



SCHIZOPHREN

um experimento
em production design

SCHIZOPHREN

um experimento
em production design

Trabalho de Conclusão de Curso
apresentado à FAUeD - Faculdade de Arquitetura e Urbanismo e Design da Universidade Federal de Uberlândia, como requisito parcial à obtenção do título de Bacharel em Design.

Orientador:

Prof. Dr. Juscelino Machado
Júnior

**“Design é a defesa de uma causa.
Onde as pessoas falam sobre o
design, ele torna-se político.”**

KLAUS KRIPPENDORFF

SUMÁRIO

5	APRESENTAÇÃO
6	OBJETIVO GERAL
6	OBJETIVOS ESPECÍFICOS
7	PESQUISA
7	O CAMPO EXPANDIDO DO DESIGN E O PAPEL SOCIAL DO DESIGNER
11	O DESIGNER NO CINEMA
15	A ESQUIZOFRENIA
18	METODOLOGIA
19	CRIATIVIDADE
19	BRAINSTORM
22	MOODBOARD
25	REFERÊNCIAS
29	PRÉ-PRODUÇÃO
29	STORYBOARD INICIAL
35	ROTEIRO FINAL E CONCEITO
41	ANÁLISE DE SIMILARES
45	PRODUÇÃO E PÓS-PRODUÇÃO
48	CONCLUSÃO
49	REFERÊNCIAS

APRESENTAÇÃO

Há seis anos trabalho com fotografia profissional de família e eventos. Ser fotógrafa me levou ao curso de graduação em Design, e ambos me tornaram produtora de vídeos. Foi assim que este trabalho foi concebido, a partir do atrelamento de minhas duas profissões - as quais, embora sejam poderosas ferramentas de apoio mútuo, apenas foram exploradas no curso de Design durante a disciplina de Design de Cenário, ministrada no primeiro semestre de 2018 pelo professor Juscelino H. C. Machado Júnior.

Primordialmente, este é um projeto experimental. Se propõe a pensar e fazer design de modo cíclico, uma vez que as metodologias lineares comumente utilizadas, como as propostas por Baxter e Munari, não satisfariam as necessidades do projeto. Traz, também, ponderações propositivas, de forma a lançar questionamentos que investiguem de que modo a "consciência de design" (ARCHER, 1974) possibilita que o designer se torne agente fomentador de reflexões e de - quem sabe? - mudanças nos paradigmas socio-culturais. Nesse sentido, este trabalho nasce da importância de se estender o conceito de design para além de uma ferramenta da indústria que fomenta um mercado ambicioso por lucratividade.

É responsabilidade das universidades e profissionais de todos os campos expandir seu universo de ação e dar maior grau de importância à sua agenda social, promovendo a solução de diversos tipos de problemáticas pela utilização das linguagens próprias de cada área. Uma das maneiras pelas quais o designer pode ser agente transformador na sociedade é por sua atuação na criação de imagens e produção audiovisual, como é indicado pela *production designer* brasileira, Fabiana Igrejas:

Eu acredito no poder da imagem. Eu acho que se Bollywood fosse tão forte quanto Hollywood a gente estava agora de Sari fumando Bidis. Mas a gente tá vestido de ocidental, a gente tá com todo esse comportamento ocidental porque a gente acostumou a ver aquilo e a gente repete por imagem porque é humano fazer isso (...). Quando eu participo da criação da imagem eu acho que se eu puder colocar um pouco do que eu penso ali eu estou contribuindo para o mundo, de certa forma, ficar um pouquinho do jeito que eu gosto. (...) acredito no cinema como política de construção de uma sociedade. (EGREJAS, entrevista realizada no dia 4 de fevereiro de 2013, Rio de Janeiro)¹

Para se referir à atuação do designer na execução de um projeto cinematográfico², esse trabalho utiliza-se da terminologia <production design>, a qual, embora utilizada no cinema industrial de alto orçamento estadunidense há mais de vinte anos, no Brasil ainda está emaranhada à Direção de Arte, mesmo que grande parte da produção em cinema,

¹ Disponível em: www.rascunho.uff.br/ojs/index.php/rascunho/article/viewFile/150/114. Acesso em outubro de 2018.

² Aqui considerado o filme curta ou longa metragem, independente ou de alto orçamento.

publicidade e videoclipe já incorporem a importância de se ter um conceito geral para a construção da imagem (BAPTISTA, 2007). Na língua inglesa, <design> é substantivo, mas também verbo, favorecendo o entendimento de design como ação e estratégia. Assim, esse trabalho utiliza-se do termo <production design> para se referir ao processo de conceituação e execução da visualidade do filme, que vai da pré à pós-produção, visto que o termo <desenhista de produção> dificilmente delinearía a mesma ideia.

Esse projeto emergiu, então, da latente necessidade de se desviar a ideia do design como sendo um serviço de embelezamento de produtos e ambientes e retomar a sua importância como um modo de se pensar o mundo. O design, sob esta ótica, mostra-se capaz de promover discursos indispensáveis à construção de um futuro desejável (KRIPPENDORFF, 2000). A este potencial soma-se a escassez de pesquisas que tratem do papel imprescindível do design na produção audiovisual de qualidade, principalmente brasileira - e tudo isso reforça a relevância do material de estudo aqui proposto.

OBJETIVO GERAL

Conceber e produzir um curta metragem sob a perspectiva do processo de criação de um *production designer*, buscando apontar o papel social do designer como um articulador de discursos que provoquem reflexões sobre paradigmas socioculturais.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

Compreender como se dá a atuação do *production designer*.

Explorar diferentes técnicas na área de *motion design*, utilizando-se principalmente de ferramentas de edição na pós-produção, para uma produção audiovisual de baixo orçamento.

Transmitir as vivências de uma pessoa com esquizofrenia, de modo a desmistificar a noção de loucura, favorecer a integração de portadores de transtornos psíquicos na sociedade e combater o estigma depreciativo comumente atribuído a estes transtornos.

Elaborar um projeto metalinguístico, em que o produto resultante dialogue com o processo de construção do próprio produto.

PESQUISA

O CAMPO EXPANDIDO DO DESIGN E O PAPEL SOCIAL DO DESIGNER

Em meio às transformações culturais, políticas, socioeconômicas e tecnológicas vivenciadas entre os séculos XX e XXI, o design passou por mutações que possibilitaram sua flexibilização, disseminação e consequente valorização. Novos processos, técnicas e materiais foram instituídos e acenderam novos padrões de criação, de projeto, de produção, de relacionamento e comunicação (MOURA, 2015).

Desde a Revolução Industrial, o paradigma primordial do design havia sido o de desenhar para o mercado, com pouco foco a outras possibilidades de atuação (MARGOLIN; MARGOLIN, 2004). Em 1972, o desenhista industrial Vitor Papanek, publicou seu livro *"Design for the Real World"* (Design para o Mundo Real), iniciado pela polêmica declaração: "existem profissões mais prejudiciais que desenho industrial, mas bem poucas"³ (PAPANÉK, 1972). Papanek criticava, então, a atuação do designer na indústria, pautada pelo desenho estilizado de objetos de baixa qualidade que serviam à produção rápida, a qual agravava a crise ambiental e ignorava as responsabilidades sociais e morais do profissional. Embora o autor não tenha sido o primeiro designer a propor um caminho mais inclusivo e sustentável para o design, o

sucesso de seu livro abriu precedentes para a discussão acerca da ampliação da agenda do designer e consagrou o autor como um dos pioneiros do design sustentável e centrado no ser humano.

Mesmo diante da concepção ampliada da identidade do designer promovida por essas discussões, sua atuação ainda estava intimamente ligada aos limites da indústria e da produção de objetos tangíveis, ainda que mais consciente de suas obrigações socioambientais. Ainda hoje, a teoria sobre design voltado ao mercado é bem desenvolvida, permeia muitas áreas do próprio design, estudos de gerenciamento e a semiótica de marketing. Em contrapartida, a teoria sobre o design de produto para necessidades sociais é escassa. Embora alguns produtos desenhados para o mercado também atendam às necessidades sociais, o mercado não irá se atentar à solução de todas as necessidades sociais, visto que muitas são pertinentes à populações que não constituem uma classe consumidora propriamente dita (MARGOLIN; MARGOLIN, 2004).

Como suporte para inquirir sobre a responsabilidade do designer como articulador sociocultural em sentido mais amplo, empresta-se aqui a concepção de Klaus Krippendorff (2006), autor que se destaca na pesquisa e produção acadêmica acerca do design centrado no ser humano. Em *"The Semantic Turn: a New Foundation for Design"* (A Virada Semântica: um Novo Fundamento para o Design,

³ Tradução própria.

2006)⁴ Krippendorff desenha a evolução de um design centrado no produto para um design focado no ser humano, que vai da produção concreta e individual para a intangível e social, na qual há maior interdisciplinaridade e busca por solução de problemas mais intrincados. A evolução do design apresentada por Krippendorff pode ser resumida da seguinte maneira:

⁴Tradução própria.

MATERIAL

Bens, serviços e identidades



Nos anos 1950, início da era do consumismo, ocorreu a percepção de que os produtos ultrapassavam seus aspectos funcionalistas e tinham, também, um papel simbólico na afirmação de práticas sociais. Os artefatos passaram a ser considerados bens de consumo, informação e identidade, carregando em si traços de personalidade, que os associa a quem os adquire e utiliza.

Sistemas multiusuários



Os sistemas multiusuários se iniciam nos anos 90, com o surgimento da internet, e abarcam as redes utilizadas por múltiplos usuários simultaneamente e desenvolvidas em tempo real pela colaboração mútua destes. Questões sensoriais e cognitivas passaram a ser analisadas pelos designers mesmo no projeto de produtos não digitais, tornando a emoção, cultura e comportamento humano variáveis de projeto.

Discursos



Todos os projetos, produtos, serviços desenvolvidos são narrativas que se desdobram da visão de mundo e experiências pessoais de quem os idealizou. Estes se envolvem à realidade existente, promovendo questionamentos e transformações na forma como outros também vivenciam o mundo. Até mesmo o próprio discurso do design se reinventa continuamente para abarcar possibilidades e futuros, possíveis e impossíveis.



Produtos

Durante a era industrial o paradigma do design fomentado por algumas escolas, principalmente a Bauhaus, era o de busca de uma funcionalidade extrema e uma estética universal, que priorizava aspectos técnicos e racionalização industrial para a criação de produtos.



Interfaces

Com a popularização dos computadores pessoais nos anos 70 a 80, o foco do design mudou para o projeto de interfaces, no qual a atuação crucial do designer era adaptá-las à uma linguagem acessível aos usuários leigos, se baseando principalmente nos conceitos de interatividade, dinâmica e autonomia, e permitindo, até mesmo, a reconfigurabilidade da interface por parte do usuário.



Projetos

Os designers começaram a desenvolver projetos baseados na atenta pesquisa e empatia com as problemáticas enfrentadas pelo usuário, para então buscar soluções baseadas na cocriação e interdisciplinaridade. Nesse paradigma são reconhecidas abordagens como o *Design Thinking* e o Design Centrado no Humano. Esse modo de fazer design amplia sua atuação social e promove uma cultura projetual, de realidades compartilhadas e arquitetadas em conjunto. Assim, a prática projetual não é mais exclusivamente industrial, mas uma atividade da natureza humana.

IMATERIAL

Embora cada paradigma tenha se destacado mais em uma época ou ocasião, todos se combinam na atualidade. Para Krippendorff (2000), o designer deve ir além de suas práticas projetuais e conjecturar acerca do estado do design e o papel que precisa desempenhar no mundo que ambiciona intervir. Ele afirma que:

... O design não tem objetivo além da realização de futuros desejáveis. Não está interessado em procedências passadas, objeto da pesquisa científica, mas no que pode ser alterado. Deve desenvolver uma linguagem, metodologias e práticas capazes de narrar possibilidades imaginadas, justificando propostas de mudança das práticas sociais. (KRIPPENDORFF, 2000, p. 97).

O design centrado no ser humano e utilizado como ferramenta de discurso pode agir em amparo às práticas sociais mais sustentáveis, priorizando a solução de problemas para um mundo melhor. No artigo “Design centrado no ser humano: uma necessidade cultural” (KRIPPENDORFF, 2000), o autor defende seis pontos que baseiam o design centrado no homem, os quais também expõe como sendo seis áreas que precisam ser evoluídas pelos estudantes e profissionais do design. São estas:

- I. **Narrativa de modos de vida imagináveis:** utilizando-se de sua própria linguagem, o designer deve articular futuros possíveis, alterando determinismos históricos.
- II. **Capacidade de reenquadrar concepções do presente de modo a fazer com que o imaginável pareça realizável:** o designer deve ter uma narrativa persuasiva de como o presente pode ser transformado em um futuro desejável, articulando suas finalidades aos *stakeholders*⁵ para defender a realização das suas ideias.
- III. **Retórica que estimule redes de *stakeholders* grandes o bastante para fazer que o design progrida:** para tornar-se mais eficiente, o design deve envolver os *stakeholders* como participantes ativos, em técnicas colaborativas de projetos.
- IV. **Conhecimento de segunda ordem:** o designer centrado no ser humano precisa não apenas entender o que faz, mas também como os demais percebem o que ele faz, gerando um entendimento de segunda ordem - o entendimento do entendimento. Esta capacidade de adotar perspectivas alheias possibilita considerações morais e não apenas eficientes, enfatizando a importância social do design.

