

PONTIFÍCIA UNIVERSIDADE CATÓLICA DE SÃO PAULO
Faculdade de Filosofia, Comunicação, Letras e Artes
Curso de Comunicação e Multimeios

Marcela Beatriz Freire Giannini
RA 00274552

Hoje Estou Feliz Sozinha
(curta-metragem)

Projeto de produto apresentado para a conclusão da
Disciplina Trabalho de Conclusão de Curso I do
Curso de Comunicação e Multimeios da Faculdade
de Filosofia, Comunicação, Letras e Artes - PUCSP.

Orientadora: Profa. Dra. Ane Shyrlei de Araújo

São Paulo
2023

"Quando, depois de muitos anos, consegui formar minha primeira versão coerente da mandala, eu lhe perguntei: "De que serve esse estudo? Qual é o poder que você pode me dar?" E imaginei que o Tarot me respondia: "Só vais adquirir o poder de ajudar. Uma arte que não serve para curar não é arte."

Alejandro Jodorowsky

AGRADECIMENTOS

Eu dedico esse trabalho aos meus pais Isamara Freire e Caio Giannini, por acreditarem nos meus sonhos até mesmo quando nem eu mesma acreditava. Obrigada pelo suporte, apoio e amor incondicional.

Também agradeço aos professores e amigos da Pontifícia Universidade Católica, que me ensinaram sobre cinema e me incentivaram a fazer esse filme. Gratidão à professora Ane por todas as aulas sobre Walburg e abrir o universo da pesquisa para mim, obrigada Cleyton Barbosa, por todas referências essenciais para a finalização do produto e obrigada aos professores Carlos Eduardo Siqueira e Marlivan Soares por abrirem as portas do vasto universo cinematográfico em suas aulas.

Quero agradecer também os meus amigos que participaram de toda a produção e embarcaram nessa loucura, até mesmo viajando para outras cidades para gravar. Obrigada especialmente ao meu amigo Pedro Borba, que topou fazer a fotografia antes mesmo de eu escrever o roteiro, aos meus amigos de longa data, Augusto Alvares, Luis Gustavo e Lucas Martins, que estiveram comigo no set, à minha amiga Yuri que esteve presente todos os dias, aos meus amigos de multimeios Julia Reis, Mila Laila e Milton Zan, que se disponibilizaram a ajudar com tudo, ao amor da minha vida, Marco Antônio Frazão, que participou ativamente do set de gravações, emprestou sua própria casa para gravar a cena da tiragem de tarot e foi meu motorista oficial, além de estar ao meu lado todos os dias enquanto eu produzia esse curta, à minha amiga Carolina Maria, que se dedicou muito para fazer o filme acontecer, junto com a Alice e a Sofia, que trabalharam muito bem. Muita gratidão ao meu irmão Lincoln, por ser o modelo de figurinos, e a minha amiga maquiadora Acauã, que criou a figura da ninfa comigo.

Agradeço também ao elenco e às pessoas que conheci durante as gravações, todos unidos com um único propósito: fazer arte. Obrigada Sora, Andrea e Tamy, por darem corpo e alma para personagens tão importantes para mim.

RESUMO

Esse projeto é a base teórica fundamental para a criação do curta-metragem de fantasia "Estou feliz por estar sozinha hoje". O objetivo é a produção de um filme com uma linguagem predominantemente poética, com protagonistas femininas fortes, com questões existenciais e que explora o conceito da magia das transformações interpessoais. Por conta do formato de curta-metragem o produto é totalmente experimental e não possui uma pretensão comercial.

Curta-Metragem; Fantasia; Magia

1 – TEMA E INTRODUÇÃO

O cinema surgiu como um código pós-fotográfico pela necessidade de colocar as imagens em movimento. A ideia apareceu após a popularização das lanternas mágicas dentro da comunidade científica e dos espetáculos populares durante o século XVII¹. A exibição do filme "*A chegada de um trem na estação*", dos irmãos Louis e Auguste Lumière, em 1896, marcou o início do desenvolvimento da linguagem cinematográfica como a primeira apresentação pública comercial de um filme.² Esse curta, de apenas 42 segundos, mostrava a gravação de operários voltando de seus trabalhos em um trem.

