ainda na criação do roteiro da experiência. Os cortes, durações de imagens e ordem constam no documento (APÊNDICE A).



A edição da cena do momento 1 foi um trabalho metódico que teve como intenção deixar os *loops* com os cortes parecidos e a colocação dos planos na mesma ordem e em tempos similares para que se crie a ideia de uma cena que está se repetindo de forma exatamente igual. A proposta foi parecida com a da fotografia: criar uma narrativa estática, descritiva e objetiva para que o espectador compreenda de modo fácil e se atente mais às mudanças que ocorrem entre os *loops* da cena.

Sobre o momento 3.2 – *loop* de imagens de explosões, acidentes, guerra, etc. - a montagem das imagens de diferentes formatos foi um desafio criativo. A ideia era, ao mesmo tempo, iniciar uma estimulação visual dos espectadores e criar uma expectativa para os momentos seguintes da experiência. Foi decidido, portanto, montar as imagens com uma duração extremamente curta e cortes muito rápidos.

### **3.7 Luz e Fumaça**

A proposta de partitura de luz e fumaça é a que possui o menor grau de desenvolvimento entre as áreas do projeto. As intenções descritas no roteiro são claras: imergir o espectador em um jogo circular de luzes, confundindo-o com o uso de luz estroboscópica. Entretanto, ainda não foi possível realizar os testes necessários para saber, por exemplo, a quantidade e os tipos de luzes que serão usados.

## **4 Pós – Produção**

Nesse capítulo, são descritos os principais elementos de pós-produção que foram e ainda serão necessários no material de vídeo da instalação.

### **4.1 Cartelas**

A criação das cartelas do filme - momentos 1.2.1 e 1.2.2 - foi baseada em equilibrar duas ideias: uma relacionada à estética do bizarro e do distanciamento com público como uma forma de atrair sua atenção; e outra para, de certa forma, causar a impressão de que um filme tradicional está começando com suas cartelas iniciais e seu título sendo mostrado logo no começo.

Ainda não foram criadas as cartelas de crédito da instalação que passará ao final da experiência.

### **4.2 Edição e Mixagem de Som**

O som do momento 1 da instalação teve, por enquanto, uma mixagem simples, sem contar ainda com o sistema de reprodução que será utilizado na primeira realização da experiência. A ideia é que seja feita uma mixagem específica para cada espaço onde a instalação seja realizada, contando com o fato de que poderão ser usadas, por exemplo, salas de cinema com esquema de áudio 5.1.

Como a experiência conta ainda com a produção ao vivo no local, é necessário sempre realizar passagens de som nos espaços onde for realizado o projeto.

### **4.3 Finalização de cor e efeitos especiais**

Sobre a finalização do material de vídeo, o momento 1 ainda necessita de um trabalho mais minucioso de cor e de efeitos especiais. É necessário clarear ou escurecer alguns pontos específicos nas imagens para reforçar o foco dos espectadores em determinados elementos. Além disso, pretende-se aumentar a quantidade e a densidade da fumaça que o personagem solta no momento 1 (APÊNDICE A) através do uso de programas de manipulação de imagens de vídeo. Além disso, como o material foi filmado no formato 4K e a exibição final será, provavelmente, em 1920x1080, pretende-se reenquadrar alguns planos para ajustar pequenos erros.

#### **4.4 Distribuição**

Por ser uma instalação que demanda condições técnicas específicas, o trabalho obviamente não pode ser gravado em uma mídia e enviado a qualquer lugar, a qualquer momento. Por isso, a ideia é inscrever-se em editais que contemplem trabalhos audiovisuais imersivos, instalações híbridas e cinema experimental para conseguir alcançar o maior número de salas de cinema ou espaços como museus, centros culturais, etc.

#### **4.6 Exibição**

A primeira exibição do projeto está marcada para Agosto de 2016 e será realizada no centro cultural Casa Acasa no bairro de Botafogo, no Rio de Janeiro. Há também um desejo de montar a instalação no auditório da CPM-ECO na UFRJ para, de alguma forma levar esse tipo de experimentação audiovisual para dentro do meio acadêmico.