⁵ *Stakeholders*: profissionais e pessoas envolvidos no desenvolvimento do projeto.

V. **Virtude e moral coletivas:** o designer deve entender a natureza política de sua prática, permitindo ponderações públicas a respeito de seus projetos e a reprojeteabilidade por parte de seus *stakeholders*. Deve questionar seus próprios valores, diante da resposta moralmente sensível do grupo de *stakeholder* atingido.

VI. **Um discurso crítico e indisciplinado:** o objetivo do designer é a realização de um futuro desejável, alterando-se o paradigma vigente, portanto deve ser capaz de narrar possibilidades futuras e propor mudanças de práticas sociais, questionando o que outros discursos dizem ser impossível.

Em concordância com as ideias de Krippendorff (2000), Moura (2015) afirma que “pensar a respeito do homem, da sociedade na qual ele vive em suas subjetividades e diversidades, também passa a ser uma das ações do designer na contemporaneidade” (MOURA, 2015, pág. 73). O design deixa de ser projeto e torna-se processo, dilui suas barreiras e se junta à arte, ao promover a fruição estética, mas também provocar um incômodo instigante que questione a ordem estabelecida e construa novas poéticas, sofrendo e exercendo influências em seu contexto.

Segundo Margolin (1998), o design reinventa seu discurso e sua área de compreensão e deixa de se limitar à anterior categoria de criador de produtos:

..... O mundo espera novidade da parte dos designers. Esta é a natureza do design. O design incorpora técnicas metodológicas para projetar linhas de ação produtivas. Bons designers possuem uma capacidade aguçada de observação, análise, invenção, configuração e comunicação. Quando o design não se limita a produtos materiais, os designers podem influir nas organizações e nas situações de diversas maneiras. (MARGOLIN, 1998, pág. 47)

Essa consciência intrínseca ao processo do “bom design” possibilita que, ao diluir suas fronteiras, este se hibridize e fortaleça áreas projetuais afins, como o artesanato, arquitetura, engenharia e o cinema. O design aliado ao cinema, como apontado anteriormente por Fabiana Egrejas, é capaz de construir imagens poderosas, as quais, além de provocar satisfação do prazer sensível, podem agir como ferramentas influentes na desconstrução de paradigmas socioculturais e na edificação de futuros desejáveis. Assim, torna-se importante entender como se dá a atuação do designer na indústria cinematográfica.

O DESIGNER NO CINEMA

A capacidade do cinema de registrar um período e lugar para a tela é insuficiente por si só, assim, “o cinema não existe até que a realidade esteja vestida nos termos do roteiro” (Tashiro, 1998, p.7)⁶. Egan (2014) afirma que um importante elemento da sedução do cinema provém de sua capacidade de conduzir a audiência a um novo tempo ou status econômico, nunca antes experimentados. Segundo o autor, o *production design* é a chave por trás desta magia.

Nos Estados Unidos, a evolução da produção cinematográfica deu um salto após a concepção do <*production designer*>. A nomenclatura foi conferida pela primeira vez a William Cameron Menzies, nos créditos do filme “E o Vento Levou” (1938), quando Selznick, produtor do filme, reconheceu que a contribuição de Menzies ultrapassou a criação de cenários e objetos. De fato, ele havia detalhado todo o projeto em um *storyboard*, indicando cores e estilo, enquadramentos e movimentos de câmera em cada cena do filme. Menzies ultrapassou a função de diretor de arte e se responsabilizou pela idealização de toda a visualidade fílmica e, como resultado de sua visão ampliada, é reconhecido como o pai do *production design* (AGUIAR, 2016). Numa carta aos executivos da companhia, Selznick escreveu, em 1º de setembro de 1937:

Acredito que precisamos de alguém com o talento de Menzies e com bastante experiência nos sets deste filme, e em sua produção física. Espero preparar “...E o vento” levou até o último ângulo de câmera, antes de começarmos a filmar, porque neste filme a preparação ajudará a economizar milhões de dólares. Quando ele receber o roteiro completo, ele poderá fazer todos os sets, os esboços e planos durante a minha ausência, para apresentá-los para mim após o meu retorno, e poderá começar a trabalhar no que quero neste filme, algo que foi feito apenas algumas vezes na história do cinema (na maior parte das vezes por Menzies) — um roteiro completo em forma de esboço, mostrando as posições de câmera, iluminação, etc. Este também é um trabalho para as sequências de montagem, e pretendo que Menzies não apenas planeje o seu layout, mas que também, em uma escala maior, dirija. Em resumo, planejo ter toda a parte física do filme, com muitas fases que não citei neste parágrafo (como lidar com a filmagem), pessoalmente cuidada por um homem que tem pouco ou nada para fazer — e este homem, Menzies, pode tornar-se um dos fatores mais importantes na produção deste filme. Um dos problemas menores relacionados a este acordo é a questão do crédito para Menzies. Menzies está terrivelmente ansioso para não voltar para a direção de arte como deste filme, e é claro que seu trabalho neste filme, como o vejo, será muito maior do que normalmente é associado ao termo “direção de arte”. Desta forma, provavelmente eu lhe daria o crédito de “Design de Produção de William Cameron Menzies”.

(STEIN, 1976, apud BAPTISTA, 2008, p.117)

⁶ Tradução própria.

Ainda em 1937, Selznick começava a delinear o escopo de atuação do *production designer*. De modo análogo, em 1976, Stein determinou que

... A função principal do designer de produção é criar, em colaboração com o diretor e o diretor de fotografia, uma atmosfera única, um *approach* gráfico, que em cor, em textura, no conjunto da imagem, produza um estilo característico, com a intenção de situar o filme num lugar à parte dos trabalhos feitos por qualquer outra equipe de cineastas. O designer de produção determina os planos fundamentais e faz *sketches* deles para o câmara e o diretor. Estes *sketches* idealmente incorporam tudo, das luzes à posição dos personagens, à escolha das lentes; então seu trabalho se transforma realmente no ponto de partida da filmagem do filme. (STEIN 1976, apud BAPTISTA, 2008, p.116)

Dessa maneira, admite-se que o *production designer* é o responsável pela idealização e execução de toda a visualidade da produção, sem o qual o filme pode acabar desarticulado com suas intenções essenciais. LoBrutto (2002)⁷ acrescenta que, para estabelecer um senso de autenticidade ao filme, o profissional necessita pesquisar a fundo o mundo no qual o filme se passa, a partir de pesquisas de referências, e realizar uma acurada interpretação psicológica dos personagens retratados.

Por meio de ilustrações, fotografias, *storyboards* e modelos tridimensionais carregados de detalhes de arquitetura, decoração, tonalidade e textura, o designer comunica, então, as as intenções estéticas do filme para o diretor de produção, o diretor de fotografia e, até mesmo, para os profissionais responsáveis pela pós-produção audiovisual. Estas equipes compartilham e enriquecem as ideias, culminando em um projeto final do qual se tem pleno domínio, evitando erros e custos desnecessários na produção (LOBRUTTO, 2002). Barsacq (1985 apud BAPTISTA, 2008) estima que 25% dos gastos com filmagem são poupados se a pré-produção for concretizada de maneira cautelosa pelas equipes envolvidas.

⁷ O livro de Vincent LoBrutto "*The Filmmaker's Guide to Production Design*" (2002) - não disponível na língua portuguesa - se dispõe a oferecer informações práticas, técnicas e orientação estética para instruir aqueles que almejam se aventurar no campo do *production design*. O título do livro significa: Guia do Cineasta para o Design de Produção, em tradução literal.

LoBrutto (2002) aponta que os papéis do diretor, diretor de fotografia e *production designer* podem variar, de acordo com o projeto e estilo de trabalho dos profissionais envolvidos, além disso, estes estão de tal forma imbricados que muitas vezes se torna difícil separá-los com exatidão. Entretanto, resumiu-os de modo geral da seguinte forma:



DIRETOR

Lê o roteiro para adquirir uma impressão geral e, então, desenvolve um ponto de vista sobre a narrativa e decide como as técnicas cinematográficas serão exploradas para contá-la. Na pré e pós-produção decide questões relacionadas à história, motivação, técnica e questões estéticas, de modo a servir ao roteiro. Como principal força criativa na produção, toma as decisões finais relativas ao design e à fotografia.



DIRETOR DE FOTOGRAFIA

É responsável por renderizar a visão do diretor. Domina aspectos de câmera, composição, luz, movimento e lentes, as quais definem quadro e perspectiva. Fotografia a visualidade idealizada pelo *production designer*.



PRODUCTION DESIGNER

Logo no início da pré-produção, lê o roteiro buscando sua intenção e potencial visual, assim, começa a formular o conceito geral do material, de modo a alcançar todo seu potencial artístico. Analisa o roteiro em questões de período, local, textura e cor, e o apresenta ao diretor e diretor de fotografia. É responsável pela criação e construção dos sets e seleção de locações para o filme, além de supervisionar o trabalho dos figurinistas e maquiadores. Tem como enorme compromisso conciliar todas as diretrizes visuais do roteiro com o orçamento da produção.

À união destes três profissionais, LoBrutto (2002) deu o nome de Trindade. A base primordial para o trabalho dessa equipe será sempre o roteiro e o autor afirma que a ideia para o filme deve ter potencial para contar histórias e oferecer detalhes suficientes para que a Trindade possa trabalhar a veracidade da narrativa, conferindo a ela senso de tempo e lugar, atmosfera e percepção psicológica.

Embora o trabalho do *production designer* sirva ao roteiro, Tashiro (1998) acredita que o profissional não necessita ponderar sobre a utilidade. Ao projetar para a

narrativa - por si só um mundo fictício -, o *production designer* se esquivava até mesmo das leis da física e pode desenhar arquiteturas que desmoronariam na realidade, por exemplo. A imagem resultante deve oferecer o impacto visual e dramático concebido, não sua função no mundo real. “Estes, então, são os dois polos do *production design*: serviço literário e liberdade visual”⁸ (TASHIRO, 1998, p.15).

Tashiro (1998) estabelece o paradoxo: a visualidade do filme deve ser realista e estilizada, ao mesmo tempo. O autor

⁸ Tradução própria.

apresenta, ainda, a percepção do designer Ken Adam sobre a profissão: “Sinto que a função do designer é entregar ao público uma realidade que é real, mas sai do maçante que geralmente faz parte do lugar real. Quase sempre é uma realidade aumentada - estilizada”⁹. De forma análoga, LoBrutto (2002) afirma que, independentemente de quanto surrealista seja o design, este deve cumprir sua função dramática e ser crível para o público. Representar o “real” não é, necessariamente, o melhor para o filme, mas sim criar uma realidade que possua sua própria verdade e lógica interna.

Diante dessa aparente contradição, o designer deve buscar o equilíbrio, uma vez que “o ponto alto da arte do cenário é alcançado quando seu estilo é tão perto da obra em si que a audiência não presta atenção ao cenário. [...] nos filmes, a cenografia de mais êxito é aquela que é menos percebida” (STEIN, 1976 apud BAPTISTA, 2008, p.114). A narrativa visual do filme não deve ser notada em nível consciente pela audiência, mas acrescentar profundidade à narrativa e à experiência, portanto, deve estar intimamente articulada à cada intenção do roteiro.

Para Tashiro (1998), nessa construção de relações entre o conceito da narrativa e a realidade, o design cinematográfico deve eliminar qualquer significado que não contribua para a história, uma vez que objetos e espaços entram em uma narrativa com associações de valor preexistentes e podem alterar o enredo. O autor

apresenta uma problemática: o pano de fundo cultural que estabelece interdependências entre os elementos do filme e o mundo exterior, é intenso, mas volátil. Os códigos da realidade estão em constante fluxo e um design que possa parecer convincente no início, em alguns anos poderá ter se distorcido, à medida que objetos e ambientes escolhidos sofrem alterações em suas cadeias de associações.

Um aspecto pouco previsto pelos autores mais antigos acerca da atuação do *production designer*, mas mencionado nos textos contemporâneos, refere-se ao seu valor na pós-produção. Aguiar (2016) conta que, anteriormente, o designer limitava-se a inserir os créditos finais e elementos textuais que se fizessem necessários ao longo do filme. Entretanto, a revolução tecnológica afetou intensamente o modo de se fazer cinema e hoje há pleno controle da imagem final, fato que possibilita maior ação do designer. O profissional, então, acompanha a equipe de pós-produção na correção de cor e manipulação rítmica do filme durante a edição, buscando sempre o conceito inicialmente idealizado.

