



UNIVERSIDADE FEDERAL DA PARAÍBA
CENTRO DE COMUNICAÇÃO, TURISMO E ARTES
DEPARTAMENTO DE COMUNICAÇÃO
BACHARELADO EM CINEMA E AUDIOVISUAL

MICAELLE LAGES LUCENA

TRAVESSIA

João Pessoa

2021

MICAELLE LAGES LUCENA

TRAVESSIA

Relatório apresentado como requisito parcial para a conclusão do Bacharelado em Cinema e Audiovisual.

Orientadora: Prof^ª. Dr^a Isabella Chianca Bessa Ribeiro do Valle.

João Pessoa

2021

Catálogo na publicação
Seção de Catalogação e Classificação

L935t Lucena, Micaelle Lages.

Travessia / Micaelle Lages Lucena. - João Pessoa,
2021.

78 f. : il.

Orientação: Isabella Chianca Bessa Ribeiro do Valle.
TCC (Graduação) - UFPB/CCTA.

1. Cinema - TCC. 2. Cinema expandido. 3. Arte e
tecnologia. 4. Filme interativo. I. Valle, Isabella
Chianca Bessa Ribeiro do. II. Título.

UFPB/CCTA

CDU 791(043.2)



**UNIVERSIDADE FEDERAL DA PARAIBA
CENTRO DE COMUNICAÇÃO, TURISMO E ARTES
DEPARTAMENTO DE COMUNICAÇÃO
CURSO DE CINEMA E AUDIOVISUAL**

ATA DE APROVAÇÃO DE TCC

Aos 13 dias do mês de dezembro do ano de 2021 foi realizada apresentação pública, por videoconferência, do Trabalho de Conclusão de Curso de Bacharelado em Cinema e Audiovisual da aluna **Micaelle Lages Lucena** (matrícula: 20170021350), com o título *Travessia*.

A Banca Examinadora, constituída pela professora orientadora Isabella Chianca Bessa Ribeiro do Valle e examinadoras Agda Patrícia Pontes de Aquino e Jéssica Kelly Rodrigues de Andrade Silva,

(x) aprovou o TCC

() reprovou o TCC

tendo atribuído a seguinte média: 10,0

Profa. Dra. Isabella Chianca Bessa Ribeiro do Valle
(presidenta da banca / orientadora)

Profa. Dra. Agda Patrícia Pontes de Aquino
(avaliadora interna)

Profa. Me. Jéssica Kelly Rodrigues de Andrade Silva
(avaliadora externa)

AGRADECIMENTOS

Agradeço, primeiramente, aos meus pais que me apoiaram nesse sonho e me deram muito amor e a estrutura necessária durante todos esses anos para concluir o curso e conquistar meus objetivos. Agradeço à minha irmã pelos inúmeros momentos de conversa e de compreensão. Agradeço também à meu companheiro por me mostrar o mundo através de novos ângulos e me fazer acreditar no meu potencial, nas possibilidades, na bondade e na felicidade.

Agradeço imensamente à minha orientadora acadêmica e de vida que, mais do que professora, foi também amiga e parceira. Junto a ela e dos conselhos que me fazem repensar e desconstruir, conheci novas possibilidades de fazer cinema e pesquisa que me colocaram no rumo que tanto me orgulho hoje em dia. Agradeço de todo o coração a toda a equipe de docentes do CCTA e do DECOM com quem tive a oportunidade de dividir salas, corredores e reuniões online e que engrandeceram minha existência e saberes enquanto pessoa e estudante. Agradeço especialmente ao coordenador Fernando Trevas pelo carinho e atenção com todos os alunos e por todas as conversas e admirações compartilhadas.

Agradeço aos meus grandes amigos de curso e ao grupo 104, por compartilharem um pouco de sua existência comigo, por me fazerem acreditar em formas mais afetuosas e humanas de se contar histórias, pelas risadas, pelos sets de filmagem e por me incentivarem diariamente a continuar com garra no curso. Às vezes a vida se torna muito confusa e as boas amizades são capazes de tornar tudo mais leve.

Agradeço enormemente a Kaio de Macêdo e Malu Ramos por se juntarem a mim, investindo tanta energia, na missão de construir uma história tão simbólica e a toda a equipe de Travessia que topou trabalhar em parceria por acreditar no potencial do projeto. Todas as atrizes e todos os cineastas que acreditaram na potência de Travessia e se envolveram nas diversas etapas de produção por acolherem a história que buscamos contar e também cada um dos apoiadores que ajudou no financiamento coletivo que tornou possível a estrutura do nosso set.

Ao longo desses quatro anos de curso, me redescobri como uma nova pessoa cotidianamente e esse processo foi amplificado pelos projetos que tive a oportunidade de participar, portanto, agradeço também ao projeto Partejar pela acolhida e pelo amor. Agradeço, enfim, a todos que atravessaram minha existência ao longo desses últimos anos e fizeram, direta ou indiretamente, com que tudo isso fosse possível.

*“A maravilha da adaptação orgânica, vital,
através da expansão (e não da contração,
acomodação passiva) realmente acontece [...] O
equilíbrio não surge de maneira mecânica e
inerte, mas a partir e por causa da tensão.”*

John Dewey

*“A noite não adormecerá
jamais nos olhos das fêmeas
pois do nosso sangue-mulher
de nosso líquido lembradiço
em cada gota que jorra
um fio invisível e tônico
pacientemente cose a rede
de nossa milenar resistência”*

Conceição Evaristo

RESUMO

Esse relatório se destina a apresentar o trajeto teórico e prático contido na pesquisa e desenvolvimento de uma obra de arte interativa em formato de curta-metragem multilinear intitulado Travessia, que nos conta a história de Alice, uma jovem que, durante uma corrida rotineira pela floresta, acaba encontrando um portal, representado por uma árvore com um símbolo marcado, e é transportada para uma outra realidade sem saber a motivação por trás de tal incidente. Nesta outra dimensão, que se localiza no mesmo espaço mas não no mesmo tempo, Alice encontrará com outras mulheres, terá sentimentos conflitantes, enfrentará desafios e será convidada a cumprir um propósito: realizar uma travessia. No desenvolvimento do projeto, levamos em conta os conceitos de Cinema Expandido (YOUNGBLOOD, 1970) e outras expressões de arte e tecnologia (ARANTES, 2006; DOMINGUES, 1997) e das possibilidades de interação e afetação na relação obra-espectador. A narrativa foi planejada para permitir ser influenciada pelo espectador a partir de sua movimentação, portanto a obra será disponibilizada para ser acessada, preferencialmente, por dispositivos móveis via web, a partir de onde será possível captar as movimentações do aparelho que influenciarão na navegação entre as linhas narrativas do filme. Essa produção audiovisual, em sua concepção estética e de linguagem, é um experimento fruto de pesquisas sobre as convergências tecnológicas no audiovisual, sobre a incorporação das chamadas novasmídias dentro de produções artísticas e de vídeo, explorando as áreas de união entre tecnologia e arte. Já na parte temática, as pesquisas foram conduzidas por estudos sobre feminismo, história das mulheres e, principalmente, o estereótipo da figura das bruxas no audiovisual. Através da história contada, buscamos trazer reflexões acerca da reconexão com os saberes ancestrais e da potência da existência das mulheres, levantando reflexões políticas e sociais, como sobre a violência do patriarcado, das perpetuadas construções sociais machistas que perseguem as mulheres e outras minorias e da importância da coletividade e da resistência.

Palavras-chave: cinema expandido; arte e tecnologia; filme interativo; narrativa multilinear; gênero e sexualidade; bruxas.

ABSTRACT

This report is intended to present the theoretical and practical path contained in the research and development of an interactive artwork in a multilinear short film format entitled *Travessia* (Crossing, in translation to english), which tells the story of Alice, a young woman who, during a routine run through the forest, ends up finding a portal, represented by a tree with a marked symbol, and is transported to another reality without knowing the motivation behind such an incident. In this other dimension, located in the same space but not at the same time, Alice will meet other women, will have conflicting feelings, will face challenges and will be invited to fulfill a purpose: to make a crossing. In developing the project, we took into account the concepts of Expanded Cinema (YOUNGBLOOD, 1970) and other expressions of art and technology (ARANTES, 2006; DOMINGUES, 1997) and the possibilities of interaction and affectation in the artwork-spectator relationship. The narrative was planned to allow it to be influenced by the viewer through its movement, therefore the work will be made available to be accessed, preferably, by mobile devices via website, from where it will be possible to capture the movements of the device that will influence the navigation between the narrative lines of the film. This audiovisual production, in its aesthetic and language conception, is an experiment resulting from research on technological convergences in audiovisual, on the incorporation of so-called new media within artistic and video productions, exploring the areas of union between technology and art. In the thematic part, the researches were conducted by studies on feminism, history of women and, mainly, the stereotype of the figure of witches in audiovisual. Through the story told, we seek to bring reflections on the reconnection with ancestral knowledge and the power of women's existence, raising political and social reflections, such as on the violence of patriarchy, the perpetuated sexist social constructions that persecute women and other minorities and the importance of collectivity and resistance.

Palavras-chave: expanded cinema; art and technology; interactive movie; multilinear narrative; gender and sexuality; witches.

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	8
2 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA	10
2.1 Gênero e sexualidade	10
2.1.1 A figura da mulher durante a história: construções e desvalorizações	10
2.1.2 Mulheres: pluralidade, mitologia e ancestralidade	13
2.1.3 Misoginia e o estereótipo da bruxa	17
2.1.4 Mulheres no audiovisual: ferramentas de poder	21
2.2 Convergências tecnológicas e experimentações no cinema	23
2.2.1 Cinema Expandido	23
2.2.2 Artemídia: Experimentações em arte e poéticas digitais	25
2.2.3 The Cinema is dead, long live the Cinema	26
2.3 Interatividade	28
2.4 Construção do roteiro	32
2.4.1 Jornada do herói	36
2.4.2 Número 3 e a Deusa Tríplice	38
2.4.3 Símbolo da tríscele	39
2.4.5 A viagem no tempo e espaço	40
3 PROCESSO DE CRIAÇÃO	41
3.1 Roteiro	41
3.2 Pré-Produção	44
3.3 Produção	46
3.4 Pós-Produção	49
4 CONSIDERAÇÕES FINAIS	51
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	52
APÊNDICE A	56

1 INTRODUÇÃO

O presente relatório se propõe a apresentar o processo de pesquisa e produção da obra de arte interativa Travessia, desde a concepção até a pós-produção. Em formato de curta-metragem multilinear, a obra conta com duas linhas narrativas que podem ser acessadas e navegadas pelo espectador dentro das possibilidades propostas para a experiência. O produto audiovisual e esse relatório foram desenvolvidos como atividades exigidas ao cumprimento do Trabalho de Conclusão de Curso (TCC) do Bacharelado em Cinema e Audiovisual da Universidade Federal da Paraíba. O roteiro encontra-se em apêndice (APÊNDICE A) deste relatório.

Travessia é, essencialmente, uma narrativa simbólica sobre a importância da união entre mulheres. Esta obra é o marco de finalização de uma caminhada ativa durante os quatro anos da graduação, sendo um projeto que une minhas experiências em projetos de extensão, de iniciação científica e grupo de estudos, sintetizando, em um TCC, pesquisas, teóricas e práticas, de direções variadas e convergentes, envolvendo diferentes campos explorados ao longo do bacharelado, sempre orientada pela professora Isabella Valle. Destacamos, por exemplo, estudos sobre questões de gênero e sexualidade (no macroprojeto de extensão Partejar Potiguara e em ambos os planos de trabalho de Iniciação Científica em que fui bolsista), a figura da bruxa (pesquisa desenvolvida no grupo TATO - laboratório de pesquisas em imagens, corpos e afecções), saberes ancestrais (ainda no Partejar Potiguara) e convergências tecnológicas no audiovisual (tema do último plano de trabalho de Iniciação Científica em que fui bolsista, sobre Transcineamas).

A obra foi produzida entre os meses de julho e novembro do ano de 2021. Captada em formato digital com finalização em DCP, a experiência propõe um enredo com duas linhas narrativas (aqui chamadas de linhas A e B), capazes de serem navegadas pelo espectador de diversas formas. Essa obra tem duração de experiência mínima e máxima de aproximadamente 15 e 18 minutos, respectivamente. Com pontos de encontro e bifurcações, as possibilidades de combinações, apesar de limitadas pelas regras estabelecidas pela proposta, são dezenas e variadas. A influência do espectador interagente na narrativa se dará por movimento com o celular- único dispositivo de exibição que é compatível com a experiência fílmica proposta. Ao longo do filme, avisos visuais aparecerão no canto da tela para avisar que é hora de tomar uma decisão, cabe ao espectador decidir se irá mover o dispositivo móvel ou deixá-lo parado, assumindo, assim, que cada uma dessas opções o levará por uma linha narrativa diferente.

Travessia traz à tona diversas referências (que serão exploradas ao longo do relatório com mais detalhes) como símbolos mitológicos, o arquétipo da Deusa Tríplice e, principalmente, o estereótipo da figura da bruxa, que aqui se manifesta através das personagens fazendo rituais místicos que envolvem danças e outras manifestações que remetem ao uso da magia ou de saberes tradicionais. A experiência de Travessia faz referência a rituais em suas cenas para convidar o espectador para que entre, ele mesmo, em um ritual junto à fruição dessa obra audiovisual. Diane Domingues nos fala que “em instalações interativas, corpos conectados, a partir de comportamentos repetidos, simulam um tipo de ritual ou cerimônia com respostas do sistema” (2000, p. 111), teorizando sobre como a interação humano-máquina, em que se estabelece um diálogo entre sistemas artificiais e um corpo e uma dependência por respostas das duas vias para prosseguimento do conteúdo, se assemelha com rituais.

O filme não irá criar novas cenas, se mantendo fixo nas combinações pré-estabelecidas, mas é um filme que se recombina a cada escolha de navegação do espectador, se transformando em uma montagem viva que afeta e é afetada pelos sinais emitidos e recebidos, gerenciando aquelas informações para produzir a unidade final do filme. Sendo assim, o ritual presenciado não será apenas o da narrativa ficcional de misticismo na qual estará mergulhado o espectador ao adentrar na história, mas, também, o proposto por essa possibilidade de interatividade, na produção de um tipo de cinema que não cabe no modelo clássico.

2 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

Trabalhos de Conclusão de Curso práticos normalmente envolvem vários eixos de pesquisa que se cruzam, é necessário se aprofundar nos estudos sobre a temática abordada e também sobre a linguagem técnico-estética de forma a guiar as execuções práticas da melhor forma. No caso específico de Travessia, o trabalho se iniciou antes mesmo da escrita do roteiro e, pelo meu envolvimento em todas as etapas do processo, tive que mergulhar em estudos variados que buscarei apresentar aqui.

De todo modo, é impossível abarcar em um só projeto, pesquisa e documento a totalidade da diversidade dos assuntos que o atravessam. Travessia é uma narrativa ampla e plural, aberta, que segue se expandindo ao longo do tempo e dos debates, incitando outras reflexões e desdobramentos, que não se esgotam neste relatório. Mas a busca foi por construir

uma espécie de mapa, com os conceitos iniciais e primordiais que podem ser estudados mais a fundo e, para os leitores mais interessados, pode derivar para outras pesquisas.

2.1 Gênero e sexualidade

2.1.1 A figura da mulher durante a história: construções e desvalorizações

O que é uma mulher? Essa é uma pergunta que já aparece na primeira página da introdução do livro *O Segundo Sexo* (1970) de Simone de Beauvoir, originalmente publicado em 1949, mas que também reverbera até a atualidade, tendo permeado os debates muito antes e muito depois da escrita do livro. E, quanto mais se acredita estar chegando a um denominador comum dentro da discussão, mais percebemos o quão distante estamos (em compreensão e em vontade) de chegar a uma definição única e totalizante.

De acordo com a definição do dicionário online Michaelis¹, uma mulher pode ser definida como “o ser humano do sexo feminino que apresenta características consideradas próprias do seu sexo, como delicadeza, carinho, sensibilidade”. Muito embora essa possa não ser a primeira definição que nos surge à mente ao tentar apresentar o conceito de mulher, sabemos que o senso comum de um dicionário reflete características postas, impostas e cobradas das pessoas ditas mulheres para que sejam legitimadas enquanto tais dentro dos padrões de socialização que vivemos atualmente.

Há um esforço duradouro, e cada vez mais fortalecido, de desconstruir as ideias de naturalidade e universalidade que estão associadas a diversas construções sociais que nos impõem historicamente padrões e regras. Uma dessas construções sociais é a da superioridade masculina que, fortemente atrelada à ideia de patriarcado, é disseminada em nossos costumes e crenças, desde a religião predominante, nossa linguagem e até dentro do ambiente escolar.

O sociólogo Pierre Bourdieu em seu livro *Dominação Masculina* (2002) destrincha em vários níveis essa violência simbólica através da qual o grupo dominante, masculino cisheteronormativo, estabelece regras, instruções e normas, construindo verdades e modos de existência, impondo essas ideias a todos (aos outros e a si mesmos) sob o pretexto do natural e do legítimo enquanto dissimulam os mecanismos e fluxos de poder que as mantém funcionando. O que isso significa de forma concreta? Que todos nascemos, crescemos e somos educados dentro de uma estrutura social baseada em preceitos patriarcais e machistas que foram forjados, mesmo que se passem por naturalmente dados e absolutos. As crianças

¹ Definição disponível em: <https://michaelis.uol.com.br/moderno-portugues/busca/portugues-brasileiro/mulher/> Acessado em 09 de novembro de 2021.

são ensinadas e, ao longo do tempo, de forma consciente ou inconsciente, passam para frente muitas dessas construções, perpetuando criações e socializações humanas que colocam as mulheres e outros grupos minoritários em espaços subalternos de existência e de obediência. “Não senta assim”, “Não fala assim”, “Não faça isso”, “Aquilo não é coisa de menina”... Não apenas temos que nos conformar com um tipo de existência pré-estabelecido, mas temos que constantemente viver nos policiando de forma a nos encaixar no que é requisitado por aquilo que é tido como norma e tradição.

A dominação masculina, que constitui as mulheres como objetos simbólicos, cujo ser (esse) é um ser-percebido (percipi), tem por efeito colocá-las em permanente estado de insegurança corporal, ou melhor, de dependência simbólica: elas existem primeiro pelo, e para, o olhar dos outros, ou seja, enquanto objetos receptivos, atraentes, disponíveis. Delas se espera que sejam discretas, contidas ou até mesmo apagadas. E a pretensa “feminilidade” muitas vezes não é mais que uma forma de aquiescência em relação às expectativas masculinas, reais ou supostas, principalmente em termos de engrandecimento do ego. (BOURDIEU, 2002, p. 82).

Uma das ideias levantadas por Beauvoir (1970) em seu livro é sobre como o homem é universal enquanto à mulher é relegado o lugar do outro. Ela começa explicando que os homens não escrevem livros sobre ser homem, sobre a situação singular de ser homem, afinal, isso não existe quando a existência masculina é a experiência universal sobre a qual se constroem todas as verdades. Enquanto isso, mulheres se veem obrigadas a retornar sempre para o ponto da discussão sobre ser mulher. Como se o ser homem fosse a regra e o ser mulher fosse uma exceção ou, até mesmo, um erro. E essa é uma reflexão que se debruça sobre séculos de construção da mulher como inferior, que já é tão distante que quase impossível conseguir datar onde se iniciou.

A humanidade é masculina, e o homem define a mulher não em si, mas relativamente a ele; ela não é considerada um ser autônomo. [...] A mulher determina-se e diferencia-se em relação ao homem, e não este em relação a ela; a fêmea é o inessencial perante o essencial. O homem é o Sujeito, o Absoluto; ela é o Outro. (BEAUVOIR, 1970, p. 10).

Ao tentarmos falar de nossa própria história enquanto humanidade, ou seja, de nossa socialização, origem e desenvolvimentos ao longo do tempo, já acessamos essa narrativa sob a perspectiva masculina. A história sendo contada por homens, vista por homens e que enxerga tudo com uma perspectiva de valorização do próprio êxito masculino, sendo, portanto, distorcida e parcial. Esse é um fato derivado não só do patriarcado, da dominação do homem sobre a mulher, mas também do colonialismo e outras formas de opressão, da dominação da cultura branca européia sobre toda a pluralidade de outras existências, culturas, corpos e credos.

No livro *O Sexo Invisível* (ADOVASIO; SOFFER; PAGE, 2007), por exemplo, os autores, especialistas em arqueologia, nos explicam como esse campo, que trabalha com a reconstituição narrativa de nosso passado, é, majoritariamente, ocupado por homens. O que leva, portanto, a um silenciamento da figura da mulher e sua participação nas conquistas e construções humanas e à escrita de uma história, tida como legítima, completamente masculina; assim, justificam e reforçam uma narrativa, completamente construída pela dominação masculina, de que apenas homens desempenhavam quaisquer atividades relevantes para a sobrevivência e sucesso da humanidade. Muitas autoras defendem que para além da busca por conhecer a *HIStory* (ou, como podemos traduzir, uma história de homens) devemos buscar por conhecer e escrever a *HERstory* (uma história de mulheres), resgatando e trazendo visibilidade para a importância das mulheres durante toda nossa história.

É necessário um esforço consciente e consistente para compreender e defender que mesmo que a ideia da categoria mulher seja um grupo político para defender lutas, causas e interesses em comum, é imprescindível lembrar-se da pluralidade e diversidade que envolvem as integrantes deste grupo. É preciso uma união para que a coletividade expresse uma luta em comum, mas é preciso que haja um confronto contra a uniformização que busca colocar todas em igualdade, como se tivessem as mesmas demandas, necessidades e sofressem com as mesmas opressões.

bell hooks no livro *O Feminismo é para todo mundo* (2018), nos explica que sua definição de feminismo explica o movimento como uma busca por acabar com o sexismo, e suas derivações de exploração e opressão. Dessa forma, ela incentiva que o debate compreenda as opressões que são institucionalizadas, ou seja, os sistemas. E ressalta questões de opressão dentro da própria união de mulheres, questões de raça e classe, por exemplo, que em muitos contextos foram esquecidas dentro do debate feminista, mas que atravessam a vivência de muitas mulheres que são dominadas e exploradas de maneiras distintas, interseccionais, e expostas a diferentes intensidades e camadas de violências.

