

A Viúva Machado¹

Heloisa Madalena Oliani CARAVINA²

Renan Aires do NASCIMENTO³

Leticia Beatriz Gambetta ABELLA⁴

Adriano Charles da Silva Cruz⁵

Universidade Federal do Rio Grande do Norte, Natal, RN

RESUMO

A *viúva Machado* é um curta de animação ficcional independente o qual foi desenvolvido durante a disciplina de Técnicas de Veiculação do curso de Comunicação Social com habilitação em Radialismo da Universidade Federal do Rio Grande do Norte (UFRN) no semestre letivo de 2015.1. A produção conta a história de uma lenda urbana da cidade de Natal, propondo uma reflexão sobre a importância da cultura popular, o registro e a difusão desse tipo de cultura. Além de estimular a realização audiovisual de forma independente através de uma produção de baixo custo.

PALAVRAS-CHAVE: Animação; Produção Independente; Cultura popular; Lendas urbanas.

1 INTRODUÇÃO

A proposta da docente, Letícia Gambetta, para a avaliação da terceira unidade da disciplina de *Técnicas de Veiculação* foi colocar em prática a teoria estudada em sala de aula, estratégias de veiculação e produção de produtos audiovisuais a partir de três pilares principais: o canal de veiculação, o conteúdo da mensagem a ser transmitida e o público alvo da produção. Dessa forma, após despertarem o interesse por lendas urbanas, os discentes Heloisa e Renan criaram o projeto *Dizem por aí...*, uma série composta por 12 curtas metragens de animações ficcionais sobre lendas urbanas para serem veiculados durante três meses nas grades de programação de televisões fechadas ou das emissoras afiliadas da Rede Globo no Rio Grande do Norte, a InterTV Cabugi e a InterTV Costa Branca. Cada curta teria duração de até quatro minutos e seria veiculado durante uma semana em intervalos comerciais de programas ou intervalos comerciais entre programas,

¹ Trabalho submetido ao XXIII Prêmio Expocom 2016, na Categoria Cinema e Audiovisual, modalidade Filme de animação (avulso).

² Aluna líder do grupo e graduada do Curso de Comunicação Social, habilitação em Radialismo, na Universidade Federal do Rio Grande do Norte, email: helo_caravina@hotmail.com.

³ Graduado do Curso de Comunicação Social, habilitação Radialismo, na Universidade Federal do Rio Grande do Norte, email: renan_aires18@yahoo.com.br.

⁴ Mestre em Estudos da linguagem pela Universidade Federal do Rio Grande do Norte, email: letigambetta@yahoo.com.br.

⁵ Orientador do trabalho. Professor Doutor do Curso de Comunicação Social da Universidade Federal do Rio Grande do Norte, email: adrianocruzufn@gmail.com.

como um programete⁶. Para a disciplina foi produzido apenas o curta piloto *A viúva Machado*, o qual conta a história de uma senhora misteriosa que morava no bairro da Ribeira (Natal-RN) e ficou conhecida como *papa-figo*.

O interesse por lendas urbanas, ou lenda contemporânea como também podem ser chamadas, surgiu quando a dupla descobriu que essa é a forma mais atual de contar uma lenda, é um tipo de folclore moderno já que são fatos acontecidos a pessoas supostamente próximas ou de conhecimento público, divulgados e modificados através de e-mails ou da imprensa de forma rápida (MATHEUS, 2014). Assim como as lendas, as lendas urbanas são histórias que as pessoas repassam a fim de explicar acontecimentos, porém apresentam personagens menos fantásticos como bruxas e lobisomens, podendo até começar como um boato e se transformar em uma lenda contemporânea posteriormente (LOPES, 2008).

2 OBJETIVO

Após uma breve pesquisa na internet para saber como as lendas urbanas já foram abordadas no cinema, na televisão e em canais no *Youtube*, foi constatado uma lista imensa de filmes estrangeiros de ficção do gênero terror, o que alarmou a equipe com relação a necessidade de produzir conteúdo nacional sobre lendas, onde o desenrolar das narrativas tivessem o Brasil como cenário principal, para que os brasileiros pudessem se identificar com as locações das narrativas, com os nomes dos personagens e a história em si e que ele tenha acesso a um conteúdo que possa ser assistido por varias vezes e compartilhado com seus amigos. Também foram identificados quadros em programas televisivos exibidos sazonalmente e alguns canais no *Youtube* com conteúdo exclusivo sobre a temática ou alguma produção especial sobre o assunto. A partir desse cenário, foi constatado que as produções se limitavam a encenação de atores e que, muitas vezes, tornavam as histórias cômicas no caso dos canais do *Youtube* e dos quadros de TV. Dessa forma, a fim de produzir um produto diferenciado, o grupo decidiu retratar as lendas de forma mais séria, como suspense. Além disso, substituíram os personagens de carne e osso por pessoas e objetos de papel a fim de tornar o produto ainda mais singular.

