

**PONTIFÍCIA UNIVERSIDADE CATÓLICA DE SÃO PAULO**  
**Faculdade de Filosofia, Comunicação, Letras e Artes**  
**Comunicação e Mídias**

**Vitor Moreira Salles**  
**Ra00319177**

**Sutura Noturna: Uma viagem ao inconsciente através do cinema surrealista**

**São Paulo**  
**2025**

**Vitor Moreira Salles**

**Sutura Noturna: Uma viagem ao inconsciente através do cinema surrealista**

**Memorial apresentado para a conclusão da  
disciplina Trabalho de Conclusão de Curso II,  
Curso de Comunicação e Mídias da  
Pontifícia Universidade Católica de São Paulo.**

**Orientador(a): Rogério Da Costa**

**São Paulo  
2025**

**Vitor Moreira Salles**

**Sutura Noturna: Uma viagem ao inconsciente através do cinema surrealista**

**BANCA EXAMINADORA**

---

**Tatiana Fecchio da Cunha Gonçalves**

---

**Siao Feerum**

---

**Rogério da Costa**

## **DEDICATÓRIA e AGRADECIMENTOS**

## **A) RESUMO E PALAVRAS-CHAVE**

Este Trabalho de Conclusão de Curso (TCC) investiga a capacidade do cinema convidar o espectador a criar significados, focando em obras surrealistas, cinema-poesia e videoarte. Por meio da análise de seus elementos formais, relacionais e narrativos, propôs-se a realização de um curta-metragem experimental. Tal obra visa explorar e refletir sobre as formas polissêmicas do discurso narrativo e da percepção, almejando múltiplas interpretações e reafirmando o lugar do apreciador como sujeito ativo e coautor. A pesquisa teórica abordou elementos da linguagem audiovisual em obras que se caracterizam pela polissemia, com destaque para a estética surrealista, o inconsciente, lógicas narrativas divergentes e a interferência em mídias videográficas. A prática desenvolvida utilizou elementos poéticos como ferramenta visual para deslocar o foco narrativo linear para um território de diálogo entre obra e espectador, fomentando a interpretação e a construção de significados. A relevância deste estudo reside na sua proposta de ir além da contação de uma história, convidando o espectador a participar ativamente na construção de significados, e na sua contribuição para o entendimento do cinema como um sistema aberto que estimula a criatividade e a reflexão crítica.

**Palavras-chave:** Cinema Experimental; Surrealismo; Espectador Ativo.

## **B) ABSTRACT AND KEYWORDS**

This Final Course Paper (FCP) investigates cinema's capacity to invite the spectator to create their own meaning, focusing on surrealist works, cinema-poetry, and video art. Through the analysis of their formal, relational, and narrative elements, the creation of an experimental short film was proposed. This work aims to explore and reflect on the polysemic forms of narrative discourse and perception, seeking multiple interpretations and reaffirming the viewer's role as an active subject and co-author. The theoretical research explored elements of audiovisual language in works characterized by polysemy, with emphasis on surrealist aesthetics, the unconscious, divergent narrative logics, and interference in videographic media. The practical development utilized poetic elements as a visual tool to shift the linear narrative focus to a territory of dialogue between the work and the viewer, inviting them to exercise their role in interpretation and meaning-making. The relevance of this study lies in its proposal to go

beyond storytelling, inviting the viewer to actively participate in the construction of meanings, and in its contribution to understanding cinema as an open system that stimulates creativity and critical reflection.

Keywords: Experimental Cinema; Surrealism; Active Spectator;

### **C) LISTA DE FIGURAS**

**Fica a critério dos alunos - fazer a lista ou colocar legendas ao longo do texto.**

# SUMÁRIO

<b>1 INTRODUÇÃO</b> .....	1
1.1 Conceituação do Produto .....	2
<b>2 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA</b> .....	4
2.1 O Filme Experimental .....	4
2.2 O Que Diz a Teoria da Comunicação .....	7
2.3 O Espectador no Cinema .....	8
2.4 Cineastas da Subversão: Abandonando a Estética Convencional para Revelar Mundos Simbólicos .....	12
2.5 A Montagem como Coração do Processo Criativo: Influências de Peter Tscherkassky .....	14
<b>3 ETAPAS DE REALIZAÇÃO</b> .....	17
3.1 Conceito e Pesquisa .....	17
3.2 Pré-Produção .....	19
3.3 Produção .....	20
3.4 Pós-Produção .....	21
<b>4 ESTRATÉGIAS DE VISIBILIDADE DO PRODUTO</b> .....	23
4.1 Fase 1: Festivais de Cinema e Mostras .....	23
4.2 Fase 2: Redes Sociais e Engajamento Digital .....	24
<b>5 CONSIDERAÇÕES FINAIS</b> .....	26
<b>REFERÊNCIAS</b> .....	28
<b>REFERÊNCIAS FILMOGRÁFICAS</b> .....	30

## 1. INTRODUÇÃO

O presente Trabalho de Conclusão de Curso (TCC) nasce de um interesse e pesquisa sobre produtos audiovisuais e fotográficos que transcenderam as narrativas convencionais – em particular, algumas obras surrealistas, de cinema-poesia e videoarte. Ao considerá-las a partir de seus elementos formais, relacionais e narrativos, propôs-se a realização de um curta-metragem experimental que investiga e reflete sobre as formas polissêmicas do discurso narrativo e da própria percepção, desejando múltiplas interpretações e refletindo sobre o lugar do apreciador como sujeito ativo e coautor.