Muitas linhas de pesquisa estão em uma onda de revisitar a história, reconstruindo de forma a procurar o lugar das mulheres e de tantos grupos subalternizados, que há tanto vêm sendo invisibilizados em prol da perpetuação de certa superioridade masculina construída. São reconstituições que aplicam novas perspectivas ao nosso passado, afetando nosso presente e futuro. A busca por (re)contar essas histórias é uma busca por justiça não apenas para os grupos que são oprimidos pelo sistema, mas também para a humanidade como um todo.

2.1.2 Mulheres: pluralidade, mitologia e ancestralidade

Agora sabemos que o homem não é o parâmetro do que é humano; homens e mulheres o são. Os homens não são o centro do mundo; homens e mulheres o são. Essa compreensão transformará a consciência de forma tão decisiva quanto a descoberta de Copérnico de que a Terra não é o centro do universo. (LERNER, 2018, p. 31-32)

Ela utiliza essa explicação para iniciar um livro que reúne dados históricos, arqueológicos e artísticos para levantar questionamentos e debates buscando compreender a origem da opressão da mulher. Assim como várias outras teóricas que remontam o passado para tentar explicar a origem desse sistema, como a escritora Rose Marie Muraro (2005), que dedicou um capítulo completo, a introdução à versão brasileira do livro *O Martelo das Feiticeiras*, para fazer um breve apanhado histórico dessa trajetória humana.

Nessas páginas, a teórica explica que quando ainda vivíamos em sociedades de caça e coleta, a mulher tinha o papel central nos grupos humanos, nesse período éramos parte de sociedades matricêntricas. Detentoras dos saberes, em união com os ciclos da natureza e, por vezes, até consideradas sagradas pela fertilidade, as mulheres eram valorizadas dentro de uma sociedade que prezava pela cooperação e não promovia a desigualdade e centralização. Vivíamos em coletividade e com liberdade até que esse poder da mulher causou inveja em homens, o que, junto com o fim da vida nômade e a demarcação de territórios, começou a gerar disputas.

A partir daí, começa a se instalar a supremacia masculina e a competitividade entre grupos (MURARO, 2005, p. 6). A mulher é reduzida ao ambiente doméstico e se torna uma propriedade privada do homem, que regula sua sexualidade para assegurar fidelidade e a certeza de que seus descendentes são realmente seus filhos biológicos. Os homens exerciam poderes sobre as mulheres, o que também ressalta o comércio de mulheres como a principal causa da subordinação feminina Lerner (2019). O roubo de mulheres de suas famílias, os estupros e casamentos arranjados são doutrinações impostas desde a mais tenra idade para mulheres compreenderem a obediência que devem prestar. “Lévi Strauss explica que, nesse processo, mulheres são ‘reificadas’; passam a ser desumanizadas e vistas mais como coisas do que como seres humanos” (LERNER, 2019, p. 77). E assim, a dominação assume outras dimensões quando se torna submissão psicológica e dependência financeira, que submetem mulheres até a atualidade dentro de situações de opressão física ou simbólica.

Essa dominação perpassou também as mitologias basilares para nosso repertório imagético de construção de mundo. A Deusa Fêmea, figura maternal e fértil, difundida pelos primeiros mitos primitivos de criação conhecidos de nossa humanidade, é roubada desse lugar

e substituída pela figura do Deus Macho, poderoso, centralizador e autossuficiente. A grandeza agora pertence ao homem, que forjou sua figura como o criador de tudo e todo poderoso. “A relação homem-mulher-natureza não é mais de integração e, sim, de dominação” (MURARO, 2005, p. 10).

A repressão é colocada na mulher e na sexualidade e, para ser uma peça do sistema capitalista de exploração, o trabalho é colocado no lugar do bom e da dignidade. O que antes era total integração e codependência, agora se divide de forma binária, gerando dualismo e conflitos. O que era um só, agora se divide entre mau e bom, corpo e espírito, mulher e homem. E para passar adiante essa construção, era preciso instaurar uma ideologia que convencesse não só os homens da inferioridade das mulheres mas convencesse as mulheres de sua própria inferioridade, construção essa que tem sido replicada, perpetuada e repassada de geração em geração através de nossas mitologias, crenças, histórias e criações.

Pesquisas e estudos já se dedicam a tentar compreender e questionar a repressão das mulheres que é replicada dentro de instituições, como por exemplo, as religiões, que muitas ainda possuem dogmas e conceitos que reforçam o sistema patriarcal de dominação. Como, por exemplo, o cristianismo, judaísmo e islamismo, como nos fala Cordovil (2016). E aqui, convido para descentralizarmos nossa visão para enxergar outras crenças que exaltam a figurada mulher: religiões de matrizes africanas e religiões pagãs e neopagãs, como a Wicca (erroneamente relegadas como bruxaria).

As religiões afro-brasileiras e neopagãs que estudei no Brasil reconhecem a divindade com características femininas, cultuam deusas e permitem à mulher o exercício do sacerdócio. Estas religiões possuem discursos e práticas de sacralização da mulher e do feminino que possibilitam aos seus adeptos engajarem-se em movimentos sociais ou em práticas de cunho feminista, gerando transformações em sua vida privada e na sociedade. (CORDOVIL, 2016, p. 119).

Muraro (2005, p. 8) já nos relembra que no mito Nagô, de origem africana e que deu origem ao candomblé, é Nanã Buruquê, uma divindade mulher e mãe, que dá luz à todos os orixás, divindades desse culto. O candomblé é uma religião afro-brasileira considerada como uma das mais tradicionais que mistura raízes africanas com adaptações realizadas no Brasil. Pesquisas de campo como a de Cordovil apontam que as casas de culto são lideradas em sua maioria por mulheres, onde estas desempenham papéis de liderança e destaque, se tornando espaços de maior aceitação e acolhimento para esse gênero e outros grupos minoritários, como homossexuais (CORDOVIL, 2016, p. 123). Ali há um vislumbre de oportunidades ou esperança de outro tipo de sociedade e liberdade.

No terreiro de candomblé, os segmentos subalternizados da sociedade podem experimentar a possibilidade de ascensão social e de desenvolvimento de uma nova sociabilidade, metamorfoseando seus lugares de desvantagem social em posicionalidades de prestígio, geralmente ligadas à hierarquia religiosa. Nesse lugar,

as mulheres, inclusive as negras pertencentes à classe social mais pauperizada, ocupam altos cargos, diferentemente do que se verifica em outras religiões. (Silva *apud* ROCHA; ROCHA; OLIVEIRA, 2016, p. 44).

A Wicca também é uma religião baseada no culto da natureza, apresentando adoração a figuras de deusas mulheres que estão ligadas às fases da lua e os sagrados ciclos femininos, buscando recriar práticas de rituais de povos pré-cristãos. Suas discussões envolvem repensar as questões de gênero, os papéis de gênero, a sexualidade e as representações da figura da mulher. Ambas as religiões retiram as mulheres e outros grupos subalternos do espaço de julgamento e de papel secundário ou esquecido, para assumirem o protagonismo na frente.

Toda a cosmovisão wiccaniana baseia -se na desconstrução do patriarcado, considerado um grande empecilho à felicidade humana Para o praticante da wicca, o objetivo da religião é trazer felicidade e plenitude aos seres humanos na sua vida na Terra. Não faz sentido para os wiccanianos a ideia de punição, castigo ou culpa, pois não acreditam em um outro mundo mais pleno e perfeito, como ocorre no cristianismo; buscam a felicidade na sua existência atual. (CORDOVIL, 2016, p. 126).

Nestas religiões, também, não existe o conceito de inferno. São religiões que fogem dos conceitos cristãos de culpa, medo, terror, ferramentas que agem para coerção e submissão, que há muito tempo tem colocado grupos minoritários no lugar de opressão e obediência. São ferramentas aplicadas em diversas esferas cotidianas e que surgiram como parte do processo de “dominação cultural e religiosa implementada por uma visão eurocêntrica de mundo, de Deus e de religião” (ROCHA; ROCHA; OLIVEIRA, 2016, p. 50).

Todas essas são vivências e crenças que não só nos mostram a capacidade da diversidade mas também da busca por novas perspectivas para se enxergar nossas existências enquanto pessoas no mundo e também de resistência ao sistema imposto. Muitas dessas vertentes são colocadas na clandestinidade, perseguidas de forma física ou simbólica, deslegitimadas e silenciadas em uma tentativa constante de reafirmar o poder dos grupos dominantes.

bell hooks (2018) nos fala sobre como diante da realidade do racismo, os direitos das mulheres só foram levados em conta por homens brancos quando a suposta libertação trabalharia para manutenção da supremacia branca. Muitas mulheres brancas privilegiadas abandonaram ideais revolucionários da causa feminista quando alcançaram poder econômico ou se viram minimamente protegidas ou com seus interesses pessoais garantidos, abandonando para trás diversas outras existências ainda em situação de extermínio e opressão. Sendo assim, se agravaram as diferenças e camadas existentes dentro do feminismo e da própria categoria mulher, pois muitas se aproveitaram da existência de classes mais subordinadas, aumentando a distância em vez de trabalhar para reduzi-la com dignidade.

Enxergamos com muita clareza essas diferenças que são constantemente esquecidas. A mulher branca privilegiada e abastada é tida como a necessitada de proteção e reclusão. Já a mulher negra periférica e trabalhadora é vista como alvo de exploração extrema. De uma se espera delicadeza, da outra se espera esforço. Uma é vista com fragilidade, a outra é vista quase com selvageria. Mas de ambas, certamente, se espera obediência sem questionamentos.

O projeto de extensão *Partejar* me ajudou muito a ampliar essa compreensão. Ao entrar em contato com o projeto no ano de 2019, trabalhamos junto à Associação das Mulheres Guerreiras Potiguara, mulheres líderes de um movimento de resistência política de luta a favor dos direitos da existência indígena e da resistência das mulheres e seus saberes dentro da comunidade. Dentro desse projeto interdisciplinar que unia cinema, medicina e antropologia, convivemos com os saberes ancestrais de mulheres sábias e parteiras. A sua resistência e atuação com os cuidados tradicionais dentro da comunidade está constantemente sendo ameaçado pela medicina ocidental e outras manifestações de colonização que busca um silenciamento e deslegitimação dessa atuação milenar, que muito conhece da natureza e da mulher.

Nosso projeto buscava auxiliar a amplificação das vozes dessa comunidade que persiste apesar das investidas opressivas que buscam esconder e apagar toda essa realidade histórica. Há um movimento ativo a favor da valorização dos saberes tradicionais da comunidade e valorização das mulheres, pautado tanto na resistência material e política, a favor de seus direitos e territórios, como compreensões divinas da conexão com a natureza, com seres encantados e com os ciclos do corpo.

Devemos não só pensar novas formas de contar nossas histórias, mas também abrir a mente e as análises para compreender as diversidades de demandas e existências. Deve-se evitar o feminismo sem plural, a mulher sem plural, a ideia de um cinema feminino que nos reduz a um segmento outro, uma categoria supostamente estética, mas que não pode existir se não politicamente, e todas as outras visões que não nos colocam como agentes que atuaram e viveram construindo realidades concretas ao longo de toda a história, pois já passou da hora de essas histórias virem à tona em sua complexidade.

2.1.3 Misoginia e o estereótipo da bruxa

Lilith, tida como a primeira mulher de Adão, aquela que veio do barro feita à imagem e semelhança do criador junto com o homem, foi expulsa do Paraíso por não aceitar uma submissão imposta dentro da farsa de suposta igualdade. Eva, a que veio da costela e aproveitou o Paraíso com Adão, também expulsa por ter desafiado o poder e tomado uma

decisão autônoma. Pandora, a culpada por libertar pragas de uma caixa por todo o mundo apenas por exercitar sua curiosidade.

São muitas as histórias e fábulas mitológicas que nos cercam e ajudam a construir nosso imaginário e nosso repertório de vida, muitas delas colocando as mulheres no espaço de pecadoras, culpadas, insubmissas e revoltas. Essas histórias estão nos livros infantis, nas cantigas de roda, nos contos orais e, frequentemente, entrelaçadas com os mitos evolucionais que especulam sobre as origens da humanidade e com nossas crenças espirituais, perpassando nossas religiões e cultos. Mas “desde o ponto de vista do Gênesis, do Novo Testamento, do Talmude, do Alcorão, do hadith e da mariologia, a mulher é a menos racional, a mais profana do casal e a culpada pela queda da humanidade” (ROBLES, 2019, p. 41).

São (pre)conceitos ensinados por gerações e que se refletem no nosso cotidiano em misoginia e outras crenças machistas. Desde antes do Gênesis² ser escrito até os dias atuais, o patriarcado tem se reforçado e se reinventado de acordo com cada sociedade, grupo e época, mas a história de como a mulher causou a decadência da humanidade (e de si mesma) permanece igual: Eva, que, dando uma mordida no fruto proibido e se rendendo às tentações mundanas, ao ignorar os ensinamentos do criador, é responsável pelo pecado original que espalha o mal sobre a humanidade. “A mulher, desde então, arrasta consigo o tríplice preconceito de haver cedido ao chamado do diabo; de se atrever a incitar ao pecado não a qualquer homem, porém ao mais inocente e puro de todos [...] e, finalmente, de ser a culpada pela perda do Paraíso.” (ROBLES, 2019, p. 39).

A partir desse texto, a mulher é vista como a tentadora do homem, aquela que perturba a sua relação com a transcendência e também aquela que conflitua as relações entre os homens. Ela é ligada à natureza, à carne, ao sexo e ao prazer, domínios que têm de ser rigorosamente normatizados. (MURARO, 2005, p. 12)

Muraro (2005) ainda nos explica o processo pelo qual o sistema feudal precisou se organizar e forçar uma centralização para continuar exercendo poder. As elites e camadas mais altas resguardavam os poderes e as riquezas em suas mãos e para manter controle sobre as camadas mais pobres precisavam cercar suas liberdades. Para o capitalismo que estava se desenhando ali, era necessário produzir sujeitos dóceis e trabalhadores que abdicassem do uso do corpo e da exploração dos prazeres para se dedicarem, unicamente, a serem máquinas produtivas em prol do sistema. Essas massas eram submetidas a situações de fome e miséria, eram reguladas externamente e, ainda mais, o controle precisava se instaurar dentro mesmo daquele convívio.

² Primeiro livro da Bíblia no Antigo Testamento. De acordo com a crença religiosa, é uma descrição da história da criação do mundo e da humanidade.

E foi assim que as religiões católicas e protestantes, como nos fala Muraro (2005), desempenharam um papel muito importante aliadas às camadas dominantes em sedimentar no pensamento da coletividades os ideais de cerceamento que levariam a autorregulação. Homens e mulheres submetidos a essas imposições passaram, então, a se regular a partir do seu íntimo.

As regras morais do cristianismo e da nova política que se instaurava, essenciais para o aumento do poder dos grupos hegemônicos, eram adotadas pelas elites e empurradas para as camadas mais populares que nem sempre se conformavam e, em último grau, estas pessoas eram tidas como hereges e desviantes. E é aqui o solo propício para a caça e matança de milhares de mulheres inconformadas, as famosas bruxas.

“Ao longo dos séculos e em diferentes contextos geográficos, detentores de poder aplicaram o termo ‘bruxa’ para mulheres consideradas perigosas ou problemáticas” (COLIN, 2013, p. 11). O Martelo das Feiticeiras (2005) é um livro escrito em 1486 pelos monges dominicanos alemães Heinrich Kraemer e James Sprenger para servir como manual à Igreja Católica no combate a hereges, direcionando com regras e instruções como identificar e punir, adequadamente, quaisquer desviantes da fé. A introdução apresentada por Muraro (2005) é essencial pois contextualiza historicamente como essa figura foi construída e a realidade em que viviam quando a aversão à mulher começou a ser instaurada.

Essas regras do livro foram amplamente utilizadas nos tribunais da Inquisição, instituições de medo, perseguição e regulação, e, atualmente, nos dão um panorama de como tal instituição influenciou nas construções de padrões de gênero e sexualidade e de quais bases corroboraram com uma política que exterminou e segue exterminando milhares de mulheres e outros seres fora das normas.

Zordan (2005) nos explica que não há uma imagem única da bruxa, capaz de ser definida facilmente pois, afinal, essa é uma construção histórica que engloba várias características das mulheres em diversas faixas etárias e contextos sociais. Essas ideias construídas das características das bruxas foi se sedimentando no imaginário popular e ao longo do tempo vai assumindo novos formatos e novas formas de gerar opressões contra esse gênero. “O que a figura da bruxa ensina é um certo modo de enxergar a mulher, principalmente quando esta expressa poder” (ZORDAN, 2005, p. 332).

Ao folhear o livro podemos encontrar definições das mais diversas de como uma bruxa deve se parecer ou deve agir. Nos filmes que assistimos ou histórias que lemos, suas características são as mais diversas. Se alimentam de criancinhas, bebem sangue, sacrificam animais, cozinham poções mágicas em um caldeirão, promovem rituais. São belas e

misteriosas olhando para seus espelhos ou idosas e aterrorizantes com suas verrugas no longo nariz. Mas a verdade é que a construção da figura da bruxa e sua caça foram instrumentos institucionalizados de perseguição e controle, e que reverberam até a atualidade fazendo parte do nosso repertório imagético.

As mulheres tidas como bruxas naquela época eram curandeiras e sábias que tinham grande contato com a natureza. Eram mulheres que eram procuradas para auxiliar em partos ou para que utilizassem seus saberes para cura de doenças. Elas nem sempre acreditavam na religião instituída e, pior ainda, andavam em grupos e exercitavam a força da coletividade, representando, assim, uma ameaça para o sistema que estava tentando se fortalecer. Desde lá se construiu que mulheres reunidas representavam um perigo, ainda mais se dançassem, cantassem juntas ou demonstrassem qualquer tipo de ritual coletivo. Certamente estariam entrando em contato com os demônios para obterem tanto conhecimento e levarem tormenta para a vida dos homens e de toda a humanidade.

Pois, enxergando a realidade, como poderia ser que camponesas fossem autossuficientes e não precisassem da medicina criada pela elite? Como poderia ser que mulheres tivessem conhecimentos e ideias próprias? Como poderia ser que esses grupos que deveriam ser oprimidos tinham capacidade de se organizar e, possivelmente, se rebelar, gerando uma desestabilização da ordem vigente?

A imagem amedrontadora da bruxa como maligna foi um plano bem executado que se transformou em um extermínio em massa, apoiado pelo Estado e que perdurou por muitos anos, se traduzindo atualmente em uma aversão à figura da mulher e, principalmente, da mulher independente. Ainda contamos e recontamos as histórias de bruxas estereotipadas sem refletir sobre a carga que essa figura carrega. “Se, ao pensar no termo bruxa, você se depara com a imagem mental de uma velha, com verrugas, nariz pontudo, chapéu preto e um sorriso maligno, esse é certamente o resultado de um olhar condicionado, atravessado por ideologias duradouras” (RAMOS; LUCENA; VALLE, 2021, p. 3).

Se refletirmos por um momento sobre como as imagens que produzimos são um reflexo daquilo que acreditamos e que queremos passar adiante e reforçar, devemos redobrar a atenção sobre os personagens que construímos ou os roteiros que escrevemos, principalmente enquanto cineastas. Estamos reforçando preconceitos que custam vidas e que endossam políticas de extermínio ou concepções de discursos de ódio? Por isso é tão importante fazer um apanhado histórico e conceitual sobre a construção da imagem da bruxa e sua aplicação para compreender como contornar esse discurso.

[...] as imagens são mediadoras de valores culturais e contém metáforas nascidas da necessidade social de construir significados. Reconhecer essas metáforas e seu valor em diferentes culturas, assim como estabelecer as possibilidades de produzir outras, é uma das finalidades da educação para a compreensão da cultura visual (Hernández *apud* SILVA, 2015, p. 553).

Douglas Kellner inicia seu livro *Cultura da Mídia* (2001) defendendo a ideia de que há uma cultura veiculada pela mídia, através do cinema, rádio e televisão, que não só proporciona momentos de diversão, mas também influencia nossas opiniões políticas e estabelece modelos com que forjamos nossa subjetividade: desde criar padrões sobre o que é ser mulher ou homem, o que é ser poderoso ou fracassado e até moldando nosso senso sobre sexualidade.

Por muito tempo a imagem da bruxa ficou presa nesta definição secular de maléfica, em contraposição, por exemplo, à imagem da princesa, modelo que cumpre todos os requisitos do que uma mulher deveria ser dentro das normas patriarcais. Ultimamente estamos presenciando ondas revisionistas que contam novas histórias, repensam os estereótipos, desconstruem as personagens antes tidas como vilãs e reconstruem a existência da bruxa para lugares mais humanos e cheios de qualidades e saberes.

Essa é uma contribuição importante para que o estereótipo não anule todo o contexto político já apresentado aqui, para que resgatemos essas mulheres do apagamento e esquecimento, pois isso envolve considerar diversas outras existências invisibilizadas também.

Meus primeiros contatos com o interesse em pesquisar a imagem da bruxa foram em reuniões do grupo TATO - Laboratório de pesquisa em imagens, corpos e afecções, na UFPB, e enquanto atuava no projeto Partejar Potiguara, junto a mulheres indígenas que sentavam em rodas para partilhar saberes milenares. Há muito eu me sentia incomodada com a forma como mulheres eram retratadas no audiovisual, principalmente se fossem as supostas vilãs ou simplesmente mulheres corajosas, destemidas e sábias. Ali iniciamos pesquisas sobre a relação entre violência de gênero e a imagem da bruxa no audiovisual.