Os primeiros filmes feitos eram curtas-metragens, já que havia uma limitação técnica de seus equipamentos. Ao longo do tempo, o modelo de consumo estabelecido se tornou o longa-metragem, aos moldes da indústria norte-americana, possibilitando que os filmes curtos se tornassem uma linguagem mais experimental do audiovisual até os dias de hoje, pois os filmes curtos não possuem um grande apelo comercial.

"O curta-metragem se abre como um vasto oceano em que é possível analisar e identificar como se realizam as formas diferenciadas de se fazer cinema. A dupla hélice numa cinematografia que tem por identidade a liberdade artística e a facilidade de produção".

(OLIVEIRA BATATA, 2009, p.9)

Com a possibilidade de captar a imagem em movimento por mais tempo, o cinema foi se desenvolvendo. Assim como na literatura, os filmes que foram sendo produzidos foram se relacionando com outras obras já existentes, evidenciando semelhanças e peculiaridades que definiam os gêneros fílmicos. Inicialmente surgiram os filmes documentais, os de perseguição e os de fantasia.

Um dos primeiros grandes cineastas foi o francês George Méliès, responsável por inovações técnicas e artísticas que permitiam que seus espectadores pudessem acessar seus mundos imaginários. O cineasta criou animações em stop-motion,

¹ DA SILVA, Maria Cristina Miranda. Lanterna mágica: fantasmagoria e sincretismo audiovisual. 2004. Página 2.

² «[The Arrival of a Train \(Short 1896\) - IMDb](#)». Acesso em 26/06/2023.

coloriu seus filmes com técnicas analógicas e criou cenários inspirados em palcos de teatro. Obras como "*Viagem à Lua*", de 1902 e "*O reino das fadas*" de 1903, são exemplos de filmes icônicos que deram origem ao cinema de fantasia.

O gênero fantasia no cinema se assemelha muito ao gênero fantástico na literatura. Em seu livro "*Introdução à literatura fantástica*", de 1970, o linguista e filósofo franco-búlgaro Tzvetan Todorov cita três características fundamentais do gênero: a hesitação, a ambiguidade e a dúvida. Segundo Todorov, o fantástico acontece quando "somos transportados para um mundo que é o nosso, que conhecemos, sem diabos, sílfides nem vampiros, porém produz-se um acontecimento que não pode ser explicado pelas leis deste mesmo mundo familiar. Que percebe o acontecimento deve optar por uma das duas soluções possíveis: ou se trata de uma ilusão dos sentidos, de um produto de imaginação, e as leis do mundo seguem sendo o que são, ou o acontecimento se produziu realmente, é parte integrante da realidade, e então esta realidade está regida por leis que desconhecemos."³

No Brasil os filmes fantásticos surgem com as primeiras adaptações dos livros de Monteiro Lobato para o audiovisual. O filme "*O Saci*", de 1953, dirigido por Rodolfo Nanni, é considerado a primeira produção infantil do cinema brasileiro. Outras duas obras de fantasia que marcam a história da produção nacional é o clássico "*À Meia-Noite Levarei Sua Alma*", de 1964, dirigido por José Mojica Marins, que influenciou toda uma geração de cineastas de horror, e a adaptação audiovisual do livro "*Macunaíma*", escrito por Mário de Andrade em 1928. O filme, lançado em 1969, foi dirigido por Joaquim Pedro de Andrade.

No cinema brasileiro contemporâneo há um resgate de elementos fantásticos em grandes produções, principalmente voltados à cultura e folclore brasileiro. O filme "*As Boas Maneiras*" de 2018, dirigido por Juliana Rojas e Marco Dutra, apresenta uma nova versão da lenda do lobisomem, mito brasileiro criado a partir de histórias que os imigrantes portugueses trouxeram da Europa.⁴ Já a série "*Cidade Invisível*" de 2021, dirigida por Carlos Saldanha, possui vários personagens que representam o imaginário tradicional brasileiro, com figuras como a Cuca, o Curupira, a lara e o Boto-cor-de-rosa.