Foi realizada uma prática pautada na utilização de elementos poéticos como ferramenta visual, permitindo que o curta-metragem se deslocasse e transcendesse o foco narrativo linear para um território, um espaço de diálogo entre a obra e o espectador, convidando-o a exercitar seu papel na interpretação e na construção de significados. Para tanto, foi realizada extensa pesquisa dos elementos da linguagem presentes em obras que se caracterizam pela presença da polissemia, ou seja, que revelam a possibilidade de múltiplas aproximações e interpretações. Foram investigados, em especial, a estética surrealista, o inconsciente, lógicas divergentes de construção narrativa e a interferência nas mídias videográficas.

O objetivo geral da pesquisa é explorar a capacidade do cinema de estimular a criatividade e a reflexão do espectador, transformando-o em co-criador de sua própria experiência. Propõe-se ir além da narrativa convencional e, ao invocar elementos do surrealismo, cinema-poesia e videoarte, criar não apenas a narrativa de uma história, mas um convite ao espectador a participar ativamente da construção dos significados.

Esse projeto considerou cinco pilares:

- Evocar o subconsciente do espectador, promovendo uma experiência mais profunda e pessoal através de imagens e símbolos, ou seja, trazer reflexões internas e externas através da livre associação. Como na interpretação dos sonhos, cada espectador tem sua vivência, suas memórias e momentos de vida, que são evocados individualmente, através das imagens do curta, trazendo à superfície ideias e sentimentos que andavam esquecidos no subconsciente e na memória;

- Investigar através do surrealismo como essa interpretação das imagens dentro do audiovisual, principalmente em obras que permitem uma maior participação do espectador na construção de significados, assemelha-se também à interpretação dos sonhos;
- Estabelecer uma relação dialógica entre o filme e o público, onde a interpretação é um ato criativo e individual e oferecer uma experiência que estimule a reflexão sobre a natureza da percepção e da subjetividade ao romper com as expectativas do público;
- Explorar a mistura entre novas e antigas mídias e técnicas – o avanço tecnológico nas técnicas de edição e captação podem ser misturadas com técnicas antigas, que produziam imagens muito diferentes das que estamos acostumados atualmente, para criar um imaginário que brinca com a memória e imaginação, sonho e realidade, química e magia;
- Utilizar o cinema como uma ferramenta para expandir os limites da linguagem audiovisual e explorar novas formas de comunicação e interação entre a obra de arte e o público.

## **1.1 Conceituação do Produto**

O projeto visa a realização de um curta-metragem de cerca de 20 minutos que explore imagens surrealistas, abstratas e poéticas para criar um ambiente onírico que permita a interpretação livre do espectador.

Em um mundo cada vez mais fragmentado, marcado pela desinformação e por uma busca excessiva pelo realismo, a capacidade do sujeito de questionar a realidade e subverter as expectativas torna-se ainda mais relevante. A estética surrealista, o uso do inconsciente, as lógicas divergentes de construção narrativa e o questionamento da própria mídia ensinam como criar um campo de coautoria junto ao sujeito receptor, que se vê demandado por compor junto à obra e dela virar agente (ativo). Também convida à investigação da psique humana e à expressão de emoções complexas que muitas vezes escapam à lógica racional. Utilizando dessa lógica, o curta aqui apresentado propõe e deseja criar/fomentar um espectador participante, criativo, reflexivo; e contribuir para o entendimento de que determinadas maneiras de efetivar um trabalho artístico podem estimular a presença política do espectador, transformando-o em co-criador de sua própria existência.

Em um mundo saturado de informações, onde a passividade do consumo cultural é predominante, este curta-metragem busca provocar uma experiência que instigue a reflexão, imaginação, introspecção e participação ativa do espectador. A partir dessa insígnia, o filme não apenas comunica e conta uma história, mas convida o público a se tornar co-criador de sua própria experiência e construir seus próprios significados.

Essa abordagem, no entanto, não está isenta de desafios. É difícil encontrar o equilíbrio entre a ambiguidade necessária para estimular a interpretação e a clareza que garante que o espectador se mantenha interessado, e não desestimulado em buscar sentidos. Além disso, nem todos os espectadores estão acostumados a esse tipo de experiência e podem se sentir perdidos ou frustrados.

Para superar os desafios e explorar as possibilidades, foi importante utilizar diversas estratégias, baseadas no Manifesto Surrealista de André Breton: o abuso de imagens e sons oníricos memoráveis e impactantes mesmo se isolados (seja na forma, textura ou contraste), sem perder de vista a sutileza e a sensibilidade, a fim de criar uma experiência multissensorial e envolvente; e a introdução de elementos interpretativos de forma gradual, permitindo que o espectador se familiarize com essa nova forma de interação; a quebra da lógica da narrativa tradicional; o papel do acaso, permitindo que erros, imperfeições ou ideias não planejadas permeiem e ditem o caminho do curta, espelhando a natureza imprevisível do inconsciente; e a rejeição da moral e da estética convencional.

Apesar das dificuldades, os benefícios são muitos: ao participar ativamente da construção do significado, o espectador se sente mais conectado com a obra e a experiência se torna mais rica, memorável e principalmente pessoal. Além disso, essa forma permite explorar novas narrativas e linguagens visuais, abrindo caminho para esse tipo de presença.