## 5 Considerações Finais

A concepção, idealização e compreensão desse projeto e todas as questões pessoais e subjetivas que o envolve não foi tarefa fácil. Percebe-se que o projeto é fruto de uma quantidade e uma qualidade enorme de ideias e que, por isso, permite o mesmo número de interpretações e significações. É interessante observar que desejos artísticos subjetivos, antes abstratos e desconexos, convergiram a fim de criar um trabalho onde todos eles pudessem estar presentes: o desejo de fazer um cinema não tradicional, de levar uma experiência ao público, de enganar o espectador, de trabalhar com ruídos, frequências graves, experimentações sonoras, de fazer uma obra que contivesse carga performática, teatral e estética, entre outros.

Diversas questões se colocaram como possíveis impedimentos para a concepção desse projeto.

Pessoalmente, para o realizador, acreditar num trabalho próprio, criativo e autoral foi a principal dificuldade em levar o trabalho à frente. O investimento em um projeto com uma fórmula não-tradicional produz um sentimento de profunda desconfiança em relação à validade e à qualidade do trabalho como obra artística. Além disso, pelas características desse projeto, a forma final dele poderá sempre ser alterada criando novos significados e potências para o público. Sobre a direção do projeto, ter uma equipe que é formada por amigos que não possuem necessariamente vínculo financeiro com o projeto exige certo uso de raciocínio lógico e ético: compreender quais são os limites entre o pedir, o exigir, o manipular, o dissuadir é um exercício forçado e doloroso de autoconhecimento.

Outra questão é enfrentar um sistema acadêmico que: primeiro, fornece poucas condições técnicas de produção, quanto mais novas linguagens de audiovisual que possuem demandas estruturais específicas; e segundo, obriga os estudantes a dissecar a criação artística a ponto de ela perder o sentido e ir contra exatamente a potência fundamental deste projeto que é dar prioridade às experiências que atravessam a todos em detrimento de um conhecimento tecnicista, acadêmico, informativo e normativo, como justamente a produção desse relatório.

E finalmente, acompanhar e ver um projeto sendo realizado são prazeres inigualáveis. Compreender na prática que as ideias têm força e que é possível se organizar coletivamente

para realiza-las a baixo custo e enorme esforço produz afinal um sentimento de esperança, por mais ingênuo que isso possa parecer.

Por uma vida na qual nenhum acontecimento passe despercebido e nenhuma experiência seja em vão, espera-se que *Oroboros* atravesse o maior número de pessoas.

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BONDIA, Larrossa. **Notas sobre a experiência e o saber da experiência**. Universidade de Barcelona, Espanha, 2002.

PARENTE, André. **Cinema em Trânsito**. Rio de Janeiro: Beco do Azougue, 2011

## REFERÊNCIAS AUDIOVISUAIS

**A COR DAS ROMÃS**. Direção de Sergei Paradjanov. Armênia, Geórgia, Azerbaijão: 1969. 79 min. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=WHZGDDE8n4E>

**A MONTANHA SAGRADA**. Direção de Alejandro Jodorowsky. Mexico e Estados Unidos: 1973. 114 min.

**EL TOPO**. Direção de Alejandro Jodorowsky. Mexico: 1970. 125 min.

**ENCONTRO COM HOMENS NOTÁVEIS** Direção de Peter Brook. Reino Unido: 1979. 108 min.

**FOUND GOPRO-CAMERA - MEMORY CARD INTACT. LAST VIDEO: SEE WHEN THE CAMERA FELL FROM 3000 METERS**. Vídeo do Youtube. Postado dos Estados Unidos: 2015. 3 min. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=gF4TTPXu9r0>

**NONOTAK - HORIZON V.2 at TERIAKI FESTIVAL/LE MANS** Instalação da dupla Noemi Schipfer e Takami Nakamoto. Postado em 2015. 3 min. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=cDS2mLLsa04>

**NONOTAK - PARALLELS at STRP BIENNALE** Instalação da dupla Noemi Schipfer e Takami Nakamoto. Postado em 2015. 5 min. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=HXZiTC3JrEk>

**NONOTAK - VERSUS at SAT MONTREAL** Instalação da dupla Noemi Schipfer e Takami Nakamoto. Postado em 2015. 3 min. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=OrkI6WW2bIo>

**TANGO**. Direção de Zbigniew Rybczynski. Polônia: 1981. 8 min. Disponível em: <https://vimeo.com/90339479>

**TURTLE DREAMS.** Composto e performado por Meredith Monk, filmado por Ping Chong e produzido pela WGBH-TV. Estados Unidos: 1983. 28 min. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=8OAAfSn43xY>

