

UNIVERSIDADE FEDERAL DE JUIZ DE FORA
INSTITUTO DE ARTES E DESIGN
CURSO DE CINEMA E AUDIOVISUAL

Isaac Nobre Garcia

COSMO

Trabalho de Conclusão de Curso
Modalidade Bacharelado em Cinema e Audiovisual

Juiz de Fora
Junho/2025

Isaac Nobre Garcia

Cosmo

Monografia apresentada à Universidade Federal de Juiz de Fora como requisito para obtenção do título de Grau de Bacharel em Cinema e Audiovisual.

Orientadora: Professora Dra. Alessandra Souza Melett Brum.

Juiz de Fora

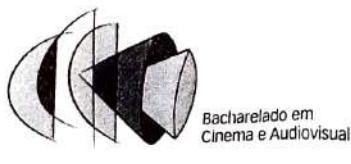
Junho/2025

Ficha catalográfica elaborada através do programa de geração
automática da Biblioteca Universitária da UFJF,
com os dados fornecidos pelo(a) autor(a)

Nobre Garcia, Isaac.
Cosmo / Isaac Nobre Garcia. -- 2025.
70 p. : il.

Orientadora: Alessandra Souza Melett Brum
Trabalho de Conclusão de Curso (graduação) - Universidade
Federal de Juiz de Fora, Instituto de Artes e Design, 2025.

1. Curta-metragem. 2. Cinema universitário. 3. Hipermodernidade.
I. Souza Melett Brum, Alessandra, orient. II. Título.



ATA DE DEFESA DE TRABALHO DE CONCLUSÃO DO BACHARELADO EM CINEMA E AUDIOVISUAL

Aos 05 dias do mês de junho do ano de 2025, às 14 horas, nas dependências do Instituto de Artes e Design da Universidade Federal de Juiz de Fora, ocorreu a Defesa de Trabalho de Conclusão de Curso (TCC), requisito da disciplina ART493 – TCC II, apresentado pelo aluno Isaac Nobre Garcia, matrícula 201866024B, tendo como título *Cosmo*.

Constituíram a Banca Examinadora os Professores:

Prof.^a Dra. Alessandra Souza Melett Brum, orientadora (Doutora, UNICAMP)

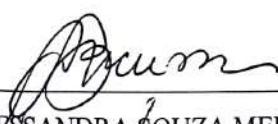
Prof. Dr. Christian Hugo Pelegrini, examinador (Doutor, USP)

Prof. Dr. Luiz Carlos Gonçalves de Oliveira Júnior, examinador (Doutor, USP)

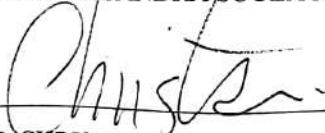
Após a apresentação e as observações dos membros da banca avaliadora, definiu-se que o trabalho foi considerado

APROVADO () REPROVADO. Com nota 100 (Cem).

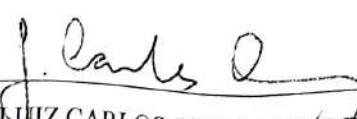
Eu, Alessandra S. M. Brum, Professor(a) – Orientador(a), lavrei a presente ata que segue assinada por mim e pelos demais membros da Banca Examinadora, comprometendo-me em informar a nota do aluno no SIGA UFJF o mais breve possível.



PROFESSORA ALESSANDRA SOUZA MELETT BRUM– ORIENTADORA



PROFESSOR CHRISTIAN HUGO PELEGRIINI- EXAMINADOR



PROFESSOR LUIZ CARLOS GONÇALVES DE OLIVEIRA JÚNIOR- EXAMINADOR

À memória de meu pai, o cavalo manso.

"A dor é só uma fragrância, é só o perfume".

Marcelo Nobre Garcia (1964-2024)

AGRADECIMENTOS

Durante as disciplinas de bacharel em Cinema e Audiovisual, nós discentes, estivemos de frente com a imprescindibilidade do coletivo na produção cinematográfica. Seja nas rodas de debate, apresentações de seminário, ou mesmo dentro do estúdio, percebemos que não é uma arte solitária, com só uma cabeça pensante, e sim, muitas mãos dispostas a se dedicar em prol de um projeto com um objetivo comum: fazer cinema universitário no âmbito de uma instituição federal. Compreendendo a importância de uma educação pública, gratuita e de qualidade, sustentar o desejo de trabalhar com cultura em um país historicamente atravessado por desgovernos, que colocaram as diversas profissões do campo audiovisual em escanteio, insistir no cinema torna-se um ato de reexistência.

Nesse sentido, agradeço primeiramente à minha colega Mariana de Souza Mendes, que em uma pausa de almoço do nosso estágio, segurou a minha mão nessa etapa final da conclusão do curso, assumindo a direção de fotografia de *Cosmo*, encabeçando comigo o rumo do projeto.

Em seguida, agradeço também a Clara Estolano, que gentilmente cedeu seu talento com a escrita cinematográfica, nos entregando o argumento inicial e posteriormente o roteiro de diálogos.

Agradeço às 29 pessoas da equipe de *Cosmo* que emprestaram seu tempo e criatividade para construir este projeto comigo.

À professora Alessandra Souza Melett Brum, que me orientou muito antes desse projeto, instruindo práticas dentro do estúdio, o cuidado com a equipe, e as responsabilidades de assumir a direção de um curta-metragem.

Agradeço aos professores e funcionários da Universidade Federal de Juiz de fora, e também aos servidores do Estúdio Almeida Fleming, pela paciência e por contribuir com seus conhecimentos com os equipamentos disponibilizados pela instituição, que foram essenciais para a realização deste trabalho.

À minha família, expresso profunda gratidão pelo apoio incondicional oferecido do início ao fim desta jornada. Foi por meio de seu incentivo que um jovem paulista pôs-se a percorrer mais de quatrocentos quilômetros, encontrando na vivência acadêmica não apenas conhecimento, mas também a oportunidade de redescobrir-se enquanto sujeito.

Em especial, agradeço a Marcelo Nobre Garcia, meu pilar durante a graduação. Meu primeiro professor e mentor, que me ensinou a erguer-me sobre minhas próprias pernas, a cultivar plantas e, acima de tudo, a compreender o significado do amor. Mesmo relutante em ver seu filho caçula distante, foi ele quem, com generosidade, me conduziu à universidade, honrando meu desejo acima de suas próprias hesitações. Marcelo acompanhou com orgulho os primeiros passos da pré-produção de *Cosmo*, mas partiu precocemente em outubro de 2024. Pai, obrigado por me possibilitar caminhar com minhas próprias pernas, rumo ao meu sonho.

RESUMO

Cosmo é um curta-metragem (15 min, 2025) inspirado no conceito de hipermodernidade de Gilles Lipovetsky. A narrativa acompanha um jovem em sua rotina de jogar fora o lixo de casa, que é interrompida pelo encontro com seu vizinho. A principal concepção do curta é acompanhar os sentimentos internos do personagem, e o modo como isso transborda para a estrutura do espaço filmico, gerando quebras narrativas e estilísticas.

O presente trabalho propõe abordar a elaboração do projeto *Cosmo* e todas as etapas que atravessaram a direção do curta, justificando as escolhas narrativas e estéticas, assim como tensionando os pontos que aproximaram a prática da teoria.

PALAVRAS-CHAVE: Curta-metragem; Cinema universitário; Hipermodernidade.

ABSTRACT

Cosmo is a short film (15 min, 2025) inspired by Gilles Lipovetsky's concept of hypermodernity. The narrative follows a young man in the midst of his routine of taking out the household trash, which is interrupted by an encounter with his neighbor. The main idea of the short is to explore the character's internal emotions and how these feelings overflow into the film's spatial structure, resulting in narrative and stylistic disruptions.

This work aims to discuss the development of the Cosmo project and all the stages involved in directing the short film, justifying the narrative and aesthetic choices, while also examining the points where theory and practice converge.

KEYWORDS: Short film; University cinema; Hypermodernity.

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO.....	9
1. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA.....	12
1.1 Hipercinema como sintoma.....	12
1.1.1 Três conceitos do hipercinema.....	14
1.1.2 O indivíduo hipermoderne.....	15
1.2 Imagem deleuziana.....	16
1.3 O New Queer Cinema: estética da desordem.....	17
2. PRÉ-PRODUÇÃO.....	19
2.1 ROTEIRO.....	19
2.1.1 Roteiro da seleção de atores 14/03/2024.....	20
2.2 SELEÇÃO DE ATORES.....	22
2.3 ARRECADAÇÃO DE FUNDOS.....	24
2.4 MARKETING.....	25
3. PRODUÇÃO.....	26
3.1 DIREÇÃO DE ARTE.....	26
3.1.1 Objetos cênicos.....	26
3.1.2 Figurino.....	28
3.2 DIREÇÃO DE FOTOGRAFIA.....	29
3.3 ENSAIO.....	29
3.4 GRAVAÇÃO.....	30
3.4.1 Diária de gravação 29/03/2024.....	30
3.4.2 Diária de gravação 18/05/2024.....	31
3.4.3 Diária de gravação 25/05/2024.....	33
3.4.4 Diária de gravação 26/05/2024.....	34
3.4.5 Cancelamento das gravações.....	35
3.4.6 Diária de gravação 23/11/2024.....	36
3.4.7 Diária de gravação 24/11/2024.....	37
4. PÓS-PRODUÇÃO.....	38
4.1 MONTAGEM.....	38
4.2 COLORIZAÇÃO.....	38
4.3 SOM.....	41
4.3.1 Edição de som.....	41
4.3.2 Trilha sonora.....	41
4.4 FINALIZAÇÃO.....	42
4.4.1 Cartelas.....	42
5. CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	43
REFERÊNCIAS.....	45
REFERÊNCIAS FILMOGRÁFICAS.....	46
APÊNDICE A.....	47
APÊNDICE B.....	48
ANEXO A.....	60
ANEXO B.....	68

INTRODUÇÃO

Este Trabalho de Conclusão de Curso tem como objetivo apresentar as etapas de concepção do curta-metragem *Cosmo* (15 min, 2025), no qual atuei como diretor, roteirista adicional¹ e responsável pela finalização. Durante minha formação acadêmica, participei de diversos projetos audiovisuais, sobretudo como diretor de fotografia. Contudo, este curta-metragem representa minha primeira experiência liderando, de forma integral, a criação de um projeto, acompanhando-o desde sua concepção inicial até a finalização.

Cosmo foi concebido a partir da ideia de coincidências e das múltiplas interpretações que delas podem advir. A narrativa sugere que essas coincidências podem ser entendidas tanto como um sintoma da entropia do universo, quanto como um reflexo da hipermodernidade – conceito central que será aprofundado ao longo deste trabalho. O enredo acompanha um personagem que, sem perceber, encontra-se preso em um ciclo traumático, transformando cada interação interpessoal em uma oportunidade para uma conexão romântica, projetando idealizações sobre aqueles que cruzam seu caminho. Assim, o filme propõe uma reflexão sobre como o desejo e a carência afetiva moldam a percepção do outro em um contexto social marcado pelo efêmero e pelo excesso de estímulos.

Além do aspecto narrativo, o curta também se configura como um exercício de expressão pessoal. Durante seu desenvolvimento, pude transpor sentimentos e inquietações que reverberam tanto na história quanto na construção estética da obra. O processo criativo transformou-se em um espaço de experimentação, no qual busquei articular referências cinematográficas, elementos da teoria da hipermodernidade e minha própria vivência afetiva. A motivação para a realização de *Cosmo* transcende a exigência acadêmica para a conclusão da graduação, pois, desde os primeiros anos de faculdade, nutria o desejo de produzir um curta-metragem de romance – gênero que sempre me cativou tanto por razões pessoais quanto pelo seu potencial político dentro da linguagem cinematográfica.

A representação de narrativas *queer*² no cinema tem se desenvolvido historicamente como um ato de resistência. Nos anos 1990, surge o movimento *New Queer Cinema*, liderado por cineastas como Todd Haynes, Gregg Araki e Derek Jarman, cujo trabalho rompeu com os

¹ Roteiro adicional refere-se a cenas incluídas após a finalização do roteiro original.

² *Queer* é um termo que originalmente significava "estranho" ou "peculiar" em inglês. A partir do final do século XX, foi ressignificado e adotado como um termo abrangente para descrever identidades de gênero e orientações sexuais que não se encaixam nas normas heterossexuais ou cisgêneras.

padrões normativos da indústria cinematográfica. Esses realizadores trouxeram para as telas histórias que desafiavam convenções estéticas, políticas e sexuais, ao mesmo tempo em que denunciavam a negligência governamental para com a comunidade LGBTQIA+, especialmente no contexto da crise da AIDS. Os filmes do *New Queer Cinema* não só apresentavam personagens *queer* como protagonistas, mas também propunham novas formas narrativas, estéticas e discursivas para abordar a diversidade sexual e de gênero. Dessa forma, eles questionavam os discursos hegemônicos e a representação marginalizada da comunidade, abrindo espaço para uma nova forma de subjetivação e de representação identitária na sétima arte.