O preto e branco foi escolhido pelas potencialidades de simplificar a imagem, tirando a cor sobram somente as luzes, sombras, formas e sentimentos. Busca-se aumentar a intensidade emocional; dissolver ideias de tempo, memória e percepção; enfatizar estrutura, tom, textura, espaço negativo e os enquadramentos; escancarar os artifícios tecnológicos e criar nostalgia. A ausência de cor também exalta a ideia de uma dualidade entre luz e sombra, sem desconsiderar todos os tons de cinza entre essa

dualidade, trazendo ideias de antítese, assim como a inexistência de uma dicotomia pura. Para isso, durante o curta existem cenas com um contraste extremo e ferramentas como rasterizar, inverter, eco, sobreposições, luz estroboscópica, para buscar dramaticidade, conflito e angústia, em outras cenas com o contraste baixo e efeitos de filme antigo, para buscar melancolia, nostalgia e contemplatividade.

Apesar da dualidade, o preto e branco também traz um sentimento de coesão estética, algo necessário dentro de um curta que traz tantos símbolos e técnicas de edição e filmagem diferentes. A escolha de curta-metragem como formato permite uma experimentação criativa mais intensa e uma abordagem mais íntima, e a fluidez do tempo e da narrativa possibilita a exploração de elementos poéticos que podem ressoar de forma mais profunda no espectador. Este projeto, portanto, não se limita a ser uma obra cinematográfica, bebendo da pintura, fotografia e poesia para se configurar como experiência sensorial e emocional que dialoga com as inquietações contemporâneas sobre identidade, gênero, consciência, morte, o ser e a busca por significado.

Com o intuito de contribuir para o campo da comunicação e das artes, não deseja apenas enriquecer o debate sobre a função do cinema na sociedade, mas também abrir caminhos para novas formas de expressão que valorizam a subjetividade e a multiplicidade de interpretações. Pensemos o público contemporâneo, o tempo todo bombardeado por informações diversas, narrativas lineares, clássicas e repetidas, achando um lugar onde vejam novas formas de se expressar e que estimule a imaginação e a reflexão crítica. Em última análise, a proposta se justifica pela sua capacidade de provocar, instigar e inspirar, reafirmando o papel vital da arte como um meio de conexão entre o individual e o coletivo.

# 2 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

## 2.1 O Filme Experimental

Os curtas experimentais são obras audiovisuais que desafiam as convenções narrativas e estéticas do cinema tradicional. Eles se caracterizam pela liberdade criativa, pela experimentação com a linguagem cinematográfica e pela busca por novas formas de expressão.

O cinema nasce como experimental, com os trabalhos de pioneiros como Georges Méliès e os irmãos Lumière, e ainda hoje, todo cinema de vanguarda surge da experimentação de alguma forma. Existe uma grande discussão ao empregarmos o termo "filme experimental" porque, atualmente, o termo se tornou um gênero – um filme que não se encaixa em nenhuma outra categorização –, e não necessariamente um estudo sobre experimentos ou cinema de vanguarda. Neste trabalho, trataremos o experimental como as duas coisas: um gênero e também uma tentativa de trazer, talvez não para a tela, mas principalmente para o processo criativo, algo novo.

No entanto, foi a partir da década de 1920, com o surgimento das vanguardas artísticas, como o Dadaísmo e o Surrealismo, que o cinema experimental ganhou força. Nesse período, cineastas como Germaine Dulac, Luis Buñuel, Salvador Dalí e Man Ray exploraram novas técnicas narrativas, como a montagem fragmentada, a sobreposição de imagens e o uso de metáforas visuais, para criar filmes que desafiavam a lógica e a linearidade do cinema tradicional, sendo os artistas encabeçando o movimento surrealista.

Ao longo do século XX, o cinema experimental continuou a se desenvolver e a se diversificar, com o surgimento de diferentes movimentos e tendências, como o cinema concreto, o cinema de autor e o cinema underground.

Os curtas experimentais se caracterizam por uma série de aspectos que os diferenciam do cinema tradicional: total liberdade para explorar novas formas de expressão, sem se preocupar com as convenções narrativas e estéticas do cinema comercial; espaço para a experimentação com a linguagem cinematográfica, com o uso de técnicas inovadoras e inusitadas; expressão da visão pessoal e subjetiva do cineasta, sem se preocupar em

contar uma história linear e coerente; e convite ao espectador a refletir sobre temas complexos e abstratos, como a natureza da realidade, a identidade e a linguagem.

Stan Brakhage (*Dog Star Man*, 1961-64), Maya Deren (*Meshes of the Afternoon*, 1943), Jonas Mekas (*The Brig*, 1964) e Kenneth Anger (*Scorpio Rising*, 1963), Mário Peixoto (*Limite*, 1930) são alguns dos mais influentes filmes experimentais, sendo também inspirações para o atual trabalho.

**FIGURA 1**



FIGURA 1 – Still de *Meshes of the Afternoon* (1943).

## **2.2 O Que Diz a Teoria da Comunicação**

O cinema é, argumentavelmente, a linguagem na arte que mais imerge o espectador na obra. Flusser (2007) argumenta que as imagens técnicas, como as do cinema, são "caixas pretas" que processam informações e geram novas imagens. O espectador, ao interagir com o filme, entra nessa caixa preta, sendo transformado pela experiência cinematográfica.

No cinema, a combinação de imagens em movimento, som e música cria uma imersão sensorial que nos transporta para a narrativa. A tela grande e o ambiente escuro do cinema intensificam essa imersão, fazendo com que nos sintamos parte da história.

A importância deste projeto reside na sua proposta de engajar o espectador de maneira ativa, desafiando-o a interpretar e criar significados a partir das imagens apresentadas. Fugindo da "Caixa Preta" de Flusser, este projeto escancara as imagens não como "realidade virtual", mas sim como um sistema aberto que permite ao espectador imaginar ainda mais.