**VIAGEM ALUCINANTE.** Direção de Gaspar Noé. Estados Unidos: 2009. 161 min

### **REFERÊNCIAS SONOGRÁFICAS**

**EARLY WORKS** de Steve Reich. Estados Unidos: Elektra Nonesuch. 1987

**FROM HERE TO INFINITY** de Lee Ranaldo. Estados Unidos: SST Records. 1987

**MUSIC IN TWELVE PARTS** Composição de Philip Glass interpretada pela The Philip Glass Ensemble. Estados Unidos. 1996

**PENDULUM MUSIC** Performance de Steve Reich. Estados Unidos. 1968. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=fU6qDeJPT-w>

## APÊNDICES

### APÊNDICE A – ROTEIRO

ROTEIRO DE

## ***OROBORO***

**UMA EXPERIÊNCIA DE CINEMA IMERSIVO**

Este roteiro descreve objetivamente todas as etapas da vivência audiovisual a que pretendo submeter os espectadores. Os oito momentos descritos a seguir foram nomeados com base na expectativa de como o público pode ser afetado por essa experiência de aproximadamente 40 minutos.



## ÍNDICE

### **0 DISTRAÇÃO**

### **1 CONCENTRAÇÃO**

#### **- 1.1 Início**

#### **- 1.2 Jogo**

##### ***1.2.1 Cartela 1***

##### ***1.2.2 Cartela 2***

##### ***1.2.3 Cena-Jogo***

### **2 SUGESTÃO**

### **3 SUSTO**

#### **- 3.1 Inserção**

#### **- 3.2 Imagens em loop**

### **4 TENSÃO**

### **5 CONFUSÃO**

### **6 SUSPIRO**

### **7 DISTRAÇÃO**

#### **- 7.1 Créditos do Projeto**

#### **- 7.2 Final**

## **0 DISTRAÇÃO**

Público antes da experiência.

## **1 CONCENTRAÇÃO**

### **1.1 Início**

Um por um, os participantes da experiência recebem um pacote fechado de amendoins caramelizados, escrevem seus nomes num caderno e são conduzidos para dentro da casa. Sozinhos, sobem uma escada pouco iluminada e encontram um ambiente com cadeiras, tela e projetor formando uma sala de cinema. Focos de iluminação indireta desenharam o espaço e duas caixas de som tocam sons em loops. Cada um encontra seu lugar e se prepara para mais uma experiência cinematográfica. A luz se apaga, o projetor se acende e o filme começa:

### **1.2 Jogo**

*Curta-metragem de 14 minutos*

O som ao longo de todo o momento **1** é a mistura de alguns *loops* curtos que se encontram e desencontram.

#### **1.2.1 Cartela I**

Texto em russo:

*"Что, если бы днем или ночью подкрался к тебе в твое уединеннейшее одиночество некий демон и сказал бы тебе: "Эту жизнь, как ты ее теперь живешь и жил, должен будешь ты прожить еще раз и еще бесчисленное количество раз; и ничего в ней не будет нового, но каждая боль и каждое удовольствие, каждая мысль и каждый вздох и все несказанно малое и великое в твоей жизни должно будет наново вернуться к тебе, и все в том же порядке и в той же последовательности"*

Tradução (a exibição ao público não terá legenda):

*E se um dia ou uma noite um demônio se esgueirasse em tua mais solitária solidão e te dissesse: "Esta vida, assim como tu vives agora e como a viveste, terás de vivê-la ainda uma vez e ainda inúmeras vezes: e não haverá nela nada de novo, cada dor e cada prazer e cada*

*pensamento e suspiro e tudo o que há de indivisivelmente pequeno e de grande em tua vida há de te retornar, e tudo na mesma ordem e sequência.” Friedrich Nietzsche*

### 1.2.2 Cartela II (Título)

## Oroboro

### 1.2.3 Cena-Jogo

*INTERNA - SALA DE CINEMA*

Um homem magro com longos bigodes entra na mesma sala onde os espectadores assistem o filme.

O ambiente é parecido, mas a impressão é que a cena se passa em outro tempo e dimensão. Referências etnoculturais variadas no figurino e na cenografia trazem ao personagem e à cena certa atemporalidade e espacialidade indefinida. Só é possível reconhecer-se no mesmo espaço que o personagem por poucos objetos presentes tanto na tela quanto na sala onde o público assiste a projeção.