Em diálogo com essa tradição, *Cosmo* busca uma abordagem sensível e contemporânea do romance *queer*. Enquanto os filmes do *New Queer Cinema* se destacavam por um forte tom de contestação e ruptura com os padrões narrativos e estilísticos, este curta insere-se num novo contexto, onde a hipermodernidade impõe novas formas de subjetivação e sociabilidade. Assim, ao mesmo tempo em que o filme aborda o desejo e as idealizações românticas do protagonista, ele reflete sobre como os indivíduos *queer* vivenciam as relações afetivas na contemporaneidade, estruturando a relação entre personagens e espaço cênico a partir dessas ideias.

A obra propõe traduzir a experiência contemporânea do desejo e da solidão em meio à hipermodernidade, utilizando recursos audiovisuais que enfatizam o isolamento do protagonista, suas idealizações e sua dificuldade em estabelecer conexões reais. Além disso, o curta dialoga com a estética do hipercinema, apresentando sequências que remetem à fragmentação da experiência e à sensação de constante deslocamento vivida pelo personagem.

Para construir essa abordagem estética e narrativa, recorri a diversas referências cinematográficas fundamentais no processo criativo. Entre elas, destacam-se:

1. *Antes do Pôr do Sol* [Before Sunset] (2004), de Richard Linklater: O filme explora a efemeridade dos encontros e a complexidade das relações humanas, utilizando diálogos longos e naturalistas para criar uma atmosfera intimista e reflexiva. A maneira como aborda a passagem do tempo e a idealização do amor serviu como uma influência importante para *Cosmo*.

2. *Millennium Mambo* [Qianxi mènbo] (2001), de Hou Hsiao-Hsien: Esta obra retrata a alienação e o vazio emocional da juventude contemporânea, explorando a estética da lentidão e do deslocamento para transmitir a experiência subjetiva da protagonista. A relação do personagem principal de *Cosmo* com o espaço cênico foi fortemente influenciada por essa abordagem.
3. *Veneno* [Poison] (1991), de Todd Haynes: Considerado um marco do *New Queer Cinema*, o filme utiliza múltiplas narrativas para explorar a marginalização de personagens *queer*. Sua estrutura fragmentada e abordagem estilística radical foram referências essenciais para a construção da linguagem de *Cosmo*, especialmente na forma como o curta transita entre diferentes estilos filmicos ao longo de sua narrativa.

Essas influências convergem para a construção de um filme que reflete sobre o impacto da hipermoderneza nas relações humanas, sobretudo na experiência *queer*. Conforme argumentam Lipovetsky e Serroy: “Nesse contexto, as condutas mais ‘anormais’ não são vistas como extraordinárias... Pois todos são ao mesmo tempo complexos e singulares [...]” (2009, p. 103). Dessa maneira, *Cosmo* propõe examinar como os indivíduos vivenciam o desejo, a solidão e a idealização romântica num mundo hipermoderno.

A partir desta apresentação, o trabalho está dividido em duas etapas: a primeira consiste em uma parte teórica, que fundamenta os conceitos aplicados na execução do filme; a segunda, um relatório prático, que detalha as etapas da produção do curta e os desafios encontrados ao longo do caminho.

1. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

1.1 Hipercinema como sintoma

Desde suas origens, o cinema funciona como um espelho das transformações sociais e culturais, capturando não apenas histórias, mas os anseios e contradições de cada época. Na atualidade, diante do que Gilles Lipovetsky (2004) chamou de hipermodernidade, surge um modelo cinematográfico que não apenas reflete, mas encarna as complexidades desse período: o hipercinema. Marcada pelo consumo desmedido, pela aceleração do tempo e pela hegemonia das mídias digitais, a hipermodernidade redefine não apenas hábitos cotidianos, mas também as formas de se produzir e consumir arte. Enquanto o cinema clássico buscava linearidade e harmonia narrativa, o hipercinema rompe com essas convenções, alinhando-se a um mundo fragmentado, hiperestimulado e autorreferencial. Sua essência se estrutura em três eixos — imagem-excesso, imagem-multiplex e imagem-distância —, que não são meras categorias estéticas, mas sintomas de uma sociedade obcecada por velocidade, pluralidade e simultaneidade.

A sociedade hipermoderna, conforme Lipovetsky e Jean Serroy (2009), vive sob o signo do excesso: estímulos visuais, conexões efêmeras e um individualismo exacerbado moldam relações fugazes, enquanto a busca por experiências intensas e imediatas substitui a profundidade das interações. Esse cenário, longe de se restringir ao cotidiano, invade também o campo artístico, transformando radicalmente a maneira como consumimos e interpretamos a cultura. Se antes o cinema clássico dialogava com narrativas lineares e valores consolidados — como a jornada do herói ou a resolução de conflitos morais —, hoje ele se fragmenta, multiplica-se em referências e abraça a velocidade de um público conectado globalmente. Filmes como *A Origem* [Inception] (2010), de Christopher Nolan, ou *Tudo em Todo Lugar ao Mesmo Tempo* [Everything Everywhere All at Once] (2022), dos diretores Daniel Kwan e Daniel Scheinert, exemplificam essa transição: suas tramas labirínticas, repletas de saltos temporais e universos paralelos, espelham a dificuldade de se fixar em uma única realidade em meio ao fluxo incessante de informações. A narrativa tradicional, que exigia concentração e continuidade, cede espaço a uma estética que privilegia a sobrecarga sensorial, como se o espectador precisasse ser bombardeado para sentir-se engajado.

Vários pensadores nomearam esse momento histórico, cada um destacando aspectos distintos de suas contradições. Jean-François Lyotard (2009), por exemplo, cunhou o termo

“pós-modernidade” para descrever a descrença nas grandes narrativas, como progresso ou revolução, enquanto Stuart Hall (2006) usou o termo “modernidade tardia” para enfatizar a persistência — ainda que deformada — dos ideais modernos. Já Zygmunt Bauman (2000), com sua “modernidade líquida”, destacou a fluidez das relações e a insegurança gerada por um mundo em constante mutação. Lipovetsky, no entanto, propõe uma perspectiva distinta: para ele, não vivemos uma ruptura com a modernidade, mas sua radicalização. A hipermodernidade não nega os ideais modernos — como progresso, inovação e liberdade individual —, mas os leva ao extremo, gerando sociedades obcecadas por novidades, eficiência e conexão permanente. Nesse contexto, o cinema se adapta, tornando-se mais veloz, caótico e intertextual (Bonfim, 2017). Filmes da Marvel, por exemplo, com sua teia de personagens e referências cruzadas entre franquias, não apenas entretêm, mas exigem um espectador hiperconectado, capaz de decifrar camadas de significados acumulados ao longo de anos de produções.

Essa metamorfose do cinema não ocorre por acaso. Ela está diretamente conectada às características centrais da hipermodernidade: o avanço acelerado da tecnologia, a lógica do consumo desenfreado e a sobrecarga de estímulos visuais. O cinema dessa Era não apenas retrata esse contexto, mas também o incorpora em sua própria estrutura. Ao adotar uma estética marcada pelo excesso — com edições frenéticas, efeitos visuais ultradetalhados e trilhas sonoras intensas —, ele reflete um cotidiano onde a atenção se dispersa entre múltiplas tarefas e estímulos simultâneos. Além disso, a fragmentação das narrativas, que muitas vezes se desenvolvem de forma não linear ou sobreposta, ressoa com uma experiência de mundo moldada pelas mídias sociais, pela transmissão instantânea de informações e pela fluidez das identidades. O uso recorrente da ironia e da autorreflexividade demonstra um cinema que não se limita a contar histórias, mas que questiona e comenta sua própria linguagem, refletindo um período em que a credibilidade das instituições é constantemente posta à prova.

Longe de ser apenas entretenimento, o hipercinema transforma-se em um sintoma cultural, capaz de decifrar — e, às vezes, criticar — as contradições de um mundo em vertigem. Se, por um lado, ele celebra a velocidade e a inovação, por outro, expõe o vazio de uma sociedade que substitui a profundidade pelo espetáculo. Em filmes como *Jóias Brutas* [Uncut Gems] (2019), de Benny e Josh Safdie, a câmera inquieta e o ritmo frenético transmitem a ansiedade de personagens presos em ciclos de consumo e dívidas, espelhando a pressão por produtividade e sucesso na hipermodernidade. Assim, mais do que uma evolução

estética, o hipercinema é um diálogo crítico com o tempo presente, um convite a refletir sobre os limites — e os perigos — de vivermos em uma era onde tudo é demais, tudo é agora, e nada parece durar.

1.1.1 Três conceitos do hipercinema

Além das transformações nos modos de produção, distribuição e consumo, Lipovetsky e Serroy (2009) defendem que o hipercinema se estrutura esteticamente por meio de uma lógica própria, alicerçada em três conceitos: imagem-excesso, imagem-multiplex e imagem-distância. Em conjunto, esses conceitos visam construir um cinema que se liberte das convenções estéticas e morais que poderiam restringi-lo.

O primeiro conceito – a imagem-excesso – está ligado à dinâmica da hiperbolização. Assim como a sociedade hipermoderna, o cinema contemporâneo é impulsionado pela ideia de “sempre mais” em tudo. Essa tendência se manifesta não só no ritmo acelerado das narrativas, mas também na representação da busca por extremos (como sexo, drogas e violência), na multiplicidade de planos, na rapidez dos cortes na montagem, na duração prolongada dos filmes e na saturação da trilha sonora.

O segundo conceito – a imagem-multiplex – reflete a complexificação do tempo e do espaço no cinema. As estruturas narrativas se tornam mais intrincadas, combinando referências claras e uniformes com outras ambíguas, desfazendo barreiras entre os gêneros e aprofundando o desenvolvimento dos personagens. Como afirmam os autores, “mesmo sendo inegável que, com os blockbusters, Hollywood permanece fiel à estética da grande forma narrativa clássica, o cinema hipermoderno é o do multiforme, da hibridação, do plural” (Lipovetsky; Serroy, 2009, p. 67).

Por fim, o terceiro conceito – a imagem-distância – evidencia uma autorreferencialidade própria do cinema atual. Práticas como referência, releitura, ironia, paródia, homenagem, citação, reinterpretiação, reciclagem e humor tornaram-se corriqueiras, dando origem a manifestações como o cinema dentro do cinema, o cinema sobre o cinema, o autocinema³, o pericinema⁴ e o metacinema⁵. Se a imagem-excesso elimina a distância

³ Termo que remete à experiência cinematográfica em *drive-ins*, onde espectadores assistem a filmes dentro de seus carros. Surgiu nos Estados Unidos nos anos 1930, combinando cinema e mobilidade.

⁴ Conceito que abrange manifestações audiovisuais que extrapolam a sala de cinema tradicional, como instalações, performances e projeções em espaços urbanos. Relaciona-se com a ideia de um cinema expandido.

⁵ Refere-se a filmes que refletem sobre o próprio cinema, suas técnicas e linguagem. Pode incluir narrativas autorreferenciais, quebra da quarta parede e representações dos bastidores da indústria cinematográfica.

sensorial entre o espectador e o filme, o hipercinema, por meio da imagem-distância, estabelece uma distância fundamentada num mecanismo intelectual e humorístico de autorreferência.

1.1.2 O indivíduo hipermoderno

O indivíduo contemporâneo, nesse contexto, já não se constrói a partir de uma identidade fixa e estável, mas sim de múltiplas facetas que se adaptam às diferentes situações e estímulos a que ele é exposto. Essa lógica se reflete diretamente nos personagens do hipercinema, que deixam de ter uma trajetória psicológica linear e passam a funcionar como representações dessa identidade fluida e multifacetada. Lipovetsky (2009) argumenta que, na era hipermoderna, os sujeitos estão cada vez mais inseridos em um universo de entretenimento e espetáculo, no qual a experiência sensorial se sobrepõe à reflexão profunda. Isso se manifesta no cinema através de personagens que não possuem mais a profundidade psicológica tradicional, mas que funcionam como peças dentro de um grande mosaico audiovisual. Eles não necessariamente evoluem ou passam por transformações internas marcantes; em vez disso, muitas vezes são estilizados, intercambiáveis ou se dissolvem dentro da estética do filme, refletindo a fluidez da identidade no mundo hipermoderno.

O indivíduo hipermoderno, segundo Lipovetsky, é um ser paradoxal: ao mesmo tempo em que busca autonomia e liberdade individual, ele está imerso em um sistema de consumo e hiperconectividade que redefine constantemente suas referências e desejos. Essa condição se traduz no hipercinema através de personagens que transitam entre diferentes realidades, que vivem em mundos fragmentados e que desafiam a linearidade narrativa. Em filmes como *A Origem* [Inception] (2010) e *Cisne Negro* [Black Swan] (2010) vemos protagonistas que enfrentam crises de identidade, confundem realidade e ilusão e refletem essa instabilidade que também caracteriza o sujeito hipermoderno. Assim como o indivíduo contemporâneo é bombardeado por estímulos visuais e informações de todos os lados, os filmes do hipercinema muitas vezes apostam em um ritmo acelerado, montagem fragmentada e sobrecarga sensorial. Os personagens, por sua vez, acompanham essa dinâmica, muitas vezes sendo definidos mais por sua presença visual e estilização do que por um desenvolvimento psicológico tradicional.

Lipovetsky (2009) observa que a hipermodernidade também traz um esvaziamento das grandes narrativas e um desencantamento em relação às certezas do passado. No hipercinema, isso se traduz em personagens que frequentemente questionam a própria

realidade, que vivem em mundos instáveis e que desafiam as noções clássicas de verdade e identidade. Dessa forma, os personagens do hipercinema não são apenas uma evolução estética do cinema, mas um reflexo direto das transformações do indivíduo hipermoderno e da maneira como ele se relaciona com o mundo.