Enquanto grandes estúdios - principalmente estadunidenses - contam com a influente participação do *production designer*, nas produções brasileiras a profissão ainda não é difundida. Aguiar (2016) afirma que o fator que explica essa carência é orçamentário. No Brasil, o tempo e a verba investidos em um projeto

⁹ Tradução própria.

raramente são adequados para que os profissionais envolvidos realizem a pré e a pós-produção confortavelmente. Como já apontado, entretanto, o trabalho bem executado do *production designer* pode ser essencial em uma produção mais eficiente e consequente economia do orçamento.

Pela necessidade da visibilidade e valorização do designer no cinema brasileiro e em busca da construção de um futuro desejável, este trabalho se dedicará à produção experimental de um curta-metragem independente e guiado, em grande parte, pelos princípios do livro de LoBrutto *"The Filmmaker's Guide to Production Design"* (2002). O curta-metragem buscará a desmistificação da loucura ao apresentar uma visão poética - sem qualquer pretensão de ser uma análise psicológica profunda - de um surto esquizofrênico. Assim, a esquizofrenia será abordada neste trabalho apenas como tema, o que permitirá uma licença poética em seu tratamento.

A ESQUIZOFRENIA

Em concordância com os intuitos deste trabalho, os autores do livro *"Entre a Razão e a Ilusão: Desmistificando a Esquizofrenia"* (2013) enfatizam a importância de se "mudar a visão **que as pessoas têm** da loucura como algo que é incompreensível e causa medo" (ASSIS, VILLARES E BRESSAN, 2013, p.25). Apontam que o termo "loucura" é usado há séculos para qualificar atitudes e comportamentos que não correspondem ao que é esperado e que, por isso, não fazem sentido ou não são aceitos na comunidade - provocando sofrimento para quem os vive e medo para quem não os compreende. Nesse sentido, eles afirmam que a esquizofrenia representaria bem o que as pessoas entendem por loucura (ASSIS, VILLARES E BRESSAN, 2013).

A palavra "esquizofrenia" deriva dos termos gregos "frenos" (mente) e "esquizo" (cindida), e foi criada por Eugen Bleuler em 1911, para agrupar uma série de transtornos nos quais a perda das associações do pensamento era a característica principal. O Instituto de Psiquiatria Avançada e Neuromodulação (IPAN) aponta que estes transtornos foram chamados de "demência precoce" até que Kurt Schneider (1978) enriqueceu o entendimento psicopatológico da esquizofrenia, descrevendo a visão subjetiva dos pacientes. A esquizofrenia costuma ser dividida em tipo 1 e 2, de acordo com o predomínio de sintomas chamados positivos (delírios e alucinações) ou negativos (embotamento afetivo e isolamento)¹⁰.

¹⁰ Disponível em www.ipan.med.br/esquizofrenia/. Acesso em outubro de 2018.

A esquizofrenia é a doença mais estudada na psiquiatria. Segundo a versão atualizada do Manual de Diagnóstico e Estatístico de Transtornos Mentais, o DSM-V¹¹, trata-se de um transtorno psiquiátrico grave, caracterizado por dois ou mais sintomas que se manifestam, em média, por quatro semanas, tais como: alucinações auditivas, visuais ou sinestésicas, delírios, paranoia, desorganização da fala ou até mesmo fala incompreensível, catatonia e/ou sintomas negativos (APA, 2014).

Segundo a Organização Mundial de Saúde (OMS), a esquizofrenia atinge cerca de 1% da população mundial. Sabe-se de uma concentração maior em centros urbanos e em classes sociais mais baixas, sendo que o início da doença é mais tardio nas mulheres.

Na maioria das vezes, ela se desenvolve de forma lenta e gradual, ao longo de meses, e os sintomas podem até passar despercebidos. O início das manifestações da doença, em geral, ocorre na adolescência ou início da juventude. Conforme Assis, Villares e Bressan (2013), ela é resultado de vários fatores que se inter-relacionam ao longo da história da pessoa, os quais podem ser: problemas durante a gestação e/ou parto; problemas genéticos; problemas no amadurecimento do cérebro ao longo da vida; fatores

estressores além do que a pessoa pode suportar; entre outros. Eles explicam que

Quando esse conjunto de fatores atua em uma determinada condição e período da vida, a pessoa pode desenvolver esquizofrenia. Sabe-se hoje (...) que um dos efeitos que promovem as alterações de comportamento da pessoa (...) é um aumento da função da dopamina, uma das muitas substâncias químicas que fazem a transmissão de informação no cérebro. [Por isso,] Todos os medicamentos para controlar a esquizofrenia (antipsicóticos) atuam regulando a função da dopamina. (...) O tratamento mais recomendado da esquizofrenia demanda uma equipe com vários profissionais: psiquiatra, enfermeiro, psicólogo, terapeuta ocupacional e assistente social (ASSIS, VILLARES E BRESSAN, 2013, p.27).

Como existem relações de influência mútua entre o que percebemos, pensamos e sentimos, é comum que o portador do transtorno experimente tanto alucinações visuais, auditivas, olfativas e gustativas quanto mudanças na forma de o seu corpo se comportar. Mas, ao mesmo tempo em que ele começa a perceber o mundo de outra maneira, ele constrói explicações para estas vivências e passa, assim, a ter pensamentos e certezas muito incomuns. Estes pensamentos, no começo, são compreendidos de forma sedutora, mas podem se tornar assustadores e acabar produzindo ideias de perseguição. Além disso, as alterações no processo de autorreferência da pessoa com transtorno produzem, muitas vezes, uma forma incongruente de se comunicar com os outros (ASSIS, VILLARES E BRESSAN, 2013).

¹¹ Manual diagnóstico e estatístico feito pela Associação Americana de Psiquiatria para definir como é feito o diagnóstico de transtornos mentais. É utilizado por psicólogos, médicos e terapeutas ocupacionais. A versão atualizada (DSM-V) foi lançada em maio de 2013 e substituiu o DSM-IV - criado em 1994 e revisado em 2000. Desde o DSM-I, criado em 1952, esse manual tem sido uma das bases de diagnósticos de saúde mental mais utilizadas no mundo.

Os primeiros sintomas podem estar associados à insônia, ansiedade, desinteresse por atividades rotineiras, isolamento social, dificuldade de concentração e até abandono de estudos ou trabalho. É comum haver descuido com a higiene, mudanças no comportamento e com a aparência. Com o passar do tempo, os sintomas se agravam até a chegada do surto psicótico, o qual, em geral, se manifesta com agressividade, agitação, delírios de perseguição e de vozes, que dão ordens ou que conversam entre si (APA, 2014).

A crise aguda pode durar de algumas semanas a alguns meses. É necessário, nesse caso, o exercício de um diálogo com o doente que seja voltado para a promoção do cuidado, pois servirá mais para estabelecer laços de confiança do que para promover algum tipo de convencimento. Outro momento da doença é a fase de estabilização, que pode durar anos se a pessoa com esquizofrenia seguir o tratamento. Já nessa circunstância, o diálogo com base na aceitação pode servir para diminuir o isolamento e promover relacionamentos mais satisfatórios (ASSIS, VILLARES E BRESSAN, 2013).

A esquizofrenia, portanto, é “tanto uma doença que afeta o funcionamento do cérebro quanto uma experiência diferente e difícil da realidade”, de forma que pessoa que adoece vive momentos de muita confusão, perplexidade e desorientação (ASSIS, VILLARES E BRESSAN, 2013, p.26). Cabe apontar que um dos autores de “Entre a razão e a ilusão” é um portador de esquizofrenia, que, juntamente com uma terapeuta ocupacional e um médico psiquiatra, busca enfatizar que a esquizofrenia é simplesmente uma experiência humana. Trata-se de uma doença que tem tratamento e recuperação possíveis, se for compreendida nas suas singularidades. Como é enfatizado na obra, a esquizofrenia é complexa, mas pode ser cuidada, de forma que o portador e seus familiares possam construir uma vida com qualidade (ASSIS, VILLARES E BRESSAN, 2013).

METODOLOGIA

Este projeto foi norteado pelos passos usualmente utilizados no processo de *Design Thinking*. Uma metodologia não-linear em que cada etapa permeia a próxima, se adequando às necessidades do projeto em questão.



Da etapa de Pesquisa à Pós Produção, os passos acima foram utilizados concomitantemente, de forma que, a cada ciclo, as possibilidades de solução para o problema eram afuniladas, até que fosse alcançado o produto final.

Primeiramente, optou-se pela produção de um curta metragem que explorasse o papel do *production designer* e retratasse um surto esquizofrênico, a partir de então, foram realizadas pesquisas sobre a esquizofrenia e possíveis maneiras de representar o transtorno psíquico visualmente.

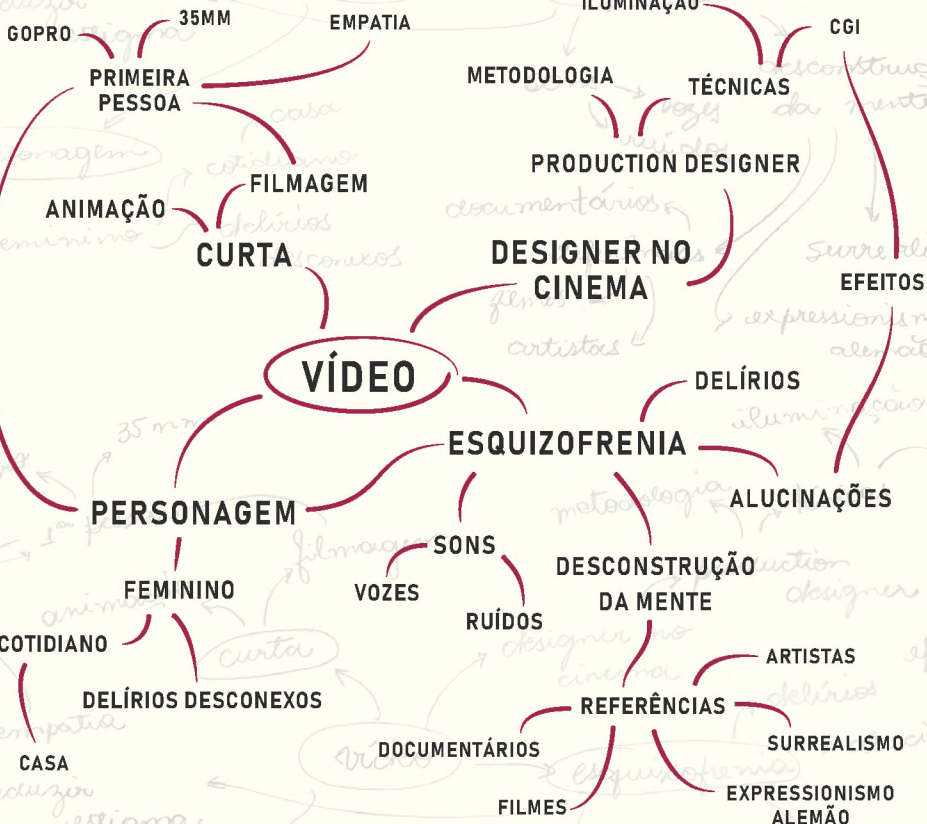
Estabelecida a trama principal, as cenas foram gravadas e editadas e, a cada nova versão, enviadas para profissionais de áreas diversas para avaliação da narrativa e da visualidade do curta. Novas cenas foram gravadas para complementar a história e a pós-produção foi responsável por expressar o que não era possível captar durante as gravações. Buscou-se sempre utilizar recursos já disponíveis, de maneira a viabilizar a produção dentro do menor orçamento possível.

¹² Extraído e traduzido de <https://medium.com/@sebastiankummetzbrunetto/a-glimpse-on-innovation-how-do-we-structure-the-design-thinking-process-at-innovation-radicals-6fcd5583d74>. Acesso em abril de 2019.

CRIATIVIDADE

BRAINSTORM¹³ projeto

VÍDEO



¹³ Segundo Gomes (2006), o *brainstorm*, traduzido como "tempestade cerebral", consiste numa sessão de busca de ideias para a solução de determinado problema. Os brainstorms abaixo são resultados de minhas conversas com Juscelino Machado (meu orientador), Juliana Cardoso (designer e professora), Isis Silva (minha irmã - psicóloga), Blunio Silva (meu pai - engenheiro eletricitista), Vanderleia Silva (minha mãe - paisagista), Clara Saraiva e Lauany Oliveira (designers).