### **2.3 O Espectador no Cinema**

Dadas as devidas especificidades do cinema, cuja matéria-prima constitui-se de imagens, não se pode negar que existe uma relação de comunicação entre espectador e filme. Podemos até dizer que o filme também prevê seu espectador, dirigindo-se a ele, não só através do discurso, mas principalmente pelos apelos visuais e sonoros. De algum modo, o espectador participa dessa ação e a experiência estética resultaria dessa relação interativa entre sujeito fruidor e imagens. A comunicabilidade se daria na experiência estética. A obra cinematográfica promove um processo comunicativo que guia esses seres que se dedicam a sentar numa poltrona por horas, a executar um trabalho interpretativo e atribuir significação ao filme. O espectador que vivencia os efeitos dessa expressão, identifica-se de algum modo com o filme e assume um papel produtivo.

É importante que Mitry (1963/1965) ressalta que o nível de significação está sempre associado à narrativa. O homem confere à realidade uma ordenação, ao inter-relacionar os objetos que seus sentidos lhe constroem. O trivial fato de agregar uma série de imagens invoca que procuremos um motivo, e o espectador, de acordo com seu próprio desejo e afeto, tenta dar a essas imagens algum tipo de significação. As imagens, em si mesmas, não possuem significado algum, só adquirem sentido no contato com o espectador. A procura, o encontro de algum significado num filme, já constitui um ato interpretativo (ANDREW, 1989, p. 194-196).

Em *O Ato da Leitura: Uma Teoria do Efeito Estético*, Wolfgang Iser (1996) trabalha a ideia de que o significado de um texto não está contido em suas palavras, mas é ativado na mente do leitor, que preenche as 'lacunas' e as 'indeterminações' deixadas pelo autor.

Apesar de estar falando do texto literário, a mesma ideia é aplicável na linguagem cinematográfica, onde o significado é um produto da interação entre a obra e o receptor.

Ao abordar a relação entre obra visual e espectador, E. H. Gombrich — conforme analisado por Aumont (1993, p. 81-90) — oferece uma perspectiva psicológica crucial, tratando o espectador como um parceiro ativo no processo de formação da imagem. Para Gombrich, a percepção da imagem se manifesta em dois níveis: o reconhecimento, que ativa a memória e o intelecto do indivíduo, e a rememoração, que envolve a apreensão mais direta e sensorial do visível. É a partir dessa interação entre o que já se sabe e o que se vê que Gombrich define o 'papel do espectador'. Este papel envolve atos perceptivos e psíquicos pelos quais o observador, ao interagir com a imagem, efetivamente a constitui. Assim, para o autor, a visão não é um ato passivo; o espectador ativamente constrói e cria a imagem. Isso implica que a percepção visual é um sistema de perspectivas moldado pelo nosso conhecimento prévio do mundo e das imagens. Consequentemente, o espectador preenche as informações ausentes, as 'lacunas' da representação, em todos os níveis de complexidade, já que nenhuma imagem consegue representar a totalidade. Em essência, Gombrich descreve o papel do espectador como uma negociação contínua entre o reconhecimento do familiar e a evocação de memórias sensoriais.

Gimenes (2009, p. 17) postula que as imagens no cinema agem como amplas metáforas metonimizadas, ecoando a natureza dos sonhos, onde *flashes* metafóricos sugerem uma descondensação contínua e um universo ilimitado de análises possíveis. A partir dessa premissa, a autora conclui que "talvez o cinema possa ser a possibilidade do sonho de olhos abertos". Para Morin (1956/1978), o cinema se aproxima do sonho, pois as estruturas de um filme são mágicas e movimentam no imaginário as mesmas necessidades que um sonho, ou seja, os dois tratam de desejo.

Alinhado a essa ideia, nosso projeto busca investigar essa capacidade onírica do cinema, visando tocar o inconsciente do espectador e, desse modo, provocar uma interpretação única e pessoal para cada um.

Na produção videográfica foram utilizados diversos dos elementos e técnicas apontados anteriormente, buscando não apenas contar uma história, mas criar um campo de diálogo entre as imagens através da montagem. Segundo Eisenstein (1949), a montagem

é o “centro nervoso do filme”, capaz de provocar reações emocionais e intelectuais intensas ao colidir diferentes planos, tal como a mente inconsciente opera por meio de associações e fragmentos que se conectam e geram sentido, conferindo ao universo audiovisual uma potência expressiva única na relação entre imagens e espectador.

Este trabalho surge em um momento no qual as fronteiras entre as formas de arte se tornam cada vez mais difusas e a busca por novas experiências estéticas ganha relevância em função do desejo por novas formas de dizer que sempre estão relacionadas a outras possibilidades de imaginar e ser. Para Fernandes (2005, p. 70), "o homem atual, esmagado pelo concretismo da máquina, do sistema e da técnica, busca o poder que a sala escura tem de revolver e invocar seus fantasmas interiores".

Breton (2001) define o Surrealismo como:

Surrealismo, substantivo, masculino. Automatismo psíquico puro pelo qual se propõe exprimir, seja verbalmente, seja por escrito, seja de qualquer outra maneira, o funcionamento real do pensamento. Ditado do pensamento na ausência de todo controle exercido pela razão, fora de toda preocupação estética ou moral.