1.2 Imagem deleuziana

Inspirado na filosofia do tempo de Henri Bergson, Deleuze (1985) propõe que o cinema clássico organiza-se segundo uma lógica sensório-motora, na qual os personagens respondem aos estímulos do mundo com ações claras e objetivas. Nessa estrutura, o tempo é submisso à ação: os acontecimentos têm uma lógica causal, as motivações são transparentes e o desenvolvimento dos personagens obedece a arcos previsíveis. O tempo só existe na medida em que é necessário para dar sentido à sequência de ações. Esse modelo se deteriora a partir do pós-guerra, quando surgem obras que colocam em crise a confiança na ação e a previsibilidade dos comportamentos. Surge então o que Deleuze chamará de imagem-tempo: um tipo de cinema em que os personagens já não reagem de modo direto ao mundo, mas se veem paralisados, contemplativos, ou em crise diante da realidade. O tempo se torna visível, dilatado, descontínuo, uma imagem direta do tempo que afeta tanto a forma narrativa quanto a subjetividade dos personagens.

Deleuze (1985) propõe que, no cinema moderno, ocorre uma quebra da lógica causal e da subordinação do tempo à ação, típica do cinema clássico. No regime da imagem-tempo, o tempo não é mais apenas um elemento que organiza a narrativa, mas se torna ele próprio um objeto de percepção direta, afetando profundamente a construção dos personagens. Nesse contexto, eles deixam de ser figuras que impulsionam a ação e passam a ser sujeitos passivos diante de um fluxo temporal que escapa ao seu controle. Para Bergson (1999), o tempo não é um conjunto de instantes sucessivos, mas uma duração contínua (*durée*)⁶, na qual o passado e o presente coexistem de maneira indistinta. Esse conceito é central para entender os personagens da imagem-tempo, pois eles não vivem em um tempo linear, mas em um tempo que se dobra sobre si mesmo, marcado por memórias, percepções e estados subjetivos.

De acordo com Pasolini (1988), o cinema moderno rompe com a gramática clássica ao introduzir um novo tipo de personagem, que não age de maneira previsível e cujas motivações nem sempre são claramente definidas. Esses personagens tornam-se mais

⁶ *Durée* é a noção de tempo contínuo e qualitativo de Bergson, que Deleuze desenvolve como diferença em si, oposta ao tempo mensurável.

contemplativos e subjetivos, muitas vezes expressando uma crise de identidade ou uma fragmentação interna. Essa fragmentação reflete a condição hipermoderna, na qual os indivíduos estão submetidos a fluxos contínuos de informação e a uma multiplicidade de experiências simultâneas. Para Didi-Huberman (2000), o cinema moderno introduz uma nova percepção do tempo, em que a imagem não está mais vinculada à representação realista de eventos, mas à evocação de estados psíquicos e temporais fragmentados. Essa percepção do tempo, que não segue uma lógica progressiva, mas se manifesta em lapsos, sobreposições e repetições, reforça a ideia de que os personagens não estão mais inseridos em uma narrativa de transformação, mas em uma experiência de duração e multiplicidade.

A partir dessas reflexões, pode-se concluir que os personagens do hipercinema são um reflexo direto das transformações conceituais que Deleuze identifica na passagem da imagem-movimento para a imagem-tempo. No contexto da hipermodernidade, onde a experiência humana é marcada pela fragmentação e pela imersão em um fluxo incessante de estímulos, os personagens deixam de ser entidades fixas e bem definidas e passam a ser figuras que existem dentro de um tempo descontínuo, onde o presente, o passado e o futuro coexistem sem uma ordem clara. Essa mudança na construção dos personagens não apenas redefine a experiência cinematográfica, mas também reflete uma nova forma de subjetividade, na qual a identidade é fluida e a experiência do tempo é vivida de maneira fragmentada e instável.

1.3 O New Queer Cinema: estética da desordem

A representação de personagens *queer* na história do cinema atravessa um percurso de estigmatização, apagamento e, mais recentemente, reapropriação. No início dos anos 1990, diante do avanço da crise da AIDS e do conservadorismo político que assolava os Estados Unidos e a Europa, uma nova geração de cineastas passou a experimentar formas narrativas e visuais que desafiassem as estruturas hegemônicas da indústria cinematográfica. Esse movimento, identificado pela crítica B. Ruby Rich (1992) como *New Queer Cinema*, rompeu com a lógica clássica que vinculava a sexualidade dissidente à punição ou à normalização moral, propondo uma abordagem estética e política que afirmava a existência *queer* em sua complexidade, transitoriedade e contradição.

Diferentemente da representação liberal tolerante que viria a dominar parte do cinema mainstream LGBTQIA+ nos anos 2000, centrada na “aceitação” e na integridade moral dos

personagens, os filmes do *New Queer Cinema* recusavam a lógica da empatia previsível. Obras como *Veneno* [Poison] (1991), de Todd Haynes, *Viver Até o Fim* [The Living End] (1992), de Gregg Araki, ou *A Mulher Melancia* [The Watermelon Woman] (1996), de Cheryl Dunye, assumem a performatividade do desejo e da identidade *queer* como ponto de partida estético. Esses filmes mobilizam recursos formais como montagens fragmentadas, tramas não-lineares, colagens intertextuais e transgressão de gêneros narrativos, produzindo um cinema que não apenas desloca corpos dissidentes para o centro da narrativa, mas também questiona os próprios modos de contar histórias. Entre os traços mais marcantes dessa estética está a fragmentação da estrutura narrativa, que resiste à cronologia linear e à coerência progressiva da jornada do herói. Em *Veneno*, por exemplo, a narrativa se divide em três segmentos independentes que não convergem para uma resolução, mas coexistem como expressões heterogêneas da experiência *queer*. Essa escolha traduz uma temporalidade não normativa, afinada com o que alguns teóricos descrevem como tempo *queer*: não produtivo, não reprodutivo, circular, espectral — um tempo que rompe com a linearidade da expectativa heterocentrada. Aqui, a subjetividade *queer* não se conforma a noções fixas de identidade; ela se apresenta como fluida, contraditória, muitas vezes paranoica, sempre em trânsito. Inspirados pelas teorias de Judith Butler sobre a performatividade de gênero e pela crítica cultural pós-moderna, os cineastas desse movimento deslocam a centralidade da ação dramática para a experiência afetiva, sensorial e política da existência *queer*. É uma estética que muitas vezes frustra expectativas narrativas, desestabiliza o espectador e afirma o direito de não oferecer respostas conciliadoras.

No curta-metragem *Cosmo*, o diálogo com esse movimento se estabelece não pela imitação estilística dos filmes do *New Queer Cinema*, mas por uma reinterpretação contemporânea de seus princípios fundadores: o deslocamento narrativo, a multiplicidade da subjetividade, e a recusa de identidades totalizantes. Essas concepções teóricas serviram como base para a construção do projeto, influenciando diretamente o desenvolvimento dos personagens a partir do argumento inicial. A ideia do indivíduo hipermoderno, central à narrativa, também se refletiu em diversos aspectos do projeto, especialmente na direção de arte e na direção de fotografia, que aprofundaram visualmente a estética da hipermodernidade. Este último elemento foi objeto de um estudo mais detalhado na monografia de Mariana de Souza Mendes, que defendeu seu Trabalho de Conclusão de Curso em outubro de 2024. Seu trabalho se dedicou a investigar como os conceitos da hipermodernidade poderiam se materializar na imagem cinematográfica de *Cosmo*,

explorando a saturação visual, a fragmentação estética e a construção da atmosfera sensorial do filme.

2. PRÉ-PRODUÇÃO

2.1 ROTEIRO

O argumento inicial foi proposto por Clara Estolano, com o primeiro tratamento desenvolvido em setembro de 2023. A ideia inicial era retratar um jovem mexendo no lixo do vizinho e descobrindo ítems de consumo em comum, como garrafa de vodka e outros ingredientes de preparo da bebida cosmopolitan, partindo daí o nome do projeto. Ao longo da conversa, os vizinhos encontram diversas similaridades em suas vidas, até o ponto clímax da narrativa, onde o personagem retorna para seu apartamento e encontra numa caixa de jóias o mesmo colar-aliança que o vizinho estava usando. O roteiro final (Anexo 1) foi finalizado em fevereiro de 2024.

A estrutura simplificada do roteiro proposto, que possuía um enfoque maior nos diálogos, possibilitou espaço para, no âmbito da direção, elaborar ideias acerca das coincidências e do final da história. Nesse sentido, busquei encorpar as singularidades dos personagens com aspectos físicos, mas também comportamentais, e como isso se relacionava com o sentido geral do filme. Para isto, elaborei a seguintes descrições, que posteriormente foram discutidas durante os ensaios:

1.MARCOS: Jovem de aproximadamente 23 anos, estudante de jornalismo, demonstra criatividade com uma imaginação fértil, o que o torna um rapaz esperançoso entre as adversidades da vida. Por outro lado, essa mesma característica se torna prejudicial quando em excesso, resultando em uma dificuldade em separar suas fantasias da realidade factual, não como um transtorno psicológico, mas como uma negação das próprias frustrações da vida. Quando conhece CARLOS sua imaginação acende como uma chama. Fantasias surgem, reminiscentes de alguém preso em um ciclo repetitivo de trauma.

2.CARLOS: Mais velho, entre 25 e 40 anos, formado em jornalismo. Uma pessoa reservada, discreta e cética. Veste roupa xadrez de flanela, utiliza barba por fazer. Não é desleixado, apenas muito ocupado com as preocupações da vida adulta. Não acredita em magia de nenhuma procedência, muito menos no poder do acaso. Para ele, as coincidências nada mais são do que apenas coincidências. Quando conhece MARCOS, a princípio, fica preocupado e sente sua privacidade invadida. Aos poucos, o entusiasmo contagiano do rapaz quebra o seu ceticismo.

Com essa descrição preliminar, foi possível situar o comportamento dos dois personagens, e com isso, apontar um caminho para a atuação.

Trazendo o conceito deleuziano de imagem-tempo, acrescentei ao excesso da narrativa uma passagem de falsa memória, para contribuir com a carga emocional de cada personagem. Com isso em mente, e também recém afetado pelo filme *Tudo em Todo Lugar ao Mesmo Tempo* [Everything Everywhere All at Once] (2022) de Daniel Scheinert e Daniel Kwan, pensei na possibilidade de inserir o personagem Carlos como parte da neurose de Marcos. A ideia era que, independente de quem fosse o parceiro, Marcos sempre acabava em uma mesma dinâmica de poder em suas relações, buscando homens que se encaixassem nessa fantasia, mas sem posicionar nenhum dos dois como certo ou errado, retomando as características complexas e singulares dos personagens hiper.

No que tange a execução dessa ideia, considerando também a minha posição de finalização na parte de pós-produção, pensei na possibilidade de diversos atores interpretando Carlos, de forma que isso fosse imageticamente intercalado e sobreposto, sugerindo que esse outro amoroso é, na verdade, um espectro do desejo repetido e não uma figura com contornos fixos. Surgiu então o desafio maior: como conseguir atores para essa cena? Isso seria um processo trabalhoso, que aumentaria o tamanho da equipe e acrescentaria uma logística maior na parte de produção. Para solucionar esse problema, acrescido ao fato de não termos previamente definido quem interpretaria Carlos (enquanto o papel de Marcos já estava atribuído ao ator Fábio de Cácia), divulgamos uma chamada para uma seleção de atores, na qual cada teste seria gravado e utilizado como material pro filme.

Como a proposta era uma cena de falsa-memória, o teste não poderia ser realizado com alguma cena do roteiro principal. Para isto, elaborei um roteiro adicional para o dia da seleção de atores, que juntasse elementos do café da manhã retratado no roteiro original – que considero elemento central à obra. O roteiro precisava ser curto, para termos tempo hábil de gravar diversas tomadas em um mesmo dia, e que fosse encorpado o suficiente no diálogo para transmitir a dinâmica descrita para os personagens. Apresento-o a seguir:

2.1.1 Roteiro da seleção de atores 14/03/2024

INT/DIA - SALA DE JANTAR

MARCOS e CARLOS estão sentados à mesa, o café da manhã está servido. Há dois pratos com fatias de pão torrado e uma rodelas de abacate em cada. Há, também, um saleiro e um vidro de azeite.

MARCOS

Cê sabe que é importante pra mim...

CARLOS

(rindo)

Às vezes acho que você tá preso no seu mundinho, na novela da sua cabeça.

(pausa)

Se afundou na tristeza que você mesmo arquitetou e me culpa por não te dar amparo.

MARCOS

Me passa a faca?

(pausa)

Eu só queria tomar um café da manhã antes da gente conversar, por favor...

CARLOS

Você está ignorando o mundo o acontecendo à sua volta pra criar sua própria narrativa. Seu desdém é muito grave, cara! É exaustiva a sua cobrança de me fazer presente por você o tempo todo, sendo que não tenho esse retorno.

MARCOS

Olha, me desculpa...

CARLOS

Pelo o que exatamente?

MARCOS

Eu... não sei...

(pausa)

Só não queria que gritasse comigo naquela hora porque eu tava mal. E agora toda essa merda tá voltando, então, me desculpa...

CARLOS

Não é pra mim que precisa pedir desculpas, é pra você.