A lenda da *viúva Machado* mostra as características do natalense e de Natal, resgatando assim não só uma história da cidade, mas valorizando a identidade cultural desse povo. Em tempos de globalização, a sociedade caminha para formação de uma cultura unificada e é preciso contribuir para a consolidação da identidade local. Dessa forma,

⁶ Programa de curta duração veiculado durante o intervalo comercial entre programas ou intervalos comerciais entre programas na grade de programação de uma emissora de televisão.

produzir um produto que possa ser visto quantas vezes as pessoas quiserem como forma de registro para que essas lendas não sejam esquecidas, principalmente, pelos próprios natalense revela a importância desse projeto. Além disso, como forma de atingir um grande número de espectadores, o produto audiovisual está apto a ser exibido em diferentes canais de televisão, na internet, em festivais e mostras audiovisuais. O curta foi desenvolvido para ser exibido pela televisão como exposto anteriormente, porém pode ser facilmente adaptado para novas plataformas.

O curta finalizado tem potencial educativo e cultural e quando apresentado em escolas poderá ser utilizado de forma didática pelos professores e servir de incentivo para as pessoas buscarem o conhecimento sobre lendas urbanas e a cultura popular. De acordo com a Classificação indicativa⁷, o curta é recomendado para crianças a partir dos 10 anos, pois são permitidas cenas que provoquem angústia, medo ou tensão. Além disso, é uma forma de entretenimento para todas as idades já que a temática, lendas urbanas, faz parte da vida das pessoas desde crianças até idosos.

A produção de baixo custo, a qual utiliza cenários e personagens de papel, funciona como estímulo a realização de mais filmes independentes desse tipo, inclusive podendo ser desenvolvidos em escolas a fim de criar um projeto de caráter educacional. Assim, cada aluno poderia produzir suas próprias narrativas e desenvolver diferentes habilidades e aprendizados em diversos aspectos do conhecimento. Moran destaca a importância dos meios de comunicação na sala de aula:

A escola pode e precisa estabelecer pontes com os Meios de Comunicação. Pode utilizá-los como motivação do conteúdo de ensino, como ponto de partida mais dinâmico e interessante diante de um novo assunto a ser estudado. Podem os Meios apresentar o próprio conteúdo de ensino (cursos organizados em vídeo, por exemplo), bem como ser, eles próprios, objeto de análise, de conhecimento (estudo crítico da televisão, do cinema, do rádio, dos jornais e das revistas). A escola pode combinar as produções escritas convencionais com as novas produções audiovisuais, principalmente em vídeo, que capacitam o aluno a se expressar de forma mais viva e completa. (MORAN, 2007, p.22)

Através da realização desse curta, a dupla conseguiu colocar em prática os conhecimentos adquiridos durante a disciplina, bem como aplicar conhecimentos adquiridos ao longo da graduação como a roteirização, a produção, cenografia e iluminação, edição e finalização do material.

3 JUSTIFICATIVA

⁷ O Guia pode ser baixado através do seguinte link: <http://justica.gov.br/seus-direitos/classificacao/guia-pratico>. Acessado em 16/11/2015 as 21h48.

As lendas são uma temática de interesse de vários públicos, incluindo pessoas de diferentes faixas etárias e de diversas regiões do país, pois elas fazem parte da cultura de qualquer povo e estão presentes na vida do homem há muito tempo, desde a antiguidade.

O audiovisual é uma forma atrativa e diferenciada de abordar essa temática. Tornar a lenda da *viúva Machado* ainda mais conhecida não só em Natal, mas para os brasileiros de outras regiões é uma forma de transmitir um pouco da cultura potiguar e até mesmo uma forma de registrá-la, afim de que ela não seja esquecida pela memória do povo.

A estreia de novos programas na grade da Inter TV Cabugi e a inauguração da Inter TV Costa Branca estimulam a produção local. Além disso, a Lei da TV Paga, lei 12.485⁸, também incentiva na perspectiva da exibição em televisões fechadas. A lei estabelece que os canais de televisão pagos que exibem predominantemente filmes, séries, documentários e animações (chamados de canais de espaço qualificado) devem veicular 3h30min de conteúdo nacional por semana em horário nobre⁹, desde que metade dessas produções sejam realizadas por produtoras independentes. Em relação aos pacotes oferecidos, a lei estabelece que as TVs pagas devem fornecer a cada três canais de espaço qualificado, um canal nacional de espaço qualificado. Dessa forma é possível perceber a necessidade de produzir cada vez mais conteúdos diferenciados e formas criativas de apresentá-los.