BRAINSTORM

personagem

PERSONAGEM

"CERCADURA"

FICÇÃO X REALIDADE

ESTIGMA

A LOUCURA
NA MULHER

JOVEM

FEMININO

PRAÇA

COTIDIANO

BANHEIRO

CASA

HALL

COZINHA

QUARTO

ESPELHO

PERSEGUIÇÃO

DELÍRIOS

ESQUIZOFRENIA

DESTRUIÇÃO
DA MENTE

ALUCINAÇÕES

AUDITIVAS

VISUAIS

CATATONIA

APATIA

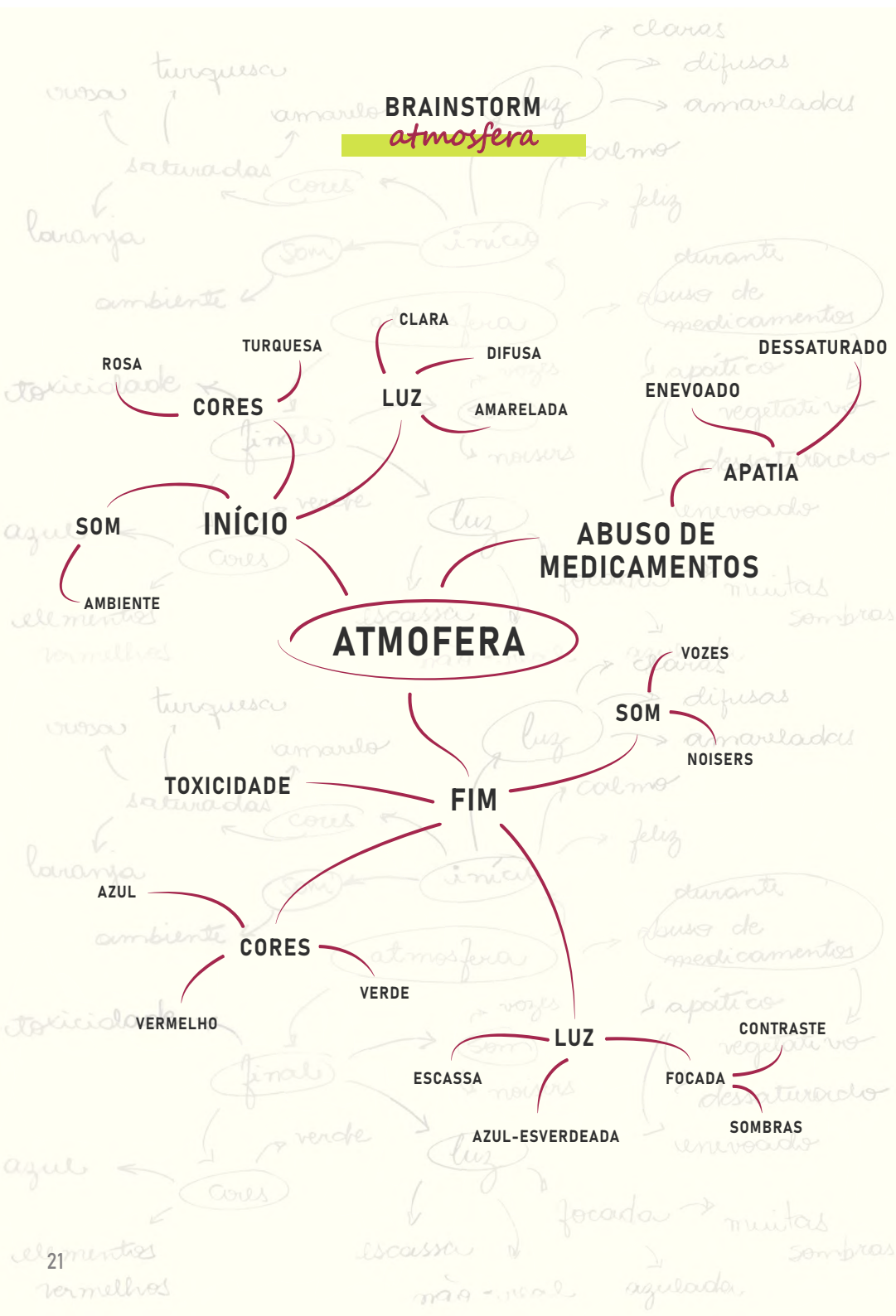
PERDA DE CONTATO
COM O MUNDO

RECLUSÃO

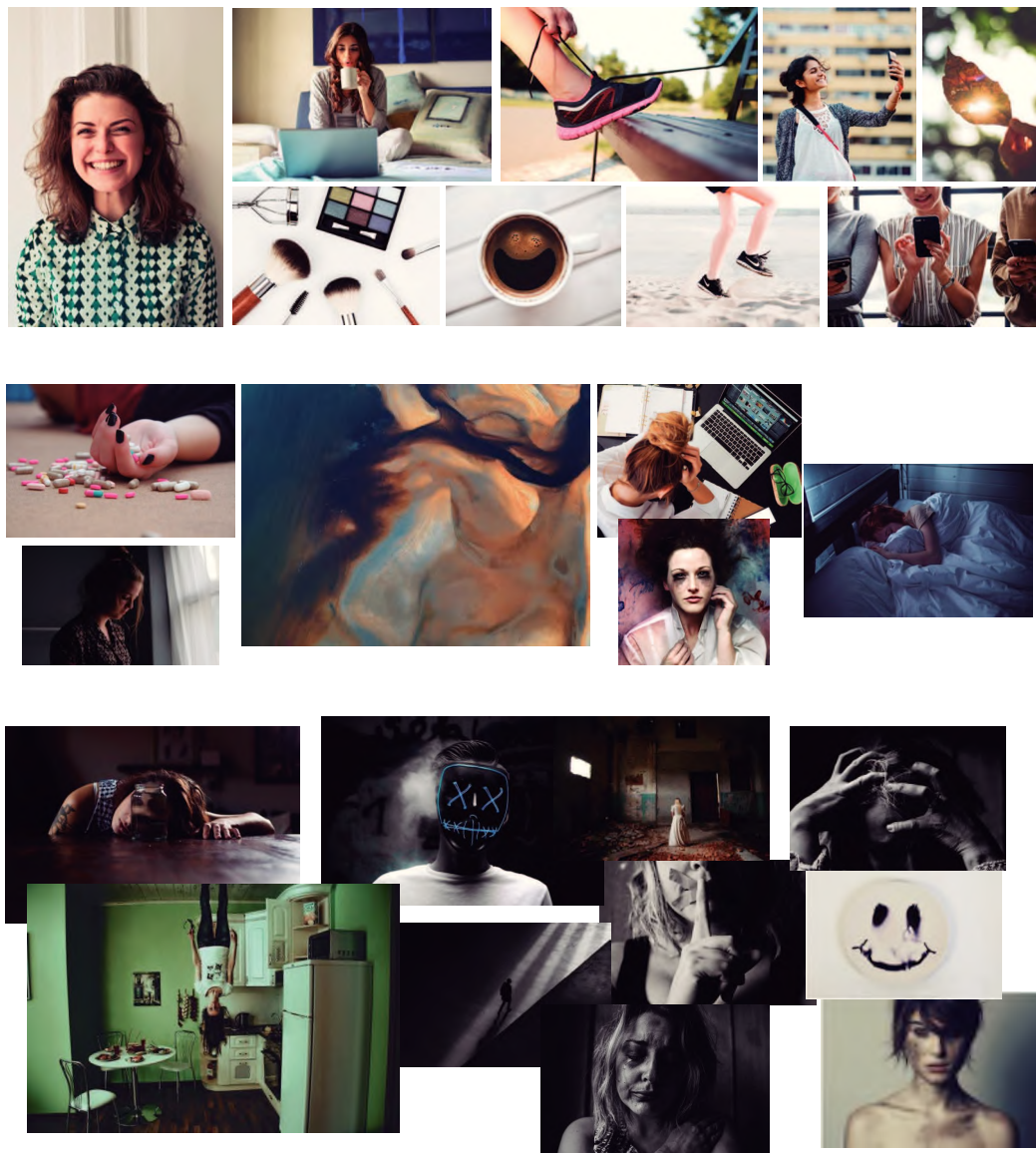
DESTRUIÇÃO
DA IDENTIDADE

FRAGMENTA!

BRAINSTORM atmosfera



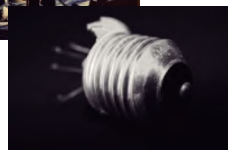
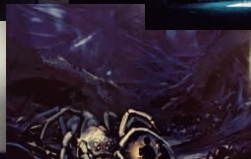
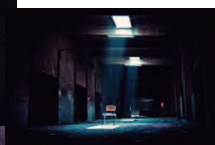
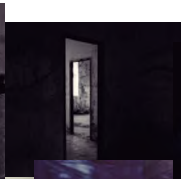
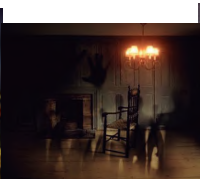
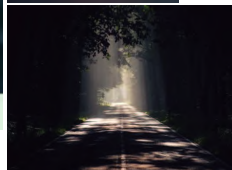
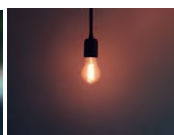
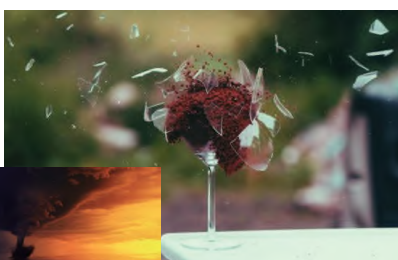
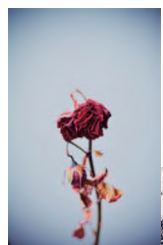
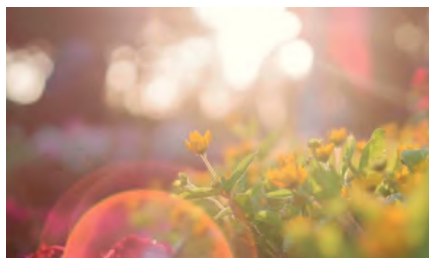
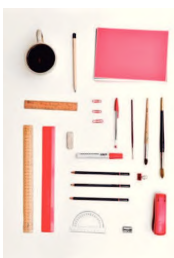
MOODBOARD¹⁴ personagem



¹⁴ Representação visual das ideias geradas pelos *brainstorms*.

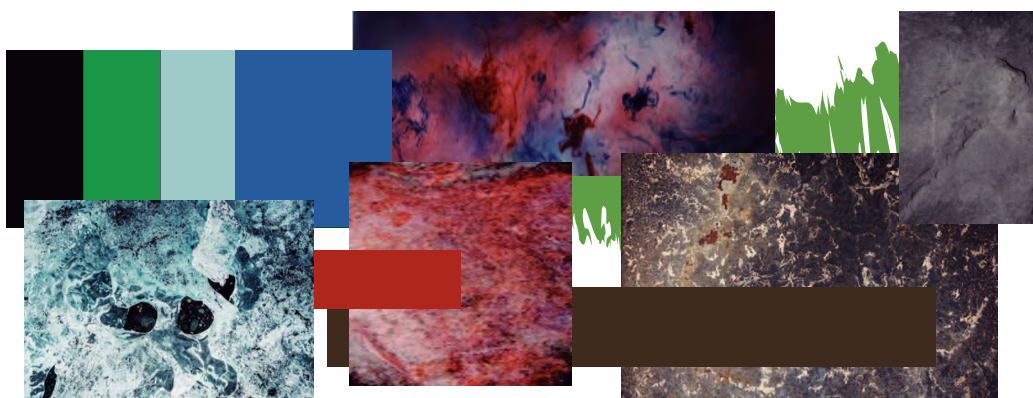
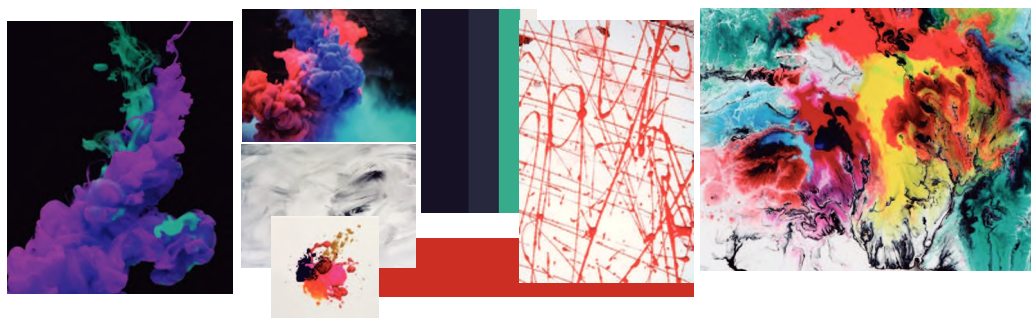
MOODBOARD

atmosfera



MOODBOARD

cores e texturas



REFERÊNCIAS

Para melhor compreender como retratar visualmente a esquizofrenia, pesquisamos por artistas com o transtorno que representam suas alucinações em suas obras:

Kate Elisabeth¹⁵

Foi diagnosticada aos 17 anos e começou a desenhar suas alucinações para lidar melhor com elas. Kate afirma:

"O que eu vivo não é fácil e pode ser debilitante, mas eu não estou vivendo nas ruas gritando sobre abduções alienígenas. Isso não quer dizer que não há pessoas lá fora com situações tão graves - existem. Entretanto, há também pessoas como eu que ficam em casa na maior parte do tempo confinadas em seu quarto. É um espectro de sintomas com diferentes níveis de gravidade. A experiência de cada pessoa é única."¹⁶



Kate vê aranhas com muitos olhos rastejando por seu quarto, enquanto fazem barulhos de "clique".