A mesa posta, uma rodelha de abacate na torrada e um fiozinho de azeite. Quando

que entro como ingrediente do seu dia perfeito?

2.2 SELEÇÃO DE ATORES

A escolha dos atores não se resumia a um simples teste, mas sim à gravação de cenas que integrariam a versão final do curta-metragem. Para isso, foi necessário montar a cenografia da cena de diálogos, que ocorreria em uma mesa de café da manhã em um ambiente interno (Figura 1). Por se tratar de uma memória, e considerando as nuances estilísticas, optou-se por uma iluminação artificial, com um caráter mais teatral. A intenção não era retratar fielmente o período da manhã, mas sim capturar a ambiguidade visual própria de uma lembrança. Assim, a mesa foi destacada com luzes, enquanto o fundo permaneceu escuro, direcionando o foco para a interação entre os personagens.

Figura 1 - Set da seleção de atores



Fonte: fotografia still por Nina Cristofaro. 2024.

Ao todo, foram gravados sete takes com atores diferentes, proporcionando material substancial para a montagem de cortes de transição entre os personagens, o que gerou uma sensação de quebra e descontinuidade na memória do personagem principal. Todos os candidatos estavam cientes de que suas cenas, mesmo que de teste, fariam parte do corte final. Após as filmagens, o ator escolhido para interpretar o personagem Carlos – e, consequentemente, o diálogo principal – foi Phill de Orixalá (Figura 2), em razão do seu desempenho no diálogo, que conferiu um tom sóbrio e necessário ao filme.

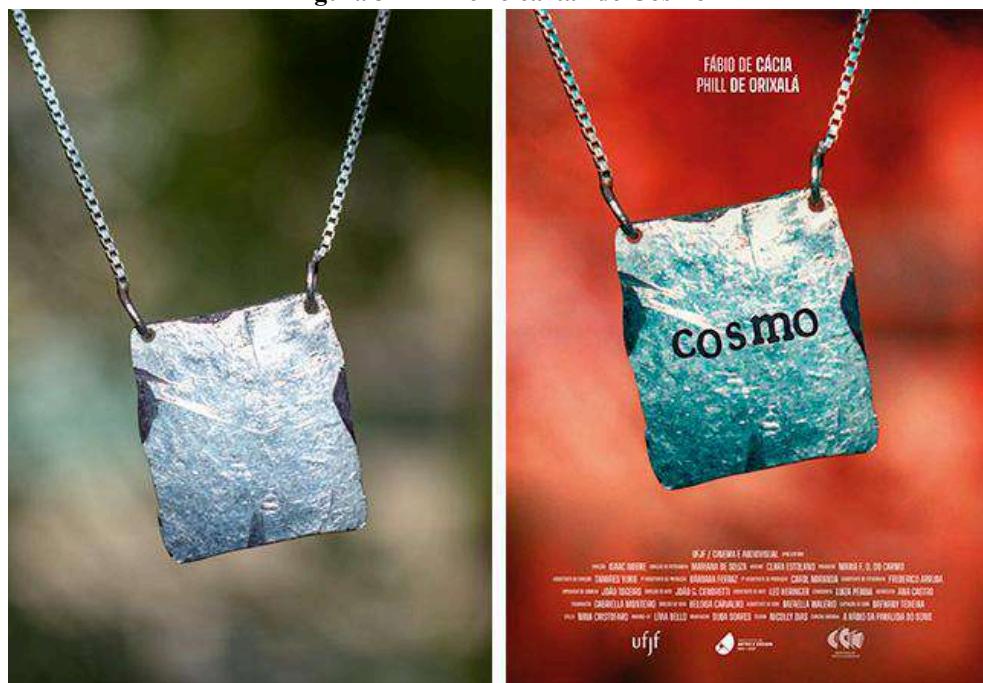
Figura 2 - Ator escolhido – Phill de Orixalá (à direita)



Fonte: fotografia still por Nina Cristofaro. 2024.

Para divulgar o ator escolhido, elaborei o primeiro cartaz do filme usando foto do objeto colar-aliança, que surgiria em uma cena importante ao final do curta. Escolhi esse elemento por causa do seu significado simbólico e da sua ligação direta com o tema central da narrativa. Além de promover a produção, essa estratégia ajudou a reforçar a identidade visual do projeto, alinhando a divulgação ao conceito artístico que queríamos passar.

Figura 3 - Primeiro cartaz de Cosmo



Fonte: fotografia e cartaz elaborados pelo autor.

2.3 ARRECADAÇÃO DE FUNDOS

Para a execução e o custeio de *Cosmo*, foi necessário criar ações que promovessem o filme e arrecadassem verba tanto para os elementos cênicos quanto para o transporte e a alimentação da equipe durante as diárias de gravação. Para isso, foram elaboradas ilustrações pela designer Nicolly Dias, que estampou ecobags e cartelas de adesivos, as quais foram vendidas tanto em feiras de artistas independentes em Juiz de Fora (Figura 4) quanto em feiras de discentes do Instituto de Artes e Design. Retomando o conceito da autorreferencialidade do hipercinema, foram pensados elementos que representassem simbolicamente o filme, elementos esses que seriam reafirmados em outras ações, online e offline. Símbolos como o abacate e suas fatias na torrada, a sacola de lixo e a caixa de suco de cranberry – todos elementos do roteiro – seriam mencionados sempre que possível. Esse movimento reforça não somente a ideia do hipercinema, no qual a narrativa extrapola a tela, mas também o filme enquanto produto. Ao total, foram arrecadados R\$2.149,76.

Figura 4 - Merchandising de Cosmo

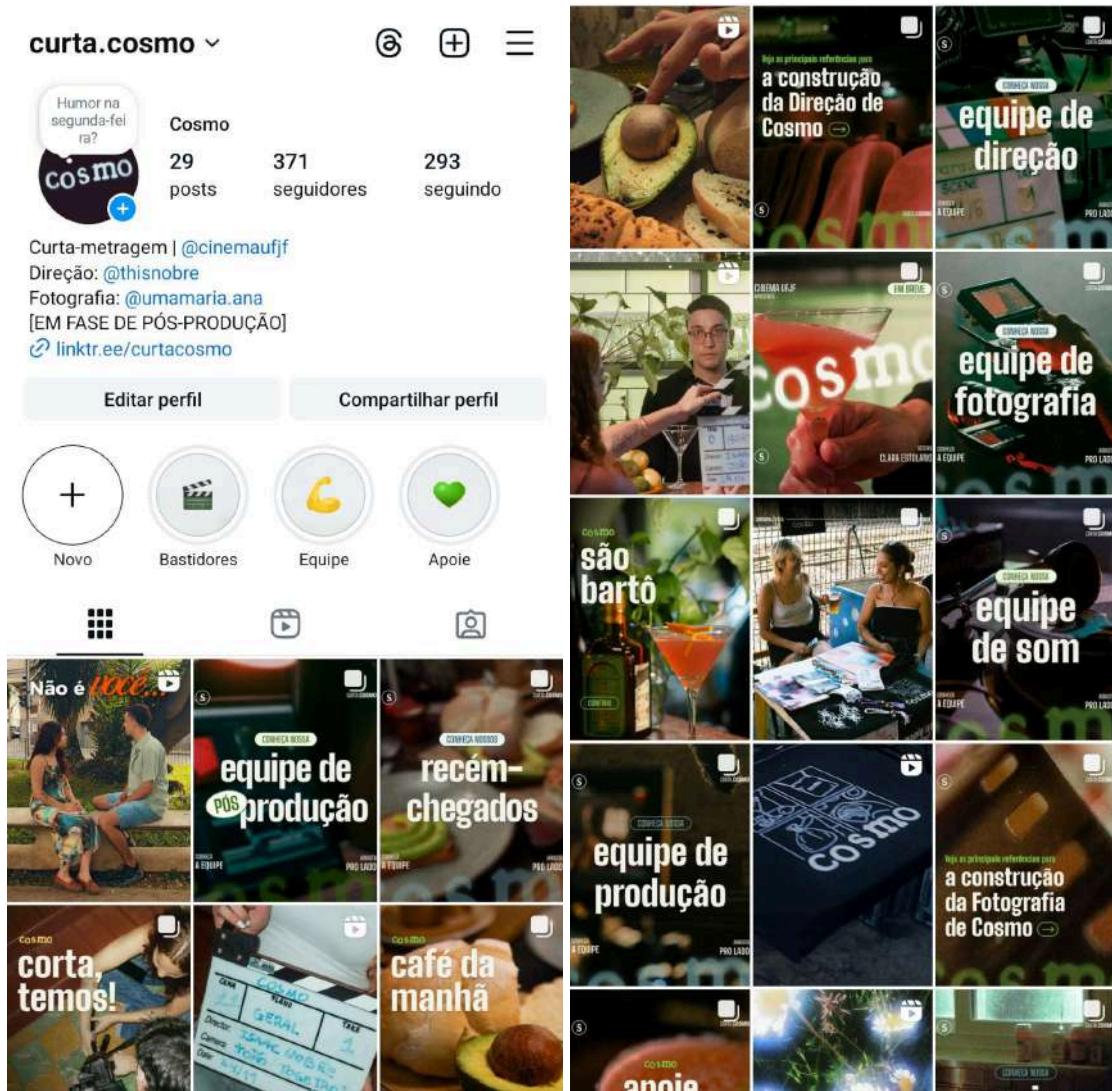


Fonte: fotografia por Rafael Peregrino. 2024.

2.4 MARKETING

Para impulsionar as vendas dos itens relacionados ao filme, foram planejadas ações de marketing e uma presença estratégica nas mídias sociais, com destaque para o Instagram (Figura 5). O objetivo não era apenas promover o filme em si, mas também destacar que a produção fazia parte do trabalho de conclusão de um curso de cinema em uma universidade federal. A ideia era valorizar e compartilhar essa experiência, incentivando outros estudantes a se interessarem pelo curso. As ações no Instagram (@curta.cosmo) incluíam a divulgação de making of, para acompanhar o processo de produção e gravações, além de conteúdos audiovisuais em formato de Reels, alinhados à temática sentimental da obra.

Figura 5 - Perfil de Cosmo no Instagram



Fonte: Captura de telas do perfil curta.cosmo no Instagram, realizada pelo autor. Acesso em: 03 mar. 2025.

3. PRODUÇÃO

A etapa de pré-produção e produção do filme foi conduzida por meio de encontros virtuais regulares, que tinham como objetivo orientar e alinhar as equipes envolvidas no projeto. Essas reuniões juntaram os setores de Arte, Fotografia, Som e as produtoras responsáveis, com o intuito de discutir o processo criativo e garantir que todas as decisões estéticas e técnicas estivessem em sintonia com a visão do diretor. Além disso, os encontros serviram para acompanhar e direcionar as etapas de trabalho de cada equipe, assegurando que os prazos fossem cumpridos e que a qualidade do projeto fosse mantida. Essa dinâmica de comunicação constante foi fundamental para a coesão do grupo e para o desempenho da produção como um todo.

3.1 DIREÇÃO DE ARTE

3.1.1 Objetos cênicos

A direção de arte do filme, equipe liderada por João Gabriel Cendretti, foi responsável pela elaboração de um moodboard, que serviu como referência visual para a seleção dos objetos cênicos (Figura 6). Esse material orientou tanto a escolha dos itens mencionados diretamente no roteiro – como a torrada, o azeite e o abacate – quanto a inclusão de objetos complementares, que, embora não estivessem associados às ações dos personagens, contribuíam para a composição das cenas. Essa etapa foi fundamental para definir quais objetos apareceriam em cada cena, organizando sua utilização durante as diárias de gravação. Além disso, permitiu refletir sobre como esses elementos poderiam dialogar com a narrativa, reforçando aspectos temáticos e simbólicos da história.

Uma das decisões tomadas foi em relação ao lixo presente no filme. Na primeira parte da narrativa, optou-se por criar um ambiente interno mais lúdico e fantasioso, representando o mundo controlado pelo personagem Marcos, em contraste com o ambiente externo do apartamento, que assumia um tom mais realista. Para reforçar essa ideia, o lixo recolhido pelo personagem dentro de casa foi concebido com cores vibrantes, assim como outros objetos cênicos, que também incorporavam essa estética eufórica. Essa escolha visual buscou transmitir a noção de um universo pessoal, onde o personagem exercia domínio e onde a fantasia se manifestava por meio de elementos plásticos e simbólicos.

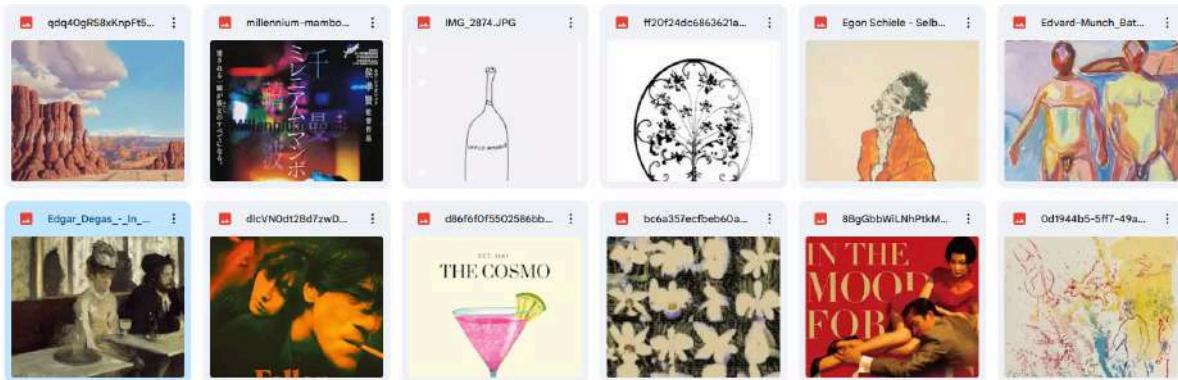
Figura 6 - Moodboard de objetos cênicos



Fonte: elaborado por João Gabriel Cendretti.