³ TODOROV, Tzvetan. *Introdução à literatura fantástica*. São Paulo: Perspectiva, 1970. Página 15.

⁴ CÂMARA CASCUDO, Luís da. *Geografia dos mitos brasileiros*. São Paulo: Global, 2012, p. 157.

O Brasil é um país com uma grande diversidade cultural. Os mitos indígenas, as lendas da floresta, as histórias herdadas pelos imigrantes e pelos povos nativos promovem a criação de um mundo imaginário coletivo presente em muitas mídias. Um exemplo de uma obra de sucesso que utiliza elementos fantásticos em sua narrativa é a novela "Pantanal", criada por Benedito Ruy Barbosa e exibida em 1990 na TV Manchete. Na obra, a protagonista Juma é uma mulher-onça, que contracenava com O Velho do Rio, personagem que se transforma em serpente para proteger a região. Em 2022 a rede Globo de Televisão produziu um remake de "Pantanal" que atingiu os maiores índices de audiência dos últimos dez anos entre as novelas do horário nobre da emissora.⁵

A proposta do projeto é realizar um curta-metragem ficcional de fantasia dentro do contexto cultural brasileiro que será inscrito em editais de seleção de festivais de cinema universitário e vinculado às mídias sociais posteriormente.

⁵ <<https://oglobo.globo.com/cultura/televisao/noticia/2022/10/por-que-pantanal-fez-tanto-sucesso-atores-autor-e-critica-refletem-sobre-pontos-altos-e-baixos-do-remake.ghtml>>. Acesso em 27 de Junho de 2023.

2 – FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

O processo de criação da narrativa se iniciou em experimentações que partiram da ideia do *Atlas Mnemosyne* de Aby Warburg, historiador alemão, que consiste em uma obra atemporal disposta em grandes murais com fundos negros com imagens seriadas sobrepostas. O termo *Mnemosyne* homenageia a deusa greco-romana da memória.

Essas imagens, para Philippe Alain-Michaud em seu livro "Aby Warburg e a imagem em movimento" de 2013, possuem um caráter cinematográfico por não serem analisadas de forma isolada, e sim à partir de suas inter-relações sensíveis ao espectador. Essas relações entre imagens produzem um movimento que permite um fluxo de livre associação, que o historiador nomeou de *Pathosformel*. Essas associações são flexíveis e dependem do contexto. O objetivo de Warburg era tentar mapear os gestos e formas expressivas que traduzem sentimentos genuínos em seus receptores.

"Segundo a definição de Ulrich Port, extraída em parte do próprio Warburg, o Pathosformel "aponta para um repertório de 'formas expressivas da máxima comoção interior' (*Ausdrucksformen des maximalen inneren Ergriffenseins*), que é fixada nas artes plásticas e literatura dos antigos e, em épocas posteriores, assimilada na apresentação do corpo humano em variadas formas"
(Erick Felinto, "Flusser e Warburg: gesto, imagem, comunicação", Revista Eco Pós, 2016)

Levando em consideração a *Pathosformel*, foi feito um mapa visual/sensorial com imagens que representavam a ideia do filme.



(Domenico Ghirlandaio. O Nascimento de São João Batista, afresco, 1485-1490. Santa Maria Novella, Florença.)

A cena apresenta Santa Isabel em sua cama após dar à luz a São João Batista, acompanhada de sete outras mulheres. Dessas, seis estão usando vestimentas típicas do período Renascentista. A sétima, porém, está vestindo roupas leves, brancas e fluídas e sandálias tipicamente greco-romanas. A impressão é que a mulher do canto direito da pintura está se movimentando.