Com a Pajé Potiguara Sanderline Ribeiro tivemos contato com a história das Bruxas de Coqueirinho (SANTOS, 2018), um conto ancestral desse povo que mostra que não só devemos criar novas perspectivas que libertem a mulher dos estereótipos e sejam capazes de dar novos olhares para as narrativas de suas vidas, mas também, devemos descentralizar nosso olhar tão acostumado a narrativas europeias e hollywoodianas que imaginam a mesma bruxa padronizada.

Na nossa realidade também há cultura, também há mulheres que lutam e também há bruxas que esperam uma reformulação digna que retrate suas existências libertas dos preceitos do patriarcado.

2.1.4 Mulheres no audiovisual: ferramentas de poder

Ainda junto ao projeto Partejar, atuamos com o CinEducar, atuações ligadas com pesquisa científica para estudar sobre ensino democrático de cinema e audiovisual. Desenvolvemos aulas de capacitação em fotografia e cinema para jovens mulheres indígenas buscando qualificá-las para se tornarem realizadoras de filmes, ressaltando a necessidade de termos protagonismos e lugares de fala descentralizados na contação de histórias.

Uma forte motivação para a criação desse plano de trabalho e atuação foi compreender que “grupos historicamente marginalizados normalmente não têm controle sobre sua própria representação” (Shohat e Stam *apud* ZANETTI, 2008, p. 8), vivendo à mercê de que outros grupos hegemônicos contem sobre eles. Como na metáfora despertada por Lerner (2019) da peça de teatro, grupos minoritários são colocados em papéis de figuração e, frequentemente, sofrendo a violência de representações más e preconceituosas. Geralmente são pequenas aparições, personagens degradantes ou são limitados a funções únicas sem possibilidade de ascensão.

Essa problemática é potencializada quando falamos do grupo social das mulheres indígenas, que, assim como as mulheres negras, entre outras existências interseccionais distantes de um lugar de privilégio social, por exemplo, sofrem opressões específicas, por conta de seu gênero, mas também de sua etnia. Sendo silenciadas enquanto mulheres e enquanto indígenas, dificilmente têm controle sobre as representações hegemônicas que são feitas e difundidas sobre si, em narrativas de livros, filmes e personagens.

A conscientização atualmente vem não apenas promovendo esses grupos às lideranças de suas próprias histórias, para que as contem sem intermediários, mas também para que haja uma reflexão multiplicada na construção de personagens, seja quem esteja escrevendo. Para fugir dos modelos clichês pré-construídos, e frequentemente carregados de estereótipos, e adentrar em modelos construídos com mais racionalidade e respeito, dando a esses grupos mais profundidade em existência nas tramas e colocar esses personagens em lugares de protagonismo.

Aqui nos aprofundamos apenas no recorte de gênero, pensando nas representações dignas de mulheres no cinema, afinal, esse também é um campo monopolizado por homens e discursos masculinizados e patriarcais. As narrativas exibidas em nossas telas e o olhar sob o

qual acessamos as histórias e os personagens reproduzem e reiteram o poder do masculino. As mulheres são relegadas a serem um objeto de consumo para ser apenas visto. “[...] sua presença visualmente tende a trabalhar contra o desenvolvimento da história, a congelar o fluxo da ação para momentos de contemplação erótica” (MULVEY, 1989a, p. 19, tradução nossa). Quando as permitem que falem, há uma tentativa de homogeneização de suas vozes dentro de categorias já tão conhecidas de “cinema/arte de mulher”.

Por volta dos anos 60 e 70, “segundo Ann Kaplan (1995), nos EUA e na Europa as mulheres encontraram espaço para fazer cinema especialmente no cinema independente experimental e documental, que questionavam formas e conteúdo, e por isso, estavam abertos aos questionamentos feministas.” (ALVES e COELHO, 2015, p. 172). O diferencial dessas produções é que não buscavam seguir as convenções já estabelecidas, pelo contrário, buscavam subvertê-las, derrubando os ideais construídos e promovidos por homens e fazendo, principalmente, a derrubada da figura da mulher do lugar de fetichização em que era colocada antes.

Nessas experimentações abriu-se espaço para pensar novas formas de produzir arte e uma descentralização no poder que possibilitou às mulheres que comessem a assumir mais lugares criativos e contar suas próprias histórias do seu ponto de vista. Todas essas realidades nortearam a construção da obra *Travessia*, gerando influências tanto na narrativa quanto no modelo técnico.

Não só buscamos construir uma experiência audiovisual que foge dos moldes clássicos de cinema, o que abre portas para reinventar formatos até mesmo do próprio roteiro, mas também na construção dessa narrativa tivemos a preocupação de promover representação e representatividade engajadas, conscientes da provocação que queríamos fazer e sobre quem queríamos falar. As personagens são todas mulheres e, tanto as principais quanto as secundárias, são bruxas, mesmo que demonstrem de diferentes formas esse potencial.

Buscamos construí-las fugindo dos estereótipos e pensando sobre novas possibilidades, mais enriquecedoras, de evocar a figura da bruxa, carregada de símbolos, despertando arquétipos e várias facetas de existências cotidianas de mulheres comuns. No filme elas enfrentam e resistem a algo que ameaça sua existência, o que pode fazer uma referência à opressão patriarcal que tenta silenciar essas imagens da história das mulheres, de suas forças e resistências.

2.2 Convergências tecnológicas e experimentações no cinema

2.2.1 Cinema Expandido

Depois das lanternas mágicas, do teatro de sombras, dos espetáculos de ilusionismo e da invenção da fotografia, e sob a mesma atmosfera de misticismo e mistério, aliada a desenvolvimentos científicos, surgiu o que viemos a chamar de cinema, oficialmente já no final do século XIX. Este cinema, que possui certidão de nascimento na França, em data exatade 28 de dezembro de 1895, é aquele do cinematógrafo, da projeção pública dos irmãos Lumière, dos moldes industriais e das exibições comerciais. Trata-se dos primórdios de um cinema clássico, geralmente narrativo e linear, que fundamenta aquele cinema hegemônico que conhecemos até a atualidade. Contudo, “muitas das experiências anteriores ou posteriores a isso que chamamos de cinema podem ser, na verdade, muito mais cinematográficas (no sentido etimológico do termo) do que a prática regular da arte que leva esse nome” (MACHADO, 1997, p. 9).

O que muitos autores defendem é que esse marco que conhecemos como o nascimento do cinema é arbitrário, por ser inviável datar onde, como e quando, realmente, as experiências com desenhos, traços, luzes e sons se transformaram no gérmen do que convencionamos chamar de cinema. Os Lumières foram mais uns no meio de uma trajetória que se inicia com nossos ancestrais e suas tintas nas cavernas pouco iluminadas da Pré-História e passa por dezenas de artistas, pintores, cientistas, ilusionistas e suas máquinas e parafernalias que refletiam, projetavam, refratavam e faziam várias outras manipulações da luz, jogando com nossa ideia de realidade.

Considerado a sétima arte, o cinema sempre foi fruto e campo de experimentações e inovações (MACHADO, 1997). Experimentações essas que desafiam, reformulam e alargam constantemente os conceitos técnicos e estéticos previamente estabelecidos da linguagem cinematográfica e audiovisual. A criação audiovisual ainda hoje segue se reinventando e remando rumo a um futuro de novas possibilidades sem deixar de se referir ao passado fundamental. O audiovisual está sempre, enfim, se expandindo.

Cinema Expandido foi um termo conceituado por Gene Youngblood em livro de mesmo nome lançado em 1970 em um movimento que buscava desfazer as barreiras das comuns telas retangulares do cinema convencional para ocupar novos ambientes cinemáticos, em uma experiência “que apele sinesteticamente a diversos sentidos (não apenas à visão) e faça uso de diferentes mídias e aparatos” (FELINTO, 2006, pp. 414-415). Conversando com as experimentações de arte contemporânea que propunham criação de obras ou testes que

desafiassem as normas e regras clássicas de produção e consumo de arte, esse cinema busca novas ocupações de espaço e novos atravessamentos entre artista, narrativa, obra e público.

Esse movimento foi um reflexo do surgimento de novos formatos de películas e até mesmo o suporte do vídeo digital, que abriu um leque de novas possibilidades na produção de conteúdo audiovisual, democratizou o acesso ao material necessário para produzir cinema e alargou as fronteiras estéticas vigentes, propondo novas visões. Esse leque que se abriu lá, quando artistas disruptivos faziam criações que precisavam de novos rótulos, já que não se encaixavam mais nos tradicionais, segue abrindo cotidianamente com cada novo experimento que busca testar ou transbordar os limites do audiovisual.

“Quando dizemos cinema expandido nós realmente queremos dizer consciência expandida” (YOUNGBLOOD, 1970, p. 41). Cinema Expandido é tido como o primeiro livro a considerar o estudo do vídeo como uma forma de arte, dentro do campo do cinema, e explorar as intersecções entre as duas áreas. O livro não é como um manual que cria regras para uma nova espécie de cinema, pelo contrário, nos pede para expandirmos nossas compreensões de forma a vislumbrar novas possibilidades de contar histórias; novos aparatos, novas mídias, novos modelos e novas realidades.

Chamada também de cinema do futuro, cinema imersivo ou cinema de exposição, esse conceito carrega apropriações e atravessamentos das múltiplas mídias tecnológicas e linguagens artísticas. Esses termos visam a refletir sobre de que modo essas “novas imagens afetam o cinema em suas principais dimensões arquitetônicas (as condições de projeção das imagens), tecnológicas (a produção, veiculação e distribuição das imagens) e estéticas (os elementos discursivos das imagens)” (BEZERRA, 2009, p. 89).

Youngblood (1970) fala sobre os limites da linguagem convencional de produção de filmes, sobre tecnologias possíveis de serem apropriadas nas produções e sobre romper com as amarras do sistema da indústria e do entretenimento, que aniquilam o impulso criativo e a busca por novidades e subversões. Esses conceitos falam menos sobre um modelo construído que substituiria tudo que se conhecia sobre cinema e mais sobre uma atitude ou uma perspectiva para enxergar e criar novas possibilidades.

Em diálogo com arte e com a tecnologia, o cinema expandido constrói relações com mídias digitais eletrônicas em ideias como videoarte, instalações artísticas, realidades virtuais e várias outras propostas de interação com a obra que permitem um mergulho alternativo na narrativa e/ou colocam o espectador em diferentes posições de fruição que o instigam, o questionam ou o deixam tomar as decisões.

2.2.2 Artemídia: Experimentações em arte e poéticas digitais

Arlindo Machado define artemídia como “formas de expressão artística que se apropriam de recursos tecnológicos das mídias e da indústria do entretenimento em geral, ou intervêm em seus canais de difusão, para propor alternativas qualitativas” (2008, p. 7), abarcando nesse termo as mais variadas experimentações com recursos tecnológicos que estão constantemente surgindo. Em 1966, Dick Higgins, poeta e artista do grupo Fluxus³, usou o termo intermídia para falar das expressões artísticas que fundem conceitualmente várias mídias em uma, de forma que a compreensão da obra final impede a separação das mídias ou categorização, pois sua essência está na intersecção.

Muitos movimentos artísticos constantemente estão recheados, ou são incitados, por questionamentos e vontades de mudanças, tentando buscar o novo e desconstruir as regras vigentes. O termo intermídia foi parte de uma tendência na arte, entre os anos 60 e 70, de transpor e transbordar barreiras, de criar manifestações artísticas que não seriam facilmente definidas e nem se encaixariam nos rótulos regulares, precisando que as reformulações aconteçam não só na produção como também na teoria. Hoje em dia, tão difícil quanto definir “o que é arte” ou “o que é cinema” talvez seja definir o que não é.

Muitas manifestações se apropriam desses lugares e os subvertem. Fogem das regras e das normas clássicas, empurrando as barreiras dos limites para cada vez mais distante, diluindo as separações entre as categorias e, enfim, expandindo os conceitos e expressões. As tecnologias sempre foram campo de interesse da arte e com as tecnologias digitais emergentes não seria diferente. Despertaram muito interesse nos artistas experimentais quando surgiram e até a atualidade são exploradas buscando novos formatos de obras, novas linguagens, ampliando nossos sentidos, visões e capacidade de nos expressar.

Experimentos com essa arte que encontra as mídias digitais sugerem “nesse sentido, uma produção artística que atua não somente na interface com a informática, mas também na confluência com os meios de comunicação mediados por computador” (ARANTES, 2006, p. 24). Os termos arte cibernética, arte eletrônica, artemídia ou, apenas, arte e tecnologia também dão nome a esse campo de pesquisa, em diferentes medidas. Essa arte tecnológica, assim como o cinema expandido, levanta debates sobre rupturas: dos espaços formais de arte, dos modos tradicionais de fruição de arte e da separação antigamente intransponível entre espectador e arte (ARANTES, 2006).

³ Grupo que reuniu vários artistas ao redor do mundo que tinham ideais em comum como, por exemplo, a luta contra a comercialização e banalização da arte. Mesclavam diferentes manifestações artísticas e transbordavam os conceitos vigentes e as tradições.

Os artistas que utilizavam o computador, entre os anos 1960 e 1980, possuíam preocupações estéticas compartilhadas com o resto da arte contemporânea, em que duas tendências eram marcantes: a marcada pelo interesse dos artistas nos processos de criação mais do que no produto, que posteriormente converge para o conceito de simulação, e a que buscava a participação do espectador na obra de arte, que posteriormente se transforma no conceito de interação (VENTURELLI, 2004, p. 74).

2.2.3 The Cinema is dead, long live the Cinema

Em uma palestra no ano de 2014, Peter Greenaway afirma que o cinema morreu com o surgimento do controle remoto. Claramente é uma afirmação exagerada para incitar uma reflexão sobre como nossas formas de produção têm que se adaptar aos novos contextos e ao novo público. Com o uso do controle remoto nas televisões, os espectadores perceberam sua capacidade de escolher o que assistir, por quanto tempo assistir e, até mesmo, quando assistir. Essa demanda tem definido muito de como as produções audiovisuais têm sido feitas agora.

Em vez de esperar por uma semana para assistir o episódio da série em um horário definido em um canal definido, podemos acessar o *streaming* e assistir a toda a temporada de uma vez. Essas novas formas de interação vão ditando as novas formas de produção e vice-versa. A arte contemporânea, logo em seu surgimento, na busca de rompimento com o conservador, propõe um espectador interagente que é parte ativa para o acontecimento da experiência da obra. Esse foi o desenrolar de um interesse primordial em envolver o espectador em novas dinâmicas de aproveitamento da obra, e atualmente se reflete em novas formas de consumo e produção não apenas na arte mas em suas derivações e nos outros campos do nosso cotidiano.

Lygia Clark já começava a incorporar um compromisso com o espectador como participante ativo, concebendo obras como *Caminhando* (1963)⁴, que necessitavam da entrega do espectador durante o processo para concretizar a obra como foi imaginada, quase ajudando a artista a terminar de produzir a obra no momento mesmo da apreciação.

A Hélio Oiticica também atrai a ideia de promover ao espectador um mergulho na obra. Para o artista, interessava negar o formato do cinema tradicional de entretenimento imutável (QUEIROZ, 2012, p. 251) a fim de construir novas possibilidades fugindo de um padrão e se entregando a um cinema que chamava de não narrativo, provocando novas maneiras de recepção pelo público. Junto às experimentações de cinema expandido, Oiticica

⁴ Uma obra que consistia em um corte de papel com uma dobra em que o espectador era convidado a ficar cortando com uma tesoura. Ela se desdobrava em múltiplos entrelaçamentos sem romper. Mais informações podem ser encontradas nesse site do MOMA: <<https://www.moma.org/audio/playlist/181/2392>> ou nesse vídeo do Itaú Cultural: <<https://bit.ly/3Fmxpge>>. Acesso em 14 de novembro de 2021.

concebeu salas formuladas para explorar novas formas de apresentar o audiovisual, invocando os vários sentidos do espectador⁵. Como por exemplo, salas que apresentavam slides com trilha sonora enquanto os participantes deitavam em redes ou em colchões espalhados.

Kátia Maciel (2009), ao pensar na interação ativa do espectador no processo de fruição da obra, cunhou o termo Transcinemas, para falar de produções em que o espectador experimenta as imagens e pode “interromper, alterar e editar a narrativa em que se encontra imerso” (*ibid.*, p. 17). O transcinema, como explicado por Maciel, é a utilização do cinema como interface capaz de ser atravessada e gerar atravessamentos, “são formas híbridas entre a experiência das artes visuais e do cinema na criação de um espaço para o envolvimento sensorial do espectador” (*ibid.*, p. 16).

A arte do cinema se alastra por diversas mídias e, junto com elas, repensa os limites da produção e consumo audiovisual, propondo instalações, interações ou o que Maciel (2009) chama de “arte do múltiplo” (*ibid.*, p. 15). Nesse envolvimento, o espectador sai do lugar passivo para agir em um lugar de afetar e ser afetado pela obra, podendo tocar, mexer, sentir e dar novos contornos às narrativas. Seu local agora é central, tirando a arte do pedestal sacralizado e colocando em pé de igualdade obra, artista e espectador que, juntos e atuantes, constroem a obra do início ao fim. Sem a atuação de cada um, tudo fica incompleto.

Ao se falar de arte e tecnologia, em que se unem *softwares* e máquinas que leem as informações, são afetadas, respondem e mantêm uma conexão com o processo e o desenrolar da obra, essa questão se intensifica. “O observador num sistema telemático interativo é por definição um participante” (ASCOTT, 2009, p. 306), pois já não consegue desvencilhar-se da tomada de decisões e das alterações que provoca nos sistemas com que interage.

2.3 Interatividade

A interatividade é um conceito adotado a partir da computação interativa. Desde que se compreende a capacidade do computador de receber estímulos e emitir estímulos, tem-se explorado as possibilidades de utilização disso. Para uma compreensão básica, essa é uma capacidade que começou com a ideia de *inputs* (dispositivos de entrada) que são, por exemplo, *mouses*, e os *outputs* (dispositivos de saída) que são, por exemplo, impressoras. O primeiro, insere informações dentro da máquina, já o segundo retira informações dela.

⁵ É possível conhecer mais sobre o projeto intitulado COSMOCOCA em páginas do MAM do Rio de Janeiro, disponível em: <https://mam.rio/programacao/pequeno-resumo-dos-bloco-experiencias-in-cosmococa-programa-in-progress/> Acesso em 14 de novembro de 2021.

Essa é uma explicação básica para compreender como se constroem os *softwares* (programas), que são a união de vários comandos sequenciais feitos para um computador para enviar estímulo à máquina ou receber algum estímulo dela. E, assim, surge a possibilidade, por exemplo, de captar estímulos humanos, como movimentos através de sensores, e transformá-los em respostas programadas na máquina, como a movimentação de um personagem dentro de um jogo. Esse processo é o que possibilita que atualmente possamos conversar com sistemas artificiais ou mergulhar em universos virtuais.

Essas capacidades das tecnologias e dos computadores foram muito aproveitadas pela arte desde o princípio em várias experimentações. Diana Domingues (1997, p. 24) nos fala que os artistas estão explorando o potencial dialógico, ou seja, a capacidade da máquina de ser treinada para nos entender e responder a isto para criar obras de arte a partir desse diálogo. E fala da importância do tempo real para a obra interativa, das respostas que acontecem no momento mesmo da atuação do interagente.

Nas aulas típicas de roteiro conhecemos o formato de apresentação, conflito, clímax e desenlace, que guiam a escrita de um roteiro clássico. Mas pouco temos contato com outros tipos de manifestação de escrita que vislumbram essas convergências tecnológicas, apresentando múltiplas linhas narrativas. Isso nos mostra que a produção de cinema clássico ainda é o formato hegemônico e ainda temos um longo caminho até consolidar esses novos formatos.

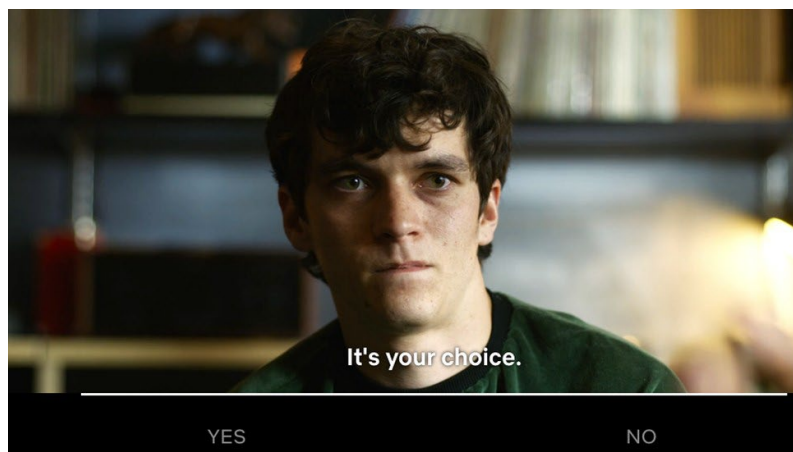
Esses novos modos de criação e contação de histórias que propõem interatividade já têm sido explorados há um tempo, tanto em manifestações mais expandidas de cinema, brincadeiras com luzes e projeções, quanto nos modelos mais clássicos que buscam se renovar. Os primeiros experimentos em cinema interativo, desde os modelos experimentais por volta dos anos 70 até as tentativas mais comerciais dos anos 90, seguiam um formato que até hoje é utilizado, o filme se desenrolava até um ponto crítico e, no momento decisivo da ação, havia uma pausa para que o público pudesse votar (com botões ou outros dispositivos) na melhor escolha para o prosseguimento do filme (ALCÂNTARA; BRUNET, 2013, p. 7).