Para compor o visual do apartamento de Marcos, no âmbito da decoração de set, foram selecionadas obras visuais de artistas que dialogassem com o sentimentalismo do personagem principal (Figura 7). Entre elas, destacam-se pinturas de Egon Schiele, cuja estética expressiva e melancólica reflete a interioridade de Marcos, e cartazes de filmes que inspiraram a produção de *Cosmo*, como *Millennium Mambo* [Qianxi mànbó] (2001). Essas referências também reforçam a autoreferencialidade do cinema hipermoderno, incorporando *easter eggs* que ampliam as camadas de significado da narrativa. Um exemplo é a inclusão da pintura *O Absinto* (1876), de Edgar Degas, que evoca letargia e solidão ao retratar uma figura isolada diante de uma bebida alcoólica, temas que ecoam a jornada do protagonista. Além disso, uma ilustração representando o drink cosmopolitan – central para a narrativa do curta – foi inserida como outro *easter egg*, reforçando a conexão entre a ambientação e a história.

Figura 7 - Seleção de obras para composição de set



Fonte: captura de tela do Google Drive do projeto realizada pelo autor.

3.1.2 Figurino

Na escolha do figurino dos personagens (Figura 8), ponderamos a mensagem que desejávamos transmitir por meio da indumentária. O personagem Marcos precisava evidenciar sua atenção aos detalhes e ao seu lado lúdico, por isso optamos por utilizar diversos acessórios, como colares, anéis e detalhes coloridos pintados nas unhas. Já no personagem Carlos, apesar de seguir o mesmo padrão de shorts e camisa de manga curta, adotamos um estilo mais despojado, casual, reforçando uma postura despreocupada.

Figura 8 - Ficha de figurino

Personagem: Marcos
Autor: Fábio



Personagem: Carlos
Autor: Phill



Fonte: elaborado por Gabriella Monteiro e Tamires Yukie. 2024.

3.2 DIREÇÃO DE FOTOGRAFIA

Nas reuniões de direção de fotografia, estabelecemos a estrutura das filmagens a partir da criação da decupagem do filme (Apêndice B). Essa etapa foi realizada por meio de encontros presenciais, nos quais, com base no roteiro, definimos todos os planos que seriam gravados. Detalhamos cena por cena, discutindo os enquadramentos que seriam utilizados, os elementos mais importantes a serem destacados e as milimetragens das lentes que empregaríamos. Esse processo permitiu não apenas organizar as filmagens, mas também proporcionar um entendimento claro para toda a equipe sobre as etapas de gravação, juntamente com a elaboração das ordens do dia, em conjunto com a equipe de produção e a assistência de direção.

Nessa etapa, também delimitamos como a fotografia do filme retrataria os sentimentos do personagem principal e quais seriam as quebras estilísticas ao longo do curta. Decidimos que, na primeira parte do filme, utilizaríamos uma proporção de tela mais fechada (4:3) para representar o enclausuramento e o controle do personagem dentro de seu apartamento. Já nas cenas mais realistas, como aquelas que envolvem o encontro com o vizinho Carlos, a proporção seria ampliada para 16:9, simbolizando a abertura para o mundo exterior. Essa quebra estilística retornaria ao formato 4:3 em um momento posterior do filme, quando decidimos incluir uma nova quebra narrativa que não constava no roteiro original: um tutorial de como preparar um cosmopolitan, inserido durante o diálogo dos personagens sobre a bebida. Essa escolha reforçou não apenas a temática central do filme, mas também adicionou uma camada de intertextualidade e humor à narrativa.

3.3 ENSAIO

Em maio de 2024, foram realizados os ensaios com os atores (Figura 9). Inicialmente, organizei uma roda de conversa para discutir as primeiras impressões deles sobre o roteiro. Essa etapa foi fundamental para entender como poderíamos avançar na construção dos personagens. Até então, minha visão do roteiro já estava, de certa forma, influenciada por uma compreensão interna do projeto, resultado do tempo dedicado a ele. Por isso, era importante ouvir a perspectiva de quem estava tendo o primeiro contato com o material: como interpretavam os personagens apenas a partir dos diálogos escritos por Clara Estolano? O que surgia espontaneamente desse primeiro encontro com a obra?

Figura 9 - Ensaio com atores



Fonte: registros fotográficos por Luiza Penna. 2024.

Essa troca nos permitiu dar sentido ao processo de construção dos personagens de maneira mais orgânica. A partir desse momento inicial, apresentei aos atores os conceitos que gostaria de explorar no projeto. Diferentemente da construção clássica de personagem, baseada em motivações psicológicas e trajetórias narrativas bem definidas, a proposta do hipercinema sugere figuras que, muitas vezes, não possuem um desenvolvimento linear. Em vez disso, elas existem dentro de um fluxo sensorial, onde o tempo, a estética e a experiência subjetiva assumem um papel tão ou mais relevante do que a ação dramática em si (Deleuze, 1985). Também articulamos como a cena da discussão, gravada durante a seleção dos atores, poderia ser incorporada a essa compreensão dos personagens. O objetivo era que os atores internalizassem essa lógica em suas interpretações, permitindo que seus personagens fossem menos definidos por valores morais rígidos — como quem estava certo ou errado naquela discussão — e mais pela complexidade e pelo caráter sintomático desses comportamentos. Esse processo se transformou em um exercício de experimentação, assim como todo o processo de criação do filme.

3.4 GRAVAÇÃO

3.4.1 Diária de gravação 29/03/2024

A primeira diária de gravação ocorreu com o apoio do Bar São Bartolomeu, localizado no bairro São Mateus, em Juiz de Fora, que disponibilizou sua estrutura para as filmagens. Além disso, contamos com a participação do barman Lucas Lisboa (Figura 10), convidado pela produção para atuar na cena, executando a preparação do drink cosmopolitan.

Figura 10 - Figurino do barman



Fonte: fotografia still por Nina Cristofaro. 2024.

Devido ao funcionamento do bar, tivemos pouco tempo para a gravação, que ocorreu enquanto o estabelecimento estava fechado. Como se tratava de uma cena totalmente à parte da narrativa principal, optamos por adotar a estética de um bar noturno (Figura 11), na qual um barman com o estilo clássico da era de ouro de Hollywood ensina o espectador a preparar a bebida Cosmopolitan.

Figura 11 - Cena do preparo do cosmopolitan



Fonte: fotografia still por Nina Cristofaro. 2024.

3.4.2 Diária de gravação 18/05/2024

Neste dia de gravação, considerado o mais desafiador, enfrentamos diversos contratemplos. A proposta era realizar um plano sequência em uma cena externa, no

estacionamento do condomínio, local para o qual tivemos pouco tempo de preparação. O ambiente apresentava condições complexas, principalmente devido à grande variação de luminosidade causada pela incidência direta do sol e pela presença constante de transeuntes, em sua maioria moradores do condomínio. Esses fatores resultaram em um número elevado de tomadas para garantir a qualidade da cena.

Figura 12 - Cena externa no estacionamento



Fonte: fotografia still por Nina Cristofaro. 2024.

Apesar das dificuldades técnicas, o desempenho da equipe e dos atores foi excepcional, contribuindo significativamente para o resultado final. Além disso, a fotografia proporcionou um efeito plástico bastante interessante. Utilizamos lentes antigas e um tanto desgastadas pelo mofo, o que conferiu à imagem uma estética vintage, semelhante a uma película queimada ou envelhecida (Figura 13). Esse recurso visual agregou um caráter único à cena, alinhando-se perfeitamente à atmosfera desejada.

Figura 13 - Frame da cena do estacionamento



Fonte: frame da cena com tratamento de cor básico elaborado pelo autor.

3.4.3 Diária de gravação 25/05/2024

A gravação prosseguiu em cenários internos, localizados em um apartamento que serviu como ambientação para a casa do personagem Marcos. Nesse dia, a direção de arte preparou aos detalhes a cena do café da manhã, utilizando elementos centrais para a narrativa, como as torradas e as fatias de abacate (Figura 14). O objetivo era capturar esse momento por meio de um plano zenital, técnica que demandou da equipe de fotografia um nível de preparação mais demorado em comparação com outras cenas (Figura 15). A complexidade do enquadramento e a necessidade de precisão nos detalhes visuais exigiram atenção redobrada, mas o resultado final contribuiu significativamente para a atmosfera e a narrativa da história.

Figura 14 - Elementos do café da manhã



Fonte: fotografia still por Nina Cristofaro. 2024.

Figura 15 - Plano zenital



Fonte: fotografia still por Nina Cristofaro. 2024.

Figura 16 - Ensaio com ator



Fonte: fotografia still por Nina Cristofaro. 2024.

3.4.4 Diária de gravação 26/05/2024

No segundo dia de gravação no apartamento, mantivemos o planejamento inicial, mas com certa flexibilidade para adaptá-los às particularidades do espaço. Apesar dessa liberdade, seguimos a decupagem preestabelecida (Apêndice B), garantindo que a estrutura narrativa e visual fosse preservada.

Figura 17 - Ajuste de plano



Fonte: fotografia still por Nina Cristofaro. 2024.

Conseguimos realizar uma cena utilizando movimentação de trilho (Figura 18), acompanhando a ação do personagem enquanto ele retira o lixo de sua mesa de estudos. Ao final da diária, considerando a disponibilidade de tempo, sugeri a gravação de duas tomadas extras que não estavam previstas no roteiro. A primeira seria da mesma mesa de café da

manhã, agora desarrumada (Figura 19), e a segunda, um contraplano do personagem encarando a mesa. A intenção era criar uma quebra na fantasia do personagem ao retornar ao apartamento no final do curta, reforçando a transição entre o imaginário e a realidade.

Figura 18 - Trilho slider para a câmera



Fonte: fotografia still por Nina Cristofaro. 2024.

Figura 19 - Plano extra



Fonte: fotografia still por Nina Cristofaro. 2024.

3.4.5 Cancelamento das gravações

A diária de gravação estava programada para ocorrer no corredor de um prédio. No entanto, enfrentamos diversas dificuldades para encontrar um condomínio que permitisse o uso das áreas comuns para as filmagens. Entramos em contato com vários prédios na região de Juiz de Fora, mas sempre nos deparamos com obstáculos impostos pelos síndicos. Paralelamente, recebi a triste notícia do adoecimento do meu pai, o que me levou a me afastar

temporariamente do projeto para estar ao lado dele e da minha família. Com isso, as gravações precisaram ser canceladas, resultando na saída do ator Phill de Orixalá da equipe, devido a outros compromissos em sua agenda.

Quando o projeto foi retomado, foi necessário repensar a continuidade do material já gravado, considerando a substituição do ator por Bruno Schultz. Como a única cena filmada com o ator original possuía uma estética envelhecida (Figura 13), decidi utilizá-la como um *flashback*. Essa escolha, aliada ao final do filme, que apresenta diversos atores interpretando o personagem Carlos, reforça a ideia de que uma dessas memórias seria a central, dando profundidade e significado à narrativa.

3.4.6 Diária de gravação 23/11/2024

Para a gravação das cenas no elevador, utilizamos o elevador do Instituto de Artes e Design da UFJF. Devido ao espaço reduzido, a movimentação dos atores precisou ser bem marcada, especialmente pela alternância entre planos abertos e fechados. Essa variação de enquadramentos foi intercalada durante a montagem do filme, contribuindo para a dinâmica visual da narrativa.

Figura 20 - Cena no elevador



Fonte: registros fotográficos por Tamires Yukie. 2024.

3.4.7 Diária de gravação 24/11/2024

Para a cena do corredor, conseguimos utilizar as áreas comuns do prédio onde morava um dos assistentes de produção do filme, Rodrigo Machado (Figura 19). Nessa cena, a movimentação dos atores precisou ser cuidadosamente planejada, devido à variação entre planos mais abertos e fechados, que destacavam os detalhes do lixo. A continuidade também exigiu atenção especial, já que a disposição do lixo fazia parte da ação central. Ao final de cada take, com o apoio da assistente de direção, Tamires Yukie, cada objeto cênico precisava ser reposicionado com precisão, garantindo a coerência visual e evitando erros de continuidade.

Figura 21 - Cena no corredor do prédio



Fonte: registros fotográficos por Tamires Yukie. 2024.