O homem carrega um grande livro por baixo do braço, caminha em direção a uma estante na qual o apoia, abrindo-o logo em seguida. Em uma página em branco, escreve *Οὐράβόρος*, da mesma forma que o espectador escreveu seu nome num caderno no início da experiência. O homem dá um passo para o lado e revela um pote com amendoins muito caramelizados parecidos com os que o público recebeu. Pega um e mastiga algumas vezes. De sua boca sai fumaça e luzes piscam atrás como trovões, prenunciando o que a experiência terá pela frente (**momento 5**). O homem caminha de volta. O ponteiro do relógio está quebrado na mesma hora.

Essa mesma cena é reproduzida por mais seis vezes, tendo pequenas mudanças no cenário, no figurino e nas ações do personagem em cada uma das repetições. Os cortes e os enquadramentos são marcantes. A ideia é prender a atenção do espectador com uma espécie de jogo mental. “Algo está mudando entre essas cenas estranhas que se repetem. O que é?”

O som de todo o momento 1 é previamente gravado. A cada *loop* da cena, a estrutura de som se altera minimamente.

FADE OUT

## **2 SUGESTÃO**

*3 minutos*

Uma frase surge na tela:

**OS EQUIPAMENTOS DESSA SALA PRODUZEM RUÍDOS**

Som: Silêncio total

## **3 SUSTO**

### **3.1 Inserção**

*1 minuto*

Uma imagem dos próprios espectadores preenche a tela. Uma câmera apontada pro público filma ao longo dos **momentos 1 e 2** uma pessoa (ou fileira) da plateia. A imagem é transmitida na tela, mas não em tempo real, mostrando como o público assistiu e reagiu aos primeiros minutos da experiência.

### **3.2 Imagens em Loop**

*Vídeo-arte de 5 minutos*

Corta repentinamente para um *loop* de imagens. Material de arquivo de máquinas, indústrias, explosões, demolições, tiroteios, guerra, instrumentos musicais, objetos quebrando, brigas, acidentes, etc. Cortes rápidos de cenas que supostamente possuem som alto e incômodo. Em formatos e qualidades variados de imagem, VHS, televisão, internet, 16:9, 4:3. As imagens são superexpostas para que haja contraste visual com o próximo momento.

Inicialmente, o som que sai das caixas no momento **3** é nulo, silêncio total. À medida que as imagens vão se repetindo, as caixas começam a tocar frequências graves quase inaudíveis que vão ganhando intensidade até ficarem perceptíveis e incômodas.

#### **4 TENSÃO**

*3 minutos*

Repentinamente a projeção se apaga e a sala fica na escuridão total. As frequências graves continuam e ficam cada vez mais altas. Uma quantidade de fumaça - grande o bastante para prejudicar a visão do público e a projeção na tela - começa a ser solta, ainda sem que os espectadores percebam, pois está escuro e o som está muito alto.

Uma luz estroboscópica pisca irregularmente algumas vezes revelando a paisagem sombria, a luz projetada na fumaça. Outras luzes coloridas começam suas partituras, piscam, criam movimentos circulares, giram ao redor do público, desenham a sala e mostram o preenchimento da fumaça no espaço. A intensidade das luzes vai aumentando junto com a intensidade do som.

#### **5 CONFUSÃO**

*5 minutos*

Volta a projeção do **momento 1**. Dessa vez, impedida e deformada pela fumaça, não imprime corretamente na tela, além de transbordar os seus limites. O som cresce e é quase ensurdecador. Mantém seu caráter circular de *loops*, mas adiciona ruídos, barulhos pontuais, é mais irregular. As luzes piscam e giram cada vez mais rápidas e a projeção, o som, a fumaça e seu cheiro chegam às suas intensidades máximas.

## **6 SUSPIRO**

*10 minutos*

Após o **momento 5**, as portas da sala são abertas, a fumaça escoa lentamente e as luzes diminuem a frequência, piscando menos até parar. O som volta ao *loop* menos ruidoso e a cena-jogo (**1.2.3**) é reproduzida mais algumas vezes.

## **7 DISTRAÇÃO**

### **7.1 Créditos do Projeto**

### **7.2 Final**

O público sai da sala por uma porta diferente da que entrou, realizando um movimento circular no espaço e passando por toda estrutura por trás da performance: técnicos de som, luz, operadores, músicos, VJs.