4 MÉTODOS E TÉCNICAS UTILIZADOS

Após surgir o interesse por lendas urbanas, uma breve pesquisa na internet fez com que a dupla conhecesse a história da viúva Machado e logo se encantasse para produzi-la. Ao longo da graduação os integrantes do grupo sempre realizaram trabalhos juntos e testaram várias técnicas de produção de animações. De acordo com Bordwell e Kristin, os filmes de animação “são definidos pela forma como são feitos, usando desenhos, modelos ou outros objetos fotografados quadro a quadro para criar movimentos ilusórios que nunca existiram na frente da câmera” (BORDWELL; KRISTIN, 2013, p. 497). Dando continuidade a esse tipo de trabalho, *A viúva Machado* é uma animação ficcional a qual utiliza técnicas de gravação e animação diversas, mas que faz do papel sua principal matéria prima. A dupla acredita que o papel é um material que pode chamar atenção do público alvo e fazer com que ele divulgue o trabalho do grupo.

⁸ Disponível em: <<http://www.ancine.gov.br/faq-lei-da-tv-paga>>. Acessado em 01/12/2015 às 21h09.

⁹ De acordo com a Instrução Normativa 100 da ANCINE, canais direcionados para crianças e adolescentes apresentam dois horários nobres: das 11h às 14h e das 17h às 21. Para os outros canais o horário é das 18h às 24h.

Os cenários, os personagens e objetos de cena foram realizados tanto utilizando a técnica do *paper craft*¹⁰ como o desenho a mão livre. A luz foi reinventada em cada cena através da lanterna do celular, papéis celofanes coloridos e de lâmpadas fluorescentes. Tudo isso aliado à combinação de diferentes técnicas de gravação, como *stop motion*¹¹, câmera parada¹² e câmera na mão¹³.

Para a realização do curta *A viúva Machado* foi preciso aprofundar os estudos do grupo sobre adaptações de histórias, roteiro técnico e literário, iluminação, cenografia, produção, edição, som, mixagem e finalização. O roteiro é resultado da mistura da imaginação dos integrantes do grupo com o que foi encontrado em sites, em livros e conversas com as pessoas de Natal sobre a lenda da *viúva Machado*. A proposta era fazer jus ao ditado “quem conta um conto aumenta um ponto”, pois como a disseminação das próprias lendas já faz com que cada pessoa repasse a história a sua maneira, o grupo queria contar essa lenda do jeito deles, mas sem deixar que a essência dela se perdesse.

De acordo com o nosso curta finalizado, a *viúva Machado* é moradora do bairro da Ribeira (Natal/RN) até os dias de hoje e apesar de ter sido casada durante pouco tempo, já que seu marido faleceu em um acidente na estrada na volta da lua de mel, ela nunca esqueceu a felicidade de ter sido amada um dia. Para continuar jovem e bonita, a fim de encontrar um novo amor, a viúva se alimenta de fígado de crianças da região e de tempos em tempos viaja em busca de um novo amante.

Apesar de defender a importância de valorizar a identidade do natalense, essa lenda foi escolhida porque ela pode ser facilmente associada a outras lendas, como a lenda do homem do saco, e apresenta uma moral da história válida a qualquer comunidade, sobre o perigo das crianças andarem sozinhas e falarem com estranhos. O grupo acredita que para chamar a atenção das pessoas que não são de Natal e agradá-las é essencial apresentar elementos conhecidos por elas e assim se prenderem até o final do filme.

Com relação à parte prática foi cumprida as seguintes etapas: pré-produção (elaboração do roteiro, levantamento e fabricação dos objetos de cena necessários e equipamentos), produção (gravação) e pós produção (edição). O trabalho de roteirização e direção foi realizado em conjunto, porém a parte de produção e direção de fotografia ficou sob a responsabilidade de Heloisa, enquanto que Renan atuou na parte de sonoplastia,

¹⁰ Técnica que utiliza o papel para construção de objetos tridimensionais.

¹¹ Se necessário verificar conceito na página 30.

¹² Câmera gravando estando posicionada em qualquer superfície ou tripé sem realizar qualquer tipo de movimento.

¹³ O câmera segura a câmera com as mãos e grava.

edição e finalização. A narração conta ainda com a presença de um narrador convidado pelo grupo, o discente de jornalismo da UFRN, Gabriel Vasconcelos.