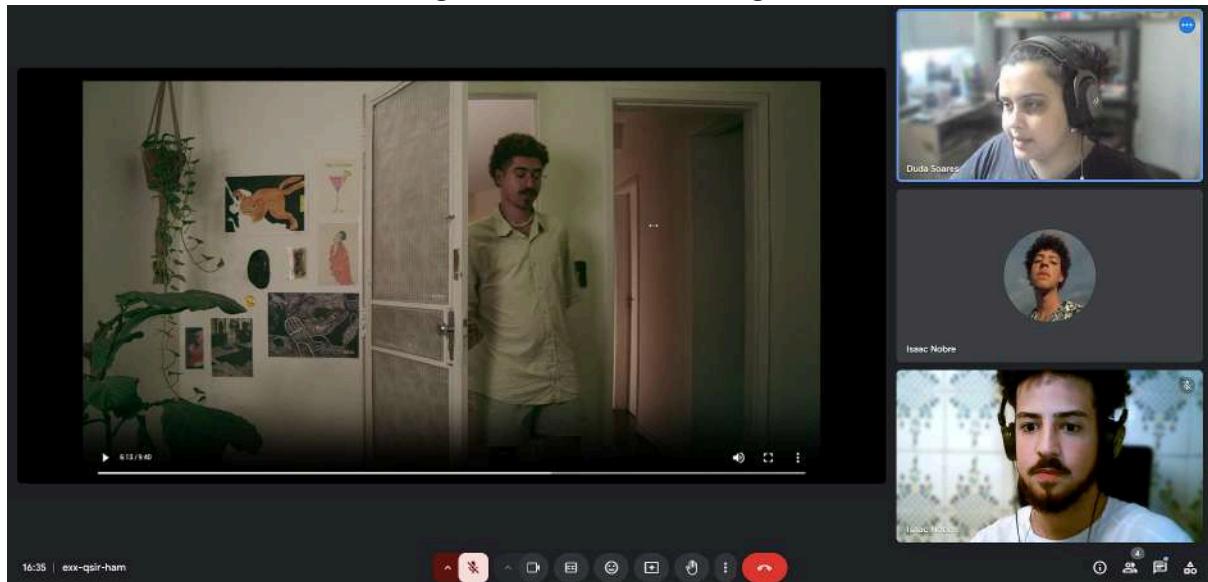
4. PÓS-PRODUÇÃO

A etapa da pós-produção envolve a montagem do material gravado, a colorização das cenas, a edição de som e a finalização, sendo esta última de minha responsabilidade.

4.1 MONTAGEM

A montagem do filme foi inicialmente realizada com base na decupagem (Apêndice B). Posteriormente, foram realizadas reuniões para discutir como a montagem poderia definir o sentido do filme, alinhando-a à proposta inicial. Essa etapa permitiu que a construção da cena da discussão no café da manhã, gravada durante a seleção dos atores, fosse desenvolvida de forma mais livre e criativa, mesclando os trechos mais significativos em termos de atuação e imagem. Esse momento também serviu como base para a etapa de finalização dessa cena.

Figura 22 - Reunião de montagem



Fonte: captura de tela de chamada de vídeo pelo Google Meet, elaborada pelo autor.

4.2 COLORIZAÇÃO

A etapa de colorização do curta-metragem *Cosmo* foi dividida entre dois coloristas, Felipe Brum e Raphael Motta. Essa decisão foi motivada pelo desejo de segmentar plasticamente o filme em duas atmosferas distintas. A primeira parte apresentou uma estética mais lúdica, saturada e onírica, remetendo a um estado de sonho. Já a segunda parte adotou uma abordagem mais realista, séria e dramática, reforçando a transição emocional do protagonista.

A colorização, assim como a fotografia, fundamentou-se na estética do hipercinema, explorando elementos visuais e narrativos que transcendem a simples representação da realidade. O objetivo foi proporcionar uma experiência sensorial e emocional, amplificando as nuances do cotidiano por meio de uma estética inspirada, principalmente, nos estilos cinematográficos de Wes Anderson e Wong Kar-wai.

O filme, acima de tudo, trata da memória — orgânica e viva, que respira, expande-se e contrai-se em um movimento contínuo. A memória, com toda a sua plasticidade, configura-se como um não-lugar, em constante transformação a cada revisitação. Essa premissa norteou a abordagem narrativa e estética do curta-metragem, exigindo que a montagem flexibilizasse o enredo conforme o material gravado, sem comprometer a essência original do projeto. Assim, a colorização precisou refletir como essa característica da memória influenciava afetos e relações humanas, transmutando as percepções sobre os personagens. Ao posicionar a memória como elemento central, a proposta de colorização previu o uso de tons e paletas que reforçassem a ambiguidade e a transformação contínua da narrativa.

A composição visual alternou entre a planaridade e saturação cromática inspirada em Wes Anderson e a dramaticidade da iluminação característica de Wong Kar-wai. A evolução cromática acompanhou o arco emocional do protagonista, Marcos, sendo dividida em três momentos distintos:

1. **Cenas iniciais:** Paleta quente e suave, inspirada em Wes Anderson, refletindo uma visão idealizada da realidade. Tons acolhedores e saturação elevada destacam o estado de conforto e fantasia do protagonista.
2. **Transição narrativa:** Plano-sequência de memória que separa as duas partes do filme. Um flashback que se manifesta como um sonho febril de um amor que não existe mais. Nessa fase, são utilizadas cores saturadas, brilho difuso e uma paleta quente.
3. **Cenas finais:** À medida que Marcos confronta sua realidade, a paleta evolui para tons frios e dessaturados, evocando a estética de Wong Kar-wai. Essa mudança cromática simboliza a desilusão e a maturidade emocional do protagonista.

As escolhas visuais e cromáticas tiveram o objetivo de intensificar a imersão sensorial, de modo que a colorização não atuasse apenas como um suporte estético, mas também como um elemento narrativo essencial.

Com base nessa proposta, a colorização do filme foi dividida entre dois coloristas, garantindo que o resultado final apresentasse identidades distintas, representando dois estilos cinematográficos diferentes (Figura 23). Após a conclusão da colorização, com as devidas revisões e ajustes, o filme passou para a etapa de finalização, onde foram realizados os últimos refinamentos para calibrar ambas as partes na renderização final.

Figura 23 - Mesmo cenário com tratamentos de cor diferentes



Fonte: frames da versão final do filme, elaborado pelo autor.

4.3 SOM

4.3.1 Edição de som

No que tange o som no filme, a maior dificuldade no percurso da edição foi a cena do estacionamento (figura 13). A execução do plano sequência exigiu no momento da captação o movimento com microfone direcionado, o que causou ruídos que comprometem a escuta limpa do diálogo gravado. Esse áudio precisou ser tratado com mais atenção, para eliminação dos ruídos, também pelo fato de ser uma gravação externa.

4.3.2 Trilha sonora

Para seguir os princípios do hipercinema, foi dedicada uma atenção especial à trilha sonora, garantindo que ela enfatizasse os sentimentos do personagem ao longo da narrativa. Além disso, para a divulgação do filme e como trilha dos créditos finais, a banda independente A Rádio da Paralisia do Sono, da região de Juiz de Fora, compôs uma canção original. A letra da música (Anexo B) reflete a jornada emocional do protagonista e faz referência direta ao diálogo central do filme: “E quando eu entro no cardápio do seu dia perfeito?”.

Figura 24 - Composição da canção original



Fonte: registros fotográficos por Victor Marcelo.

4.4 FINALIZAÇÃO

4.4.1 Cartelas

A criação das cartelas do filme partiu de uma experimentação em animação, utilizando o logotipo do projeto como base. O desvio cromático foi explorado como uma representação visual da flutuação e ambiguidade da memória. A tipografia serifada da palavra "Cosmo" foi animada de forma a transmitir essa ideia, com distorções e rastros de cor ao redor das letras, sugerindo um deslocamento instável no tempo e no espaço (Figura 25). Esse efeito visual busca refletir a instabilidade das lembranças e a fragmentação da experiência subjetiva, alinhando-se diretamente à identidade conceitual do projeto.

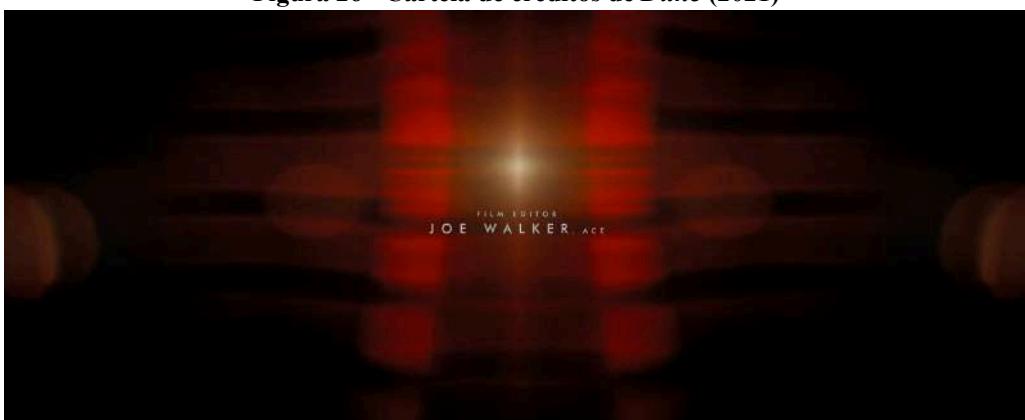
Figura 25 - Animação da cartela de título do filme



Fonte: captura de tela da animação, elaborado pelo autor.

A partir disso, a criação das cartelas de créditos iniciais e finais seguiram essa proposta do desvio cromático, também se inspirando nas cartelas do filme *Duna* [Dune] (2021), de Denis Villeneuve (Figura 26).

Figura 26 - Cartela de créditos de *Dune* (2021)



Fonte: captura de tela do vídeo "Dune - Visual ending credits" (Dune 2021, 2022). Disponível em: <https://youtu.be/11zCxAEyJ2U>. Acesso em: 10 mar. 2025.

Figura 25 - Cartela de créditos de *Cosmo*



Fonte: frame da versão final do filme, elaborado pelo autor.

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

O projeto *Cosmo* iniciou-se com a intenção de explorar narrativamente as coincidências e suas múltiplas interpretações, inserindo esse tema dentro do conceito da hipermoderneidade. Desde o princípio, a ideia era refletir sobre como as interações interpessoais podem ser moldadas pelo desejo e pela carência afetiva, além de experimentar esteticamente elementos do hipercinema. No entanto, ao longo do processo de desenvolvimento e produção, essa abordagem inicial passou por diversas adaptações, impulsionadas tanto por desafios práticos quanto pela própria evolução da compreensão teórica do projeto.

A memória, que inicialmente surgia como um aspecto subjetivo da narrativa, tornou-se um dos eixos estruturantes do filme. Influenciado por teóricos como Bergson (1999) e Deleuze (1985), *Cosmo* adota uma abordagem em que o tempo não é linear, mas fragmentado, refletindo o fluxo da consciência do protagonista. A alternância entre diferentes formatos de tela e a repetição de elementos visuais reforçam essa percepção da memória como um processo instável e reconstruído continuamente. Esse aspecto também dialoga com a hipermoderneidade descrita por Lipovetsky (2004), na qual a experiência individual se dissolve em um excesso de estímulos e referências, criando uma relação de sobrecarga e deslocamento com o tempo e a identidade.

A pré-produção consolidou a estrutura narrativa e estética do curta-metragem, mas a execução trouxe novas camadas interpretativas que não estavam previstas inicialmente. A necessidade da troca do ator que interpretaria Carlos, por exemplo, influenciou diretamente a

montagem do filme e a forma como a memória se manifesta na diegese. A impossibilidade de filmar em determinados locais exigiu adaptações que, longe de comprometerem a proposta original, enriqueceram a construção simbólica do curta.

Além disso, ao tematizar o desejo e a idealização romântica em um contexto hipermoderno saturado de estímulos e promessas afetivas não cumpridas, *Cosmo* buscou articular uma sensibilidade *queer* marcada não apenas pela dor ou transgressão, mas também pela delicadeza das experiências mínimas, como o café da manhã, o silêncio no elevador, a mise-en-scène do lixo. Esse gesto filmico, embora menos ruidoso que os do *New Queer Cinema*, compartilha sua intenção crítica: propor formas de existir e amar que escapem ao controle normativo do tempo, do gênero e do afeto.

O percurso para atingir o resultado final foi permeado por adversidades, mas também por aprendizados essenciais para a prática cinematográfica. Mais do que a realização de um curta-metragem acadêmico, o processo funcionou como um campo de experimentação que ampliou as competências técnicas da equipe e aprofundou a compreensão sobre os efeitos narrativos e sensoriais do cinema. Inicialmente concebido como uma tentativa de traduzir uma inquietação pessoal por meio da ficção, o projeto evoluiu para um exercício de reconstrução de memória e afirmação de identidade. Ao final, *Cosmo* consolidou-se como uma investigação sobre os modos de existir na hipermodernidade, evidenciando o cinema como ferramenta de expressão crítica e reflexão sobre a experiência humana.