Essa repetição de figuras, na teoria de Warburg, é chamado de *Nachleben*, conceito que ele descreve como a composição de rastros históricos que evidenciam a existência de uma pós-vida das imagens. A criação desse conceito foi possibilitada pois o método de leitura de imagens do historiador alemão não era linear. Essa metodologia promove uma releitura das mais diversas visões do mundo a partir da imagem.

"Esse recurso (*Pathosformeln*) dá espaço para uma das particularidades das pesquisas em Humanidades: o interesse no sensível, no imaginário, no mágico, naquilo que está oculto. A abertura dessa possibilidade de investigação permite que se explore aquilo que está além do visível e permite acomodar uma grande variedade de exemplares que constituem uma partícula da história e um contexto sociocultural em comum."

(Mirna Xavier Gonçalves, 2021, página 111)

Nas pranchetas de número 50 e 51 do *Atlas Mnemosyne*, Aby Warburg dispõe algumas cartas do Tarô de Marselha e do Tarocchi di Mantegna ao lado de algumas pinturas associadas ao pintor Andrea Mantegna.



(Aby Warburg, *Mnemosyne Atlas* online, 1927-1929. Prancha 50-51. Londres Arquivo Instituto Warburg).

Um dos desenhos da prancheta é intitulado "Quatro Musas Dançantes", de 1497, autor desconhecido. Nele, quatro mulheres aparentemente pertencentes da cultura helenística aparecem com vestes esvoaçantes, como as típicas Ninfas de Warburg.



Tanto a análise do Atlas pela *Pathosformel* quanto às leituras de tarô são formas de se obter uma leitura não linear de imagens, a partir do movimento. O olhar, sempre ativo e atento, faz diversas interpretações a partir desse fluxo permitido pelo rastro histórico. A última carta entre os arcanos maiores é a representação do Mundo.



(O Mundo, carta 21 da série moderna do Tarot de Marselha)

Uma figura feminina, com roupas e gestos típicos das Ninfas encerra a jornada arcana da humanidade. Segundo Alejandro Jodorowsky, em seu livro "O Caminho do Tarô", a carta d'O Mundo "simboliza o desfecho, a maior realização que o Tarot pode nos apresentar (...) essa carta também é um espelho em que toda estrutura do Tarot se reflete e se resume, como uma chave de sua organização espacial e simbólica". A carta representa a conquista do final de um ciclo, e a preparação para uma nova história, em um eterno movimento.

As leituras das combinações de arcanos podem ser feitas por diversas perspectivas, dependendo das intenções do consulente e das disposições das cartas.

Essa versatilidade permite que, assim como o *Pathosformel*, quem acesse essas imagens crie seu próprio fluxo de pensamentos.

"Coincidentemente, o tarô como oráculo funciona da mesma forma (do Atlas de Warburg): aquele que lê traça relações e dinâmicas entre os significados ali dispostos, mesclando leitura de imagem, intuição e a capacidade de, como menciona Didi-Huberman, "ler o que nunca foi escrito". A mesma noção circula em torno da maioria dos oráculos ao longo da história: o ato de permear aquilo que está intangível, de alcançar o espaço entre duas ou mais questões que são relevantes para uma previsão oracular"

(Mirna Xavier Gonçalves, 2021, página 113).

O produto proposto tem como fundamento teórico de que toda e qualquer representação imagética provém na análise de rastros dos movimentos. A Ninfa se torna personagem, assim como a protagonista, que representa tanto o Louco quanto o Mundo no Tarô. O objetivo do filme é acessar essa camada mágica permitida apenas pela análise subjetiva da realidade.

3 – CONCEITUAÇÃO DO PRODUTO

O produto proposto é um curta-metragem de fantasia. A composição da ambientação fílmica contou com estudos de obras clássicas como **A Criatura do Lago Negro**, de 1976 dirigido por Joy N. Houck, e obras mais contemporâneas, como **A Forma da Água**, de 2017, dirigido por Guillermo Del Toro, e o curta de animação **Jibaro**, de 2022, dirigido por Alberto Miego e exibido na série *Love, Death and Robots*, da Netflix.