Para o curta, essa definição é crucial. Ela sugere que a obra de arte deve ser um reflexo direto do fluxo de pensamento sem a censura da razão ou de preocupações estéticas predefinidas. Isso permite que o inconsciente do criador se manifeste e, por consequência, o inconsciente do espectador seja ativado.

#### **2.4 Cineastas da Subversão: Abandonando a Estética Convencional para Revelar Mundos Simbólicos**

Man Ray, Maya Deren, David Lynch, Alejandro Jodorowsky e Jan Švankmajer são mais do que meros cineastas; eles são mestres na arte de subverter a estética convencional, usando suas obras como portais para universos repletos de símbolos e significados ocultos. O que os une é um compromisso radical com a exploração do inconsciente e do onírico, rompendo com a lógica narrativa e visual para tocar o espectador em um nível mais profundo e visceral.

## FIGURA 2



Figura 2-Frame de Un Chien Andalou

Cada um, à sua maneira, abandona a representação direta da realidade. Man Ray e Luis Buñuel, nas suas incursões pioneiras pelo surrealismo, desmantelaram a lógica narrativa para apresentar justaposições chocantes que refletem o fluxo caótico do sonho. Eles não contam uma história linear, mas sim tecem uma tapeçaria de imagens que desafiam a razão e provocam o espanto. Maya Deren aprofunda essa ruptura ao mergulhar na subjetividade, criando filmes onde as imagens espelham os estados internos da mente, levando o público a uma jornada introspectiva através de um tempo e espaço fluidos.

**FIGURA-3**



Figura 3-Frame de Eraserhead

David Lynch, por sua vez, distorce o familiar. Sua estética sombria e de alto contraste transforma o cotidiano em um pesadelo palpável, onde o horror emerge não do sobrenatural, mas da simbologia densa e perturbadora do subsolo psíquico. Jodorowsky amplia essa transgressão com sua visualidade exuberante e psicodélica. Seus filmes são rituais carregados de simbolismos místicos e religiosos, concebidos para chocar e transfigurar, convidando o espectador a uma experiência de purificação através do bizarro. Por fim, Jan Švankmajer leva a desfamiliarização ao extremo através do stop-motion. Ele anima objetos inanimados, infundindo-os com uma vida grotesca e perturbadora, onde a simbologia tátil e as metamorfoses revelam medos primordiais e desejos ocultos, explorando o horror do orgânico e do inorgânico em colisão.

Em essência, esses cineastas convergem em sua recusa em ditar um significado unívoco. Ao invés disso, eles constroem paisagens audiovisuais que operam no reino do símbolo, convidando o espectador a preencher as lacunas e a forjar sua própria interpretação a partir de suas memórias, medos e desejos inconscientes. Essa é a verdadeira potência de suas obras: não apenas exibir, mas ativar um mundo interior no olhar de cada um.

## **2.5 A Montagem como Coração do Processo Criativo: Influências de Peter Tscherkassky**

Peter Tscherkassky é um mestre da montagem experimental, e seus curtas oferecem um tesouro de inspirações para quem busca explorar as possibilidades da linguagem cinematográfica de forma radical. Sua abordagem não se limita a cortar e colar, mas a

"trabalhar" o próprio material filmico, revelando sua fisicalidade e subvertendo a percepção tradicional do tempo e do espaço. Para um curta experimental influenciado por Tscherkassky, a montagem seria o coração do processo criativo, não apenas uma etapa final.

#### FIGURA 4



Figura 4-Frame de Dream Work(2001)

A montagem pulsante e agressiva de Tscherkassky, frequentemente frenética, com cortes ultrarrápidos, *flashes* de luz e escuridão, e repetições de *frames*, pode influenciar um curta a:

- Criar um ritmo hipnótico e inquietante: acelerar e desacelerar a cadência dos cortes para simular estados de ansiedade, pânico ou lentidão depressiva.
- Utilizar a repetição como martelo: repetir *frames* ou sequências curtas exaustivamente para evocar um ciclo vicioso, uma obsessão ou a sensação de aprisionamento na mente do personagem/espectador.
- Explorar o "*strobe effect*": usar *flashes* de luz e escuridão alternados para criar uma experiência quase subliminar e perturbar a percepção visual do espectador, remetendo à desorientação ou à fragmentação da memória.

A desconstrução da ilusão cinematográfica de Tscherkassky, que frequentemente expõe o processo de filmagem e projeção, revelando perfurações de filme, contadores de rolo e as próprias "imperfeições" da película, pode ser adotada para:

- Quebrar a quarta parede da imagem: incluir elementos que lembrem o espectador de que está vendo um filme – bordas de *frame*, danos na película, tremores de projeção. Isso pode ser usado para refletir a fragilidade da realidade percebida ou a natureza construída da memória em estados de angústia.

A sobreposição e múltiplas exposições de imagens, uma técnica recorrente em Tscherkassky, cria palimpsestos visuais onde diferentes realidades coexistem e se fundem, e pode inspirar o curta a:

- Representar estados mentais complexos: utilizamos sobreposições para visualizar pensamentos intrusivos, memórias sobrepostas, ou a sensação de que o mundo externo e interno se chocam na mente do personagem ou espectador angustiado.
- Criar novas narrativas visuais: a fusão de imagens díspares pode gerar novos significados e metáforas, onde a combinação de elementos cria uma terceira imagem conceitual.