REFERÊNCIAS

- BAUMAN, Zygmunt. **Modernidade líquida**. Rio de Janeiro: Zahar, 2000.
- BERGSON, Henri. **Matéria e memória**. São Paulo: Martins Fontes, 1999.
- BONFIM, Thalyta Fernandes. **Hipermodernidade e Hipercinema na Obra de David Fincher**. 2017. Dissertação (Mestrado em Comunicação) – Universidade de Brasília, Brasília, 2017.
- DELEUZE, Gilles. **A imagem-tempo**: cinema 2. São Paulo: Brasiliense, 1985.
- DIDI-HUBERMAN, Georges. **A imagem sobrevivente**: história da arte e tempo dos fantasmas segundo Aby Warburg. Rio de Janeiro: Contraponto, 2000.
- HALL, Stuart. **A identidade cultural da pós-modernidade**. Rio de Janeiro: DP&A, 2006.
- LIPOVETSKY, Gilles. **Os tempos hipermodernos**. São Paulo: Barcarolla, 2004.
- LIPOVETSKY, Gilles; SERROY, Jean. **A tela global**: mídias culturais e cinema na era hipermoderna. Porto Alegre: Sulina, 2009.
- LYOTARD, Jean-François. **A condição pós-moderna**. Rio de Janeiro: José Olympio, 2009.
- McKEE, Robert. **Story**: Substância, estrutura, estilo e os princípios da escrita de roteiro. São Paulo: Arte & Letra, 2006.
- PASOLINI, Pier Paolo. **Empirismo herético**. São Paulo: Brasiliense, 1988.
- RICH, B. Ruby. **New Queer Cinema**. Sight and Sound, Londres, v. 2, n. 5, p. 30–35, 1992.

REFERÊNCIAS FILMOGRÁFICAS

BEFORE Sunset. Direção: Richard Linklater. Estados Unidos: 2004.

BLACK Swan. Direção: Darren Aronofsky. Estados Unidos: 2010.

DUNE. Direção: Denis Villeneuve. Estados Unidos, Canadá: 2021.

EVERYTHING Everywhere All at Once. Direção: Daniel Kwan, Daniel Scheinert. Estados Unidos: 2022.

INCEPTION. Direção: Christopher Nolan. Estados Unidos, Reino Unido: 2010.

THE Living End. Direção: Gregg Araki. Estados Unidos: 1992.

THE Watermelon Woman. Direção: Cheryl Dunye. Estados Unidos: 1996.

POISON. Direção: Todd Haynes. Estados Unidos: 1991.

QIANXÌ mùnbo. Direção: Hou Hsiao-Hsien. Taiwan, França: 2001.

APÊNDICE A

FICHA TÉCNICA

COSMO. Direção: Isaac Nobre. Roteiro: Clara Estolano. Produção: Maria F. D. do Carmo. Brasil, 2025. Filme em cores, 15 min.

Elenco principal:

Fábio Kelbert (Marcos);
Bruno Schultz (Carlos);
Phill de Orixalá (Carlos);
João Togeiro (Carlos);
Lucas Lisboa (Barman).

Figuração: Leandro Batista Stephan; Frederico Arruda.

Equipe técnica:

1º Assistente de produção: Bárbara Ferraz.
Assistentes de produção: Carol Miranda, Caleb Araújo, Thamy Vantine, Rodrigo Machado.
1ª Assistente de direção: Tamires Yukie.
Continuista: Vanessa Gomes.

Direção de arte: João G. Cendretti.

1ª Assistente de arte: Leo Heringer.

Cenografia: Luiza Penna.

Aderecista: Ana Castro.

Figurinista: Gabriella Monteiro.

Direção de fotografia: Mariana de Souza.

Assistente de fotografia: Frederico Arruda.

Operador de câmera: João Togeiro.

Direção de som: Heloisa Carvalho.

Assistente de som: Rafaella Walério.

Captação de som: Dafhany Teixeira.

Montagem: Duda Soares.

Colorização: Raphael Motta, Felipe Brum.

Finalização: Isaac Nobre.

Canção original: A Rádio da Paralisia do Sono.

Trilha sonora: Victor Marcelo.

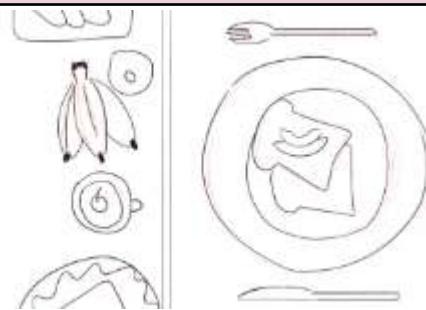
Design: Nicolly Dias.

Making-of: Lívia Bello.

Fotografia Still: Nina Cristofaro.

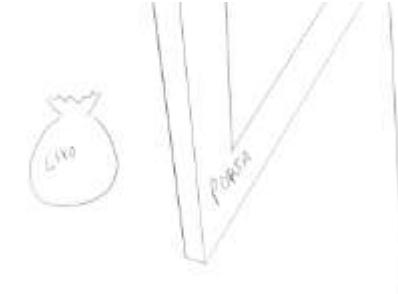
APÊNDICE B

Decupagem de planos por Isaac Nobre Garcia e Mariana de Souza Mendes.

CENA	PL	DESCRIÇÃO	QUADRO	MOV.	RT	LENTE	OBSERVAÇÃO	SOTORYBOARD
Legenda: CENAS/PLANOS EXTRAS QUE NÃO CONSTAM NO ROTEIRO								
CENA 1 - INT./COPA/DIA	1	MARCOS está sentado à mesa, à sua frente há um prato com duas fatias de pão [...] MARCOS coloca um segundo prato na mesa.	Detalhe	Zenital	4:3	24mm/ 50mm		
	2	MARCOS coloca um segundo prato na mesa e senta para comer	Plano americano	Lateral	16:9	24mm	CARTELÂ FILME "COSMO"	
CENA 2 - INT./COZINHA/ DIA	1	Marcos leva o prato usado até a cozinha, onde vira o prato sobre a lixeira aberta.	Plano americano	Paralelo	4:3	24mm	O prato cheio em primeiro plano focado, Marcos em 2 plano com desfoque	

CENA	PL	DESCRIÇÃO	QUADRO	MOV.	RT	LENTE	OBSERVAÇÃO	SOTORYBOARD
		[...] e junta outros itens para jogar no lixo	Plano americano	Paralelo Whip-pan	4:3	24mm		
		joga no lixo, retira o saco e amarra com dois nós.	Plano americano	Paralelo Whip-pan	4:3	24mm	O prato cheio em primeiro plano desfocado, Marcos em 2 plano com foco	
CENA 3 - INT./BANHEIRO /DIA	1	Marcos entra no banheiro	Meio Primeiro Plano	Frontal	4:3	24mm	Plano	

CENA	PL	DESCRÍÇÃO	QUADRO	MOV.	RT	LENTE	OBSERVAÇÃO	SOTORYBOARD
	2	MARCOS pega a embalagem vazia de um xampu laranja	Meio Primeiro Plano	Frontal	4:3	50mm	Contra-plano	
	3	e joga no lixo do banheiro, retirando a sacola e amarrando.	Detalhe	Zenital	4:3	24mm		
CENA 4 - INT./QUARTO/DIA	1	Marcos junta bolinhas de papel jogadas no chão, poeira de borracha em cima da escrivaninha,	Geral	Paralelo	4:3	18mm/ 24mm		

CENA	PL	DESCRIÇÃO	QUADRO	MOV.	RT	LENTE	OBSERVAÇÃO	SOTORYBOARD
	2	joga no lixinho do quarto, retirando a sacola cheia e amarrando.	Primeiro Plano	Frontal em travelling	4:3	18mm/ 24mm	Marcos arrasta o lixo com o braço perpendicular ao seu corpo	
CENA 4.b - INT./SALA/DIA	1	Marcos tenta abrir a porta para sair com o lixo em mãos, porém a porta é travada por outros sacos de lixo.	Plano americano	Paralelo traseiro	4:3	24mm		
	2	A porta é travada por outros sacos de lixo que são ignorados.	Detalhe	Plongée	4:3	18mm/ 24mm	Os mesmos lixos serão mostrados novamente e acompanham a estética do momento	

CENA	PL	DESCRIÇÃO	QUADRO	MOV.	RT	LENTE	OBSERVAÇÃO	SOTORYBOARD
CENA 5 - INT./CORREDOR /DIA	1	Marcos abre a porta que dá para o corredor com as sacolas de lixo em mãos. Aparece de novo com uma garrafa de vodka vazia,	Geral	Frontal Paralelo	16:9	24MM/ 18MM	Ap Mari: Carlos (Phill) AP Esther: Marcos (Fábio)	
	2	Ao se abaixar, repara no lixo de um dos vizinhos, também deixado no chão em frente à porta do apartamento.	Over the shoulder	Lateral	16:9	50MM	Mudança de foco: Personagem > lixo	
	3	Em meio às sacolas do vizinho, Marcos vê uma garrafa de vodka	Detalhe	Frontal	16:9	50MM	Vodka	
	4	de uma marca diferente da sua, e uma caixa de suco de cranberry.	Detalhe	Frontal	16:9	50MM	Suco de cranberry	

CENA	PL	DESCRIÇÃO	QUADRO	MOV.	RT	LENTE	OBSERVAÇÃO	SOTORYBOARD
	5	Curioso, Marcos se aproxima do lixo do vizinho e tenta ver o que mais há nas sacolas fechadas.	Over the shoulder (Lixo)	Lateral	16:9	50MM	Perspectiva do lixo	
	6	Já usando os dedos para bisbilhotar [...] um xampu de embalagem laranja e um vidro de acetona vazio.	Detalhe	Zenital	16:9	50MM	Lixo	
	7	Marcos fica maravilhado.	Close-up	Contra-p	16:9	24MM		
	8	Ouve-se passos e uma sombra se projeta sobre Marcos e o lixo do vizinho. Marcos vira o rosto rapidamente para ver quem chega.	Médio (pé a cabeça)	Plongée	16:9	24MM	Carlos invade o frame	

CENA	PL	DESCRIÇÃO	QUADRO	MOV.	RT	LENTE	OBSERVAÇÃO	SOTORYBOARD
	9	CARLOS, homem mais velho, de pé, barba grisalha por fazer, vestindo uma camisa tie-dye, olha confuso para Marcos, ainda sentado ao lado de seu lixo.	Geral	Frontal	16:9	24MM/ 18MM	Marcos levanta Take da cena inteira	
	10	MARCOS Se eu te falar, cê não acredita	Close-up	Frontal	16:9	50MM	Take do diálogo inteiro (contra-plano Marcos)	
	11	Carlos observa, ainda confuso.	Close-up	Frontal	16:9	50MM	Take do diálogo inteiro (contra-plano Carlos)	
	12	Marcos coloca a sacola no chão e se vira para pegar a própria garrafa vazia de vodca. [...] CARLOS Se você diz...	Geral	Frontal	16:9	24MM/ 18MM		

CENA	PL	DESCRIÇÃO	QUADRO	MOV.	RT	LENTE	OBSERVAÇÃO	SOTORYBOARD
	13	MARCOS Mas não importa. O nosso lixo é igual, po.	Primeiro Plano	Frontal	16:9	24MM		
	14	CARLOS Só porque a gente faz cosmopolitan errado?	Primeiro Plano	Frontal	16:9	24MM		
	15	MARCOS Tá errado? CARLOS Sim...	Plano detalhe	Frontal	16:9	50MM	Garrafa na mão / voz-off	
	16	INSERT COSMOPOLITAN			4 : 3		São Bartolomeu	

CENA	PL	DESCRIÇÃO	QUADRO	MOV.	RT	LENTE	OBSERVAÇÃO	SOTORYBOARD
CENA 5 - INT./BANHEIRO /DIA	17	MARCOS Ah. Mas não, não é só por isso. [...] Marcos pega a sacola de lixo do banheiro e abre.	Plano Geral	FROntal	16:9	24MM/ 50MM		
	18	CARLOS ...Você vai abrir lixo do banheiro aqui na minha frente?	Primeiro Plano	Frontal	16:9	50MM		
	19	MARCOS O xampu é igualzinho, olha só!	Primeiro Plano	Frontal	16:9	50MM		
	20	CARLOS Bacana...	Primeiro Plano	Frontal	16:9	50MM		
	21	Marcos fecha as sacolas de lixo. [...] MARCOS Vamo.	Plano Geralzão	Frontal	16:9	50MM		
	1	Carlos aperta o botão do térreo.	Plano detalhe	Plongée	16:9		Foco no botão	
CENA 6 - INT./ELEVADOR /DIA	2	Os dois olham ao redor, estão sozinhos no elevador. Marcos quebra o silêncio. [...] Elevador chega no térreo e as portas abrem. CARLOS Escorpião.	Plano Americano		16:9		Som do elevador ao chegar no térreo e as portas se abrindo	
	1	Marcos sai atrás de Carlos, andando.[...] Carlos continua andando, um leve sorriso no rosto.	Plano Americano	Lateral / Travelling	16:9			
CENA 7 - INT./CORREDOR /DIA								

CENA	PL	DESCRIÇÃO	QUADRO	MOV.	RT	LENTE	OBSERVAÇÃO	SOTORYBOARD
		CARLOS Não, eu não sou do dia 12. Sou do dia 13. [...]	Primeiro Plano	Frontal	16:9		Câmera estática, personagens iniciam a cena andando em direção a ela	
CENA 8 - EXT./ESTACIONAMENTO/DIA		Carlos abre a tampa da lixeira comunitária e joga suas sacolas de lixo dentro.	Primeiro Plano	Frontal/ Travelling	16:9		A câmera começa estática e depois muda pro travelling	
CENA 9 - INT./ELEVADOR/DIA	1	MARCOS Se eu presumisse que, além de um Cosmopolitan tosco, você também gosta de uma cerveja...	Plano Americano	Frontal	16:9			
	2	CARLOS (rindo) Não teria errado.	Over the shoulder	Frontal	16:9			
	3	MARCOS É claro.	Over the shoulder	Frontal	16:9			
CENA 10 - INT./ELEVADOR/DIA	1	Marcos e Carlos estão em silêncio.	Plano Americano		16:9			
	2	Marcos observa ao redor e, vez ou outra, para para olhar Carlos.	Primeiro Plano	Lateral	16:9			
	3	Repara que não há aliança em nenhuma de suas mãos.	Plano Detalhe	Lateral	16:9		Dedo aliança sem	
	4	MARCOS A gente podia marcar uma cerveja qualquer hora.	Plano Detalhe	Frontal	16:9		Olho Marcos de	
	5	CARLOS Podia.	Plano Detalhe	Frontal	16:9		Rosto Carlos de	