A Forma da Água, 2017, Guillermo Del Toro: A criatura fantástica é inspiração para a criação da ninfa do lago, ambas as personagens representam o desconhecido.



Jibaro, 2022, Alberto Miego: nesse curta, um cavaleiro surdo sobrevive a um ataque de uma criatura mágica que parece uma entidade que mora em um lago. Para atacar a ninfa dança e cantam, seduzindo os homens ao fundo do lago. A figura feminina do curta pode ser associada à figura da Ninfa de Warburg. Além disso, as cores do filme, com toques de roxo, rosa e verde, a saturação e a textura da água são elementos visuais importantes para a composição.



A Criatura do Lago Negro, de 1976, Joy N. Houck. Um dos primeiros filmes de fantasia com criaturas marinhas que se envolvem com seres humanos.

Para além do gênero, a fundamentação iconográfica do curta é baseada em elementos culturais do Brasil, como sua mitologia, fauna e flora. O filme faz referência a lenda da sereia Iara, uma criatura sedutora que tinha como objetivo puxar os homens para o fundo do rio, e a lenda da Vitória-régia, que narra a história de uma garota indígena que se apaixona por Jaci (a Lua). Ela acompanha a lua todos os dias, até que em certo momento, vê o reflexo de Jaci em um rio e, sem pensar duas vezes, mergulha em busca de seu grande amor. Nos céus Jaci decide transformar a garota em uma nova espécie de flor aquática de águas calmas.

A singularidade do filme está em montar uma atmosfera mágica com referências locais. Outro aspecto fundamental é a construção visual da magia e das relações no filme, que se dão por aproximações e contrastes, tanto entre as personagens, quanto os ambientes em que se encontram. A magia é representada na figura feminina da avó da protagonista, Dona Maria. Ela representa o arcano da imperatriz no tarot e é uma homenagem a todas as curandeiras do Brasil. A direção de arte das cenas da casa de Dona Maria é inspirada pela casa dos ribeirinhos da região da Ilha de Marajó, no norte do Pará, de onde vem a minha avó materna.

A obra tem um caráter pessoal e aborda de forma metafórica temas como nosso inconsciente, traumas e ciclos. O filme possui muitos elementos imagéticos que abordam o espectador de forma íntima, já que coexistem na memória coletiva e são

despertados pelo livre fluxo de pensamento gerado pelo movimento das imagens. A água, o lago, suas bordas. Os limites da borda do lago e das telas em branco que a protagonista carrega consigo. As possibilidades são infinitas já que a áurea mítica e o universo dos sonhos permitem acesso ao universo criado especialmente para o filme.

Uma decisão estética para a Direção de Fotografia é rodar em *ratio aspect* 4x3, formato que diminui as dimensões da tela nas laterais, dando a sensação de que a imagem está mais quadrada, assim como em *O Grande Hotel Budapeste*, de 2014, dirigido por Wes Anderson. Esse formato, além de privilegiar as simetrias promovidas pela Direção de Arte, permite que o interlocutor se aproxime mais da protagonista, que está quase sempre sozinha ou com a ninfa. Esse sentimento de isolamento causado pelo *ratio aspect* 4x3 pode ser analisado, por exemplo, na obra *Limite*, filme de 1931, dirigido por Mário Peixoto, o qual os protagonistas passam seu tempo majoritariamente dentro de um barco à deriva.

O filme se adapta às principais plataformas de divulgação de audiovisual, como streamings, como o Mubi Brasil, e redes sociais voltadas para discussões sobre o cinema nacional, como o Vimeo e o Youtube.

4 – ELEMENTOS PROJETUAIS

SINOPSE

Durante um bloqueio criativo, uma jovem pintora aluga uma casa no campo. Em busca de inspiração, ela encontra um belo lago, onde monta seu material artístico e pinta durante as manhãs. Durante a noite, porém, descobre que esse misterioso lugar é habitado por uma criatura aquática.