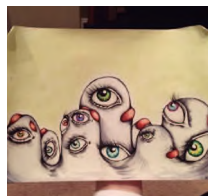


Ela ouve vozes, efeitos sonoros, ruídos aleatórios, e muitas vezes vê insetos, rostos e olhos sem corpo.

Auto-retrato. A artista se olhou no espelho e se viu assim.



Exemplo de olhos sem corpo que Kate vê. Eles surgem em montes ou nas paredes e se distorcem ao se mover.



Ela tem emoções intensas e ouve vozes que dizem para acender as coisas em chamas.



¹⁵ Informações disponíveis em seu instagram @awkwardapostrophe e www.boredpanda.com/18-year-old-schizophrenic-artist-drawing-hallucinations/?utm_source=revistagalileu.globo&utm_medium=referral&utm_campaign=organic. Acesso em novembro de 2018.

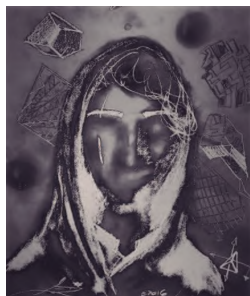
¹⁶ Tradução própria.



Escaneie o código para acessar o instagram @awkwardapostrophe

Zero, the Schizo¹⁷

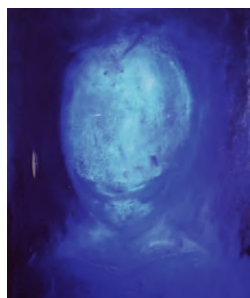
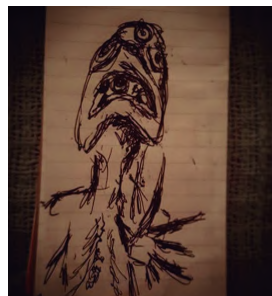
Em seu Instagram, Zero publica desenhos que faz de seus “demônios”.



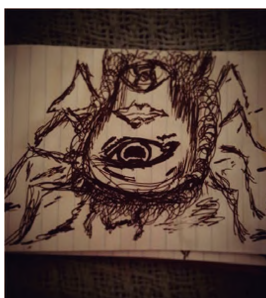
Ele vê rostos
sem rosto.



Diz ser atormentado por
risos e gritos.



Porta retrato de seu
demônio.



E arrepiantes criaturas
rastejantes



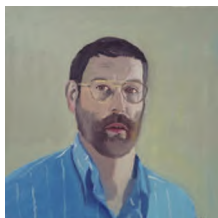
¹⁷ Informações disponíveis em seu [instagram @_zer0theschiz0](#). Acesso em novembro de 2018.



Escaneie o código para acessar o
[instagram @_zer0theschiz0](#)

Bryan Charnley¹⁸

Em 1991, Bryan (1949 - 1991) pintou uma sequência de 17 quadros que narram sua experiência enquanto reduzia sua medicação. O artista deixou também um diário em que explicava as obras, do qual alguns trechos estão transcritos a seguir¹⁹. O diário não apresenta explicação das últimas duas obras. O último retrato foi deixado, inacabado, no cavalete de seu estúdio, onde cometeu suicídio.



11 de abril de 1991



20 de abril de 1991

"A pessoa no andar de cima estava lendo minha mente e me respondendo para me manter em uma espécie de crucificação do ego. Eu senti isso porque estava descarregando fortes vibrações que poderiam ser facilmente interpretadas. Eu tentei expressar isso na pintura. O grande ouvido de coelho é porque eu estava confuso e extremamente sensível às vozes humanas, como um animal selvagem."

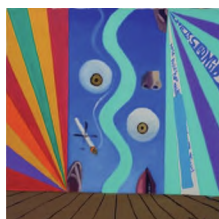


23 de abril de 1991



24 de abril de 1991

"Os pontos no cérebro da cabeça são sangue real para tentar superar a dor mental que eu estava experimentando. Eu estava fumando muito, por isso o cachimbo. Nenhum olho para ver o que realmente está acontecendo e uma boca costurada. O sangue é meu próprio. Eu esfaqueei a base do meu polegar. Não é o tipo de coisa que você é capaz de fazer nos tranquilizantes. Ainda em apenas um comprimido de Depixol e pilula para dormir (tremazepam), mas sei que não posso continuar por muito mais tempo."



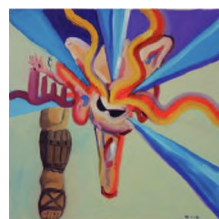
29 de abril de 1991



02 de maio de 1991



06 de maio de 1991



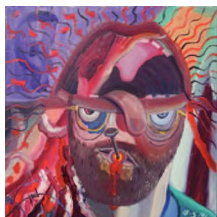
14 de maio de 1991

¹⁸ Informações disponíveis em seu site oficial www.bryancharnley.info/ e www.onedio.co/content/17-self-portraits-schizophrenic-artist-bryan-chnley-painted-right-until-he-committed-suicide-11317. Acesso em novembro de 2018.

¹⁹ Tradução própria.



Escaneie o código para acessar o site oficial do artista.



18 de maio de 1991

"Meus pensamentos estavam sendo transmitidos e eu não podia fazer nada quanto a isso. Eu resumi isso pintando o meu cérebro como uma boca enorme, agindo independentemente de mim. O problema me parecia certo ou errado, a partir de um coração partido à minha esquerda, então eu pintei uma grande massa visceral para expressar isso. O pé que se conecta a isso está empurrando a boca aberta para que os pensamentos sejam transmitidos. Eu sinto que estou sempre dividido contra mim mesmo. novamente, o prego na boca expressa minha inépcia social, o que me torna um alvo."



23 de maio de 1991

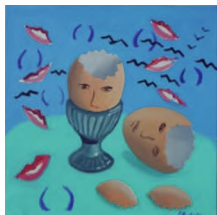


24 de maio de 1991

"Talvez um coração partido seja a causa de tudo. Certamente dói. Expressei isso da melhor forma que consegui, no lado esquerdo. As pernas da aranha na direita são para expressar minhas inibições e o sentimento que vem sobre mim enquanto meus pensamentos surgem e são transmitidos. Assustador. Eu sinto o tempo todo agora que estou me aproximando de uma expressão mais aguda da minha esquizofrenia."



08 de junho de 1991



13 de junho de 1991

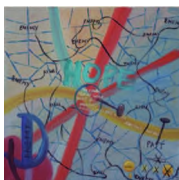


19 de junho de 1991

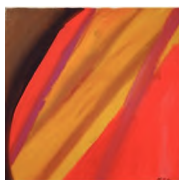


27 de junho de 1991

"Uma imagem extremamente complicada, pois sinto que estou me aproximando da imagem essencial da minha esquizofrenia. Primeiramente, eu sou transparente. Faço tentativas loucas de ter algum tipo de controle sobre o que se tornou uma situação impossível (o homem com o controle). Meu cérebro, meu ego está paralisado por pregos como o Cristo que não podia mover-se livremente na cruz sem muita dor. Meu respeito-próprio, meu ego, meus sentimentos sobre mim mesmo são crucificados como o Cristo."



12 de julho de 1991



19 de julho de 1991

PRÉ-PRODUÇÃO

STORYBOARD INICIAL²⁰

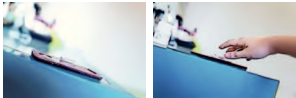
Desenho das principais cenas, com anotações acerca de

-  *cenário*
-  *artefato*
-  *figurino*
-  *som*
-  *cor e iluminação*
-  *pós-produção*

"7 HORAS"



vibração de celular



olhos se abrindo
quarto *penteadeira*
vidro de remédio
celular
ambiente clara difusa



ambiente clara difusa



luminárias pendentes

espelhos
cama
difusa
chroma-key: espelho
pijama
cidade



maquiagens



remédio

²⁰ Storyboard com as ideias iniciais apresentado à banca de Introdução ao Trabalho de Conclusão de Curso, no segundo semestre de 2018.



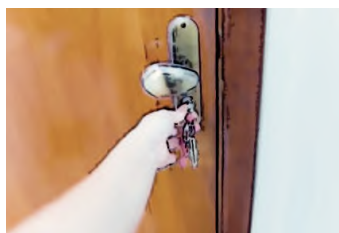
cidade
cozinha

xícara
café

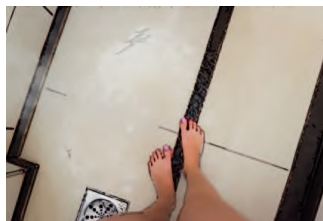
utensílios



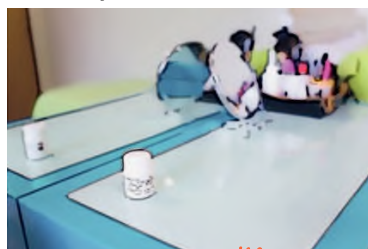
tênis de corrida
chave



pássaros música (fone)
respiração ofegante
praça clara
esportivo difusa

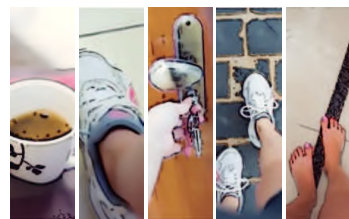


banheiro água
ambiente música



“HOJE NÃO”

difusa
clara



tomadas curtas de todas as cenas do dia,
indicando rotina



cidade distorções no espelho
ruidos inaudíveis

**“MEU CAFÉ SE TORNA UM TORNADO GRITANTE
HOJE, NÃO CONSIGO TERMINÁ-LO”**

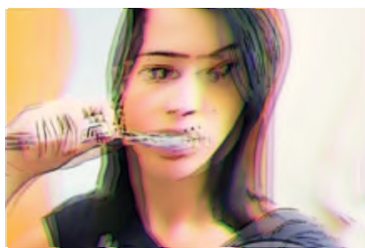


tornado no café gritos
cozinha

o dia se repete



distorções mais intensas,
saíndo do espelho ruidos agudos
escuro no espelho,
claro externamente



distorções de perspectiva e cromáticas
escova de dente banheiro
difusa sons ambientes altos



distorções cromáticas difusa
sons ambientes muito altos



gritos de pássaros

**“A ÁGUA ME DISSOLVE E ME
JOGA PELO RALO”**



cores escorrendo do cachoeira
corpo para o ralo

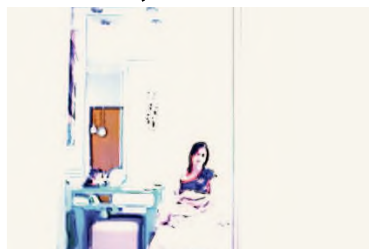


“HOJE NÃO QUERO INTERFERÊNCIAS”



remédios

“MEU REFLEXO SOME E REAPARECE NO ESPELHO, DURANTE HORAS”



*some e reaparece
movimento de câmera instável
zumbidos
superexposição*

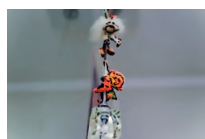


“MEU CELULAR CAPTURA MEUS PENSAMENTOS E TRANSMITE PARA TODOS OS LUGARES, TODAS AS PESSOAS”



*tela trincando
ondas do celular para o ambiente
focada*

“AGORA ELES SABEM. TUDO. TUDO QUE PENSO, QUE JÁ FIZ E ATÉ QUE FAREI. ME DIZEM PARA FAZER COISAS TERRÍVEIS”



movimento dos duendes

*muito focada
sombrias*



*luminárias pendentes
duendes*

*vozes
risadas*

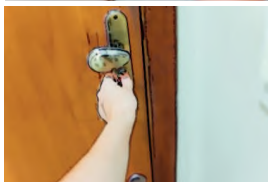
“O MUNDO NÃO É O MESMO. MELHOR NÃO SAIR MAIS”