CENA	PL	DESCRIÇÃO	QUADRO	MOV.	RT	LENTE	OBSERVAÇÃO	SOTORYBOARD
CENA 10 - INT./CORREDOR /DIA	6	MARCOS Tá solteiro?	Plano Detalhe	Frontal	16:9	Boca de Marcos		
	7	CARLOS (sorrindo de canto) Não.	Plano Detalhe	Frontal	16:9	Boca de Carlos		
	8	Carlos olha as próprias mãos sem aliança e puxa, de debaixo da blusa, um cordão de Americano onde pende uma aliança de prata.	Plano	Frontal	16:9			
	9	CARLOS A gente não usa aliança, ela fez isso pra mim.	Plano Detalhe	Frontal	16:9	Colar		
	10	MARCOS Ah... [...] Elevador para e abre as portas.	Close-up	Frontal	16:9	Som elevador	do	
CENA 11 - INT./CORREDOR /DIA	1	Os dois andam em silêncio até chegarem de frente para suas portas.	Primeiro Plano	Lateral	16:9	Foco Marcos	em	
CENA 12.a - INT./SALA/DIA	1	MARCOS atordoado fecha a porta e encosta as costas na porta	Close-up	Frontal	16:9	MONTAGEM: Inserts de memória (casting cena Fábio) - Mesmo enquadramento do casting		

CENA	PL	DESCRICAÇÃO	QUADRO	MOV.	RT	LENTE	OBSERVAÇÃO	SOTORYBOARD
CENA 12.b - INT./QUARTO/DIA	1	MARCOS vagueia até o quarto	Geral > Primeiro Plano	Contra-p longée 45° Plano sequenci a de ação	16:9 16:9 16:9	MONTAGEM: Inserts de memória (casting) MARCOS percebe CARLOS em sua memória	Personagem emoldurado pelo cenário (portas, objetos, móveis, etc) Ref Wong Kar-Wai	
		MARCOS se aproxima da cômoda						
		MARCOS olha fixamente para uma caixinha de jóias em cima da mesa/cômoda						
	2	MARCOS abre a caixinha. Há cartas, fotos antigas e bugigangas dentro. Marcos retira um cordão de dentro da caixinha.	Detalhe	Zenital	16:9		Cena mais escura com reflexo do metal	

ANEXO A

Roteiro de *Cosmo* por Clara Estolano.

CENA 1 - INT./COPA/DIA

MARCOS está sentado à mesa, à sua frente há um prato com duas fatias de pão torrado e uma rodelas de abacate. Há, também, um saleiro e um vidro de azeite. Marcos descasca a rodelas de abacate e amassa os pedaços em cima do pão torrado, despeja uma pitada de sal e um fio de azeite por cima do abacate amassado e come. Ao acabar, sai com o prato em mãos.

CENA 2 - INT./COZINHA/DIA

Marcos leva o prato usado até a cozinha, onde vira o prato sobre a lixeira aberta, descartando as cascas de abacate. Deixa o prato em cima da pia e junta outros itens para jogar no lixo (guardanapo usado, cascas de laranja, alho, cebola, ovo, embalagens, uma caixa de suco de cranberry), joga no lixo, retira o saco e amarra com dois nós.

CENA 3 - INT./BANHEIRO/DIA

Marcos pega a embalagem vazia de um xampu laranja e joga no lixo do banheiro, retirando a sacola e amarrando.

CENA 4 - INT./QUARTO/DIA

Marcos junta bolinhas de papel jogadas no chão, poeira de borracha em cima da escrivaninha, um vidrinho vazio de esmalte laranja e uma caixa de antialérgico também vazia e joga no lixinho do quarto, retirando a sacola cheia e amarrando.

CENA 5 - INT./CORREDOR/DIA

Marcos abre a porta que dá para o corredor com as sacolas de lixo em mãos. Deixa as sacolas na frente da porta aberta e volta para dentro do apartamento.

Aparece de novo com uma garrafa de vodca vazia, sai do apartamento, fecha a porta e abaixa-se para pegar as sacolas no chão. Ao se abaixar, repara no lixo de um dos vizinhos, também deixado no chão em frente à porta do apartamento. A porta do vizinho está aberta.

Em meio às sacolas do vizinho, Marcos vê uma garrafa de vodca, de uma marca diferente da sua, e uma caixa de suco de cranberry. Curioso, Marcos se aproxima do lixo do vizinho e tenta ver o que mais há nas sacolas fechadas.

Já usando os dedos para bisbilhotar, encontra uma caixa de antialérgicos, casca de laranja, um xampu de embalagem laranja e um vidro de acetona vazio. Marcos fica maravilhado.

Ouve-se passos e uma sombra se projeta sobre Marcos e o lixo do vizinho. Marcos vira o rosto rapidamente para ver quem chega. CARLOS, homem mais velho, de pé, barba grisalha por fazer, vestindo uma camisa tie-dye, olha confuso para Marcos, ainda sentado ao lado de seu lixo. Um momento estranho de silêncio se instaura até que Marcos se pronuncia.

MARCOS
Se eu te falar, cê não acredita.

CARLOS
...Capaz de acreditar.

CARLOS
Olha só!

Marcos abre a própria sacola de lixo e mostra para Carlos.

MARCOS
Suco de cranberry, casca de laranja...

Carlos observa, ainda confuso. Marcos coloca a sacola no chão e se vira para pegar a própria garrafa vazia de vodca.

MARCOS
...Aqui, garrafa de vodca!

CARLOS
Você achou isso no meu lixo?

MARCOS
Esse é o meu lixo!

CARLOS
Ah, bom. Essa vodca é horrível.

MARCOS
Ah, qual foi, rende um cosmopolitan...

CARLOS
Se você diz...

MARCOS
Mas não importa. O nosso lixo é igual,
po.

CARLOS
Só porque a gente faz cosmopolitan errado?

MARCOS
Tá errado?

CARLOS

Sim...

MARCOS

Ah. Mas não, não é só por isso.

Marcos pega outra sacola de lixo e abre. Tira a caixa de antialérgicos e mostra para Carlos.

CARLOS

Ah, o mofo do prédio te dá rinite também?

MARCOS

Olha o esmalte.

CARLOS

Eu tenho esmalte?

MARCOS

Não, mas tem acetona.

CARLOS

Ah...

MARCOS

E tem o xampu também.

Marcos pega a sacola de lixo do banheiro e abre.

CARLOS

...Você vai abrir lixo do banheiro aqui na minha frente?

MARCOS

O xampu é igualzinho, olha só!

CARLOS

Bacana...

Marcos fecha as sacolas de lixo.

MARCOS

E o mais estranho não são os itens, é a gente estar jogando fora ao mesmo tempo.

CARLOS

...Hm, é. Coincidência, né?

MARCOS

Pois é!

CARLOS

...Vamo levar o lixo, então?

MARCOS

Vamo.

CENA 6 - INT./ELEVADOR/DIA

Carlos aperta o botão do térreo. Os dois olham ao redor, estão sozinhos no elevador. Marcos quebra o silêncio.

MARCOS

Qual seu nome?

CARLOS

Carlos.

MARCOS

Ah, o meu é Marcos. Imagina se fosse o mesmo nome?

CARLOS

Imagina.

MARCOS

É... Signo?

Elevador chega no térreo e as portas abrem.

CARLOS

Escorpião.

Carlos sai andando para o corredor, Marcos vai atrás.

CENA 7 - INT./CORREDOR/DIA

Marcos sai atrás de Carlos, andando pelo corredor.

MARCOS

Eu também!

Carlos para e olha para trás.

CARLOS

De outubro ou novembro?

MARCOS

Novembro.

CARLOS

Hmm. Que dia?

MARCOS

12, e você?

CARLOS

Me mostra a identidade depois.

MARCOS
Mentira!!

Carlos continua andando, um leve sorriso no rosto.

CARLOS
Não, eu não sou do dia 12. Sou do dia 13.

MARCOS
Mas é bem perto, né? Que mais será que é parecido? Comida preferida?

CARLOS
Feijoada.

MARCOS
A minha também!

CARLOS
Você tá forçando.

MARCOS
Não tô! Sempre peço pro meu vô fazer!

CARLOS
Tá bom. Qual a sobremesa então?

MARCOS
Depois de uma feijoada, um docinho de abóbora.

CARLOS
Hm. Tá.

MARCOS
Tá, o quê? É a sua também?

Carlos segue andando.

MARCOS
É, não é? Fala!

Carlos sai para o estacionamento. Marcos vai atrás.

CENA 8 - EXT./ESTACIONAMENTO/DIA

Carlos abre a tampa da lixeira comunitária e joga suas sacolas de lixo dentro. Marcos o alcança, e Carlos segura a tampa para Marcos jogar os sacos dele também.

MARCOS
É doce de abóbora ou não?

CARLOS
É.

MARCOS
Inacreditável!

CARLOS
Muita gente gosta de doce de abóbora.

MARCOS
Eu não vou discutir com você. Mas a gente tá vivendo a mesma vida.

CARLOS
E o que você faz da sua vida?

MARCOS
Estudo jornalismo no Jardim Paineira.

Carlos franze a sobrancelha, sorrindo de canto.

MARCOS
Que foi?

CARLOS
Eu sou formado em jornalismo no Jardim Paineira.

MARCOS
Nem fudendo.

CARLOS
Limpa a baba. Vamo subir.

CENA 9 - INT./CORREDOR/DIA

Carlos aperta o botão do elevador. Marcos olha ao redor.

MARCOS
Se eu presumisse que, além de um Cosmopolitan tosco, você também gosta de uma cerveja...

CARLOS
(rindo)
Não teria errado.

MARCOS
É claro.

Elevador abre as portas. Os dois entram.

CENA 10 - INT./ELEVADOR/DIA

Marcos e Carlos estão em silêncio. Marcos observa ao redor e, vez ou outra, para para olhar Carlos. Repara que não há aliança em nenhuma de suas mãos.

MARCOS

A gente podia marcar uma cerveja
qualquer hora.

CARLOS

Podia.

MARCOS

Tá solteiro?

Não.

(sorrindo de canto)

Carlos olha as próprias mãos sem aliança e puxa, de debaixo da blusa, um cordão de onde pende uma aliança de prata. Marcos observa, assumindo uma expressão muda de surpresa por um momento.

CARLOS

A gente não usa aliança, ela fez isso pra mim.

MARCOS

Ah...

CARLOS

E você, tá comprometido também?

MARCOS

Não...

CARLOS

Ora, ora, uma diferença.

MARCOS

É...

Elevador para e abre as portas. Os dois saem.

CENA 11 - INT./CORREDOR/DIA

Os dois andam em silêncio até chegarem de frente para suas portas.

CARLOS

Meu apê.

MARCOS
É, e o meu ali...

CARLOS
A gente se esbarra.

MARCOS
Claro, pra cerveja...

CARLOS
Até mais, carinha do lixo.

MARCOS
Até. Desculpa qualquer coisa...

CARLOS
Imagina.

Carlos abre a porta e entra. Marcos ouve a porta do vizinho fechando e entra em casa, atordoado.

CENA 12 - INT./QUARTO/DIA

Marcos abre uma caixinha. Há cartas, fotos antigas e bugigangas dentro. Marcos retira um cordão de dentro da caixinha. Quando puxa, fica visível que tem uma aliança pendurada.

ANEXO B

Canção original de *Cosmo*, por A Rádio da Paralisia do Sono.

Se você se jogar
Se você se jogar
Vai descobrir uma conexão, perdição
Impossível de não se entregar
Na memória do que ainda pode ser

É que eu me sinto descartado até colado em seu peito
É que eu me sinto descartado até colado em seu peito

Sinto que você é meu reflexo por mais que eu não consiga me enxergar
Entre cafés e torradas com tantas pessoas...
Tantas pessoas, lugares, memórias, sabores, olhares e fotos antigas,
Mentiras, promessas, desgostos, eu vejo o contraste

If we are the same why can't I be with you?
I feel like a gross cosmopolitan
Intoxicating, yet, hollow
The more I know of you the more I feel I follow

Mas é só se jogar
Pra descobrir uma conexão, perdição
Impossível não se entregar
Na memória do que ainda pode ser

É que eu me sinto descartado até colado em seu peito
É que eu me sinto descartado até colado em seu peito

Sentimento engasgado e a mente alugada
Você só aparece de longe
E o café da manhã já não agrada mais
Todas conversas parecem iguais
E apesar de você não me esconde no quarto
Mesmo me sentindo um clone
Do que eu idealizei
Buscando você, meu bem
Inventando um motivo pra ir dormir cedo
Procurando afeto no lixo alheio
Inventando motivo
Procurando afeto
E quando eu entro no cardápio do seu dia perfeito?
E quando eu entro no cardápio do seu dia perfeito?