ARGUMENTO

Inara é uma mulher apaixonada por pintura. O filme começa com a garota visitando sua avó, Maria, que lê tarot. Durante a consulta, Inara diz que recebeu um convite para expor uma coleção de quadros em uma galeria de arte. A avó a aconselha. A artista viaja sozinha. Logo no primeiro dia a protagonista descobre que, nas proximidades de sua hospedagem, existe um lago. Inspirada pela beleza do ambiente, ela decide pintar ali durante os dias. Durante as noites, porém, o lago aparece em seus sonhos, de uma forma diferente, com uma atmosfera mágica e misteriosa. Dia após dia, Inara explora aquele lago, descobrindo que nele habita uma criatura fantástica, semelhante a uma ninfa. Aos poucos, ela se aproxima da ninfa de seus sonhos, e percebe que o ser carrega em seu peito uma adaga cravada com crueldade. Inara se aproxima da ninfa, conquista sua confiança e retira a adaga de seu peito. A ninfa puxa a mulher para dentro do lago. Na última cena Inara expõe suas obras em uma galeria de arte.

PERSONAGENS

INARA: uma jovem que tem dificuldades em se encontrar na vida. Gosta de misticismo. É apaixonada por pintura, e pretende dar uma chance para as artes plásticas. É criativa e curiosa. Gosta de usar peças customizadas.

ARALUNA: uma ninfa das águas que mora no lago. É cega, mas possui três olhos que a permitem ver, um na testa e dois nas palmas da mão. Possui plumas e flores em seu Ojá. Tem escamas reluzentes e uma adaga fincada no peito.

VOVÓ MARIA: é uma idosa carismática e cheia de magia, além de ser uma cozinheira de mão cheia. Fala com anjos e tira cartas de tarô. Trabalha como costureira em sua casa. Ama muito seus filhos e netos e tem muito orgulho da história que construiu. É natural do Pará, mas vive em São Paulo desde os quinze anos.

CAVALEIRO: aparece em apenas uma cena, possui uma armadura de couro. Representa a carta da morte no tarô.

CENÁRIOS

Casa da avó: uma casa modesta que lembra as das populações ribeirinhas da Ilha de Marajó. Tem uma grande cozinha com toalha de mesa de plástico.

Casa alugada: é uma casa na árvore, com muitas linhas duras. Parece quadrada e fria.

Lago: de dia, um lago esverdeado, de noite, um lago escuro, que reflete tons arroxeados. Possui flores aquáticas.

Galeria de arte: uma galeria padrão, com paredes brancas onde Inara apresenta suas pinturas ao final do filme.

FRAGMENTOS DO ROTEIRO

1. INT. COZINHA DA CASA DA AVÓ DE INARA - TARDE

INARA (vinte e nove anos, cabelos curtos, vestindo um casaco vermelho) passa um café na cozinha da casa de sua avó, enquanto ao fundo **MARIA** (setenta anos, blusa estampada com romãs) come um pedaço de bolo. Em seguida ela serve uma xícara, apoiando uma mão no ombro de sua avó.

VOVÓ MARIA
Obrigada Iná.

INARA

Café preto forte sem açúcar do jeito que você gosta.

As duas apreciam o café juntas em uma mesa em silêncio. Podemos escutar os sons de pássaros e da TV ligada ao fundo.

INARA

Vó, você pode tirar umas cartas pra mim?

VOVÓ

Tiro sim filha, só me ajuda a arrumar a mesa.

A cena termina com Inara fechando as cortinas da cozinha.

5. EXT. LAGO - TARDE

INARA sai pela propriedade em busca de inspiração. Ela caminha em uma trilha perto da casa, que acaba em um grande lago. Ela passa algum tempo na margem, apreciando a paisagem e no final da cena se despede do lago antes do anoitecer.

8. EXT. LAGO - NOITE

Inara chega no lago. Algumas flores aquáticas, como Vitóriaas-Régias, estão abertas e floridas. Podemos ouvir o som do coração da protagonista e o barulho relaxante da água. Ela se ajoelha na margem do rio e olha para seu próprio reflexo na água, mas está escuro e pouco se pode ver. Inara se aproxima cada vez mais do lago como se fosse cair.