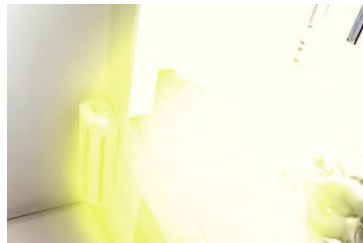
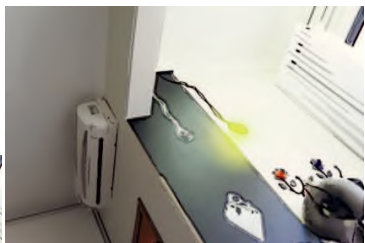
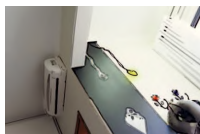
entrada do prédio



superexposição
zumbido agudo



“CRACK”



paredes com desenhos luzes os desenhos começam a sair da parede difusa torna-se focada
superexposição
zumbidos altos luzes aumentam de intensidade até estourarem



correntes chroma-key: janela
rastejando focada
muitas sombras

“SAEM DE TODOS OS CANTOS, ENTRAM EM MEUS OLHOS”

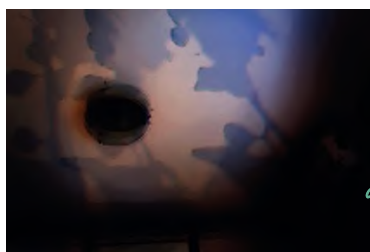


aranhas focada
muitas sombras

“MEUS OLHOS DOEM, ENTÃO EU OS TIRO. VÁRIAS VEZES.”



interferências
rastejando zumbidos altos
olhos focada
muitas sombras

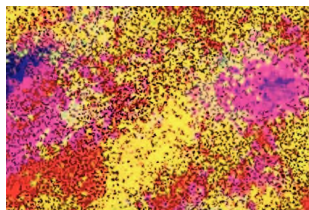


água escorrendo
interferências
risadas gritos
distorções de perspectiva vozes zumbidos altos
sombras andando pelo quarto luzes
muitas sombras

“DISSOLVO”



focada
muitas sombras



silêncio

zumbidos altos dissolução interferências carros difusa
vozes correntes gritos água escorrendo rastejando clara
risadas pássaros

ROTEIRO FINAL

Uma vez que o projeto foi concebido em uma metodologia cíclica, o roteiro final foi elaborado após as considerações da banca de Introdução ao Trabalho de Conclusão de Curso às ideias iniciais apresentadas no segundo semestre de 2018, testes de filmagem e edição, além da avaliação de diferentes públicos, como designers, psicólogos e cinegrafistas, para os quais os protótipos do curta metragem foram apresentados.

Difere-se da proposta inicial ao introduzir um desfecho da narrativa que promova esperança, considerando a responsabilidade social do designer no tratamento desta delicada problemática, envolta por questões de saúde mental.

A função metalinguística do produto audiovisual surgiu do meu próprio processo de definição do roteiro. Enquanto pregava na parede papéis coloridos com descrições de cenas na busca da ordem ideal para o curta metragem, tracei uma narrativa que representasse aquele momento.

CONCEITO

O curta metragem Schizophren é uma **metalinguagem**. Pelo retrato cotidiano de uma jovem, representa a cisão entre o ficcional e a realidade. Expõe a degradação da mente humana frente à evolução do **pensamento esquizofrênico**, ao mesmo tempo em que evidencia o **processo de criação** deste projeto de pesquisa e do próprio curta metragem.

Explora, principalmente, os sintomas positivos da esquizofrenia - **alucinações e delírios**. As alucinações são representadas por artifícios de pós produção, como **motion graphics**, já os delírios - explicações irreais que a personagem elabora para suas vivências, passando a ter pensamentos e certezas incomuns - é a base construtiva da narrativa em si.



DEFINIÇÃO DO ROTEIRO



O curta metragem Schizophren é, sobretudo, uma referência a si mesmo, uma vez que a narrativa é construída em torno da elaboração do próprio projeto. É, portanto, uma metalinguagem - utiliza uma linguagem para se referir à própria linguagem.

Tem também como premissa transmitir uma visão poética acerca da esquizofrenia, desmistificando as noções de loucura para combater o estigma depreciativo comumente atribuído aos transtornos mentais.

Assim, retratará o cotidiano de uma jovem. A personagem deve produzir e entregar um Trabalho de Conclusão de Curso e há indícios de que seu tempo está acabando. Diante a percepção de que seu remédio para os sintomas da esquizofrenia a torna mais lenta e incapaz de produzir, decide por parar de tomá-lo. Consegue, então, escrever seu trabalho com facilidade, à medida em que recebe pistas, de um remetente desconhecido, sobre o caminho que o trabalho deve seguir.

Sua rotina é, aos poucos, tomada por alucinações e delírios, enquanto os limites entre o real e o imaginário se confundem. O espectador é convidado a viver, juntamente com a jovem, a incerteza entre o que é verdadeiro e o que é ilusão. Apenas ao final é possível compreender que toda a produção do trabalho não passou de um delírio.



A personagem será uma jovem, uma vez que a representatividade feminina, principalmente em narrativas referentes à loucura, ainda é escassa.



Para atingir um maior grau de empatia com a personagem e seu transtorno psiquiátrico, o curta metragem será gravado com a técnica de câmera subjetiva. Reproduzirá o ponto de vista da própria personagem, colocando o espectador no lugar da jovem e possibilitando que este sinta ainda mais a angústia vivenciada por ela.



É através de espelhos que o espectador pode ver a personagem, uma vez que, devido ao uso de câmera subjetiva, isso não seria possível de outra maneira. Há, então, uma maior conexão com a jovem.



Obras que retratam a esquizofrenia, em geral, focam nas alucinações auditivas comuns a este transtorno. Schizophren, de modo incomum, usa a música The Great Gig in the Sky, de Pink Floyd, para ditar o ritmo das cenas e representar as alucinações auditivas da personagem.

- CENA 01:** Lâmpadas desenhadas em giz na parede, motion graphics acompanham o toque da música. A câmera desce, mostrando o título do curta metragem em giz na parede. Fade out.
(15s)
- CENA 02:** Toque do despertador. Fade in. Ao fundo, é possível escutar os ponteiros de um relógio, marcando a passagem do tempo, e o som da respiração da personagem. Ela leva a mão ao celular e desliga o alarme, são 7 horas.
(8s)
- CENA 03:** Se olha no espelho em frente à cama e boceja. A câmera acompanha o olhar em direção à escrita em giz na parede *“SCHIZOPHREN: um experimento em production design. Entrega TCC 25.06”*.
(5s)
- CENA 04:** Som de água corrente. Abre a torneira, enchendo as mãos de água, e leva em direção ao rosto. Fade out.
(2s)
- CENA 05:** Um recado preso a um imã na geladeira diz: “Fui ao mercado! Não demoro. =)”. Lê a mensagem, puxando-a do imã.
(2s)
- CENA 06:** Café da manhã disposto à mesa. Enche a xícara de café.
(2s)
- CENA 07:** Pelo reflexo de dois espelhos, é possível ver a personagem alcançar o pote de comprimidos. Destampa-o, despeja um comprimido amarelo na mão e o leva à boca.
(7s)
- CENA 08:** Em frente ao espelho, prende o cabelo. O som do relógio ao fundo torna-se mais lento, assim como a respiração da personagem, indicando a lentidão causada na jovem como efeito colateral de seu remédio.
(2s)
- CENA 09:** Amarra o cadarço do tênis de corrida. Antes do corte entre planos, o som da praça e pássaros cantando ambienta a próxima cena.
(3s)
- CENA 10:** Com o celular em mãos, dá play na música The Great Gig in the Sky, de Pink Floyd. A música é, ao mesmo tempo, diegética - faz parte do universo da personagem - e extradiegética - é dirigida ao público. Inicialmente, é ouvida pela personagem, mas depois se mantém durante todo o curta, ditando o ritmo das cenas e fazendo referência às alucinações auditivas comuns em surtos esquizofrênicos. É o primeiro elemento a conectar a o mundo da personagem à própria construção do curta metragem.
(1s)
- CENA 11:** Caminha pela praça, é possível ouvir o som ambiente e a música, que se inicia.
(4s)
- CENA 12:** Abre registro do chuveiro, e a câmera se move para baixo. Som da água que cai.
(3s)

- CENA 13:** De frente a um notebook, tenta escrever em um documento de Word aberto os objetivos de seu Trabalho de Conclusão de Curso, sem sucesso. O texto digitado e apagado pela personagem aparece e desaparece em frente à cena, na cor branca.
(14s)
- CENA 14:** Puxa a coberta da cama. Em sua parede é possível ver, novamente, o lembrete em giz sobre a entrega do trabalho. Apaga a luz. Fade out.
(3s)
- CENA 15:** O som do relógio ao fundo volta ao seu ritmo normal. É acordada pelo despertador às 7 horas e estica a mão para alcançar o celular. Dessa vez, aciona a opção “soneca”.
(7s)
- CENA 16:** Sentada na cama, se observa no espelho à sua frente.
(1s)
- CENA 17:** Encara uma xícara de café, parada à sua frente.
(1s)
- CENA 18:** Pelo reflexo dos dois espelhos, é possível ver a personagem alcançar o pote de comprimidos. Desta vez, não o abre e devolve o pote ao seu lugar. A música diz “I’m not afraid of dying” (Eu não tenho medo de morrer).
(6s)
- CENA 19:** Amarra o cadarço do tênis de corrida. O enquadramento é torto, levando à ideia de desestabilização.
(1s)
- CENA 20:** Caminha pela praça. A câmera treme e a jovem, sentindo-se tonta, se apoia em uma árvore.
(11s)
- CENA 21:** Está sentada em um banco da praça. Um papel azul voa à sua frente e cai no chão. Se estica para pegá-lo “CENA 01 despertador 7h”, olha em volta, procurando de onde o recado teria vindo.
(13s)
- CENA 22:** Inspirada pela pista recebida, escreve compulsivamente, enquanto palavras coloridas relacionadas ao projeto surgem na tela e se transformam em novas palavras.
(5s)
- CENA 23:** O celular toca. A jovem ignora o contato indicado como “Laura (Psico)” e o devolve à mesa.
(4s)
- CENA 24:** Apaga a luz do quarto.
(1/2s)
- CENA 25:** Desta vez, é acordada por uma nova ligação da psicóloga e a ignora novamente.
(7s)
- CENA 26:** Se observa no espelho em frente à cama e, em seu reflexo, é possível ver uma rápida distorção.
(1s)

- CENA 27:** Observa a xícara de café à sua frente, o líquido forma um redemoinho dentro da xícara.
(3s)
- CENA 28:** No banheiro, observa a água do chuveiro escorrendo pelo ralo. Líquidos coloridos em motion graphics escoam de seu corpo.
(3s)
- CENA 29:** Em frente ao notebook, ignora uma ligação de “Mãe”. Ao devolver o celular à bancada, vê no lixo um novo papel azul. Ao pegá-lo consegue ler “CENA 21 café da manhã” e, então, junta este a um monte de papéis coloridos, indicando que já havia recebido diversas pistas.
(11s)
- CENA 30:** Novamente inspirada pela pista recebida, escreve, na parede preta de seu quarto, palavras relacionadas ao trabalho. Os planos são curtos, indicando que suas ideias são rápidas, mas desconexas. Monstros-olhos feitos de giz surgem e caminham pela parede. A jovem apaga um deles, deixando um rastro branco de giz.
(14s)
- CENA 31:** O movimento de câmera indica que a jovem se sente observada pelos duendes pendurados em sua luminária pendente.
(6s)
- CENA 32:** Deitada em sua cama, a jovem afasta o livro que está lendo e vê, andando por sua cama, uma aranha-olho, que a assusta.
(6s)
- CENA 33:** Em frente ao espelho, a personagem se observa. Cenas sobrepostas indicam a distância entre o real e o imaginário.
(6s)
- CENA 34:** As luminárias pendentes projetam sombras no teto, como pêndulos de um relógio.
(4s)
- CENA 35:** Ao acordar, pega o celular e confere as horas, se estica para alcançar o pote de remédio, mas desiste.
(7s)
- CENA 36:** Se observa no espelho em frente à sua cama. A luz é esverdeada e contrastante.
(1s)
- CENA 37:** Abre a cortina da janela. “CENA 27 abre a cortina” diz um bilhete pregado do lado de fora do vidro. Se afasta ao perceber esferas que dançam pelo céu, formando um olho gigante que pisca.
(10s)
- CENA 38:** Cola na parede vários papéis coloridos com descrições de cenas, formando, então, o roteiro do próprio curta metragem.
(18s)
- CENA 39:** Escreve compulsivamente em seu notebook. A câmera enquadra os dedos que digitam, enquanto letras surgem aleatoriamente na cena. Uma mão toca seu braço, parando aquele momento de escrita agitada. Vira-se e vê,
(13s)

então, que uma segunda personagem lhe oferece seu remédio - um comprimido amarelo - e um copo de água. Estica-se para pegá-los. Ao retornar para o notebook, as palavras “Referências bibliográficas, fontes eletrônicas” surgem em branco na tela, ordenadamente, e indicam que a personagem chegou ao final de seu trabalho.