Para a construção do presente projeto, tivemos duas fortes referências: O filme *Black Mirror: Bandersnatch*⁶, filme da Netflix derivado de um seriado famoso da plataforma e que levou ao grande público do *streaming* à experiência de filmes multilíneares. Nesse filme, o protagonista trabalha com a programação de um videogame e começa a questionar a realidade de sua existência, ao longo do filme tomamos decisões em seu lugar que norteiam

⁶ Mais informações e link para assistir o filme estão na página oficial da produção no site da Netflix: <<https://www.netflix.com/br-en/title/80988062>> Acesso em 14 de novembro de 2021.

acontecimentos de sua vida. Com múltiplos finais e uma dinâmica de escolha com uso do controle remoto, o protagonista ao longo do filme pode chegar a descobrir que está sendo controlado pelo espectador e quebrar a quarta parede.

Figura 1- Frame do filme *Bandersnatch* apresentando o modelo de escolhas.



Fonte: divulgação Netflix.

A outra referência é *Life is Strange*, uma franquia de jogos que gira em torno da dinâmica de tomada de decisões e consequências⁷. Nele, a personagem pode voltar no tempo e fazer escolhas que afetam passado, presente e futuro ao mesmo tempo. O sistema de interatividade desse jogo que tem como plataforma o computador é através de cliques no *mouse*. Uma frase marcante que aparece enquanto você joga e vai tomando decisões no destino da personagem principal é “Essa ação terá consequências”, nos fazendo refletir sobre o nosso poder enquanto interagentes dentro daquela história, guiando nosso próprio destino e o final que acessaremos posteriormente.

Figura 2- Frame do jogo *Life is Strange* apresentando o modelo de escolhas.



Fonte: divulgação Steam.

⁷ Mais informações sobre o jogo estão disponíveis em sua página oficial na Steam: <https://store.steampowered.com/app/319630/Life_is_Strange_Episode_1/> Acesso em 14 de novembro de 2021.

Já tivemos experimentações de filmes interativos também no cinema brasileiro, como nos fala Alcântara e Brunet (2013). É o caso do filme *A Gruta*, que possui 11 finais diferentes e mais de 40 opções de interatividade e já foi exibido em grandes festivais de cinema.

Arlindo Machado (1997) ao falar sobre interatividade, pensando enquanto uma relação de arte, cinema e tecnologia, fala sobre como virou um campo muito amplo, um conceito muito aberto.

O termo interatividade se presta hoje às utilizações mais desencontradas e estapafúrdias, abrangendo um campo semântico dos mais vastos, que compreende desde salas de cinema em que as cadeiras se movem até novelas de televisão em que os espectadores escolhem (por telefone) o final da história. Um termo tão elástico corre o risco de abarcar tamanha gama de fenômenos a ponto de não poder exprimir coisa alguma. (MACHADO, 1997, p. 250)

É verdade que até a atualidade o termo ainda esteja sendo usado com variadas aplicações, mas muitos estudos tentam elencar ou estruturar uma organização daquilo que pode ser considerado interatividade ou suas diversas manifestações. Seja do ponto de vista técnico, em que o sistema construído para a interatividade pode ser definido como estático, quando sempre devolve a mesma resposta, dinâmico, quando responde de formas variadas ou autônomo, quando ele cria suas próprias regras (VENTURELLI, 2004, p. 77); seja do ponto de vista mais narratológico, que diferenciam os filmes entre interativos, reativos e outras definições que tentam estabelecer postulados sob os quais nem considerariam filmes interativos estes que limitam as escolhas do espectador dentre trilhas de cenas pré-estabelecidas (CIRINO, 2012).

Foi no início da década de 1990 que o cinema começou a flertar com a interatividade, utilizando-se desta característica do meta-realismo descrita por Manovich. A inovação acontecia, principalmente, devido à proliferação dos PersonalComputers (PCs), que inseriam na sociedade as lógicas do digital interativo e da multitarefa, características das quais o cinema tentou se aproximar assim que tal fusão fora viabilizada pela capacidade técnica dos computadores. (CIRINO, 2012, p.14).

Consideramos aqui um filme interativo toda experimentação que busca colocar o espectador como participante da obra, passível de escolha e de alteração. Pois, nessa dinâmica, a construção da obra de arte não chega ao espectador acabada e definida solicitandodele uma passividade, mas chega por um processo de construção que depende de sua ação e da sua entrega. Nesse caso, “o que é criado em primeiro lugar e em resultado da atividade do artista é o contexto do trabalho, e não o trabalho em si (no sentido tradicional). A obra de arte emerge depois disso, como o produto do receptor, criado por ele dentro do contexto delineadopelo artista” (KLUSZCZYNSKI, 2009, p. 229).

Em *Travessia*, a escolha de afetação não foi por acaso, foi uma escolha deliberada que visava uma provocação bem definida. O código desenvolvido para o diálogo

humano-máquina nesta obra envolve a captação de movimento do dispositivo móvel, que será convertido em escolha entre um caminho narrativo ou outro durante as bifurcações da trama. Se o dispositivo captar movimento, um caminho narrativo será escolhido. Se não captar movimento, fluirá por outro caminho. É uma dinâmica simples e que envolve opções limitadas, cenas previamente montadas e caminhos previamente definidos, mas que busca instigar discussões e outras experimentações.

Em Travessia, você está junto de Alice, por vezes até mesmo enxergando subjetivamente como ela. Você é tirado do lugar cômodo da passividade que geralmente está atrelada a assistir a filmes e convidado a ser mexido pela obra, tanto no aspecto físico quanto no emocional. A proposta é que o espectador se envolva tanto com as personagens e com a trama, sentindo-se como Alice e enfrentando os conflitos e decisões junto a ela, quanto com o mecanismo de funcionamento do filme, quase como um game, pedindo uma entrega intelectual e corporal para dar prosseguimento, pedindo que o espectador esteja entregue e faça decisões que trarão consequências.

Uma das mais famosas frases da comunicação é “o meio é a mensagem” (MCLUHAN, 1974), buscando tirar a concepção de que os meios são apenas canais vazios pelo qual se transmite a mensagem. McLuhan busca nos fazer refletir sobre algo que ainda é muito atual: como os meios também representam e são mensagens em si mesmos, através da linguagem e das estéticas que possibilitam. Cada meio, inclusive, incita um novo grau de participação com o indivíduo. O meio é, inclusive, político.

Aqui, enxergamos essa máxima na escolha técnica do meio pelo qual Travessia será acessado. O filme poderia facilmente ter sido escrito para ser um curta-metragem clássico, mas não seria o que é. A escolha de ser um produto multi linear e interativo, afetado pelas escolhas do espectador faz com que o meio também seja a mensagem e não só aquilo que estava sendo escrito no roteiro, sendo assim, a dinâmica da obra constrói o todo da narrativa.

O artista-autor deixa de ser o único criador não somente do significado do trabalho, mas também de sua estrutura e formato; o trabalho está assim sendo co-criado pelo receptor num processo de interação com o artefato. A tarefa do artista é agora a criação desse artefato: um sistema/contexto no qual o receptor/interator constrói o objeto de sua experiência, bem como seu significado. O receptor não é mais um simples intérprete do significado pronto que espera pela compreensão, ou um sujeito que percebe uma obra de arte material finalizada; é de sua atividade e criatividade que depende a estrutura da experiência estética renovada. (KLUSZCZYNSKI, 2009, p. 233).

A escolha pela experiência em dispositivo móvel no lugar da comum sala de cinema também envolve um tipo de escolha crítica sobre os espaços de consumo, acesso e fruição do que se entende por "público de cinema". Propomos uma obra que dispensa a obrigatoriedade das telas tradicionais para se alastrar dentro dos dispositivos individuais e dentro das casas

dos espectadores. Em tempos de pandemia e distanciamento social, foi preciso cada vez mais tensionar as possibilidades de alcance, participação e afetação, projetando possibilidades de contornar os empecilhos e fazer as histórias chegarem ao público.

Por fim, fizemos uma escolha consciente de seguir por um caminho tecnologicamente alternativo para contar uma história politicamente alternativa sobre as mulheres, no estereótipo da figura das bruxas, sendo uma estratégia de questionamento que se potencializa, somada, no enfrentamento a estruturas conservadoras.

2.4 Construção do roteiro

A história de Travessia foca na personagem Alice, uma praticante de *jogging*⁸ que, durante uma corrida sozinha pela floresta, encontra-se com uma árvore que se distingue das demais por um símbolo de tríscele pintado em seu tronco. Ao tocar na árvore, Alice é transportada para uma outra realidade onde, ao longo do filme, Alice percebe que deverá enfrentar uma travessia física e simbólica. Dividida em linhas narrativas chamadas de A e B, a obra coloca o espectador para vivenciar blocos de cena que são comuns às duas linhas e outros blocos que são específicos de cada uma, a partir do que chamamos de pontos de bifurcação.

Ao longo do filme, temos quatro cenas em comum (chamadas #2, #4, #6 e #8) que aparecerão para todos os espectadores e que, ao final, apresentam um ponto de bifurcação, dando a oportunidade ao espectador de navegar para qualquer uma das duas linhas divergentes. Temos outras quatro cenas estilo A e B (chamadas #3A e #3B, #5A e #5B, #7A e #7B e #9A e #9B) que, diegeticamente, acontecem simultaneamente e, portanto, para quem assiste, só uma pode ser acessada a cada participação na obra. Após navegar por qualquer umas das duas, o espectador desaguará novamente em mais uma cena comum e repetirá o processo até chegar em uma das duas possibilidades de cenas finais mesmo que o espectador de antemão não saiba qual caminho está escolhendo.

Acompanhamos Alice sendo transportada pelo portal e se deparando com uma tríade de mulheres reunidas nessa mesma floresta: uma mais jovem, uma grávida e outra mais velha. Essa tríade evoca o arquétipo já citado da Deusa Tríplice, em forma da Donzela, da Mãe e da Anciã. Ali, a época é outra. Alice foi transportada para o passado e as mulheres que vê vestem roupas características, se assemelhando a feiticeiras. Nesse primeiro momento, as três realizam uma espécie de ritual ou celebração, acendendo velas e queimando ervas.

⁸ Uma modalidade de atividade física de marcha em que o ritmo e a velocidade são mais rápidos que a caminhada e mais lentos que a corrida.

Alice, ao chegar nessa outra dimensão, além de muito confusa, percebe que não está sendo vista por nenhuma das três mulheres. A verdadeira jornada começa quando as três mulheres percebem que há um movimento incomum dentro da floresta e se assustam, afetando as emoções de Alice, que tudo observa e, conseqüentemente, do espectador que está imerso ali junto na narrativa. O que as assusta não é mostrado diretamente, tudo é assumido pelas ações que elas assumem. A Donzela e a Mãe decidem fugir correndo e se despedem da Anciã, que decide, com serenidade, que irá permanecer na floresta para realizar outro ritual e enfrentar os perseguidores, se necessário for, caminhando destemida na direção do medo empunhando seu cajado.

Aqui, Alice pode optar por acompanhar a narrativa da Anciã ou correr junto com as outras irmãs. Se ficar com a Anciã, assistirá a esta última desenhando um círculo mágico na terra e gravando um símbolo de tríscele em uma árvore, como uma espécie de ritual de memória para gravar sua existência ali, caso não sobreviva. Cabe ao espectador fazer as associações necessárias e compreender que é o mesmo símbolo que Alice viu na árvore que a transportou para essa outra realidade. Se fugir com as irmãs, Alice assistirá o esforço que fazem na caminhada enquanto a Mãe sente contrações e as energias que reverberam de seu útero, a origem de toda a vida.

Em qualquer uma das duas linhas, Alice escutará, inevitavelmente, o grito da mulher grávida durante a corrida, simbolizando sua dor e a impossibilidade de continuar correndo, o que reforça o trabalho narrativo dentro da ideia do multiverso, ou seja, das várias possibilidades de realidade possíveis, já que aqui assistimos a diversas possibilidades de experiência de Alice.

As decisões da protagonista incluem que ela escolha entre permanecer na dimensão do passado ou voltar para o presente, de onde saiu. Incluem, inclusive, cenas de ela tentando fugir dessa missão que precisa cumprir. Isso demonstra que ela não está presente, de fato, nemem um mundo nem em outro, ela está habitando no que chamamos aqui de “entre mundos”. Quando a Anciã morre, finalmente a enxerga e percebe que essa *jogger* é a solução que ajudará a salvar as outras duas irmãs que precisam de auxílio para concluir o caminho. Em uma das cenas das linhas narrativas, vemos a Anciã encontrando uma árvore com sementes e pedindo a ajuda de Alice para plantar estas sementes.

Em uma das linhas narrativas Alice aceita seu destino e opta por plantar as sementes e, ao cobrir o buraco com terra, as duas irmãs, que fogem correndo naquela direção, finalmente conseguem vê-la, simbolizando que o plantio da árvore foi o que concretizou sua existência física naquela dimensão. Alice plantou, no passado, o portal que, no presente, é a árvore que a

transportou para lá inicialmente. Ela viabilizou sua própria entrada e existência ali, criando a ponte que a levaria para essa dimensão onde deve cumprir a missão da travessia.

Sem pensar duas vezes, Alice se levanta e corre em direção às duas mulheres, sendo o apoio necessário, junto com a Donzela, para ajudar a Mãe a caminhar mais rápido. Alice era a parte que faltava para completar a tríade sagrada e apoiar as outras mulheres nessa corrida pela floresta. Ao fim do caminho, elas chegam a uma parte da floresta onde está um clã de bruxas que as olham como se estivessem aguardando por elas. Nesse momento, compreendemos que elas estão a salvo do bando que as perseguia.

Na outra linha narrativa, Alice opta por não plantar as sementes. Alice foge de volta para o presente e ao sair da floresta ninguém consegue enxergá-la. E, ao voltar para a floresta, nota que no lugar da árvore portal há um buraco. Afinal, não foi plantada no passado para existir no presente. Esse final pode até levar o espectador a pensar que, de fato, não conseguiu ajudar as mulheres e, talvez, elas tenham sido capturadas pelo bando que as perseguia.

Então, afinal, a travessia física seria a que se inicia com o aparecimento do bando e se conclui quando elas encontram as outras mulheres para salvá-las. A travessia simbólica acontece de diversas formas: com a Anciã, ao perceber que sua existência física cessou e agora ela precisa passar a responsabilidade para outra mulher, representada pela passagem das sementes; e com Alice, que foi arrancada de seu cotidiano comum e colocada dentro de um conflito, com necessidade de ação e um arco de aprendizado.

A Travessia tem só um destino e trata sobre um assunto central: a união de mulheres. Alice precisa tomar decisões e agir para ajudar as mulheres que precisam da sua ajuda. E a ajuda para essa tríade que estava sendo perseguida foi encontrar-se com um grupo ainda maior de mulheres.

Vários outros significados se somam à narrativa, como, por exemplo, pensar o tempo como algo que se repete, algo não linear. A própria narrativa fílmica de Travessia já não é linear. Esse portal de viagem no tempo e o fato de plantar no passado a árvore que será ponte no presente, fala de como as coisas constantemente se repetem, ciclicamente. Assim como a vida em si, que também é cíclica e apresenta bifurcações, decisões e consequências.

Alice já foi convocada para essa missão diversas outras vezes. Nem sempre elacumpre. Muitas vezes ela escolhe a linha narrativa de fugir dessa obrigação e acaba não ajudando as mulheres e destruindo sua própria existência. Visualmente, vemos isso nas cenas em que Alice aparece multiplicada de forma quase fantasmagórica, explicitando que toda a história e as bifurcações já se repetiram várias vezes e, também, que Alice é parte do todo, ocupando às vezes os lugares das outras mulheres da trílice, sendo todas as mulheres em

uma só. Assim como vários espectadores que vão interagir com o filme *Travessia*, que poderão acessar a interação por diversas vezes, e que também poderão experimentar essa linha da história, fugindo ou acolhendo a missão várias vezes.

A história apresentada não mudará ou tomará outros rumos para além dos definidos em roteiro, mas as escolhas do interagente afetarão diretamente a forma como o filme será assistido e as ações da personagem principal, resultando em dezenas de possibilidades de combinação, e terá o poder de interferir diretamente na montagem da estrutura da narrativa. A afetação se dará da seguinte maneira: mexer ou não o celular quando a cena sinalizar. Aqui assumimos, então, que a não escolha também é uma escolha. Ao não se mover e “não escolher”, o espectador está se posicionando, isto é, escolhendo a opção de permanecer parado. E, conseqüentemente, será levado para a linha narrativa específica dessa opção.

Assim como esperamos, como espectadores, que Alice encontre seu destino na narrativa e que, para isso, ela, como personagem, terá que tomar decisões e se responsabilizar por elas, nós desejamos que o espectador sinta o peso e os efeitos resultantes dessas escolhas. Enquanto criadoras, queremos sensibilizar e conscientizar os espectadores sobre o seu papel dentro da experiência cinematográfica - de um indivíduo ativo e não passivo, ou seja, que também toma decisões e se responsabiliza por elas dentro da narrativa.

O terceiro e definitivo tratamento do roteiro pode ser conferido no Apêndice A deste documento para melhor compreensão das referências aqui citadas. Aqui abaixo aproveito para explorar mais as teorias envolvidas nas discussões de diversos temas que atravessam a construção do roteiro e das visualidades da obra, que nortearam escolhas de história e de cenografia.

2.4.1 Jornada do herói

A jornada do herói é um formato ou técnica muito evocado na escrita de roteiros. Como nos fala Ricón (2006), a jornada do herói é como se fosse uma história oculta que se esconde dentro de todas as histórias, desde mitos antigos até os filmes da atualidade, com um fio idêntico que transpassa todas as narrativas. Essa teoria foi despertada por Joseph Campbell e adaptada para as narrativas contemporâneas (de cinema e TV) por Christopher Vogler.

Essa jornada é composta de várias etapas, como se fosse um mapa, que conduz o ciclo de vida da história e de como ela se desenrola apresentando os pontos de ação. É um esquema bem flexível, facilmente modificável, mas muito adotado, em diferentes proporções, por vários modelos de contação de histórias. Inclusive pois assume-se que essa jornada “pode ser

externa ou interna, ou seja, pode ser uma aventura física propriamente dita, com mocinhos, bandidos, etc ou uma história que se passa na mente e/ou coração do personagem” (RICÓN, 2006, p. 2), inclusive porque a jornada se chama do herói mas não precisa narrar sobre salvação e histórias extraordinárias.

Achamos relevante pontuar que Maureen Murdock, estudante orientada por Joseph Campbell, desenvolveu e escreveu uma teoria sobre A Jornada da Heroína (MURDOCK, 2020), defendendo que essa jornada do herói convencional não consegue compreender os aspectos específicos da psique em personagens mulheres. Ela construiu passos da jornada que envolvem processos mais introspectivos e psicológicos e que partem da etapa de se separar do feminino, daquele lugar que se construiu para a mulher de inferioridade e obediência. A jornada da heroína não é a que mais se encaixa em Travessia, há alguns aspectos que se encaixam, mas aqui falamos de uma jornada que está também no mundo externo e que envolve aventura, tarefas e ações práticas, seguindo uma estrutura mais semelhante à jornada do herói de Campbell. Entretanto, achamos relevante pontuar a existência desse estudo e questionamento, que propõe novas perspectivas para além da visão masculina de mitologias e narrativas. Nessa jornada da heroína, há uma busca ativa por colocar a protagonista em um processo de negar construções patriarcais e da sociedade para se reconectar com sua essência e suas verdades. A imagem a seguir mostra o ciclo com as 12 etapas mais básicas do modelo da Jornada do Herói.

Figura 3- Os 12 passos da jornada do herói.



Fonte: Site Terapia de Bolso⁹.

⁹

Disponível em: <https://blog.terapiadebolso.com.br/os-12-passos-da-jornada-do-heroi-representacao-psicologica/> Acesso em 18 de novembro de 2021.

Pensar as histórias encaixadas nesse formato é uma constante para quem conta histórias. Torna-se quase um caminho lógico a ser seguido, tornando difícil mesmo as tentativas de fugir desse modelo. Em *Travessia*, particularmente, nunca discutimos uma busca ativa por encaixar o roteiro neste modelo mas, ao fim, percebemos que é um caminho percorrido com muita clareza por Alice, de forma física ou mental.

Seu cotidiano, a primeira etapa da jornada, são suas corridas pela floresta. O chamado para a aventura, a etapa que apresenta o objetivo da nossa heroína, vem em formato da árvore portal. A terceira etapa se manifesta algumas vezes, a recusa acontece nas duas linhas narrativas seja evitando tocar na árvore, seja retornando para a realidade de onde saiu. Depois surge uma etapa que evoca o próprio nome do filme em questão: a primeira travessia, que, aqui, aparece como essa chegada, o contato e o estranhamento com essa outra realidade.

Testes e inimigos aparecem na forma da perseguição subentendida, aquela da qual a Mãe e a Donzela fogem correndo. A aproximação da caverna oculta se traduz na busca de Alice por tentar compreender esse outro mundo completamente diferente. A etapa da mentora é apresentada mais à frente na história, na forma da personagem Anciã, que formam essa dinâmica de mestra e discípula exigida, em uma ajuda que prepara a heroína para enfrentar os desafios daquele mundo desconhecido. “O mentor só pode ir até certo ponto com o herói, a partir do qual o herói deve prosseguir sozinho ao encontro do desconhecido. Para tanto, algumas vezes o mentor pode dar um empurrãozinho.” (RICÓN, 2006, p. 2) A provação suprema, que vem depois do empurrãozinho, é a escolha de Alice por plantar as sementes que se tornarão árvores e a recompensa é que, finalmente, Alice pode ser vista e entrar em contato com as mulheres daquela dimensão.

O caminho de volta é o apoio na corrida das duas mulheres e a ressurreição é o encontro com as outras bruxas pois, ali, ela encontra cura e conforto. A ressurreição é a etapa que envolve a compreensão de quanta experiência e evolução vieram frutos dessa jornada.