5 DESCRIÇÃO DO PRODUTO OU PROCESSO

A produção independente é a realidade mais próxima dos alunos e recém-formados do curso de Comunicação Social com habilitação em Radialismo da UFRN. Tal tipo de produção apresenta orçamento apertado e maior liberdade criativa, pois não está comprometida com as grandes empresas ou as exigências do mercado. Além de independente, a produção se realiza em pequena escala, ou seja, poucas pessoas fazem parte da equipe e isso torna cada vez mais o produto fruto da coletividade, mas isso não quer dizer o que o produto final não tenha qualidade, pelo contrário, as dificuldades estimulam ainda mais a criatividade para produzir algo com qualidade. Bordweel e Kristin explicam como funciona o trabalho coletivo nesse tipo de produção:

Às vezes, produções de pequena escala tornam-se produções coletivas. Nesse caso, em vez de um único cineasta dando forma ao projeto, várias pessoas participam igualmente e o grupo compartilha objetivos em comum e toma as decisões de produção de maneira democrática. Os papéis também podem ser rotativos: quem é técnico de som um dia pode servir de diretor de fotografia no próximo. (BORDWELL; KRISTIN, 2013, p. 73).

Realizar o curta *A viúva Machado* de forma independente e com uma equipe reduzida permitiu trabalhar de forma coletiva, adquirindo conhecimento em diversas áreas. Os cenários e personagens de papel são miniaturas, pois se fossem maiores o grupo teria mais gastos com a produção e não conseguiria iluminar qualitativamente as cenas, pois o número de lâmpadas deveria ser bem maior, sem falar na variedade de lentes e o espaço necessário para montar os cenários. Outra solução para facilitar a produção presente nos três curtas foi o uso de silhuetas e a confecção de cenários minimalistas utilizando apenas cartolina preta. Os personagens coloridos e alguns objetos foram feitos utilizando papel *canon*, o qual é mais grosso e resistente, o que permitiu deixar nossos modelos posicionados verticalmente com mais facilidade.

A gravação e a produção dos três curtas foram realizadas na casa de Heloisa, onde foi disponibilizado um cômodo exclusivamente para ser usado como *set*¹⁴.

O roteiro literário foi realizado de forma simultânea ao roteiro técnico, descrevendo como seriam produzidas e gravadas cada uma das cenas, os movimentos de câmera, a iluminação, os sons, o material que seria utilizado, as cores e texturas.

¹⁴ Espaço destinado a gravação de um filme.

Todo o material de papel necessário foi comprado para que Heloisa pudesse produzir os cenários e personagens e gravar. Realizar um curta de papel e com uma equipe reduzida nessa etapa requer bastante conhecimento sobre produção e direção de fotografia, pois a produção deve preparar tudo para o momento da gravação, imaginando o que vai entrar em quadro ou não e como isso vai acontecer. Neste caso, como as funções de produção e direção de fotografia estavam acumuladas em Heloisa não foi necessário preparar um *storyboard* ou desenhar os esquemas de iluminação, pois já estava bem claro na cabeça dela como tudo iria ser concretizado.

Costumam dizer que um filme possui pelo menos três roteiros, o que é feito antes de gravar, o que é modificado durante a gravação e o que é finalizado na edição e foi o que aconteceu na produção desse curta. Apesar de definirem bem cada uma das cenas no roteiro antes de gravar, Heloisa teve a preocupação em realizar planos extras para que Renan tivesse mais opções para edição. Além disso, a sonoplastia e os efeitos visuais ganharam novos elementos e utilizações durante a montagem e finalização do curta.

Etimologicamente animar significa “dar alma ou vida”. Porém, a animação é muito mais do que mover objetos inanimados ou personagens desenhados. O professor Rodolfo Sáenz Valiente tem uma forma peculiar de enxergar uma animação:

Ao animar, não estamos simplesmente movendo um objeto ou uma parte dele, pois através de uma ação que iremos realizar, lhe estamos conferindo vida. A priori podemos pensar que é o mesmo movimento que realiza o milagre, mas não nos deixemos enganar. O movimento por ele mesmo, desprovido de um sentido, será incapaz de comunicar vida a algo inanimado. Então, podemos afirmar que se a animação é movimento, o movimento não é necessariamente animação. Mover e animar, não são sinônimos. (SÁENZ VALIENTE, 2008, p. 337)

As cenas utilizam vários tipos de técnicas de gravação e produção, as quais explicaremos a seguir:

- a) Animação total e animação limitada: a primeira faz com que o animador desenhe vários homens por completo para fazê-lo andar, por exemplo, enquanto que a segunda permite que o tronco do personagem permaneça igual, mudando apenas os braços e as pernas para criar a ilusão de movimento.
- b) Animação de recortes (*cut-out animation* em inglês): “como o próprio nome indica, a animação de recortes é uma técnica de produção de animação que utiliza personagens, objetos e cenários recortados de materiais como papel, cartão, tecido ou mesmo fotografias” (CASTAGINI; BALVEDI, 2010, p. 39). Hoje em dia já é possível simular os recortes no computador, mas o nome para as duas formas de animação é o mesmo. E há quem a chame ainda de *paper animation* ou animação em papel também.