19. EXT. LAGO - MANHÃ

Um cavaleiro anda numa trilha com um cavalo branco. Ele amarra o cavalo e continua percorrendo a trilha. Ouvimos um canto feminino ao fundo. Ele chega no lago e encontra a ninfa

nadando lindamente, muito livre. Eles se aproximam com empolgação. Ele acaricia o rosto da ninfa.

O cavaleiro então introduz o punhal no coração da ninfa, que o puxa para dentro da água.

21. EXT. LAGO - NOITE

Araluna nada na água. Inara, em terra firme, se aproxima. A ninfa cega aproxima os olhos de suas mãos próximos ao rosto de Inara. De seus olhos brancos, escorrem lágrimas. Inara está muito nervosa, mas mesmo com o coração palpitando, ela se aproxima da ninfa.

A garota retira a adaga do peito da ninfa. Araluna, em um impulso, puxa Inara para dentro do lago.

6 – PÓS-PRODUÇÃO

O período de pós-produção começou antes mesmo das gravações. Foram feitas pequenas animações com as pinturas feitas para o filme. Todas as animações foram feitas nos softwares da Adobe. Após os sets de filmagem, foi totalizado um total de 1T de material bruto. A câmera utilizada foi uma BlackMagic, portanto todos os arquivos foram salvos em *.brw*. A montagem do filme foi toda feita no Adobe Premiere, assim como sua finalização. A colorização foi feita no DaVinci Resolve, a partir do LUT da própria BlackMagic.

O filme só teve captação de áudio com microfone na primeira diária, onde gravamos o diálogo inicial. Toda a sonorização foi feita na pós-produção. As ambientações foram feitas a partir de áudios gratuitos disponíveis no youtube, gravações feitas com o microfone do celular e todas as músicas são de domínio público.

7 – ESTRATÉGIAS DE DIVULGAÇÃO DO PRODUTO

O produto foi planejado para ser inscrito em diversos editais e festivais de curtas universitários. O filme será inscrito no Kinoforum e no Cinefantasy, festivais com espaço para criações experimentais de estudantes.

O projeto possui uma página no Instagram com a função de divulgação pelas redes sociais. Vídeos e fotos dos bastidores estão programados para serem lançados no *feed*.

8 – CONSIDERAÇÕES FINAIS

O produto é uma produção íntima e autoral que reflete, de várias formas, a minha própria vida como artista do audiovisual. Assim como a protagonista, eu decidi trabalhar com arte. Além disso, tanto eu quanto a Inara somos jovens adultas que buscam o autoconhecimento para tomar decisões importantes para nossas vidas. E essa viagem, mesmo que introspectiva, se volta sempre à existência da figura do outro. A personagem da Inara só consegue se reconhecer após o contato com a ninfa. A Marcela, como diretora, só conseguiu fazer esse filme se tornar real pois muitas pessoas acreditaram nessa história. O cinema nunca é feito por uma pessoa só, ele é uma ideia que precisa de profissionais comprometidos para ser concretizado.

A experiência da pesquisa foi fundamental para que a história fosse escrita e tomasse corpo. O processo da pesquisa é muito parecido com o da Pathosformel, imagens se relacionam, num eterno movimento. A experiência prática, de set, me ensinou que não existe glamour e sim muito trabalho duro.

É essencial para o estudante que pretende trabalhar com audiovisual que este conheça todas as etapas de produção de um produto, desde a concepção, passando pela pré-produção até chegar na pós-produção e finalização do projeto. O set proporciona várias experiências, seja na direção, na produção, na arte, no som ou na foto. Cada papel é essencial para o resultado. Esse projeto me permitiu vivenciar de perto um pouco de cada uma dessas áreas, e além disso, pude criar um ambiente onde outras pessoas pudessem criar e fortalecer, com seus talentos, o cinema independente.