FIM

## APÊNDICE B – DECUPAGEM

PLANOS/LOOP	LOOP 1	LOOP 2	LOOP 3	LOOP 4	LOOP 5
<b>Geral</b>	Um homem magro com <b>bigodes longos e apontados para cima</b> entra em quadr <b>pele lado direito</b> . Ele segura um livro grande e bonito por baixo do <b>braço esquerdo</b> , caminha em direção a uma estante coberta por um tecido verde claro na qual apóia o livro abrindo-o logo em seguida. Olha para a câmara com a sobrançelha <b>direita</b> levantada. Em uma página em branco, escreve com a <b>mão direita "Οὐράβόπος"</b> . Dá um passo para o lado direito e revela na mão esquerda um pote com <b>amendoins com mel</b> . Pega um e <b>virando o rosto para seu lado direito</b> coloca na boca e mastiga 5 vezes. De sua boca sai fumaça e luzes piscam atrás como trovões (som). O homem sai de quadro pelo mesmo lado que entrou com o <b>pote na mão</b> .	Um homem magro com <b>bigodes longos e apontados para baixo</b> entra em quadro <b>pele lado direito</b> . Ele segura um livro grande e bonito por baixo do <b>braço esquerdo</b> caminha em direção a uma estante coberta por um tecido verde claro na qual apóia o livro abrindo-o logo em seguida. Olha para a câmara com a sobrançelha <b>direita</b> levantada. Em uma página em branco, escreve com a <b>mão esquerda "Οὐράβόπος"</b> . Dá um passo para o lado direito e revela na mão direita um pote com <b>amendoins com mel</b> . Pega um <b>com um garfo e virando o rosto para seu lado direito</b> coloca na boca e mastiga 5 vezes. De sua boca sai fumaça e luzes piscam atrás como trovões (som). O homem sai de quadro pelo mesmo lado que entrou com o <b>pote na mão</b> .	Um homem magro com <b>barba</b> entra em quadro <b>pele lado direito</b> . Ele segura um livro grande e bonito por baixo do <b>braço esquerdo</b> caminha em direção a uma estante coberta por um tecido verde claro na qual apóia o livro abrindo-o logo em seguida. Olha para a câmara com a sobrançelha <b>direita</b> levantada. <b>O livro já está assinado e ele larga a caneta</b> . Dá um passo para o lado direito e revela na <b>mão esquerda</b> um pote com amendoins. Ele está <b>sem sapatao</b> . Pega <b>vários amendoins com uma mãozada e virando o rosto para seu lado direito</b> joga os <b>amendoins na boca se lambuzando</b> . De sua boca sai fumaça e luzes piscam atrás como trovões (som). O homem <b>deixa o pote cair no chão</b> e sai de quadro pelo mesmo lado que entrou.	Um homem magro com <b>bigode</b> <b>apontado para cima</b> entra em quadro <b>pele lado direito</b> . Ele segura um livro grande e bonito por baixo do <b>braço esquerdo</b> caminha em direção a uma estante coberta por um tecido verde claro na qual apóia o livro abrindo-o logo em seguida. Olha para a câmara com a sobrançelha <b>direita</b> levantada. Em uma página em branco, <b>ele faz um círculo com a mão direita</b> . Dá um passo para o lado direito e revela na mão direita um pote com <b>amendoins com leite condensado</b> . Pega um <b>com a mão direita e virando o rosto para seu lado direito</b> coloca na boca e mastiga 5 vezes. De sua boca sai fumaça e luzes piscam atrás como trovões (som). O homem sai de quadro pelo mesmo lado que entrou com o <b>pote na mão</b> .	Um homem magro com bigodes longos e apontados para cima entra em quadro <b>pele lado esquerdo</b> . Ele segura um livro grande e bonito por baixo do <b>braço direito</b> , caminha em direção a uma estante coberta por um tecido verde claro na qual apóia o livro abrindo-o logo em seguida. Em uma página em branco, escreve com a <b>mão esquerda "Οὐράβόπος"</b> . Dá um passo <b>para o lado esquerdo</b> e revela na <b>mão direita</b> um pote com <b>amendoins com mel</b> . Pega um e virando o rosto para seu lado <b>esquerdo</b> coloca na boca e mastiga 5 vezes. De sua boca sai fumaça e luzes piscam atrás como trovões (som). O homem sai de quadro pelo mesmo lado que entrou com o pote na mão.