Por fim, o som como contraponto ou aumento da tensão: embora Tscherkassky seja mestre das imagens, o som em seus filmes é meticulosamente trabalhado para complementar e amplificar a experiência visual. Sons de projetores, ruídos industriais, distorções sonoras e silêncios abruptos são frequentemente usados. Um curta pode:

- Integrar o *design* de som à montagem: usar sons que reagem aos cortes, que se sobrepõem ou se fragmentam junto com as imagens, criando uma sinestesia perturbadora.
- Explorar o silêncio e o ruído: o contraste entre momentos de silêncio absoluto e explosões de som pode intensificar a angústia, imitando picos de ansiedade ou o vazio da depressão.

# 3 ETAPAS DE REALIZAÇÃO

## 3.1 Conceito e Pesquisa

A pesquisa teve início na exploração da fotografia de rua e, posteriormente, de meios de produção fotográfica não convencional, principalmente através de dois métodos de captura: uma câmera digital dos anos 2000 (com poucos megapixels) e um forte tratamento digital; e filmes analógicos 35mm feitos de chapas de raio-x, revelados em casa com técnicas alternativas. Ambos os métodos produzem imagens com "defeitos" técnicos – ruído digital, estouro do branco, manchas e outras falhas características dessas técnicas –, que aqui não são considerados defeitos, mas oportunidades de exploração.

Essa primeira etapa prática da pesquisa culminou no desejo de criar imagens não estáticas com o mesmo tom, misturando tecnologias de captação e edição modernas e antigas (como a utilização simultânea de lentes *pinhole*, lentes feitas em casa e câmeras dos anos 2000).

As lentes *pinhole* foram feitas com fita adesiva preta que cobria o sensor da câmera, uma Sony FX30, utilizada em quase todo o projeto. Nessa fita, foram feitos três furos com um alfinete: quanto menor o furo, mais nítida a imagem fica, porém, mais escura, o que resultava em um aumento do ISO ou da luz externa. O ISO foi aumentado ao extremo, trazendo o ruído digital que já era buscado. Os três furos causam uma triplicação da imagem, criando uma espécie de efeito de caleidoscópio.

Uma das lentes utilizadas no projeto foi uma lente caseira, feita com uma câmera descartável de filme 35mm e uma tampa E-Mount, que protege o sensor da câmera quando está sem lentes. Foi feito um furo no centro da tampa e a lente foi colada com superbonder. A baixa qualidade do vidro da lente e sua simplicidade causam um efeito esfumado, baixo contraste, e evocam sentimentos de nostalgia de tantas imagens que vimos em álbuns de família e mesmo *online* com a moda de estéticas *vintage* e retrô.

As principais influências do projeto foram o cinema-poesia de Pasolini; o cinema surrealista de Man Ray, Maya Deren, David Lynch, Luis Buñuel, Alejandro Jodorowsky

e Jan Švankmajer; e a videoarte e *performance* de Fluxus, Nam June Paik, Francis Alÿs, Marina Abramović e Ulay Emery; e a montagem de Peter Tscherkassky.

O cinema-poesia de Pasolini apresenta uma forma única de narrativa. Apesar de serem filmes até bem narrativos, não temem levar suas histórias ao extremo, sempre abusando de símbolos. No texto "The Cinema of Poetry" (1976. p. 542-558.), Pier Paolo Pasolini reflete sobre a linguagem cinematográfica comparando-a à linguagem literária. No primeiro momento, diz que nos comunicamos através de palavras e não imagens, mas logo em seguida traz o conceito da semiótica, um sistema de signos linguísticos. Apresenta a ideia de que uma palavra falada com um certo tom significa algo, porém essa mesma palavra dita com o mesmo tom e outra expressão facial pode significar algo diferente. Podemos ir além: na essência humana, um universo completo se manifesta através de imagens carregadas de significado. Poderíamos, por analogia, batizá-las de "im-sinais" (ou "sinais-imagem"), pois elas são a ponte para o vasto reino da memória e dos sonhos. Segue para dizer que: "And thus, all dreams are a series of im-signs which have all the characteristics of the cinematic sequence: close-ups, long shots, etc."

### **3.2 Pré-Produção**

A pré-produção foi feita principalmente a partir de um *moodboard* que sofreu diversas modificações até a fase final. Como a proposta era filmar sem um roteiro rígido, ele foi a principal referência para as cenas gravadas. As imagens foram coletadas principalmente do Pinterest, Instagram, filmes, entre outras mídias visitadas anteriormente. E serviram como ponto de partida para uma exploração de automação psíquica, deixando que as imagens surjam de forma espontânea, como em um sonho, permitindo associações livres e sequências que desafiam a lógica convencional. Isso não significa uma ausência total de planejamento, mas sim uma abertura para o inesperado e o irracional.

Durante essa fase, as referências eram trocadas com os participantes, gerando *feedbacks*, ideias, outras referências. Esse processo proporcionou uma conexão entre a equipe e a abertura de um campo comum do que era esperado para cada etapa do processo, ainda mais importante para a compreensão e produção, já que o projeto não conta com cenas definidas ou distinção entre equipe de arte, foto, ou produção.

### 3.3 Produção

A produção começou no dia 15/04, onde ocorreu a primeira gravação em estúdio de fotografia da PUC-SP com três atores/assistentes: Gustavo Ribeiro, Gustavo Cintra e Brie Slompo. O *moodboard* foi resgatado, e a partir disso pensamos o que poderia ser produzido, considerando as possibilidades do estúdio, dos atores e suas ideias e interpretações a partir das imagens apresentadas, procurando abranger as diferentes interpretações pretendidas no projeto.