O retorno com o elíxir é completamente opcional em *Travessia*, afinal, temos um final aberto após o encontro com o clã de bruxas. Será que Alice continuou por ali ou será que optou, depois, por voltar à sua realidade? Mesmo se voltar, seu elíxir será todo conhecimento que adquiriu ao longo dessa jornada, tendo concluído com êxito uma travessia física e uma travessia espiritual.

Afinal, ali ela está com bruxas, mas em sua realidade estará em convivência com outras mulheres, igualmente sábias e igualmente poderosas. Em sua realidade, ainda existirão perseguições que buscam exterminar ou esconder essas existências e ainda existirá muita luta

para resistir. Toda sua luta e vitória em uma das dimensões também será libertação para a outra.

2.4.2 Número 3 e a Deusa Tríplice

O número 3 é muito utilizado e lembrado como simbologia em cultos místicos e religiões. É um número muito citado na Bíblia pois faz referência à Santíssima Trindade e, como é contado, foi o dia em que ressuscitou Jesus Cristo. É um número tido como poderoso e sagrado e, em Travessia, fazemos constantes referências desde o símbolo da tríscele (que contém três espirais) até o arquétipo aplicado às atrizes principais da Deusa Tríplice.

Adam McLean em seu livro chamado *A Deusa Tríplice: Em busca do Feminino Arquetípico* (2020) nos fala que o arquétipo da deusa é eterno na psique humana. Sobre a Deusa Tríplice, ele fala da figura como conciliadora entre os opostos, pois apresenta aqualidade de exaltar a capacidade complementar das polaridades, manifestando- e equilibrando- aspectos distintos. Ele fala que o caráter triplo dessa figura não é uma mera multiplicação, mas três diferentes manifestações, fazendo referências ao microcosmos e macrocosmos, representando a tripartição do ser humano entre corpo, alma e espírito; ou até mesmo do tempo, entre passado, presente e futuro. Ele destaca que o mais importante aspecto tríplice é a representação dos arquétipos da Anciã, Mãe e Donzela (que aqui, chama de Virgem), remetendo às fases da vida das mulheres, às fases de seu ciclo menstrual e até às fases lunares.

Outro aspecto relevante levantado por McLean (2020) é falar do impulso patriarcal de perturbar o equilíbrio entre opostos e instaurar um dualismo que distingue e conflita dois polos, instaurando a ideia do “bom” e do “ruim”. Afasta-se a ideia da convivência pacífica entre as diferenças para legitimar a ideia de que existe sempre um melhor e outro pior, que deve ser perseguido e derrotado para dar lugar ao certo, projetando a si mesmos como indivíduos e aos que lhe diferem como o outro. Um sistema que nos coloca em hierarquias, desequilibra a harmonia e diminui existências de vários grupos.

O arquétipo da Deusa Tríplice em histórias evoca três fases de existência e valoriza a potência de cada uma delas que, juntas, se tornam mais fortes pelas diferenças: A Donzela, o começo, em sua juventude, seu despertar, com muita coragem e em uma jornada de autoconhecimento para dar um passo rumo à vida adulta; a Mãe, o meio, e o poder da fertilidade, da sensualidade, uma potência criativa e generosa que batalha; e a Anciã, o fim, guardiã das sabedorias, que encaminha os conhecimentos para as novas gerações, que apresenta serenidade e generosidade para compreender a ciclicidade dos fatos e a necessidade

de desapegar quando necessário e sempre pronta para recomeçar mais uma vez no ciclo vida-morte-vida.

2.4.3 Símbolo da tríscele

A tríscele, triskle ou triskelion é um símbolo conhecido por sua mitologia e suas descrições populares. Pode ser diferenciada entre sua versão de origem grega ou sua versão de origem celta, mas aqui assumimos todas que tomam a ideia de uma simetria rotacional. James Hall (1995, p. 7) nos explica que, inicialmente, esse símbolo era a representação visual de três pernas unidas por um ponto em comum e todas dobradas nos joelhos, como se estivessem correndo. O autor lista que o símbolo já teve vários significados, afinal, já foi representado ao longo de séculos de diversas formas e com modificações. No início representava o movimento solar e representava sorte, mas ao longo da história pode ser encontrado em escudos gregos, em moedas asiáticas, como o emblema da Ilha de Man e conta-se que também tenha feito parte das simbologias célticas.

Já no livro de Johnni Langer, o autor nos fala que o símbolo deriva dos espirais e guarda associação com o número três e toda a mitologia que o cerca. Fala da conexão do símbolo com “a sazonalidade da vida e a divindades do céu” (2010, p. 10). As pernas correndo, ou os três espirais que circulam, podem simbolizar energia, ação, movimento, sendo assim, é um símbolo fortemente associado com evolução e progresso. E o número três representado visualmente pode remeter à mitologia de tríades, inclusive, da Deusa Tríplice evocada em nossa narrativa. Popular e informalmente, é um símbolo definido como místico e que remete à sabedoria.

Figura 4- Desenho da Triskle.



Figura 5- Pintura do símbolo em Travessia.



Fonte: imagem da internet.

Fonte: Fotografia de Marla Melo.

2.4.5 A viagem no tempo e espaço

Tivemos que refletir sobre os paradoxos e implicações que isso causaria na narrativa, afinal, ao decidirmos que teríamos uma árvore que transporta para outra realidade, mesmo que completamente ficcional, há implicações de existências das personagens em cada um desses mundos, que afetam a continuidade e outras questões narrativas. Nossas referências eram explorar o tempo como um ciclo, que se repete e em que o passado afeta o futuro e vice-versa. Em nossas referências, elencamos um ditado popular Iorubá que diz “Exu matou um pássaro ontem com uma pedra que só jogou hoje”, para refletir sobre enxergar o passar do tempo por outras perspectivas e pontos de vista.

[o ditado] nos ensina sobre o tempo na cosmovisão africana que, diferente do tempo ocidental que constrói o futuro de costas para o passado, reconhece que o ontem, o agora e o amanhã são indissociáveis e que os saberes e conhecimentos do passado se completam no presente. (ALMEIDA, 2021, p. 395).

Nossa intenção era despertar a ideia da ciclicidade, evocando uma ideia de tempos que são interligados, em que tudo é como um círculo e não uma linha reta que se prolonga indefinidamente. Sendo assim, os atos do futuro afetariam o passado, e vice-versa, como no fato de Alice ter que plantar depois a mesma árvore que já tinha usado como portal antes. Aqui o símbolo da tríscele se encaixa novamente pois não só é um símbolo que evoca um círculo em seu redor mas também é composta por três unidades que ficam interligadas por um ponto em comum, sendo cada unidade um espiral por si só, como a ideia do tempo que passa se enrolando em si mesmo.

Depois de muitas conversas, esses conceitos encontraram referência na série alemã *Dark*. Essa é uma série de suspense da plataforma de streaming Netflix¹⁰ criada por Baran bo Odar e Jantje Friese. Foi produzida durante 2017 e 2020 e finalizada com 3 temporadas e 26 episódios. A série recebeu prêmios de ficção para TV e conta a história de uma cidade que enfrenta o desaparecimento misterioso de crianças e precisa começar a investigar. No desenrolar da narrativa, alguns jovens descobrem a possibilidade de viagem no tempo e espaço que já vem sendo explorada há três gerações nesse local. Essas três gerações se entrelaçam por paradoxos de viagem no tempo, formando um ciclo indissociável de afetação, em que fatos do futuro alteram o passado e vice-versa.

¹⁰ Página oficial da série no site da Netflix: <<https://www.netflix.com/br/title/80100172>> Acessado em 12 de novembro de 2021.

Figura 6- Pôster promocional da série Dark.



Fonte: Netflix.

Embora viagem no tempo seja uma temática muito recorrente em filmes de ficção científica (e um dos meus gêneros favoritos), tendo sido explorada exaustivamente em tramas, Dark consegue se diferenciar pela complexidade de seu roteiro, pela imprevisibilidade e pelo entrelace gerado, inspirando fortemente a escrita de Travessia.

Ao finalizar as filmagens do filme, descobrimos uma série chamada Outlander, produção britânica-americana. Essa série apresenta a história de Claire Randall que, em 1945 em uma viagem para a Escócia, após assistir uma cerimônia de celebração de mulheres, acaba atraída para um local de rochas monumentais e, ao tocá-las, é transportada para o ano de 1743. Claire é uma enfermeira e, ao ser resgatada por rebeldes e ajudá-los com seu conhecimento acaba despertando desconfianças de que seria uma bruxa.

Outlander se destacou por apresentar um chamado e portal extremamente semelhante com o que foi planejado para Travessia, mas sua narrativa acaba se desenrolando por outros caminhos.

3 PROCESSO DE CRIAÇÃO

3.1 Roteiro

No começo do processo para construção desse projeto, eu tinha reunido uma variedade de conceitos que me interessaria conseguir reunir em uma só obra. As temáticas que me interessavam e as histórias que gostaria de contar, sobre bruxas, mulheres e ancestralidade. Também tinha em mente, após muitas leituras, alguns aspectos técnicos que gostaria de poder experimentar. E, assim, as primeiras reuniões de orientação foram para afunilar os interesses, centralizando o que havia de mais relevante para a criação que eu estava buscando propor como conclusão de curso.

O processo mais demorado e menos convencional de todo o processo foi a escrita do roteiro. Convidei outros dois roteiristas do curso de Cinema, Kaio de Macedo e Malu Ramos, pela relevância de suas próprias pesquisas e projetos individuais e, juntos, formamos uma mesa de roteiristas, para desenvolver o roteiro de forma completamente colaborativa, que perdurou por quase 3 meses. No início, apresentei um painel com diversas ideias e conceitos que tinha para a obra, apresentando até mesmo um argumento de longa-metragem engavetado que explorava a lenda das bruxas de Coqueirinho e também expliquei o mecanismo de funcionamento pretendido para a obra e a intenção de focar na interação do espectador com o rumo da história, fazendo a narrativa convergir a atenção também para isso.

Desde o princípio a intenção era um filme afetado pelo movimento e sem diálogos ou som direto, exigindo muito das ações e expressões emocionais evocadas e também dos simbolismos contidos no visual do filme, e, assim, as conversas, sugestões, acréscimos e alterações foram se moldando conforme a necessidade do que foi proposto. Por um tempo as reuniões aconteciam diariamente e por muitas horas via chamadas de vídeo, onde discutíamos conceitos e trocávamos indicações de outras produções, entre filmes, séries, videocliques, jogos e, até mesmo, pinturas e músicas, que pudessem dialogar com o que estava sendo construído.

O desafio maior foi porque o tipo de filme que estava sendo proposto- interativo e multilinear- exigia uma estrutura de escrita e raciocínio que nunca tínhamos exercitado ou aprendido em sala de aula. Usamos algumas ferramentas *online* que facilitavam o trabalho colaborativo à distância, como Trello¹¹, Google Docs¹², Celtx¹³ e, ao final da escrita, descobrimos uma plataforma desenvolvida exclusivamente para esse tipo de escritas: Twine¹⁴, um site ou aplicativo que é uma ferramenta de código aberto desenvolvida para escrita de histórias não-lineares e interativas.

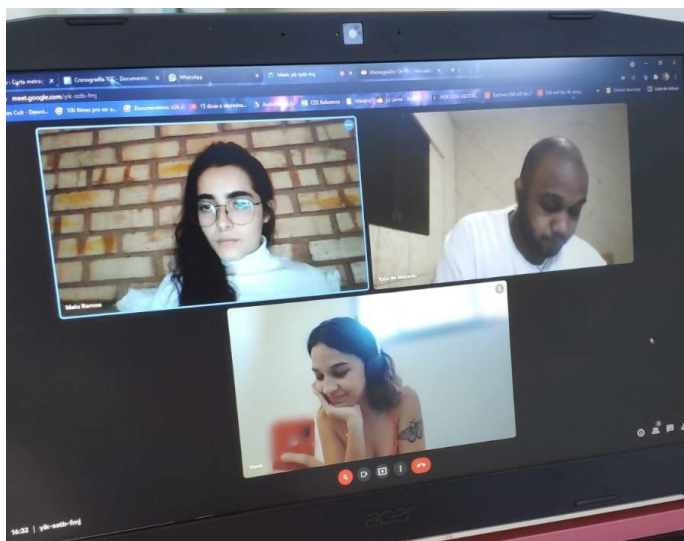
¹¹ Site para organização e gerenciamento de projetos. Disponível no link: <<https://trello.com/pt-BR/home>> Acesso: 14 de novembro de 2021.

¹² Processador e editor de textos online, semelhante ao Word do Microsoft Office, mas conta com recursos de atualização em tempo real e maior facilidade de compartilhamento. Disponível no link: <<https://docs.google.com/>>.

¹³ Software próprio para pré-produções de mídias. Comporta diversos formatos, como filmes e podcasts e ajuda no planejamento, desde escrita de roteiro, planilhas e até orçamentos. Disponível em: <<https://www.celtx.com/index.html>>.

¹⁴ Disponível para download ou acesso online em: <<https://twinery.org/>>.

Figura 7- Registro de encontro de mesa de roteiro para escrita de Travessia (agosto de 2021).



Fonte: Registro pessoal da autora.

Por um breve momento, o projeto levou o nome de Portal antes de assumir o título atual. Mas toda a história do filme e os rumos sofreram diversas alterações e adaptações ao longo do processo. Algumas vezes as reuniões acabavam com documentos com vários tópicos interessantes de serem levantados e que precisavam de muita conversa e desapego para darem luz a um único roteiro coeso.

Na construção das personagens e das suas ações levamos em conta os arquétipos os quais foram inspiração e também suas motivações pessoais que levariam para as ações tomadas dentro da trama. Tivemos que nos atentar à veracidade possível pois, apesar de ser uma ficção fantasiosa, não queríamos que a história ficasse irrealista e desprendida demasiadamente dos acontecimentos cotidianos.

Esse projeto sempre teve como proposta ser apenas um protótipo e isso moldou muito do processo. As limitações financeiras, de tempo e de estrutura, por ser um filme de projeto de Conclusão de Curso, com aspectos técnicos bem delimitados, planejado e executado durante a pandemia, financiado de forma individual com apoio de vaquinha coletiva, ditaram a duração máxima do nosso filme (que teve que se limitar a um curta-metragem), a quantidade máxima de linhas narrativas (apenas duas seriam possíveis de serem executadas neste espaço de tempo), os mecanismos de interação (que precisavam ser básicos e simples por ser tratar de uma primeira experiência) e outras diversas escolhas tomadas ao longo do projeto.

Travessia tem um roteiro enxuto e básico, porém simbólico e grandioso em discussões que extrapolam o tempo de exibição.

3.2 Pré-Produção

É sempre muito importante ressaltar que Travessia é um projeto completamente colaborativo, que vingou graças à toda a equipe que acreditou no propósito e na mensagem dessa obra e se dispôs a trabalhar voluntariamente em parceria, investindo trabalho, tempo e energia na produção. Antes mesmo da finalização do primeiro tratamento do roteiro, já estávamos trabalhando em reunir uma equipe para conseguir concretizar a produção do projeto. Doze cineastas, também estudantes do curso de Cinema e Audiovisual da UFPB, acreditaram na ideia e se dispuseram a trabalhar atrás das câmeras, mesmo com a falta de financiamento externo. Na frente das câmeras, pude contar com o empenho de dez atrizes paraibanas já relevantes no cenário cultural.

Um dos passos cruciais da etapa de pré-produção foi abrir um financiamento coletivo para apoiar o projeto. Abrimos uma página em um site de vaquinhas online e divulgamos por todas as redes sociais, entre amigos e apoiadores de arte. Recebemos muitos apoios de várias pessoas que acreditaram no potencial da ideia e o valor arrecadado foi suficiente para custear quase todo o valor dos gastos mais essenciais: os testes RT Antígeno de detecção de COVID-19 para o elenco principal, kits de segurança para toda a equipe (contendo máscaras PFF2 e álcool em gel), alimentação para todos os dias de filmagens, transporte para toda a equipe e despesas de cenografia, figurinos e elementos de cena. Uma planilha contendo os gastos básicos do filme pode ser conferida no Apêndice B.

O primeiro passo junto à equipe técnica foi apresentar um projeto, roteiro e cronograma que explicavam como funcionaria esse experimento que eu estava propondo, já que se diferencia das outras produções com que estamos acostumados a trabalhar. A equipe se dividiu de forma espontânea entre as áreas de maior afinidade ou interesse de cada um, inclusive abrindo oportunidades para que alguns explorassem e aprendessem em áreas que ainda não tinham atuado de forma prática. Tivemos dois meses para toda a pré-produção e organização das filmagens, sendo uma semana a mais do que o planejado anteriormente em cronograma por conta de um adiamento necessário para o projeto se adequar às regras específicas da locação que foi cedida para o *set*.

Tivemos, no total, quatro equipes: direção, contando com três pessoas; produção, contando com três pessoas; arte, contando com quatro pessoas; e fotografia, contando com duas pessoas. Dispensamos o uso de equipe de som pois, desde o princípio, o filme foi planejado para ter uma trilha sonora sem diálogos ou som direto, sendo assim, ainda aproveitamos a redução do número de pessoas em *set*. Realizamos reuniões semanais

previamente marcadas com datas e horários definidos e sem duração definida. No início, fizemos uma leitura de roteiro conjunta, destrinchamos quais as etapas e necessidades específicas do filme e eu incentivei que todos tirassem suas dúvidas sobre a trama e fizessem perguntas que pudessem ajudar no desenvolvimento do projeto ou até mesmo apontassem inconsistências ou erros na narrativa. Esse processo de debate ajudou para que cada um criasse mais intimidade com a história, dissipando o receio inicial despertado pela complexidade da ideia.

Cotidianamente, nos atualizávamos do progresso gradual de cada equipe dentro de suas demandas e, se necessário, realizávamos outras reuniões específicas em outros dias para cada equipe. A produção foi composta por Padé Carvalho, Tomas Oliveira e Tiago Melo. Essa equipe conseguiu administrar as questões mais materiais do *set*, cuidando do planejamento de transporte, alimentação, locação e outras questões afins, me permitindo dedicar mais tempo e atenção à parte criativa do filme. Cada equipe executava suas demandas, como por exemplo a fotografia, composta por Thiago Pontes e Raíssa Ramalho, que ficou responsável por desenhar os *storyboards* a partir da decupagem.

Eu, como diretora, coordenei todo o processo de forma a garantir que havia um consenso na compreensão dos conceitos, visualidades e intenção do filme e, também, fazendo a ligação entre cada a área para constituir a unidade da produção. Junto com o 1º assistente de direção, Daniel Cavalcanti, desenvolvemos o roteiro técnico e a decupagem, documentos essenciais para guiar a construção do planejamento de filmagens e, posteriormente, as ordens do dia (todas podem ser conferidas no Apêndice C ao final deste documento). Foram muitas reuniões para que eu explicasse minha visão sobre a história e como eu queria contá-la, apresentando exemplos e outras demonstrações sobre planos que imaginava e referências que eu queria incitar, sempre aberta para flexibilizar essas vontades ou receber sugestões e modificações.

Durante todos os meses do projeto o processo de orientação foi imprescindível, desde a idealização, a tomada de forma dentro das possibilidades viáveis até a execução prática da obra. As reuniões com a professora orientadora Isabella Valle continham discussões sobre os conceitos teóricos basilares da produção que estava sendo planejada, redirecionando a escrita para caminhos mais frutíferos ou trazendo à tona aspectos valiosos para a história e para o processo. A orientação de pré-produção se deu desde a seleção da bibliografia compatível para o objetivo buscado; a discussão sobre o formato e aspectos técnicos que poderiam ser utilizados no projeto; durante a escrita do roteiro, que foi se remodelando e enriquecendo

conforme as pontuações e provocações surgiam; e, também, no apoio à escolha de elenco, de símbolos evocados e de objetos cênicos que condizem com a proposta.

Para a locação, conseguimos o apoio da SUDEMA da Paraíba e da administração do Jardim Botânico Benjamin Maranhão, localizado em João Pessoa, que aceitaram nos receber para as filmagens de Travessia. Depois da breve burocracia para oficializar a aceitação, conseguimos marcar três datas. Embora não fossem as datas anteriormente planejadas pela equipe, o que desencadeou um reajuste no elenco, sendo necessário a substituição de algumas atrizes para encaixar com as novas datas, acabamos ganhando mais alguns dias para melhorar outros planejamentos e detalhes da pré-produção.

Agradecemos também o apoio de Lúcio César (e da produtora Extrato de Cinema) que já foi professor do curso de Cinema e Audiovisual da UFPB, grande incentivador das produções audiovisuais dos alunos e que fez seu apoio através de um empréstimo de vários materiais para o nosso set de filmagens. O empréstimo incluiu, inclusive, uma estrutura para fazer filmagens zenitais, planos que acabaram tendo que não ser executados durante as filmagens para não extrapolar o horário das diárias.

Quando as datas foram se aproximando, a preparadora de elenco Nyka Barros comandou três preparações de elenco com as atrizes do projeto. Uma dentro do espaço do campus da UFPB, outra na residência de uma das atrizes e outra no espaço da mata do Ypsilon que, inclusive, nos acolheu também para uma diária extra de filmagens.

3.3 Produção

Travessia foi filmado durante os dias 16, 17, 18 e 19 de outubro de 2021. Embora inicialmente o planejamento contasse com apenas três diárias, ao respeitar o limite de 12 horas de trabalho em cada diária, acabamos necessitando de mais uma diária com a atriz principal para concluir o filme. Realocamos diversas cenas que a atriz aparece sozinha para o último dia de filmagens e, assim, buscamos respeitar os limites físicos e o descanso de toda a equipe.