<b>Close 1 (rosto)</b>	Homem olhando pra câmara com o <b>bigode pra cima e a sobrançelha direita levantada</b>	Homem olhando pra câmara com o bigode pra <b>baixo</b> e a sobrançelha direita levantada	Com barba e pelos saindo pelo nariz, sobrançelhas estranhas, cabelos da cabeça saindo pra baixo. Cabelos em destaque	sobrançelha esquerda. <b>Maquiagem diferente</b> , pelos da gola levantados	Homem olhando pra câmara com o <b>bigode pra cima e a sobrançelha esquerda levantada</b>
<b>Close 2 (Livro)</b>	Homem assina <b>com a direita Οὐράβόπος</b> , tinteiro no lado direito	O homem escreve com a mão esquerda; tinteiro na direita;	O livro já está assinado e o homem larga a caneta	Uma mulher faz um círculo; com um relógio só.	IGUAL AO LOOP 2
<b>Close 3 (pote)</b>	Dá um <b>passo para a direita</b> e revela um recipiente com amendoins com mel que segura com a <b>mão esquerda</b> . Com a <b>mão direita</b> pega um amendoim	Dá um <b>passo para a direita</b> e revela um recipiente de amendoins com mel que segura com a <b>mão esquerda</b> . Com um garfo na <b>mão direita</b> pega um amendoim.	Passo para direita revelando o pote de <b>amendoins</b> com mel segurando com a mão esquerda. Ele está sem sapato. Pega <b>amendoins</b> com uma maozada se melando todo	Passo para a direita e revela o pote de amendoim com leite condensado segurando com a mão esquerda.	Dá um <b>passo para a esquerda</b> e revela um recipiente com amendoins com mel que segura com a <b>mão direita</b> com a <b>mão esquerda</b> pega um amendoim
<b>Close 4 (rosto/fumaça)</b>	Ele vira o rosto para o <b>lado direito</b> e de perfil coloca o amendoim na boca, olha para a câmara e mastiga 5 vezes. Dá um tremilique solta fumaça pela boca e as luzes picas atrás.	Ele vira o rosto para o <b>lado direito</b> e de perfil coloca o garfo com amendoim na boca, olha para a câmara e mastiga 5 vezes. Dá um tremilique e solta fumaça e as luzes picas atrás.	perfil de direita, come os coquinhos, deixando a barba melada. Dá um tremilique e solta fumaça	REPETIÇÃO DO CLOSE LOOP 1	Ele vira o rosto para o <b>lado esquerdo</b> e de perfil coloca o amendoim na boca, olha para a câmara e mastiga 5 vezes. Dá um tremilique solta fumaça pela boca e as luzes picas atrás.
<b>Médio</b>	Detalhe relógio. Com sapatos.	IGUAL AO PM L1	Detalhe relógio. Sem sapatos	IGUAL AO PM L1	Detalhe relógio. Ele não passa.
<b>O QUE MUDA NO CENÁRIO</b>	-	luneta muda de direção; planta com frutinhas (cerejas)	coisinhas pequenas mudam de lugar	kama sutra ao contrário	IGUAL AO LOOP 1

## APÊNDICE C – ORDEM DO DIA

PLANOS	LOOP	HORA
PG	LOOP 3	11h
C1	LOOP 3	
C4	LOOP 3	
C3	LOOP 3	
C3	LOOP 1	
C3	LOOP 2	
PM	LOOP 3	
PM	LOOP 5	
PM	LOOP 1	
C2	LOOP 3	
C2	LOOP 2	
C2	LOOP 1	
C2	LOOP 4	
C2	LOOP 5	
Almoço		15h
PG	LOOP 1	16h30
PG	LOOP 5	
PG	LOOP 2	
Mudança no cenário		
C1	LOOP 2	18h
C1	LOOP 1	
C1	LOOP 5	
Mudança no cenário		
C4	LOOP 1	18h30
C4	LOOP 2	
Mudança no cenário		
C3	LOOP 1	19h
C3	LOOP 5	
C4	LOOP 5	
Mudança no cenário		
C1	LOOP 4	19h30
PG	LOOP 4	
C3	LOOP 4	
C4	LOOP 4	