Durante todo o processo, valorizou-se a livre expressão de toda a equipe, possível pelo número reduzido de pessoas. Nesse momento, trabalhamos com poucos objetos de cena (objetos encontrados no estúdio como guarda-chuvas e uma banana, lanche de um colega), mas com muitos *set-ups* de luz e *performances*.

A segunda gravação (08/05) ocorreu no mesmo estúdio, partindo do mesmo princípio, e estavam presentes Gustavo Ribeiro, Brie Slompo e Maria Clara Aoki. Essa última trouxe uma apresentação de dança contemporânea que nos convidou a pensar com mais cuidado nos objetos em cena. Desse dia de gravação resultaram as cenas do Gustavo nu, deitado em um feixe de luz, em formato de ovo com uma flor (evocando a ideia de feto, criação, fecundidade e nascimento), e a cena de dança com a máscara.

A terceira e penúltima gravação (29/05) foi a de maior preparação, estando presentes Giovanna Costanzo, Victoria Papa, João Victor Rebouças, Tainá Pio, Gustavo Cintra, Gustavo Ribeiro e Brie Slompo, todos participando como produção, assistentes, criativos e a maioria como atores. Nessa diária, conseguimos preparar muitos objetos de cena, dos quais nenhum foi diretamente indicado para a equipe. Pediu-se a cada um para levar objetos que sentiam ser interessantes, simbólica ou esteticamente. Resultaram as cenas que utilizaram CDs, velas, panos, espelho, água, ampulheta, televisão de tubo, entre outras.

Também foi realizada uma gravação externa, no cemitério da Consolação, sem nenhuma equipe. E uma busca de arquivos de trabalhos anteriores que poderiam ser usados no curta; daí surgem as gravações da *performance* de Otolina Maciel e Yma Callas, intitulada “Corpo-Rito” (São Paulo, 2024), assim como cenas gravadas na PUC-SP para o documentário “Caminhar” (São Paulo, 2024), realizado por Vitor Salles e Victoria Papa.

### **3.4 Pós-Produção**

Ainda em andamento, a pós-produção se baseia em mergulhar nas mais de 2 horas de material bruto, editar as melhores cenas e momentos, entender quais imagens conversam com quais, aproximá-las e perceber qual tom, sentimento e ritmo elas impõem.

Determinamos, observando as cenas, que o tom do filme seria de Horror/Drama, seguindo um rascunho de 5 atos, onde o primeiro seria o mais dramático, o segundo e o terceiro seriam uma crescente, diferenciando-se somente em intensidade e temática, até o quarto, um ápice da angústia, e terminando no quinto, buscando um sentimento de contemplação.

# 4 ESTRATÉGIAS DE VISIBILIDADE DO PRODUTO

## 4.1 Fase 1: Festivais de Cinema e Mostras

A entrada em festivais e mostras é a prioridade em termos de divulgação do produto, com a consciência de que é um gênero extremamente nichado e de pouco alcance.

- **Festivais de Gênero:** Priorizamos festivais especializados em horror, fantasia, ou filmes experimentais. Exemplos incluem o Fantasia International Film Festival, Sitges - Festival Internacional de Cinema Fantástico da Catalunha, Molins de Rei Horror Film Festival, Screampfest Horror Film Festival, e o Festival Internacional de Curtas-Metragens de São Paulo (Kinoforum), que muitas vezes tem seções experimentais.
- **Festivais com Foco em Surrealismo/Experimental:** Festivais que valorizam a vanguarda e o cinema de autor. Pense em mostras como o Ann Arbor Film Festival (EUA), International Film Festival Rotterdam (Holanda), ou o Oberhausen International Short Film Festival (Alemanha). No Brasil, o Olhar de Cinema - Festival Internacional de Curitiba e a Mostra Internacional de Cinema de São Paulo podem ter seções ou curadorias abertas a esse tipo de trabalho.
- **Festivais Menores e Locais/Regionais:** Eles são ótimos para testar a recepção do público e construir um currículo de festivais. Além disso, a competição é menor e a chance de ser selecionado é maior.
- **Material de Inscrição:**
  - *Logline* e Sinopse
  - Pôster e *Stills* de Alta Qualidade: As imagens são a primeira impressão. Devem ser artisticamente fortes, evocando o tom e a atmosfera do filme. Para um curta surrealista de horror, imagens perturbadoras, oníricas e esteticamente únicas são essenciais.

FIGURA 7



Figura 7- Ideia de poster fantasia feito por Vitor Salles

- *Trailer/Teaser*: Criaremos um *trailer* que seja uma obra de arte por si só, utilizando a linguagem experimental do filme para gerar curiosidade, não necessariamente revelando a trama, mas sim a experiência sensorial. Pensamos em algo que cause estranhamento e fascínio.

#### **4.2 Fase 2: Redes Sociais e Engajamento Digital**

Após a fase de festivais, as redes sociais se tornam um campo fértil para engajamento e construção de uma base de fãs.

- **Identidade Visual e Narrativa Consistente:**

- Estética Coesa: Manter a mesma estética visual do filme em todas as plataformas – tipografia, estilo das imagens. Isso reforça a marca do curta.