Esse projeto foi o primeiro *set* de filmagem após a quarentena e isolamento social para os alunos do curso de Cinema e Audiovisual da UFPB. As limitações e imposições da pandemia de COVID-19 foram uma questão muito sensível para a produção e todas as normas de saúde e segurança coletivas foram respeitadas desde o princípio. Quando entramos em escrita de roteiro a obra já estava planejada para ser gravada em ambiente totalmente externo, preocupada em reduzir o número de componentes na equipe e promover um set com segurança. Durante a pré-produção passamos por um processo institucional, solicitando e

recebendo autorização do comitê de biossegurança do CCTA para a realização das filmagens, com a confirmação de que cumpríamos os requisitos necessários para uma produção segura.

Sendo assim, no início já viabilizamos testagem para todos, além da distribuição dos kits já citados. A administração do Jardim Botânico também foi de grande ajuda por ter reservado duas das trilhas de passeio do local apenas para a equipe durante os dias de filmagens e, não só disponibilizando um quiosque para a base da produção, como também nos permitindo o uso de todas as áreas comuns ao ar livre que nos permitiram exercitar o distanciamento social durante as refeições.

Figura 8- Equipe reunida discutindo conceitos durante o posicionamento de câmera nas filmagens.



Fonte: Fotografia de Marla Melo.

Fizemos uma visita técnica dois dias antes das filmagens e por três dias seguidos ocupamos essas trilhas e no quarto dia ocupamos uma clareira com uma árvore na outra mata, exercitando uma geografia criativa para criar a sensação de contiguidade de todos esses espaços, como se fossem um só. A equipe de Arte, composta por Clara Lira, Juan Ribeiro e Ítalo Florenço, junto à maquiadora Emma Dantas, foram responsáveis por criar a atmosfera e ambientação imaginados para o filme, com adereços, decorações e objetos de cena pensados nos mínimos detalhes dentro das simbologias despertadas pela narrativa.

Não só a história do filme tinha demandas por horários específicos de filmagens, mas as locações também haviam determinado horários de chegada e saída. Sendo assim, todos os dias trabalhamos das 7h da manhã às 19h da noite. Os planos foram separados e organizados de forma a buscar respeitar o posicionamento do sol ao longo do dia, que afeta a iluminação durante a filmagem e dá a entender, para o espectador, o horário aproximado das filmagens. Ou seja, os planos que indicam Manhã tiveram que ser divididos ao longo dos quatro dias

para que fosse possível gravar todos com mais ou menos a mesma iluminação e sombras, e assim sucessivamente.

Enfrentamos um desafio que é comum para muitos *sets* de cinema: o filme foi filmado com as cenas completamente fora de ordem, como por exemplo a última cena da obra que foi filmada já no segundo dia. Sendo assim, nosso trabalho de organização teve que ser redobrado por ser uma narrativa complexa que contém várias bifurcações, planos muitos semelhantes visualmente e foi gravada fora da cronologia, sempre tentando evitar esquecer de gravar alguma cena ou errar o tom da carga dramática de cada situação. Além disso, alguns dias priorizamos planos específicos mais trabalhosos e, assim, outros planos precisaram ser realocados para outra diária de filmagem, situação que pode ser conferida nas Ordens do Dia colocadas no Apêndice C. Nesse ponto foi crucial o papel da 2ª assistente de direção e continuísta, Malu Ramos, pois, como também foi roteirista, conhecia todos os pontos importantes e desenlaces da história e foi capaz de auxiliar na organização e orientação dos planos filmados.

Figura 9- Equipe de direção e de fotografia durante as filmagens.

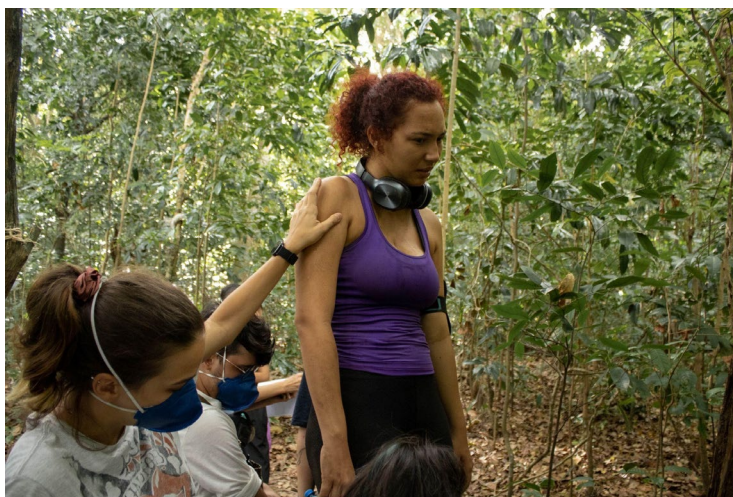


Fonte: Fotografia de Marla Melo.

Dentro do set, eu fui responsável por direcionar cada equipe para o que estava planejado de acordo com as convergências entre minha visão, a estrutura disponível e os debates e somas construídos por toda a equipe. Ora atuava dirigindo as atrizes, conversando e encaminhando o tom de cada cena e cada ação ou ensaiando a movimentação necessária. Ora atuava junto à fotografia, ajustando e concordando com os posicionamentos de câmera e as movimentações do equipamento. E, muito frequentemente, estava dialogando com toda a equipe para reforçar qual a intenção da cena filmada, para certificar que todos estavam de acordo com o andamento da execução.

O cinema é uma arte coletiva que depende da colaboração e empenho de todo e cada indivíduo dentro da equipe e, além de uma arte que necessita de esforço e ação, é uma arte de espera. De ter paciência com cada processo, de ver tudo sendo construído peça por peça e de acreditar na importância de cada etapa para o produto final. Afirmo isto pois tenho muito orgulho de todos que se esforçaram por Travessia e também porque muita parte dessa paciência foi ter que passar quatro dias de filmagens assistindo todas as cenas apenas por um visor acoplado à câmera e decidindo se essa seria a tomada definitiva ou se faríamos outra, apenas imaginando como seria a próxima etapa de conseguir reunir tudo e assistir à obra pronta.

Figura 10- Posicionamento da atriz em cena.



Fonte: Fotografia de Marla Melo.

3.4 Pós-Produção

Todo o processo de pós-produção durou cerca de 6 semanas. Mas aqui assumimos que a obra apresentada ainda está em uma versão provisória inicial e passará pelos processos de pós-produção novamente para receber novos tratamentos e ajustes mais detalhados. Algumas transições de cenas serão modificadas e a parte sonora receberá ainda mais camadas, produzindo outros níveis de sofisticação para a obra visando uma distribuição mais ampla e lançamento oficial.

Sobre o processo, logo após as filmagens, o *logger*¹⁵ e montador, Ítalo Florenço, já estava com os arquivos produzidos durante as filmagens. Assim que recebeu os documentos

¹⁵ Profissional responsável pelos arquivos contidos nos cartões de memória das câmeras. É sua função preservar com segurança os arquivos filmados, de forma a armazenar e encaminhar adequadamente para a etapa de pós-produção.

de continuidade e a decupagem corrigida das filmagens já iniciou o processo de montagem, seguindo o fluxo indicado pela narrativa. Esse processo durou apenas uma semana e já recebi para aprovação as versões mais brutas das linhas narrativas, sem efeitos, sem correções e com cortes mais simples, sem sofisticações e ajustes finos.

Todo o decorrer do processo foi acompanhado pela professora orientadora. Definimos conjuntamente prazos para cada etapa do filme, sempre aplicando as pontuações e conselhos oferecidos durante a caminhada para que o material captado fosse aproveitado da melhor forma e se adequasse ao que estava planejado. Sendo assim, os cortes foram assistidos pela professora Isabella Valle e também pelos roteiristas e, após as pontuações de cada um, produzimos um arquivo de correções para ser repassado para um segundo corte.

Mantive reuniões com o montador, para conversar sobre alterações detalhadas que seriam necessárias, ajustando necessidades de ritmo e velocidade na colagem das cenas, e reuniões com as profissionais da trilha sonora, para explicar o tom de cada cena, definir as sonoridades pretendidas e responder quaisquer outras dúvidas. Elas prontamente já começaram a apresentar um mapa de som, com os conceitos usados para cada trecho e os instrumentos e combinações que seriam inseridos. Quando a segunda montagem foi aprovada, já foi encaminhada para a equipe de trilha sonora que iria assistir e começar a produzir o material sonoro.

A trilha sonora foi desenvolvida em conceito e produção por Isis Queiroga e Naomi Barroso, com apoio da Concha - Espaço Criativo. Ambas estudantes do curso de Música da UFPB, partiram do conceito de Leitmotiv, em que se utiliza um trecho musical temático definido sempre que uma situação ou personagem se repete durante uma obra, para criar a musicalidade dos blocos de cenas.

Dez dias depois, já estávamos com as gravações sonoras das primeiras cenas e, ao longo dos dias, fui recebendo outras, sempre mantendo contato e reuniões constantes com a equipe para propor modificações e alterações de diferentes dimensões, caminhando para o resultado mais satisfatório. Meu direcionamento atuava no sentido de descrever as sensações pretendidas para cada cena e apresentando inspirações musicais ou como imaginava a sonorização de cada trecho. Para a trilha, foram usados sons sintéticos, plugins, gravações de vozes em estúdio e ajustes de tonalidades.

Ao fim do prazo, fizemos uma reunião presencial para finalizar a equalização da trilha de cada bloco dramático, ajustar a transição entre um bloco e outro e reunir áudio e vídeo para conseguir exportar.

A última etapa do processo foi aplicar os blocos resultantes da exportação em um código *web* desenvolvido em parceria e diálogo com o artista computacional Francisco Barretto e o coletivo interdisciplinar LATE!- Laboratório de Arte e Tecnologia¹⁶. Como o funcionamento pretendido já estava bem imaginado, o desenvolvimento do código teve por finalidade criar um site interativo possível de ser acessado em dispositivos móveis e que exibisse um player para os blocos filmicos de Travessia.

Esse site, por onde a experiência interativa pode ser acessada, capta dados de acelerômetro do próprio celular do espectador. Ao surgir o símbolo da tríscele no canto superior do vídeo durante a exibição, é um sinal que é hora para a interação. Nesse momento, o interagente, então, decide se irá mover o celular ou deixá-lo parado. Esses dados são lidos pelo site que, a partir dos parâmetros estabelecidos de movimentação mínima, definirá para qual linha narrativa o espectador será encaminhado.

Essa aqui apresentada como TCC ainda é uma versão provisória de Travessia, como um protótipo da experiência que queremos propor. Posteriormente ainda teremos outras etapas como finalização, colorização, grafismos e outros detalhes de correção, como a mudança no símbolo do momento de interação, a fim de reforçar e deixar mais evidente o momento necessário de fazer a movimentação do celular. Essas alterações posteriores não só aumentarão a qualidade do filme como permitirão a divulgação aberta, lançamento oficial e distribuição dentro dos circuitos possíveis.

4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Travessia é, além de uma obra de arte, uma busca por sintetizar em uma só pesquisa e produção os meus quatro anos de Bacharelado em Cinema e Audiovisual pela UFPB, traduzindo em um só projeto várias influências, inspirações e reflexões.

A história do cinema clássico, como nos fala Mulvey (1989b, p. 113), aponta uma realidade de marginalização das mulheres. Essa constatação nos leva a refletir que nossa luta contra o sexismo, quando no campo da produção cinematográfica, se levanta contra a própria natureza da indústria do cinema comercial e hegemônico que discrimina as mulheres. A autora nos fala que uma quebra com esse passado, em busca de novas linguagens e existências possíveis para as mulheres carrega algo de racional e de emocional, pois é um recuo instintivo da opressão, mas também “um impulso consciente de encontrar um terreno não contaminado

¹⁶ Mais informações disponíveis no site: <https://late.art.br/>.

em que seja possível construir uma estética feminista” (MULVEY, 1989b, p. 118, tradução nossa).

Se compreendermos o patriarcado como uma ideologia que foi construída e funciona direcionada para um propósito planejado, podemos compreender as produções cinematográficas hegemônicas como carregadas, também, dessas ideologias que servem a uma finalidade: ao olhar masculino e perpetuação do poder. Sendo assim, o campo das experimentações audiovisuais e do cinema expandido, como explorado aqui nesta pesquisa, são alguns desses espaços férteis para rupturas e buscas por novas formas de expressões e existências.

A falta de respostas, combinada com uma fascinação pelo processo cinematográfico, apontam em direção ao desenvolvimento de um formalismo feminista. Politicamente, um feminismo formalista é baseado na rejeição do passado e em dar prioridade a desafiar o lugar do espectador no cinema. (MULVEY, 1989b, p. 119, tradução nossa).

Caminhando na direção desses experimentos e do interesse de ampliar a compreensão do fazer cinematográfico, proposta que se intensifica por ser um projeto de cinema independente, universitário, com trabalhos voluntários e que, portanto, está fora do circuito convencional, espaço propício para subversões e enfrentamentos. Nessa intenção da falta de respostas, Travessia é uma expansão que pretende mais instigar do que explicar. Sendo assim, muitos símbolos e referências visuais são evocados buscando do espectador uma interação disposta, com corpo e com afetos, a adentrar na narrativa para se questionar. Sem diálogos, o filme se ancora na carga dramática das ações e da complexidade proposta pela trama do roteiro que, como um quebra-cabeça, entrega e espalha peças que precisam ser reunidas para reconstituição da imagem final do filme.

Ainda aqui somam-se outras camadas abordadas por Mulvey (1989b) acerca das buscas desse cinema feminista, como a necessidade de explorar as técnicas e o processo cinematográfico e de não abandonar a narrativa, que também é discurso político, em prol da forma. Nosso roteiro explora o estereótipo da bruxa e propõe visualmente uma compreensão da imagem da mulher que subverte os lugares patriarcais que nos são impostos. Há uma fuga do silenciamento e do aniquilamento, tanto na diegese como na extra diegese, procurando outras formas narrativas que sejam mais justas com as representações de nós mulheres.

Na parte técnica, que une arte e tecnologia em experimentações de envolvimento do espectador que se torna interagente, buscamos gerar uma sensação de atravessar e ser atravessado pela obra, constantemente fazendo escolhas que definirão um destino e também sendo impelido a se entregar com movimentos para a fruição do filme.

Travessia é uma experiência. Assim como Alice atravessou a floresta junto às mulheres, todos os espectadores, esperançosamente, atravessarão em si mesmos muitas experiências e sentimentos quando envolvidos no próprio contato com a obra. Buscamos produzir um filme que transbordasse não só para além dos espaços tradicionais de produção audiovisual mas também transbordasse para além dos minutos de sua própria exibição, despertando reflexões e envolvimento que perdurarão para muito além de quando as imagens se apagarem.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ADOVASIO, J. M; SOFFER, Olga; PAGE, Jake. **The Invisible Sex**. EPub Edition. HarperCollins, 2007.

ALCÂNTARA, Paulo; BRUNET, Katla. Notas introdutórias ao cinema interativo. **Revista de Audiovisual Sala 206**, n. 03, 2013.

ALMEIDA, Daniele Santos. Maioria minorizada. **Revista Espaço Acadêmico**, v. 21, n. 230, p. 393-395, 2021.

ALVES, Paula; COELHO, Paloma. Discursos, performatividades e padrões visuais no cinema. **ACENO**, v. 2, n. 3, p. 159-176, 2015. Disponível em: <https://bityli.com/WBaVu>. Acesso em: 18 ago. 2021.

ARANTES, Priscila. **@rte e mídia: perspectivas da estética digital**. 2. ed. São Paulo: Senac, 2005.

ASCOTT, Roy. Existe Amor no Abraço Telemático? *In*: DOMINGUES, Diana (org.) **Arte, Ciência e Tecnologia: passado, presente e desafios**. São Paulo: UNESP, 2009. p. 305-318.

BEAUVOIR, Simone de. **O segundo sexo: fatos e mitos**. São Paulo: Difusão Européia do Livro, 1970.

BEZERRA, Júlio. O cinema do futuro: entre novas e tradicionais tecnologias, entre a morte e a reinvenção. **Intexto**, Porto Alegre: UFRGS, v. 2, n. 21, p. 88-101, jul./dez. 2009.

BORDIEU, Pierre. **A Dominação Masculina**. 2 ed. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2002.

CIRINO, Nathan Nascimento. **Cinema Interativo: problematizações de linguagem e roteirização**. 2012. Dissertação de Mestrado. Universidade Federal de Pernambuco.

COLIN, Anna. **Witches- Hunted, Appropriated, Empowered , Queered**. França: Editions B42, 2013.

CORDOVIL, Daniela. Espiritualidades feministas: Relações de gênero e padrões de família entre adeptos da wicca e do candomblé no Brasil. *In*: **Revista Crítica de Ciências Sociais** [Online], 110, 2016, p. 117-140. Disponível: <http://journals.openedition.org/rccs/6410>. Acesso em: 12 nov. 2021.

DOMINGUES, Diana. Introdução- A Humanização das Tecnologias pela Arte. *In*: DOMINGUES, Diana (org.) **A Arte no Século XXI**. São Paulo: UNESP, 1997. p. 15-30.

_____. Interatividade e Ritual: Diálogos do Corpo com os Sistemas Artificiais. **Informática na educação: teoria & prática**, v. 3, n. 1, 2000.

FELINTO, Erick. Cinema e Tecnologias Digitais. In: MASCARELLO, Fernando (org.) **História do Cinema Digital**. Campinas: Papirus, 2006. p. 413-428.

GREENAWAY, Peter. **The Cinema is Dead, Long Live the Cinema**. Palestra em vídeo filmada no Simpósio Aboagora. Youtube, 10 de outubro de 2014. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=BluXxpF3OP4&ab_channel=Aboagora. Acesso em: 14 nov. 2021.

HALL, James. **The illustrated dictionary of symbols in Eastern and Western Art**. United States: Perseus Books, 1995.

HOOKS, bell. **O feminismo é para todo mundo: políticas arrebatadoras**. Rio de Janeiro: Rosa dos Tempos, 2018. Epub.

KELLNER, Douglas. **A Cultura da Mídia-** Estudos Culturais: Identidade e Política entre o Moderno e o Pós-Moderno. Tradução de Ivone Castilho Benedetti. Bauru: EDUSC, 2001.

KRAMER, Heinrich; SPRENGER, James. **Malleus Maleficarum: O Martelo das Feiticeiras**. 18 ed. Rio de Janeiro: Rosa dos Tempos, 2005.

KLUSZCZYNSKI, Ryszard W. Do Filme à Arte Interativa: Transformações na Artemídia. In: DOMINGUES, Diana. **Arte, Ciência e Tecnologia: passado, presente e desafios**. São Paulo: UNESP, 2009. p. 219-238.

LANGER, Johnni. Símbolos religiosos dos Vikings: guia iconográfico. **História, imagem e narrativas**, v. 11, p. 1-28, 2010.

LERNER, Gerda. **A Criação do Patriarcado: história da opressão das mulheres pelos homens**. São Paulo: Cultrix, 2019.

MACHADO, Arlindo. **Pré-cinemas & Pós-cinemas**. Campinas: Papirus, 1997.

_____. **Arte e Mídia**. 2. ed. Rio de Janeiro: Zahar, 2008.

MACIEL, Katia (Org.). **Transcinemas**. Rio de Janeiro: Contra Capa, 2009.

MCLEAN, Adam. **A deusa tríplice: em busca do feminino arquetípico**. São Paulo: Cultrix, 2020.

MCLUHAN, Marshall. **Os meios de comunicação: como extensões do homem**. São Paulo: Cultrix, 1974.

MULVEY, Laura. Visual pleasure and narrative cinema. In: **Visual and other pleasures**. Palgrave Macmillan, London, 1989. p. 14-26.

_____. Film, feminism and the avant-garde. In: **Visual and other pleasures**. Palgrave Macmillan, London, 1989. p. 111-126.

MURARO, Rose Marie. Breve Introdução Histórica. In: KRAMER, H.; SPRENGER, J. **O martelo das feiticeiras**. Rio de Janeiro: Rosa dos Tempos, 2005.

MURDOCK, Maureen. **The heroine's journey: Woman's quest for wholeness**. São Paulo: Shambhala Publications, 2020.

QUEIROZ, Beatriz Morgado. **Hélio Oiticica e o não cinema**. 2012. 184f. 2012. Tese de Doutorado. Dissertação (Mestrado em Tecnologias da Comunicação e Estética)–Escola de Comunicação, Universidade Federal do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro.

RAMOS, Maria; LUCENA, Micaelle; VALLE, Isabella. Morgana do Castelo Rá-Tim-Bum e a Desconstrução da Vilania na Figura da Bruxa. *In: ENECULT- ENCONTRO DE ESTUDOS MULTIDISCIPLINARES EM CULTURA*, 17., 2021, Salvador. **Anais Eletrônicos [...]**. Salvador: UFBA, 2021. Disponível em: <http://www.enecult.ufba.br/modulos/submissao/Upload-568/132302.pdf>. Acesso em: 09 nov. 2021.

RICÓN, Luiz Eduardo. A jornada do herói mitológico. *In: SIMPÓSIO DE RPG & EDUCAÇÃO*, 4. 2006, São Paulo. **Anais [...]**. São Paulo: Uninove, 2006. p. 2-4. Disponível em: <https://bit.ly/3qChOFk>. Acesso em: 12 nov. 2021.

ROBLES, Martha. **Mulheres, mitos e deusas: o feminino através dos tempos**. São Paulo: Aleph, 2019.

ROCHA, Alessandro; ROCHA, José; OLIVEIRA, Rosane. O Protagonismo Feminino nas Religiões de Matrizes Africanas. **Revista Eletrônica do Instituto de Humanidades**. Rio de Janeiro, n. 42, p. 38-53, 2016. Disponível em: <http://publicacoes.unigranrio.edu.br/index.php/reihm/article/view/4360/2416>. Acesso em: 09 nov. 2021.

SANTOS, Sanderline Ribeiro dos. **O Mítico Feminino das Bruxas de Coqueirinho, Mãe d'água e Comadre "Fulozinha"**. Trabalho de Conclusão de Curso. Departamento de Letras. Universidade Federal da Paraíba. Paraíba, 2018. p. 45.