CENA 40: A jovem liga a impressora, mas, ao começar a impressão de seu trabalho, percebe que este não é o que ela imaginava. Folhas começam a ser impressas com desenhos de olhos e símbolos.

(13s)

CENA 41: Abre a porta de seu quarto e se assusta ao entrar. Em meio à bagunça, é possível ver que a própria jovem escrevia os papéis coloridos que surgiam com pistas sobre seu trabalho. Ao se aproximar da parede na qual colou os papéis com as descrições das cenas e ordenou seu roteiro, percebe que são apenas ideias desconexas e desenhos das alucinações que teve. Sua psicóloga liga e, dessa vez, consciente de que precisa de ajuda, ela atende. Fade out.

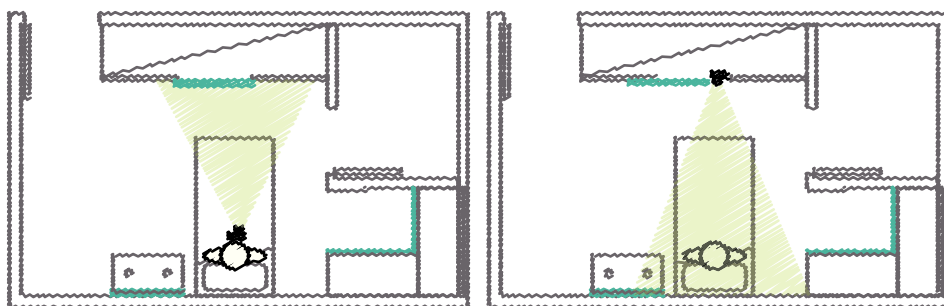
(38s)

CENA 42: Os créditos são escritos, enquanto cenas do cotidiano da jovem se repetem ao lado, indicando que após o incidente, ela voltou à sua rotina.

(23s)

PLANEJAMENTO DE FILMAGEM

As cenas em frente aos espelhos serão filmadas duas vezes e seus resultados serão sobrepostos - mantendo-se a altura dos olhos e com as devidas correções de distorções de perspectiva, para que o reflexo da câmera não apareça na imagem final.



 Espelhos

Croquis do quarto, principal cenário do curta-metragem

ANÁLISE DE SIMILARES

Pesquisa para compreender como outros projetos audiovisuais encontraram soluções técnicas para alcançar objetivos semelhantes.

Clean, Shaven (1993)²¹

Escrito e dirigido por Loodge Kerringan em 1993, o filme estreou no Festival de Canes em 1994. Conta a história de Peter, um homem com esquizofrenia que, após ser liberado de uma instituição de saúde mental, tenta recuperar sua filha da família adotiva, enquanto é investigado por um assassinato.²² Este trecho do filme foi selecionado pelo retrato da confusão mental e angústia vividos pelo personagem enquanto procura por um livro na biblioteca.



Personagem masculino.



Utiliza-se a câmera objetiva. Os plano-sequências são curtos, intercalando cenas de Peter na biblioteca e em seu carro, observando um homem que grita com um cachorro. Há planos de detalhes (*closes up*) que geram desconforto.



Há cenas na biblioteca enquanto Peter tem alucinações auditivas e é observado pelas demais pessoas; e cenas de Peter no carro, quando para em local ermo e observa um homem que grita com um cachorro.



Os sons das diversas cenas se mesclam, causando confusão mental. Há sussuros, gritos, risadas, latidos e zumbidos que não correspondem ao momento presente do personagem.



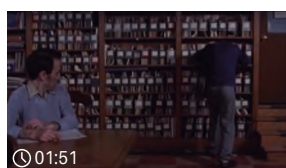
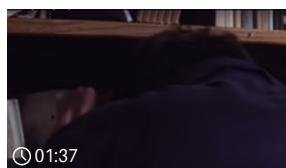
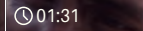
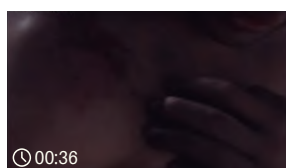
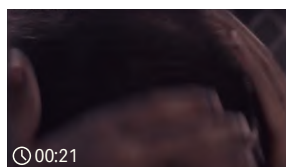
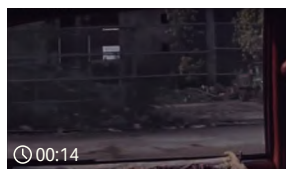
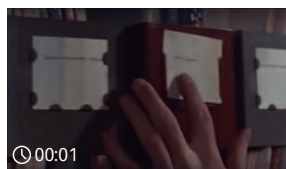
A iluminação é difusa, muito próxima do natural, em tons amarelados.



²¹ Trecho disponível em www.youtube.com/watch?v=mlV50XySR14. Acesso em novembro de 2018.

²² Disponível em www.imdb.com/title/tt0106579/. Acesso em novembro de 2018.

Escaneie o código para acessar o vídeo.



Window to Insanity: A View of Schizophrenia (2012)²³

Um projeto audiovisual de Zachary Sharpe, que simula um episódio de surto esquizofrênico.



Personagem masculino.



Utiliza-se a câmera subjetiva, pois as cenas são vistas pela perspectiva do personagem, assim, o movimento da câmera acompanha os passos e os plano-sequências são longos.



O curta se passa em uma casa, durante uma madrugada. As cenas acontecem no quarto, cozinha e sala, ambientes desorganizados, que refletem a confusão mental do personagem.



Há objetos pessoais, como porta-retratos, relógio e livros, que indicam que ali é a casa do personagem e as pessoas retratadas nas fotos são seus familiares.



As alucinações são, principalmente, auditivas, há vozes que ameaçam o personagem a todo momento e ruídos agudos, os demais sons se referem diretamente às ações realizadas.



A iluminação se dá pelo uso de abajures e a luz da cozinha, as cores são próximas à realidade. Ocorre maior saturação nos porta-retratos, quando estes ganham vida nas alucinações. Um jogo de luz e sombra cria a ilusão de uma sombra ameaçadora, que remete ao comum delírio esquizofrênico de estar sendo observado e perseguido.



As alucinações em que os personagens dos porta-retratos ganham vida e conversam com o jovem indicam o uso de interpolação de filmagens durante a pós-produção.



²³ Disponível em www.youtube.com/watch?v=UMzD-sn94Ak6t. Acesso em novembro de 2018.

Escaneie o código para acessar o vídeo.

The Mirror (2012)²⁴

O curta metragem de 2012, dirigido pelos diretores suecos Ramon e Pedro mostra a vida de Louis, de sua infância à velhice. Toda a jornada do personagem é contada por meio de cenas cotidianas refletidas pelo espelho de seu banheiro.

 Personagem masculino.

 Utiliza-se a câmera subjetiva. Os planos-sequências são longos, mostrando a continuidade de uma ação. Os cortes, entretanto, representam grandes saltos temporais, em que os anos suprimidos podem ser subentendidos, compreendendo-se aspectos da vida do personagem que não foram mostrados.

 Todas as cenas se passam em um banheiro.

 Os artefatos são cotidianos, alguns se mantêm ao longo dos anos, outros se alteram e apresentam indícios da vida de Louis, como a foto de uma mulher, uma aliança e uma dentadura.

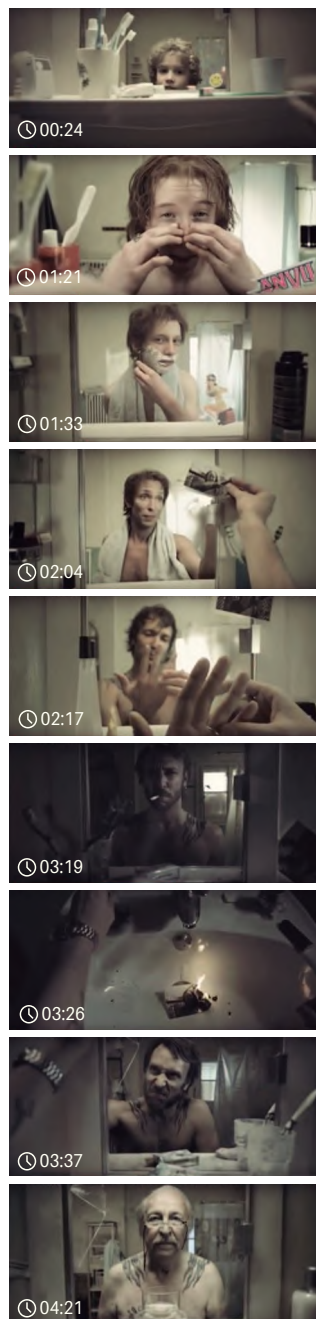
 Os sons são sempre referentes às ações realizadas. Reverbera, como se projetado pelo crânio do personagem, sons provocados mais próximos ao personagem apresentam essa característica mais marcantemente.

 A iluminação difusa em tons amarelados é constante, exceto em um período da vida de Louis, no qual a cena se escurece e é possível entender que o personagem se divorciou da esposa.



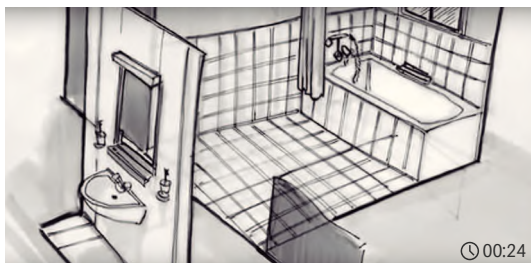
²⁴ Disponível em www.youtube.com/watch?v=DCJiEH7oOc. Acesso em novembro de 2018.

Escaneie o código para acessar o vídeo.

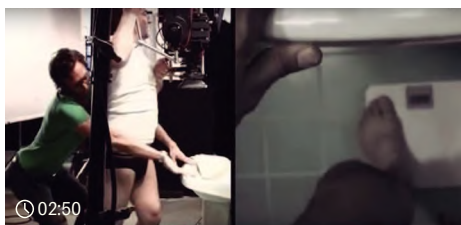


Making of - Le Miroir (2012)²⁵

O vídeo de making of mostra como o cenário foi idealizado e construído. É possível compreender ao lado:



De um lado estava o ator que representava Louis, do outro, o *cameraman* e o ator que fazia as mãos. Todas as cenas foram ensaiadas e realizadas simultaneamente pelos atores que atuaram como Louis ou como suas mãos, em todas as fases de sua vida.



Escaneie o código para acessar o vídeo.

²⁵ Disponível em www.youtube.com/watch?v=81gd-FcFtaA. Acesso em novembro de 2018.

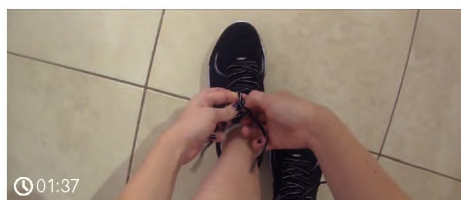
PRODUÇÃO E PÓS-PRODUÇÃO

FERRAMENTAS

Diante o objetivo de viabilizar a produção dentro do menor orçamento possível, foi utilizada para a gravação uma câmera Go Pro Hero 3. Para a edição, os *softwares* Premiere e After Effects, ambos da Adobe.

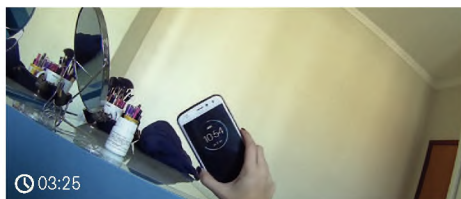
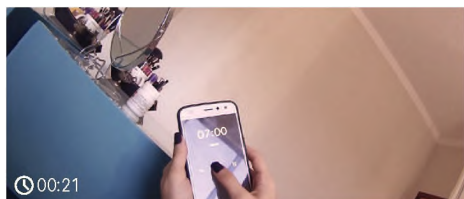
ANÁLISE DE CENAS

Algumas cenas do curta metragem foram comparadas para demonstrar como a evolução do surto esquizofrênico foi retratada na gravação e intensificada na pós produção.

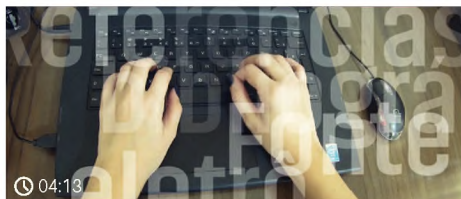
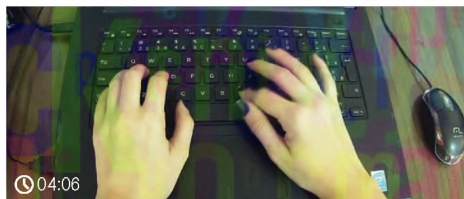
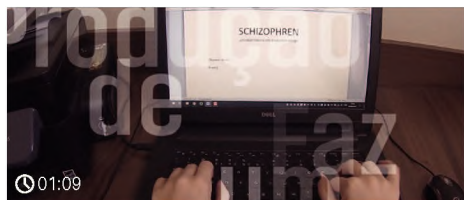


Inicialmente, o curta metragem retrata a rotina da personagem, as cenas são rosa-azuladas e os enquadramentos são retos. Após a jovem parar de tomar seu remédio, as cenas tornam-se cada vez mais esverdeadas - o verde, na linguagem cinematográfica, é considerado a cor da dupla personalidade, pois representa o natural, mas também a ambivalência e a corrupção²⁶ - e os enquadramentos tornam-se mais angulosos e descentralizados, demonstrando a instabilidade mental da personagem.