- **Plataformas Chave:**

- Instagram pessoal e da equipe: Ideal para conteúdo visual. Publique *stills* enigmáticos, pequenas animações, *mini-trailers*, "por trás das cenas" estilizadas que mantenham o mistério. Use as *Stories* para *teasers* rápidos e enquetes interativas relacionadas ao surrealismo/horror.
- TikTok: O formato de vídeos curtos e a cultura de tendências podem ser explorados para criar "micro-momentos" do filme que capturem a atenção. Pense em sons perturbadores, visuais chocantes (dentro das diretrizes da plataforma) e edições rápidas que deixem o público querendo mais.
- YouTube/Vimeo: Plataformas primárias para o *trailer* completo e, eventualmente, para o lançamento do filme após a janela de festivais. Use esses canais para entrevistas com a equipe, pequenos documentários sobre a produção e conteúdo estendido.
- Colaborações: Conectar-se com outros criadores de conteúdo de horror/surrealismo, críticos de cinema ou influenciadores digitais para parcerias ou divulgação.
- Lançamento Pós-Festivais: Uma vez que a jornada em festivais se encerre, lançaremos *online*. Plataformas como Vimeo e YouTube podem ser opções, além de plataformas de *streaming*, dependendo das oportunidades criadas.

## 5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A ideia de criar um filme baseado nas premissas do surrealismo, cinema-poesia, videoarte e cinema experimental mostrou-se sólida e com múltiplos caminhos a serem explorados. As linguagens se conversam e se somam, criando algo que se assemelha a todas e que realmente permite uma maior interpretação do espectador. Esperamos exposições para a validação desta ideia.

A partir da pesquisa, foi possível criar um vídeo experimental pautado em elementos formais da linguagem que desejou a criação de um apreciador ativo. Apesar de o vídeo não estar finalizado, o curta provavelmente terá cerca de 20 minutos e contará com cenas a serem gravadas após a apresentação desta pesquisa, com a finalização de uma primeira versão pretendida para agosto de 2025.

Analizamos que o processo de criação proposto nesta pesquisa precisa de uma maior estruturação. Apesar de a liberdade permitir grandes avanços no quesito criativo, em muitos momentos também causou desamparo. Por isso, devem-se desenvolver e aprender novas técnicas e ferramentas formais para amparar tal processo.

Apesar disso, foi observado um resultado que fugiu completamente das ideias iniciais e surpreendeu todos que fizeram parte do processo, positiva ou negativamente. O mais importante é não estar agarrado a uma ideia fixa, transformando tudo muito rapidamente. Portanto, o trabalho não precisa parar enquanto não estivermos satisfeitos.

Para tal produção, seria necessário mais tempo. Em somente 4 diárias de gravação formal, alcançamos quase 3 horas de material bruto, além de ideias de cenas que continuam surgindo e gravações mais cotidianas que gostaríamos de inserir. Para editar tal material, serão necessárias muitas horas de edição.

De forma geral, será um trabalho que continuará em desenvolvimento, tanto teórica quanto na produção do filme, mas que produziu resultados satisfatórios e aproximou características diferentes de linguagens semelhantes, algo pretendido desde o início.

# REFERÊNCIAS

ANDREW, J. Dudley. **As principais teorias do cinema**. Tradução de Teresa Ottoni. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 1989.

AUMONT, Jacques. **A imagem**. Tradução de Teresa Ottoni. Campinas: Papirus, 1993.

BRETON, André. **Manifestos do Surrealismo**. Tradução de Leda Miranda Horta. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2001.

EISENSTEIN, Sergei. **A forma do filme**. Tradução de [NOME DO TRADUTOR, SE HOUVER]. [LOCAL]: [EDITORA], [ANO].

FERNANDES, Cláudia Regina de Toledo. **A imagem em processo: um estudo sobre as relações entre cinema, fotografia e arte**. 2005. Tese (Doutorado em Comunicação e Semiótica) – Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo, 2005.

GIMENES, Heloisa. **Cinema e psicanálise: o espectador entre a consciência e o sonho**. São Paulo: Scortecci, 2009.

ISER, Wolfgang. **O ato da leitura: uma teoria do efeito estético**. Tradução de Johannes Kretschmer. São Paulo: Editora 34, 1996. v. 1.

KINSKI, Davi. **Pasolini, do Neorrealismo ao Cinema Poesia**. São Paulo: Laranja Original, 2016.

MORIN, Edgar. **O cinema ou o homem imaginário: ensaio de antropologia sociológica**. São Paulo: É Realizações, 2014. (Obra original publicada em 1956).

PASOLINI, Pier Paolo. The Cinema of Poetry. In: NICHOLS, Bill (ed.). *Movies and Methods*. Vol. 1. Berkeley: University of California Press, 1976. p. 542-558.

SITNEY, P. Adams (ed.). **The avant-garde film: a reader of theory and criticism**. New York: Anthology Film Archives, 1978. (Inclui o ensaio "Cinematography: The Creative Use of Reality" de Maya Deren).

FLUSSER, Vilém. **Filosofia da caixa preta: ensaios para uma futura filosofia da fotografia**. Rio de Janeiro: Relume Dumará, 2007.

# REFERÊNCIAS FILMEOGRÁFICAS

ANGER, Kenneth. **Scorpio Rising**. Estados Unidos, 1963. 16 min.

DEREN, Maya. **Meshes of the Afternoon**. Estados Unidos, 1943. 14 min.

ITO, Takashi. **Ghost**. Japão, 1984. 6 min.

ITO, Takashi. **Thunder**. Japão, 1982. 5 min.

LYNCH, David. **Eraserhead**. Estados Unidos, 1977. 89 min.

LYNCH, David. **The Grandmother**. Estados Unidos, 1970. 34 min.

MEKAS, Jonas. **The Brig**. Estados Unidos, 1964. 68 min.

PEIXOTO, Mário. **Limite**. Brasil, 1930. 120 min.

TSCHERKASSKY, Peter. **Dream Work**. Áustria, 2001. 11 min.