SILVA, Benedicta. **O Desafio de Ensinar Arte: Cultura Visual e Novos Olhares para o Trabalho Docente**. *In: CONGRESSO NACIONAL DA FEDERAÇÃO DE ARTE/EDUCADORES DO BRASIL*, 25, 2015, Fortaleza. **Anais [...]**. Fortaleza: ConFAEB, 2015.

VENTURELLI, Suzete. **Arte: espaço_tempo_imagem**. Brasília: UnB, 2004.

YOUNGBLOOD, Gene. **Expanded Cinema**. São Paulo: E.P.Dutton, 1970.

ZANETTI, D. Cenas da periferia: auto-representação como luta por reconhecimento. **E-Compós**, v. 11, n. 2, 26 jan. 2009. Disponível em: <https://e-compos.emnuvens.com.br/e-compos/article/view/218>. Acesso em: 18 jan. 2020.

ZORDAN, Paola Basso Menna Barreto Gomes. Bruxas: figuras de poder. **Revista Estudos Feministas**, Florianópolis, v. 13, n. 2, p. 331, jan. 2005. Disponível em: <https://periodicos.ufsc.br/index.php/ref/article/view/S0104-026X200500020007>. Acesso em: 27 ago. 2019.

APÊNDICE A

Travessia

de

Micaelle Lages, Kaio de Macêdo e Malu Ramos

#1 EXT. MATA - ALVORADA

A luz do nascer do dia atravessa suavemente a copa das árvores e toca a terra pálida coberta de folhas secas em uma mata fechada, em absoluto silêncio. Três pessoas conversam nacaçada ao lado da entrada da floresta. Na mata, o vento balança os galhos convidando uma nova leva de folhas amergulharem serenamente no chão. O som de uma lâmina de metal entalhando uma superfície de madeira surge aos poucos. A floresta respira e inspira a tranquilidade de quem aguarda a chegada de alguém. O som do entalhe é interrompido e escuta-se um sopro forte e grave, que se estende por alguns segundos.

#2 EXT. CORREDOR DA MATA - ALVORADA

ALICE, uma mulher de cabelos cacheados e presos, uma das três que conversavam do lado de fora da floresta, vestindo roupas e tênis esportivos, atravessa correndo uma longa senda ladeada por árvores, em alta velocidade. Com o corpo suado, a respiração acelerada e ofegante, ela tem os olhos voltados para frente. Alice, carrega no braço um case de celular e headphones nos ouvidos.

Uma árvore, à esquerda do caminho, chama a sua atenção e ela franze as sobrancelhas. Entre as árvores, é possível notar a inscrição de um símbolo no tronco em uma delas, mais afastada das demais. Alice continua a corrida e observa outra árvore à direita, um pouco mais próxima e franze ainda mais a testa. Ela diminui o ritmo e o mantém. Alice respira com mais intensidade, inspirando pelo nariz e expirando pela boca. Ela olha novamente para os lados com uma expressão de estranhamento, mas segue em frente. Alice começa a ouvir sons que destoam do barulho comum da mata, ouvindo ao longe vozes.

Alice interrompe a corrida, se encurva e apoia as mãos nos joelhos. Ela recupera o fôlego no centro de uma clareira circunscrita por árvores. Olha para os lados e não vê ninguém. Está sozinha ali. No chão não há folhas secas, mas fora desse círculo o solo está repleto de folhas e galhos. Escuta-se a agitação de pássaros irritados e sua revoada numerosa. Ainda ofegante, Alice olha para a copa das árvores, porém não há sinal de pássaros. Ela tira um dos lados do fone de ouvido, depois tira o outro lado, testando sua audição, mas o som do bater de asas permanece, se distanciando aos poucos. Ela olha para os lados com a testa franzida. Alice ergue a coluna e arregala os olhos imediatamente ao ver que a árvore à sua frente tem pendurado um palo santo aceso e uma tríscele entalhada em seu tronco.

ESCOLHA: Ir em direção a árvore ou seguir com a corrida?

#3A EXT. CLAREIRA - MANHÃ

Alice, com a respiração um pouco mais lenta e suave, observa curiosamente por alguns segundos o desenho no tronco da árvore. Ela dá um passo para trás e deixa cair o fone de ouvido em sua nuca. Escuta-se uma música agitada em volume baixo, oriundo do fone.

Ela olha novamente para cima e nada se move, não há sinal de vento. Não se escuta nada além do absoluto silêncio. Seu olhar recai novamente para a árvore e depois para o chão. Ela gira em seu próprio eixo e nota que ao redor não há folhas. Alice passa a mão na testa, a leva para o topo da cabeça e olha para os lados.

Escuta-se o som de mãos escavando uma terra fofa. Alice caminha lentamente ao encontro da árvore. O ritmo da escavação acelera. Alice para em frente ao tronco e ergue sua mão, ainda hesitante, mas não encosta no tronco. O som da escavação cessa subitamente. Alice toca a tríscele e escuta-se o som de uma adaga fincar na terra. O corpo de Alice cai no chão, desmaiado.

#3B EXT. CLAREIRA - MANHÃ

Alice olha para os lados com as sobrancelhas franzidas e balança suavemente a cabeça como quem nega algo absurdo, esboçando um sorriso forçado que nasce contorcido no canto da boca. Ela ajeita o fone no ouvido, olha novamente para a tríscele e volta a correr, saindo da clareira.

Enquanto corre, continua olhando para os lados e para trás, em uma mistura de medo e curiosidade. Balança a cabeça tentando jogar para fora os pensamentos intrusos que lhe ocorrem ao lembrar da árvore. Ainda confusa, Alice diminui gradualmente a velocidade enquanto pega o celular. Ela tenta fazer uma ligação, mas não completa. Percebe que está sem rede de celular. Alice fica com o corpo completamente congelado e respira fundo tentando se acalmar, olhando para os lados.

Alice mais uma vez olha para trás e se prolonga observando. Em seu rosto vemos aflição. Ela dá meia volta e corre na direção da clareira. Vemos ela se aproximar da árvore, recuperando o fôlego. Com os olhos fechados, ela estende a mão na direção do tronco. Com o rosto levemente retorcido e virado de lado, como se quisesse evitar olhar o que ela mesma está fazendo, Alice toca a tríscele marcada na árvore e seu corpo desmaiado cai ao chão, ajoelhado.

#4 EXT. MATA- MANHÃ

Ao retomar a consciência Alice abre os olhos com dificuldade e observa o espaço ao seu redor com os dedos na testa. Alice está no mesmo ponto da floresta, na clareira, porém, à sua frente, onde deveria haver a árvore que havia tocado, vê-se um buraco redondo, escavados por mãos, aberto na terra. Os seus movimentos não emitem som algum. A floresta permanece em completo silêncio.

Alice toca lentamente o solo à sua frente mas, ao olhar ao redor, Alice não reconhece onde está. As árvores não contêm a mesma tríscele que ela tinha visto antes de desmaiar. Ela se levanta com dificuldade. Escuta-se ao fundo vozes entoando um canto de proteção e o som de pés batendo no chão, que se intensifica aos poucos. Alice busca a origem desse som, girando em seu próprio eixo, observando o ambiente. Ela se afasta do buraco, dando uns passos para trás. O som cessa repentinamente.

Ela enxerga mais à frente uma tríade de mulheres reunidas. As três têm idades diferentes, uma jovem, outra mais madura e uma anciã. Estão reunidas em círculo, de pé sobre tecidos coloridos embaixo da sombra de uma árvore. Ao redor delas, muitas folhas secas e flores coloridas se espalham. Escuta-se somente o som do movimento da tríade.

Elas se ajoelham. A Anciã coloca ervas dentro de um turíbulo para fazer defumação, Alice se aproxima lentamente, observando-as. As mulheres não veem Alice. É como se fosse um sonho, no qual ela estivesse sendo apenas espectadora. Enquanto a Anciã espalha fumaça pelas cabeças de suas companheiras, fazendo círculos ao redor do ambiente, Alice começa a observar seu próprio corpo e suas mãos, tentando compreender, de forma confusa, o porquê de não estar sendo vista. Ela pisa em um galho seco, porém o gesto não emite nenhum ruído.

A mulher mais madura, então, acende uma vela no meio do círculo das mulheres e entrega uma vela apagada para cada uma das suas companheiras. Depois partilha a chama de sua vela, com cada uma das duas, acendendo as outras velas. Depois a mais jovem termina de trançar algo em suas mãos e vemos que são três tiaras de flores, que ela delicadamente coloca na cabeça de cada uma delas e, por último, coloca em sua própria cabeça. As três tocam suas mãos, pelas pontas dos dedos, fechando o círculo. Fecham os olhos e fazem uma espécie de reverência, abaixando a cabeça. Escuta-se o som de passos e um som semelhante às vozes masculinas dando ordens, ao longe. As mulheres se assustam e interrompem o movimento.

Todas se viram para olhar espantadas. Ao notar o medo no olhar das mulheres, Alice também se vira naquela direção. Elas permanecem paradas e com os ouvidos e olhos atentos. O mesmo som de passos mesclados com vozes continua, se aproximando. As três mulheres se levantam rapidamente, cada uma colocando a tiracolo uma bolsa de crochê branca. As duas mais jovens ajudam a Anciã a se levantar. Estas incitam uma corrida mas a Anciã segura em suas mãos. Elas se encaram e a Anciã fecha os olhos e faz um gesto afirmativo com a cabeça. A Anciã respira fundo e cada uma das duas se curva e beija uma das mãos da Anciã, como em uma bênção. A Anciã coloca uma das mãos sobre o ventre da mulher mais madura e entrega uma adaga nas mãos da mais jovem. As duas partem e correm juntas. A Anciã caminha na direção contrária, com obstinação.

ESCOLHA: Ir com as irmãs ou seguir a anciã?

#5A EXT. MATA- TARDE

Tomada de curiosidade, Alice vê as irmãs partindo mas dedica um olhar especial para a Anciã. Segue-a mantendo uma distância razoável, quase como uma observadora fantasmagórica, contemplando cada passo dela. Alice assiste os movimentos da Anciã, que traça um círculo no chão com uma bengala, queima ervas e entalha um símbolo na árvore enquanto entoia outro canto de proteção. A Anciã se movimenta com vigor e precisão, enquanto demonstra também, controle e calma. Alice observatudo com as sobancelhas franzidas e com a mão na cabeça, na tentativa de compreender o que está vivenciando.

Ela observa a Anciã esculpindo o símbolo da tríscele e se aproxima mais. Seus gestos não emitem som. Alice tem os olhos vidrados na ação da Anciã, ela parece estar hipnotizada, já não se interessa em compreender o que está acontecendo.

A Anciã dança, de olhos fechados, dentro do círculo, por ela mesma traçado. Um grito estrondoso de dor se espalha pelas copas das árvores e atinge a Anciã, que se desconcentra, abrindo os olhos imediatamente, perdendo o equilíbrio e caindo no chão para fora do círculo mágico. Alice arregala os olhos e observa a situação, temerosa. Escuta-se passos distantes novamente e Alice vira para o lado tentando rastrear sua origem. O silêncio se instaura e Alice volta seu rostovamente para onde a Anciã estava. Seu corpo já não está mais lá.

Confusa e tonta, Alice cai de joelhos no chão, sentindo a vista ficar turva.

#5B EXT. MATA- TARDE

Alice dá passos em direção às duas irmãs, olhando para trás, observando, curiosa, a calma com que a Anciã caminha floresta adentro. Ela olha para frente e nota que as mais jovens já estão adiantadas e apressa o passo para se juntar à elas. Corre atrás e vê que as irmãs olham em sua direção mas não a veem. As vozes e passos parecem acompanhá-las. Os gestos de Alice não emitem som algum.

O semblante das irmãs demonstra medo e as duas correm de forma atrapalhada, se atropelando nas passadas. No início, correm de mãos dadas, até que a mais madura sente uma força lhe percorrendo todo o corpo. A sensação vem em ondas de vibração que aumentam e diminuem, fazendo-a vacilar em alguns passos, contorcendo o corpo para os lados enquanto leva a mão ao ventre. A irmã mais jovem passa o braço dela por seu pescoço para tentar lhe dar apoio, mas as duas agora já caminham mais lentamente e de forma mais cansada. A irmã madura fecha os olhos em sinal de dor e seu corpo parece cada vez mais enfraquecido.

A mais madura sente um chamado de seu ventre e olha com medo para trás e para a irmã. Seu semblante já anuncia, mesmo enquanto cerra a mandíbula, obstinada a continuar o caminho. A mais nova respira pela boca enquanto olha para ela e para a frente, tentando encorajá-la a tomar mais fôlego para seguir com a fuga. Até que a mais madura tropeça e, de dentro de suas entranhas, emana uma vocalização poderosa da energia que lhe percorre. Seu grito ecoa por toda a mata e as duas caem no chão, uma de frente para a outra.

Confusa e tonta, Alice cai de joelhos no chão, sentindo a vista ficar turva.

#6 EXT. MATA- TARDE

Ao abrir os olhos novamente, Alice ainda está de joelhos e leva a mão à cabeça pois a sente latejando de dor. No ímpeto de levantar-se, olha ao redor e reconhece aquele lugar de antes. A árvore que toca tem a tríscele e o palo santo pendurado. Alice voltou para o presente de onde havia saído no princípio.

Ela olha ao redor e ouve ecoar a voz da Anciã falando "você precisa mostrar a elas. Guiar elas" (sons inseridos na trilha sonora da pós produção).

ESCOLHA: Fugir ou Encarar?

#7A EXT. MATA-TARDE

Alice decide fechar os olhos e tocar na árvore. Ao abri-los novamente, ela vê as duas mulheres ainda no chão de joelhos sentadas uma de frente para a outra. Elas respiram, se encarando e a mais velha segue sentindo as vibrações em seu ventre. Ela está hiperventilando e suando bastante. A jovem tenta ampará-la e acalmá-la. Passa a mão em seus cabelos e vemos que sua mão segura com muita força o punhal que carrega. Elas olham para trás de onde vieram e se abraçam ainda mais forte.

Ao ver o abraço com temor, Alice se levanta e caminha na direção das mulheres, mas rapidamente hesita. Alice olha para elas e olha para o caminho indefinido da frente, retorna o olhar para as duas e, franzindo o cenho, decide tomar o caminho pela floresta.

Ela corre rápido, com os braços flexionados e postura de atleta. Alterna entre olhar para trás e para frente. Alice perde o fôlego e interrompe a corrida para respirar com as mãos nos joelhos. Passa a mão no pescoço e, ao olhar para o chão, vê um buraco redondo escavado por mãos.

#7B EXT. MATA- TARDE

A jovem se assusta. Ela respira de forma acelerada e seu rosto demonstra medo. Os gestos de Alice quebram o silêncio que cobre a floresta. Ela olha ao redor e coloca as mãos no chão com medo. Ela se arrasta para trás, tateando o caminho até se distanciar da árvore que lhe causa desconforto. Ela se levanta e começa a correr em direção à saída da floresta, refazendo o caminho pelo qual percorreu até chegar ali.

Ao olhar para os lados enquanto corre, ao fundo ela vê a Anciã caminhando lentamente por entre as árvores. Ecoa a voz da Anciã lhe pedindo para voltar. "Você já esteve aqui. Vezes antes e vezes depois. Esse é o fim de um breve começo. Portanto é o meio de todo caminho". "O agora não existe para quem não se reconhece no passado". A Anciã aparece e desaparece ao cruzar as árvores. Alice olha para os lados e enxerga a Anciã caminhando de um lado, desaparecendo e reaparecendo em outro.

Ela para bruscamente a corrida. Olha para o chão, respira fundo e com um rosto retorcido, retorna para a árvore. Como quem não deseja testemunhar seu ato, Alice olha torto para a árvore enquanto aproxima a mão para tocá-la e, assim que pisca, já retorna para outra dimensão.

Ela chega com um solavanco leve, como se estivesse caindo

para a frente. Quando olha para o chão, vê um buraco.

#8 EXT. MATA-FIM DE TARDE

Alice se depara com o mesmo lugar do início: o solo com um buraco perto de seus pés. Ela olha ao redor até encontrar a Anciã, que está de costas e agachada aos pés de uma árvore, mexendo no solo, próximo ao seu tronco. Com cautela, Alice se aproxima e, ao chegar ao seu lado, vê que a Anciã está juntando algumas sementes que se destacam com uma beleza singular espalhadas pelo solo. Os passos de Alice emitem sons.

A Anciã vira o rosto para cima e olha para Alice, quase esboçando um sorriso. A Anciã não move a boca mas estende a mão para Alice. Ouvimos "estivemos lhe esperando por todo esse tempo". A Anciã vira o rosto de volta para o solo e puxa a mão de Alice para que ela a acompanhe.

Alice se ajoelha e observa a Anciã cavar um buraco e jogar as sementes. Vemos em seu rosto um semblante sério, de quem tudo compreende. Ao olharmos para o buraco novamente, as sementes viraram cinzas, que a Anciã revira. A Anciã olha nos olhos de Alice e depois para as outras sementes dispersas no chão. Ela pega as mãos de Alice e as coloca sobre as cinzas. Alice respira fundo e fecha os olhos, como quem recebe um sinal. Ao abrir os olhos, a Anciã já não está mais ao seu lado.

ESCOLHA: Plantar ou não plantar?

#9A EXT. MATA-FIM DE TARDE

Alice encara as sementes, escuta as vozes e os passos ao fundo e olha ao redor. Com as mãos trêmulas, pega as sementes, caminha até o buraco e as afunda na terra. Ouvimos "cada peça em seu lugar". O silêncio retoma seu lugar na mata. Ela cobre as sementes com a terra e escuta a sua respiração com intensidade. Ela termina o movimento fazendo um círculo com as mãos de olhos fechados.

Ao abrir os olhos, Alice vê que as irmãs correndo com todo esforço em sua direção. As três ficam perplexas quando conseguem se enxergar. A irmã mais nova faz um sinal com a cabeça, de quem chama para se juntar à corrida. Alice se levanta rapidamente para ir rumo às duas mulheres.

Alice vai para o outro lado da mulher mais madura e a apoia. Elas completam a tríade e correm juntas, cada uma com sua roupa característica. Ao longo da corrida, em imagens sobrepostas vemos Alice assumindo os lugares das outras duas mulheres. Uma hora na sua posição original, em outra no meio no lugar da mais madura, em outra ao lado no lugar da donzela.

Elas correm até ultrapassarem algumas árvores que fecham uma clareira. Elas param imediatamente. Espantadas, seus olhos percorrem de um lado a outro, enxergando várias outras mulheres bruxas, como um clã, que se reúnem e dançam com serenidade e tranquilidade. Elas esboçam um sorriso tranquilo e olham umas para as outras. Caminham em direção às mulheres e são acolhidas com um abraço que lhes mostra que agora estão bem.

#9B EXT. MATA- FIM DE TARDE

A jovem se assusta. Encara as sementes e depois a Anciã. Nega com a cabeça e caminha de ré, se afastando da Anciã. Olha para os lados e vê as árvores com os mesmos símbolos de tríscele. Se sente tonta, nauseada, coloca a mão na cabeça e tropeça caindo no chão de costas. Ao abrir os olhos e olhar para cima, percebe que está novamente de volta ao presente, perto da mesma árvore de antes com a tríscele e o palo santo. Ela se levanta tirando a poeira da roupa e decide fugir, fazendo uma caminhada, com passos apressados. Ela escuta as outras Alices correndo junto com ela. Ela olha para trás e para os lados, mas não vê ninguém.

Ela consegue chegar até a saída da mata e, ao colocar o pé na rua, tenta falar com pessoas, tenta se aproximar e tocar nos braços daqueles com quem ela tinha se encontrado mais cedo mas ninguém a vê ou a ouve.

Ela balança a cabeça, sentindo que está delirando e tentando afastar os pensamentos intrusivos. Olha para a floresta e corre de novo para dentro dela.

Alice agora enxerga outras muitas Alices correndo desesperadas de um lado a outro pela mata. Ao chegar na clareira, ela não encontra mais a árvore com o símbolo. Ela olha novamente ao redor, tenta encostar no tronco de algumas árvores, mas nada acontece. As Alices começam se enumerar. Ela tenta escavar o chão, mas não há nada. Com lágrimas nos olhos, Alice volta a correr e se soma às outras.