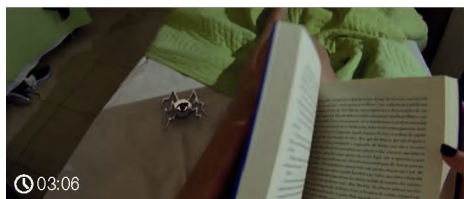
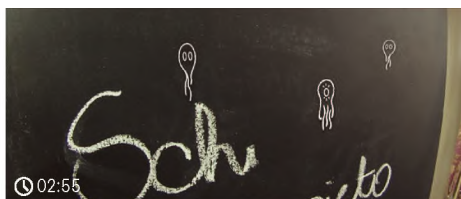
²⁶ Extraído do livro *"If It's Purple, Someone's Gonna Die: The Power Of Color In Visual Storytelling"* (2005), de Patti Bellantoni. Em tradução literal, o título do livro significa: Se É Roxo, Alguém Vai Morrer: O Poder Da Cor Nas Histórias Visuais.



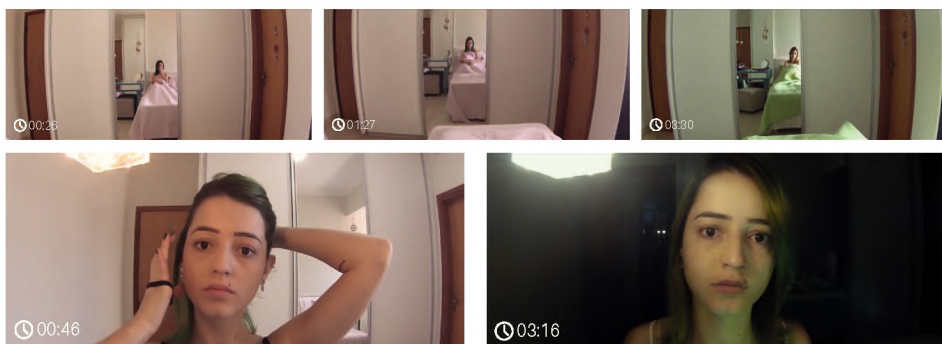
A jovem deixa de lado sua rotina, torna-se menos ativa e menos cuidadosa consigo.



As cenas no computador mostram, primeiramente, a dificuldade que a jovem tem em produzir. Na medida da progressão do surto esquizofrênico, seu trabalho se torna frenético, mas desconexo. Após retomar o uso do medicamento, suas ideias tornam-se mais lúcidas.

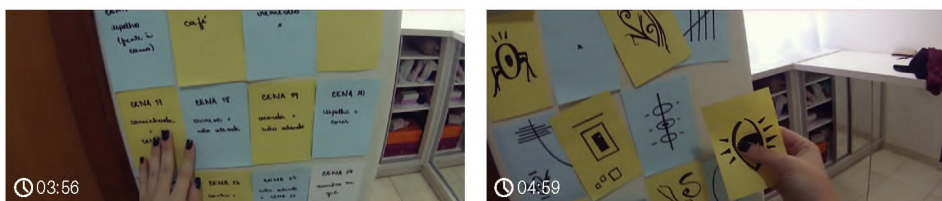


A personagem fantasia sobre as situações que vivencia. Ao tomar banho, vê cores escorrendo de seu corpo, enquanto escreve em giz, vê monstros-olhos em giz, ao ler, vê uma aranha-olho feita em dobradura de papel. Os olhos são evidenciados, uma vez que é comum no surto esquizofrênico o delírio de estar sendo observado e perseguido.



A alegoria por repetição permite a comparação entre cenas paralelas, evidenciando a progressão do surto. A jovem passa a se ver de forma diferente, cada vez mais ao canto do quadro, em tons esverdeados e contrastantes.

Uma leve inclinação da câmera traz duas impressões distintas: aos 46 segundos, a câmera em ângulo contra-plongée - visão de baixo para cima - dá poder à personagem, que está no comando da situação. Já aos 3 minutos e 16 segundos, a câmera em ângulo plongée - visão de cima para baixo - retrata a visão inferiorizada que a personagem tem de si nesse momento.



A comparação entre cenas paralelas em momentos distintos é o que causa o entendimento da narrativa ao final do curta metragem. Enquanto está imersa em seus delírios, a personagem acredita que está progredindo em seu trabalho, ao retomar o uso do medicamento, entende que suas anotações eram, na verdade, ideias desconexas e desenhos que retratam suas alucinações.



Disponível na íntegra em: <https://youtu.be/aeInDBolCzk>

CONCLUSÃO

Primordialmente, o objetivo deste Trabalho de Conclusão de Curso era conceber e produzir um curta metragem sob a perspectiva do processo de criação de um *production designer*, buscando apontar o papel social do designer como um articulador de discursos que provoquem reflexões sobre paradigmas socioculturais. Para isso, buscou-se compreender como se dá a atuação do *production designer* e explorar diferentes técnicas na área de *motion design*, durante as etapas de pré-produção, produção e pós-produção.

Como temática para o produto audiovisual desta pesquisa, optou-se pelo retrato poético - mas sempre consciente da responsabilidade social envolvida - de um surto esquizofrênico, transmitindo as vivências de uma pessoa com esquizofrenia, de modo a desmistificar a noção de loucura, favorecer a integração de portadores de transtornos psíquicos na sociedade e combater o estigma depreciativo comumente atribuído a estes transtornos. Para isso, o curta metragem introduz o expectador na experiência do transtorno psíquico, incitando a empatia.

O resultado alcançado neste Trabalho de Conclusão de Curso é também um projeto metalinguístico, pois retrata o processo de criação dele mesmo. Por esta particularidade, o curta produzido atinge diferentes camadas de significado para públicos distintos, de acordo com as referências culturais de cada espectador, as quais possibilitam associações muito particulares à narrativa do curta metragem. Aqueles que já vivenciaram o processo de desenvolvimento de um Trabalho de Conclusão de Curso se conectam à narrativa de forma mais íntima, mas o entendimento geral não é prejudicado para aqueles que não possuem essa vivência.

Uma das maneiras de promover reflexões poderosas, é por meio da criação de imagens e da produção audiovisual. Neste sentido, este trabalho reitera que o designer deve questionar os paradigmas socioculturais vigentes e tornar-se agente fomentador de reflexões e possíveis mudanças. A este profissional cabe explorar sua consciência de design e os recursos disponíveis na busca de soluções voltadas à promoção de bem estar do ser humano, e não à indústria.

REFERÊNCIAS

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

AGUIAR, D. T. D. M. **Direção de Arte: teoria e prática. Uma reflexão.** 2016. 72f. Trabalho de Conclusão de Curso - Universidade Federal Fluminense, Niterói, 2016.

ARCHER, L. B. **Consciência de design e criatividade planejada na indústria.** Universidade de Michigan, 1974.

ASSIS, J. C. D. A.; VILLARES, C. C.; BRESSAN, R. A. **Entre a razão e a ilusão: desmistificando a esquizofrenia** (2ª ed). Porto Alegre: Artmed, 2013.

BAPTISTA, M. **A pesquisa sobre design e cinema: o design de produção.** Revista Galáxia, v. 15, p. 109-120, 2008.

BAPTISTA, M. **Design e cinema: caminhos possíveis de pesquisa.** In: Congresso Internacional de Design da Informação, 2007, Curitiba. p. 1-15.

BELLATONI, P. **If it's purple, someone's gonna die: the power of color in visual storytelling** (1ª ed). Waltham: Focal Press, 2005.

BLEULER, E. **Demencia precoz: el grupo de las esquizofrenias.** Buenos Aires: Paidós, 1911.

EGAN, K. **Film Production: Case Study of The Great Gatsby.** The Elon Journal of Undergraduate Research in Communications. Elon, 2014. Vol. 5, No. 1. p5-14.

GOMES, J. **Design do objeto: bases conceituais** (1ª ed). São Paulo: Escrituras Editora, 2006.

KRIPPENDORFF, K. **The semantic turn: a new foundation for design.** Boca Raton: Taylor & Francis. 2006.

LOBRUTTO, V. **The Filmmaker's Guide to Production Design.** Nova York: Allworth Communications, Inc, 2002.

MARGOLIN, V. **O design e a situação mundial.** Arcos, v. 1, n. Único, p. 40-49, 1998.

MARGOLIN, V; MARGOLIN, S. **Um "Modelo Social" de Design: questões de prática e pesquisa.** Revista Design em Foco, v. I, n. 1, 2004.

MOURA, M. **Design contemporâneo: poéticas da diversidade no cotidiano.** In: FIORIN, E, LANDIM, PC, and LEOTE, RS., orgs. *Arte-ciência: processos criativos* [online]. São Paulo: Editora UNESP; São Paulo: Cultura Acadêmica, 2015, p. 61-80.

PAPANEK, V. **Design for the real world: Human ecology and social change** (2ª ed). Londres: Thames & Hudson, 1995.

SCHNEIDER, K. **Psicopatologia Clínica.** São Paulo: Mestre Jou, 1978.

TASHIRO, C. S. **Pretty pictures: production design and the history film.** Austin: University of Texas Press, 1998.

FONTES ELETRÔNICAS

AMERICAN PSYCHIATRIC ASSOCIATION. **DSM-V: Manual de Diagnóstico e Estatística das Perturbações Mentais** (5ª ed). Porto Alegre: Artmed, 2014. Disponível em: www.uniespirito.com.br/arquivos/dsm-v-trans-torno-dissociativo-de-identidade.pdf. Acesso em outubro de 2018.

AMERICAN PSYCHOLOGICAL ASSOCIATION. Disponível em www.apa.org. Acesso em outubro de 2018.

AWKWARDAPOSTROPHE. Disponível em www.instagram.com/awkwardapostrophe/. Acesso em nove de 2018.

Brunetto, Sebastian K. A glimpse on innovation: How do we structure the Design Thinking process at INNOVATION RADICALS?. **Medium**. 3 abr. 2018. Disponível em <https://medium.com/@sebastiankummetz-brunetto/a-glimpse-on-innovation-how-do-we-structure-the-design-thinking-process-at-innovation-radicals-6fcdf5583d74>. Acesso em abril de 2019.

BRYAN CHARNLEY. Disponível em www.bryancharnley.info. Acesso em novembro de 2018.

CLEAN, SHAVEN (1993). Disponível em www.imdb.com/title/tt0106579/. Acesso em novembro de 2018.

CLEAN, SHAVEN (1994) CLIP. Disponível em www.youtube.com/watch?v=mlV50XySR14. Acesso em novembro de 2018.

INSTITUTO DE PSIQUIATRIA AVANÇADA E NEUROMODULAÇÃO. Disponível em: www.ipan.med.br/. Acesso em outubro de 2018.

I WAS DIAGNOSED WITH SCHIZOPHRENIA AT THE AGE OF 17, SO I STARTED DRAWING MY HALLUCINATIONS TO COPE WITH IT. Disponível em www.boredpanda.com/18-year-old-schizophrenic-artist-drawing-hallucinations/?utm_source=revistagalileo.globo&utm_medium=referral&utm_campaign=organic. Acesso em novembro de 2018.

KRIPPENDORFF, K. **Design centrado no ser humano: uma necessidade cultural**, 2000. Tradução de Gabriela Meirelles. Disponível em: http://periodicos.anhemi.br/arquivos/Hemeroteca/Periodicos_MO/Estudos_em_Design/107170.pdf. Acesso em outubro de 2018.

PINK FLOYD. **The Great Glg in the Sky**. London: Abbey Road Studios: 1973. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=cVBCE3gaNxc>. Acesso em março de 2019.

THE MIRROR - A JORNADA DA INFÂNCIA À VELHICE NO ESPELHO DO BANHEIRO. Disponível em www.youtube.com/watch?v=DCJIEHa7oOc. Acesso em novembro de 2018.

THE MIRROR / LE MIROIR (MAKING OF). Disponível em www.youtube.com/watch?v=81gd-FcFtaA. Acesso em novembro de 2018.

WINDOW TO INSANITY: A VIEW OF SCHIZOPHRENIA. Disponível em www.youtube.com/watch?v=UMzD-sn94Ak&t. Acesso em novembro de 2018.

__ZER0THESCHIZ0. Disponível em www.instagram.com/_zer0theschiz0/. Acesso em novembro de 2018.