9 – REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- BATATA OLIVEIRA, Renato Andrade de. **Experimentações do Curta-Metragem Brasileiro**. Orientado por: Ane Shyrlei de Araújo. 2009. Monografia (Trabalho de Conclusão de Curso em Comunicação e Multimeios). Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, Faculdade de Filosofia, Comunicação, Letras e Artes. São Paulo: 2009.
- CAMPOS, Daniela Queiroz. Ninfa: a imagem da vida em movimento. **Revista Concinnitas**, v. 3, n. 34, p. 55-80, 2018. Disponível em <<https://www.e-publicacoes.uerj.br/index.php/concinnitas/article/download/39886/27951>>
- GAUTIER, Philippe; BAZIN, André. **A história do cinema mundial**. Tradução de Maria Cecília Bandeira de Mello. São Paulo: Martins Fontes, 2012.
- JODOROWSKY, Alejandro. **O caminho do tarot**. Tradução de Mariana Echalar. São Paulo: Summus Editorial, 2008.
- DA SILVA, Maria Cristina Miranda. Lanterna mágica: fantasmagoria e sincretismo audiovisual. 2004.
- QUEIROZ CAMPOS, D. A Ninfa como personagem teórica de Aby Warburg. **MODOS: Revista de História da Arte**, Campinas, SP, v. 4, n. 3, p. 225–245, 2020. DOI: 10.24978/mod.v4i3.4567. Disponível em: <https://periodicos.sbu.unicamp.br/ojs/index.php/mod/article/view/8662710>. Acesso em: 3 jun. 2023.
- GONÇALVES, Mirna Xavier. O ORÁCULO COMO SUPORTE ATIVO ATRAVÉS DOS TEMPOS: UMA PERSPECTIVA WARBURGIANA. **Revista GAÏA**, v. 12, n. 1.
- RAHME, Anna Maria. O olhar de Giorgio Agamben sobre as Ninfas. **Revista ARA**, [S. l.], v. 7, n. 7, p. 97-109, 2019. DOI: 10.11606/issn.2525-8354.v7i7p97-109. Disponível em: <https://www.revistas.usp.br/revistaara/article/view/164311>.

XAVIER, Ismail (org.). **Nova História do Cinema Brasileiro**. 2. ed. São Paulo: Cosac Naify, 2017. 672 p.

FELINTO, Erick. Flusser e Warburg: gesto, imagem, comunicação. *Revista Eco Pós*, [S.l.], v. 19, n. 2, p. 112-126, jul./dez. 2016.

CÂMARA CASCUDO, Luís da. Geografia dos mitos brasileiros. São Paulo: Global, 2012, p. 157

Referências filmográficas:

ANDERSON, Wes (Direção). **O Grande Hotel Budapeste** (The Grand Budapest Hotel). Estados Unidos: Fox Searchlight Pictures, 2014. 1 filme (99 min).

DEL TORO, Guillermo (Direção). **A forma da água**. Estados Unidos: Fox Searchlight Pictures, 2017. 2 horas, 3 minutos.

HOUCK, Joy N. (Direção). **A Criatura do Lago Negro** (Creature from Black Lake). Estados Unidos: Geneni Film Distributors, 1976. 1 filme (92 min).

PEIXOTO, Mário (Direção). **Limite**. Brasil: Sagarana Produções Artísticas, 1931. 1 filme (120 min).

ROCHA, Juliana; DUTRA, Marco. **As Boas Maneiras**. Brasil: Dezenove Som e Imagens, 2017. 1 filme (135 min).

MÉLIÈS, Georges. **Viagem à Lua**. França, 1902. Filme (13 min), mudo, preto e branco.

MÉLIÈS, Georges. **O Reino das Fadas**. França, 1903. Filme (16 min), mudo, preto e branco.

NANNI, Rodolfo; **Saci**. Brasil, 1953. Filme (80 min), preto e branco.

SALDANHA, Carlos; **Cidade Invisível**. Brasil: Netflix, 2021. Série de televisão, streaming.