APÊNDICE B

Planilha de Gastos

LISTA DE GASTOS	Valor
Alimentação	R\$ 394,84
Gráfica	R\$ 35,85
Farmácia	R\$ 40,62
Gasolina	R\$ 263,25
Arte	R\$ 228,45
Testes COVID	R\$ 139,80
Transporte Adicional	R\$ 60,85
	R\$ 1.163,66

APÊNDICE C

Ordens do Dia

ORDEM DO DIA

DATA: **16/10/2021**1º DIÁRIA INÍCIO: **07h00**TÉRMINO: **18h00**

DIREÇÃO	MICA LAGES	FOTOGRAFIA	THIAGO PONTES
ASSIST. DE DIREÇÃO	DANIEL CAVALCANTI	PRODUÇÃO	PADÉ CARVALHO

CALL	
7H00 – DESLOCAMENTO DA EQUIPE	13H00 – PREPARAÇÃO DO SET BURACO
7H30 - CHEGADA NA LOC 1	13H30 – GRAVAÇÃO NO SET BURACO
7h35 – MAQUIAGEM/FIGURINO (ÉRIKA E FIGURAÇÃO EQUIPE)	15H10 – LIBERAR ELENCO 2, 3 e 4
8H00 – PREPARAÇÃO DO SET FORA DA MATA	16H30 – PREPARAÇÃO DO SET FORA DA MATA
8H20 – GRAVAÇÃO NO SET FORA DA MATA E MAQUIAGEM/FIGURINO (NORMA, MARIA E GABI)	17H10 – FIM DAS GRAVAÇÕES
9H00 – PREPARAÇÃO DO SET BURACO (ARTE)	17H15 – DESPRODUÇÃO DA LOC 1
9H30 – PREPARAÇÃO DO SET BURACO E DESLOCAMENTO ELENCO	17H30 – DESLOCAMENTO DA EQUIPE
10H00 – GRAVAÇÃO NO SET BURACO	18H00 – FIM DA DIÁRIA
12H15 – DESLOCAMENTO PARA ALMOÇO	PRODUÇÃO
12h30 – ALMOÇO	- Levar água, café, lanches e as autorizações de imagem e som

LOCAÇÃO

LOC 1 – JARDIM BOTÂNICO BENJAMIN MARANHÃO (Av. Dom Pedro II, S/N – Torre)

ID	Personagem	FIG/MKP	SET	CHEGADA - SAÍDA
1	Alice – Érika Paz	7H35	8H00	7H00 – 18H
2	Mãe – Norma Góes	8H00	10H00	8H00 – 18H
3	Anciã – Maria Bethânia	8H00	10H00	8H00 – 18H
4	Donzela – Gabi	8H00	10H00	8H00 – 18H
5	Figuração Equipe	7H35	8H00	7H00 – 18H

HORA	CENA	PLANO	SINOPSE	ELENCO	SET	PRODUÇÃO
8h20	01	04	PM – Alice e amigos conversam fora da floresta	1, 5	FORA DA MATA	MAQUIAGEM/FIGURINO (ELENCO 2, 3 e 4)
8H45	01	02	PA – Caminhando pela Floresta. Câmera na Mão.	1	FORA DA MATA	
9H00	01	03	PD – PPlanos detalhes de Inserção da floresta	1	FORA DA MATA	PREPARAÇÃO BURACO
9H10	01	01	CPlongé – Detalhes da Floresta, Copa das Árvores.	1	FORA DA MATA	
10H00	04	01	CPlongé – Alice está no chão com um buraco	1, 2, 3, 4	BURACO	
10H15	04	02	PA – Alice se levanta. Observador entre as árvores	1, 2, 3, 4	BURACO	
10H30	04	03	PSubjetivo – Plano sequência de Alice achando as mulheres	1, 2, 3, 4	BURACO	
10H40	04	07	PA – Filmagem de todo o ritual	1, 2, 3, 4	BURACO	
11H00	04	04	PD – As mulheres fazem o ritual	1, 2, 3, 4	BURACO	
11H15	04	05	PD- Anciã espalha fumaça	1, 2, 3, 4	BURACO	
11H25	04	06	PD – Mãe entrega velas e acene, Donzela coroas de flores.	1, 2, 3, 4	BURACO	PREPARAÇÃO ALMOÇO
11H40	04	08	PMC – As mulheres se assustam	1, 2, 3, 4	BURACO	
11H50	04	09	Over The Shoulder – Alice se assusta, as mulheres se levantam	1, 2, 3, 4	BURACO	
12H00	04	10	PD – As irmãs beijam as mãos da anciã, a anciã age	1, 2, 3, 4	BURACO	
13H30	5B	01	PM – Alice segue as irmãs. Câmera na mão, por trás de Alice.	1, 2, 3, 4	BURACO	
13H40	5B	04	PM – Donzela apoia a mãe	1, 2, 4	BURACO/CORREDOR	
13H50	5B	02	PP – Irmãs correm com as mãos dadas	1, 2, 4	BURACO/CORREDOR	
14H00	5B	03	PD – Mãe leva a mão ao ventre	1, 2, 4	BURACO/CORREDOR	
14H10	5B	05	PA – As atrizes ultrapassam a camera que gira e acompanha Alice de costas. As irmãs came e Alice também	1, 2, 4	BURACO/CORREDOR	
14H30	7B	12	PM – Alice chega com um solanvanco em frente ao buraco	1	BURACO	
14H40	7B	07	PA – Anciã vaga pela floresta	3	BURACO/CORREDOR	
14H45	7B	08	PA – Anciã vaga pela floresta	3	BURACO/CORREDOR	
14H50	7B	09	PA – Anciã vaga pela floresta	3	BURACO/CORREDOR	
15H10	9B	01	PA – Zoom Out. Alice olha para as sementes, se assusta e se levanta. Olha para as árvores e se sente tonta.	1	BURACO	LIBERAR (ELENCO 2, 3, 4)
15H20	9B	05	PAmericano – Alice corre olhando para os lados, Câmera acompanha. Câmera na mão.	1	BURACO/CORREDOR	

15H30	9B	08.1	PA – Câmera lenta. Alice corre pela mata e se agacha.	1	BURACO/CORRE DOR	
15H40	9B	08.2	PA – Câmera lenta. Alice corre pela mata e se agacha.	1	BURACO/CORRE DOR	
15H50	9B	08.3	PA – Câmera lenta. Alice corre pela mata e se agacha.	1	BURACO/CORRE DOR	
16H00	9B	08.4	PA – Câmera lenta. Alice corre pela mata e se agacha.	1	BURACO/CORRE DOR	
16H08	9B	08.5	PA – Câmera lenta. Alice corre pela mata e se agacha.	1	BURACO/CORRE DOR	
16H15	9B	09	PSubjetivo – Alice tenta tocar em várias árvores	1	BURACO/CORRE DOR	
16H23	9B	10	CPlongé – Close de Alice desesperada olhando para os lados	1	BURACO/CORRE DOR	
16H30	9B	11	PA – Zoom In. Alice começa a escavar o chão.	1	BURACO/CORRE DOR	PREPARAÇÃO FORA DA MATA
16H40	9B	12	PD- Alice chora enquanto cava.	1	BURACO/CORRE DOR	
16H50	9B	06	PM – Alice sai da mata, clarão.	1, 5	FORA DA MATA	
17H00	9B	07	MP- Alice tenta falar com os amigos e depois corre para a mata.	1, 5	FORA DA MATA	

LISTA DE EQUIPE

DIRETORA	Micaelle Lages
ASSIST. DE DIREÇÃO	Daniel Cavalcanti
FOTOGRAFIA	Thiago Pontes
ASSIST. FOTOGRAFIA	Raíssa Ramalho
PRODUÇÃO	Paulo André Carvalho de Melo
ASSIST. PRODUÇÃO	Tomas
DIR. ARTE	Juan Víctor Ribeiro Falcão
DIR. ARTE	Clara Lira Guedes
ASSIST. ARTE	Emma Dantas
ELENCO	
ALICE	Erika Paz
MAE	Norma Goes
DONZELA	Gabi Logrado
ANCIA	Maria Betânia

ORDEM DO DIA

DATA: **17/10/2021**

2º DIÁRIA

INÍCIO: **07h00**TÉRMINO: **18h00**

DIREÇÃO	MICA LAGES	FOTOGRAFIA	THIAGO PONTES
ASSIST. DE DIREÇÃO	DANIEL CAVALCANTI	PRODUÇÃO	PADÉ CARVALHO

CALL	
7H00 – DESLOCAMENTO DA EQUIPE	13H00 – PREPARAÇÃO DO SET BURACO
7H30 - CHEGADA NA LOC 1	13H30 – GRAVAÇÃO NO SET BURACO
7h35 – MAQUIAGEM/FIGURINO (ÉRIKA E FIGURAÇÃO EQUIPE)	15H10 – LIBERAR ELENCO 2, 3 e 4
8H00 – PREPARAÇÃO DO SET FORA DA MATA	16H30 – PREPARAÇÃO DO SET FORA DA MATA
8H20 – GRAVAÇÃO NO SET FORA DA MATA E MAQUIAGEM/FIGURINO (NORMA, MARIA E GABI)	17H10 – FIM DAS GRAVAÇÕES
9H00 – PREPARAÇÃO DO SET BURACO (ARTE)	17H15 – DESPRODUÇÃO DA LOC 1
9H30 – PREPARAÇÃO DO SET BURACO E DESLOCAMENTO ELENCO	17H30 – DESLOCAMENTO DA EQUIPE
10H00 – GRAVAÇÃO NO SET BURACO	18H00 – FIM DA DIÁRIA
12H15 – DESLOCAMENTO PARA ALMOÇO	PRODUÇÃO
12h30 – ALMOÇO	- Levar água, café, lanches e as autorizações de imagem e som
LOC 1 – MATA DO HU (R. Tab. Stanislaw Eloy, 585 - Castelo Branco)	

ELENCO

ID	Personagem	FIG/MKP	SET	CHEGADA - SAIDA
1	Alice – Érika Paz	7H35	8H00	7H00 – 18H

HORA	CENA	PLANO	SINOPSE	ELENCO	SET
8h20	02	09	PP – Alice pega no headphone e vai em direção da árvore	1	ÁRVORE
	3A	01	PMC – Alice se aproxima da árvore e olha.	1	ÁRVORE
	3A	02	PAmericano – Alice vai para trás e deixa cair o fone, ela gira e olha ao redor, leva mão ao tronco.	1	ÁRVORE
	3A	03	PD – Alice vai para árvore e encosta na tríscele.	1	ÁRVORE
	3A	04	ZENITAL – Alice vai para árvore e encosta na tríscele e desmaia	1	ÁRVORE
	3A	05	PA – Alice cai desmaiada	1	ÁRVORE
1					
	3B	01	PMC – Alice vai para árvore e observa, ajeita o fone, e corre.	1	ÁRVORE
	3B	05	PAmericano – Alice se aproxima da árvore, mão na árvore, ela toca a tríscele e desmaia.	1	ÁRVORE
	3B	06	PD – Alice caminha para árvore e encosta na tríscele.	1	ÁRVORE
	3B	07	ZENITAL - Alice caminha para árvore e encosta na tríscele	1	ÁRVORE
	3B	08	PA – Alice cai desmaiada	1	ÁRVORE
	3B	02	PA – Alice corre para camera, olha para os lados, pega o celular, fica imóvel, olha para trás, volta para árvore se distanciando.	1	CORREDOR
	3B	03	PD – Altura do cotovelo, vemos o braço e o celular	1	CORREDOR
	3B	04	PP – Alice mexe no celular, olha para trás.	1	CORREDOR
	06	01	PSubjetivo – Alice abre os olhos, de joelhos, leva a mão a cabeça.	1	ÁRVORE
	06	02	PM – Palo Santo com Alice ao fundo, ela olha ao redor.	1	ÁRVORE
	06	03	PA – Alice olha ao redor. Câmera entre as árvores.	1	ÁRVORE
	7A	01	PMC – Alice fecha os olhos e toca a árvore	1	ÁRVORE
	7B	01	PP – Alice se assusta	1	ÁRVORE
	7B	02	PM – Alice tateia para trás no chão, ela se levanta e começa a correr. Câmera próxima ao chão.	3	ÁRVORE
	7B	03	PA – Alice corre. Câmera entre as árvores.	3	ÁRVORE
	7B	10	PM – Alice para e olha para chão, volta para a árvore.	3	ÁRVORE
	7B	11	Contraplongée – Alice vai para árvore, toca a árvore. Metade do plano é a árvore a outra Alice.		ÁRVORE
	7B	04	PM – Alice corre se aproximando da camera, olhando a anciã.	1	CORREDOR

	7B	05	PM – Alice corre se aproximando da camera, olhando a anciã	1	CORREDOR
	7B	06	PM – Alice corre se aproximando da camera, olhando a anciã	1	CORREDOR
	9B	03	Contraplongee Subjetivo – Alice olha a copa das árvores, depois olha pro lado está a árvore com a tríscele.	1	ÁRVORE
	9B	04	PA – Alice se levanta, caminha apressada, foge olhando para os lados. Sequência camera na mão.	1	ÁRVORE

ORDEM DO DIA

DATA: **18/10/2021**1º DIÁRIA INÍCIO: **07h00**TÉRMINO: **17h30**

DIREÇÃO	MICA LAGES	FOTOGRAFIA	THIAGO PONTES
ASSIST. DIREÇÃO	DANIEL CAVALCANTI	PRODUÇÃO	PADÉ CARVALHO

CALL	
7H00 – DESLOCAMENTO DA EQUIPE	12H30 – PREPARAÇÃO ALMOÇO
7H30 - CHEGADA NA LOC 1	12H40 – ALMOÇO
7h30 – MAQUIAGEM/FIGURINO (ÉRIKA)	13H20 – RETORNO DAS GRAVAÇÕES NO SET BURACO
8H00 – PREPARAÇÃO DE SET CORREDOR 1 E MAQUIAGEM/FIGURINO (MARIA, GABI E NORMA)	13H50 – PREPARAÇÃO DO SET CORREDOR 3
8H10 – GRAVAÇÃO CORREDOR 1	14H00 – GRAVAÇÃO NO SET CORREDOR 3
8H50 – PREPARAÇÃO DO SET CORREDOR 2	14H50 - PREPARAÇÃO DO SET ABRAÇO
9H00 – GRAVAÇÃO NO SET CORREDOR 2	15H – GRAVAÇÃO DO SET ABRAÇO
9H00 – PREPARAÇÃO DO SET BURACO (ARTE)	16H – FIM DAS GRAVAÇÕES
10H00 – GRAVAÇÃO NO SET BURACO	16H10 – DESPRODUÇÃO LOC 1
12h20 – PEGAR O COVEN	16H30 – DESLOCAMENTO DA EQUIPE

LOCAÇÃO

LOC 1 – JARDIM BOTÂNICO BENJAMIN MARANHÃO (Av. Dom Pedro II, S/N – Torre)

ELENCO

ID	Personagem	FIG/MKP	SET	CHEGADA - SAÍDA
1	Alice – Érika Paz	7H35	8H00	7H00 – 16H30
2	Mãe – Norma Góes	8H00	10H15	8H00 – 16H30
3	Anciã – Maria Bethânia	8H00	10H15	8H00 – 16H30
4	Donzela – Gabi	8H00	10H15	8H00 – 16H30
5	Figuração Coven	13H00	15H00	13H – 16H30

HORA	CEN A	PLAN O	SINOPSE	ELENCO	ESPAÇO	PRODUÇÃO
8H10	02	01	PM – Visão Lateral. Erika corre pela floresta	1	CORREDOR 1	
8H20	02	04	PD – Zoom VERTIGO do olhar de Erika	1	CORREDOR 1	
8H30	02	05	PMédioCurto – Erika se aproxima da camera/árvore. Olha para direita, seu olhar ultrapassa a camera.	1	CORREDOR 1	
8H40	02	07	PA – Erika vai em direção da camera. Olha para esquerda. Para com as mãos no joelhos, olhas pros lados e para cima. Olha para além da camera e começa a caminha em direção de uma árvore.	1	CORREDOR 1	PREPARAÇÃO DO SET CORREDOR 2
9H00	7A	02	PA Subjetivo Alice – Alice abre os olhos e vê as irmãs de joelhos, a jovem alisa o cabelo da mãe, Segura com força o punhal, elas se abraçam,	1, 2, 4	CORREDOR 2	PREPARAÇÃO DO SET BURACO (ARTE)
9H10	7A	03	PD – Donzela perta o punhal com força.	1, 2, 4	CORREDOR 2	
9H20	7A	04	PD – Donzela alisa o cabelo da mãe.	1, 2, 4	CORREDOR 2	
9H30	7A	05	PP – Rosto das irmãs, a donzela respire no mesmo ritmo da mãe, tentando acalmá-la.	1, 2, 4	CORREDOR 2	
9H30	7A	06	PA lateral – Alice está observando as irmãs, vê-se o caminho a frente. Alice se levanta e caminha na direção das mulheres, mas segue o caminho.	1, 2, 4	CORREDOR 2	
10H00	5A	01	PA – Observador entre as árvores. Alice vê as irmãs partindo e segue a anciã.	1, 2, 3, 4	BURACO	
10H10	5A	03	PD Câmera na mão – A anciã faz um círculo, pinta o símbolo na árvore, dança. Ela se assusta e cai fora do círculo.	3	BURACO/CORREDOR	
10H30	5A	04	PSubjetivo de Alice – Câmera na mão. Alice está olhando para a anciã e vira assustada, quando volta a vista a anciã não está mais lá. Ela cai de joelhos.	1, 3	BURACO/CORREDOR	
10H40	5A	02	PP CPlongee – Foco no rosto de Alice. Ela Assiste os movimentos da anciã. Ela cai de joelhos no chão.	1	BURACO/CORREDOR	
10H50	8	01	Câmera na mão seguindo Alice de costas - Continuação do 7B12. Alice tá no buraco, ela olha ao redor e ver a anciã mexendo no solo.	1, 3	BURACO	
11H00	8	02	PA de frente com a anciã – Próximo do chão. Profundidade de campo. Anciã agachada e Alice se aproxima. A Anciã junta umas sementes.	1, 3	BURACO	
11H15	8	03	Plonge Subjetivo Alice – A anciã junta algumas sementes, olha para alice com um sorriso, estende a mão para Alice e puxa a mão de Alice.	1, 3	BURACO	
11H25	8	05	PD – O buraco tá cheio de cinzas. A anciã mexe e coloca as mãos de Alice sobre as cinzas.	1, 3	BURACO	
11H35	8	06	PD – Rosto da Anciã olhando para Alice.	1, 3	BURACO	
11H45	8	07	PD – Rosto de Alice respire fundo e fecha os olhos.	1, 3	BURACO	

11H50	8	04	PM – Alice se ajoelha e observa a anciã plantar. As sementes viraram cinzas. A anciã mexe. Ela olha para Alice e bota a mão dela nas cinzas. Alice respire fundo.	1, 3	BURACO	
12H00	8	08	PM – Mesmo do plano 04. Alice abre os olhos, a anciã não está mais lá.	1	BURACO	
12H10	9A	01	PM – Continuação do 08P8. Alice olha para as sementes. Com as mãos trêmulas pega e caminha até o buraco.	1	BURACO	
12H20	9B	01	PA – Zoom Out. Alice olha para as sementes se assusta se levanta, nega com a cabeça, Se sente tonta e tropeça caindo para trás.	1	BURACO	PEGAR O COVEN PREPARAÇÃO ALMOÇO
13H20	9A	04	PA Circular – Alice se agacha em frente ao buraco, levanta a cabeça e olha para frente. A camera gira. As irmãs corre em sua direção. Alice se levanta e vai de encontro a elas. Passa o braço da mãe em cima do seu pescoço. Ultrapassam a câmera.	1, 2, 4	BURACO	PREPARAÇÃO DO SET CORREDOR 3
14H00	9A	06. 1	PA – Alice caminha com as irmãs. Ela tá na posição da direita.	1, 2, 4	CORREDOR 3	
14H15	9A	06. 2	PA – Alice caminha com as irmãs. Ela tá na posição da centro	1, 2, 4	CORREDOR 3	
14H30	9A	06. 3	PA – Alice caminha com as irmãs. Ela tá na posição da esquerda.	1, 2, 4	CORREDOR 3	PREPARAÇÃO DO SET ABRAÇO
15H00	9A	07	PMC – Câmera na Mão. Folhas desfocadas. As mulheres entram no plano e correm em direção da camera. A camera se afasta. Elas veem o coven a frente.	1, 2, 4, 5	ABRAÇO	
15H20	9A	08	PAmericano com Chicote – O coven está olhando para o lado e viram o olhar para camera. A tríade entra no plano de costas. A Câmera para uns segundos e vira com movimento de chicote.	1, 2, 4, 5	ABRAÇO	

ORDEM DO DIA

DATA: **19/10/2021**

1º DIÁRIA

INÍCIO: **12h00**TÉRMINO: **17h00**

DIREÇÃO	MICA LAGES	FOTOGRAFIA	THIAGO PONTES
ASSIST. DE DIREÇÃO	DANIEL CAVALCANTI	PRODUÇÃO	PADÉ CARVALHO

CALL

12H – DESLOCAMENTO DA EQUIPE

13H00 - CHEGADA NA LOC 1

PRODUÇÃO

- Levar água, café, lanches e as autorizações de imagem e som

LOCAÇÃO

LOC 1 – JARDIM BOTANICO BENJAMIN MARANHÃO (Av. Dom Pedro II, S/N – Torre)

ELENCO

ID	Personagem	FIG/MKP
1	Alice – Érika Paz	7H35

HORA	CENA	PLANO	SINOPSE	ELENCO
	3B	02	PA – Alice corre em direção da camera, olhando ao redor. Balança a cabeça. Diminui a velocidade, pega o celular. Tenta ligar e não consegue. Fica com o corpo congelado. Olha para trás, espera um pouco. Volta se distanciando da camera.	1
	3B	03	PD – Altura do cotovelo, vemos os braços e o celular	1
	3B	04	PP – Contraplongee. Alice mexe no celular e depois olha para trás.	1
	5A	02	CENA 54- PLANO 02	
	7A	07	PA com PAN – Alice corre olhando para frente e para trás. A câmera segue Alice que perde o fôlego e olha para o chão.	1
	7A	08	PSubjetivo Alice – Alice vê um buraco no chão.	1
	9A	01	CENA 9A- PLANO 01	
	9A	02	PD – Mãos trêmulas pegando as sementes.	1
	9A	03	PSubjetivo Alice – Alice afunda as sementes na terra. Ela cobre as sementes com a terra. Ela termina o movimento fazendo um círculo com as mãos.	1
	9A	05	PSubjetivo Alice – Alice olha para terra, lá tá um broto verde.	1
	9B	01	CENA 9B- PLANO 01	
	9B	8.1	PA – Câmera Lenta. Alice corre pela mata e se agacha.	1
	9B	8.2	PA – Câmera Lenta. Alice corre pela mata e se agacha.	1
	9B	8.3	PA – Câmera Lenta. Alice corre pela mata e se agacha.	1
	9B	8.4	PA – Câmera Lenta. Alice corre pela mata e se agacha.	1
	9B	8.5	PA – Câmera Lenta. Alice corre pela mata e se agacha.	1
	9B	10	CPlonge - Close de Alice desesperada, olhando para os lados e em movimento.	1
	9B	11/12	PA com Zoom In - Alice está agachada de frente e começa a cavar o chão enquanto chora.	1