- c) Animação com fantoches: utiliza fantoches para a produção. O curioso nesse caso é que para esse tipo de filme pode-se usar tanto a técnica do *stop motion* como ligar a câmera e gravar alguém movimentando o boneco simultaneamente (LUCENA JÚNIOR, 2001).
- d) Animação por *stop motion*: quadro a quadro os modelos são movimentados e fotografados, quando as fotos são apresentadas sequencialmente e na velocidade correta criam a ilusão de movimento contínuo. Quando se usa uma massa chamada *clay* para produzir os modelos, a técnica também pode ser chamada de *claymotion*. Já a *pixelation*, utiliza pessoas ou animais para o mesmo fim (CASTAGINI; BALVEDI, 2010).
- e) Rotoscopia: utiliza um aparelho chamado rotoscópio o qual projeta uma filmagem na mesa de desenho do animador. Essa técnica é bastante usada para os animadores conseguirem reproduzir através de um desenho a movimentação do corpo humano da forma mais fiel possível. (BORDWELL; KRISTIN, 2013).
- f) Animatic: técnica de gravação utilizada quando nenhum personagem se movimenta, apenas a câmera, é preciso que o espectador imagine a ação. De acordo com Bordwell e Kistin:

O *storyboard* fornece a unidade cinematográfica e à unidade de efeitos especiais uma ideia preliminar da aparência dos planos finais. As imagens do *storyboard* podem ser filmadas, editadas e exibidas junto com o som para ajudar a visualizar a cena. Esta forma se chama *animatics*. (BORDWELL; KRISTIN, 2013, p.53)

A produção dos cenários e personagens ocorreu durante duas semanas aproximadamente, enquanto que a filmagem foi realizada em quatro dias. As gravações foram organizadas de forma a agrupar os esquemas de iluminação mais semelhantes, a fim de facilitar a montagem do *set*. Os esquemas de iluminação utilizaram lâmpadas fluorescentes de potências variadas, lanterna de celular, luz natural, mesa de desenho¹⁵, papéis celofanes coloridos (azul, vermelho e amarelo) e papel vegetal, tripé, caixas e um cabo de vassoura para serem apoio para as luzes. A disposição dos recursos materiais variou em cada uma das cenas, de forma que apresentam esquemas de iluminação distintos.



¹⁵ A mesa própria para desenho, feita de madeira, possui um espaço para posicionar uma lâmpada e uma superfície translúcida a frente da luz.



Esquemas de iluminação utilizados em cada uma das cenas.

Os movimentos de câmera utilizados foram: câmera parada, *travelling*¹⁶ e *titl*¹⁷. Os ângulos variaram entre picado, contra picado e câmera paralela ao objeto filmado. Os enquadramentos foram diversificados desde grandes planos até planos detalhes.

A maior dificuldade durante a gravação foi não ter controle dos ajustes manuais da câmera (Nikon D5100 e uma lente 18-55) como ISO, abertura e velocidade. Dessa forma, algumas imagens foram comprometidas devido à presença de ruído na imagem.

A escolha pela voz apenas de um narrador foi realizada para facilitar a produção, pois se os personagens falassem seria preciso uma confecção mais elaborada. Mesmo com o texto já definido, o *off*¹⁸ foi gravado após o término das filmagens para que não fosse preciso regravar caso ocorresse alguma mudança durante as filmagens. A gravação ocorreu no estúdio de rádio do Laboratório de Comunicação da UFRN, onde Gabriel foi auxiliado por Heloisa durante uma tarde sobre a entonação e ritmo que a voz precisava ter.

A edição foi realizada por Renan em sua casa. Ele utilizou três telas de computador de forma que a primeira tela apresentava conteúdos para serem inseridos dentro dos programas de edição, *Premiere CC 201* e *Audition CC 2014*, além do roteiro. A segunda tela mostrava a “*timeline*” e a terceira, apresentada a pré-visualização da edição, assim ele poderia acompanhar o que estava sendo editado em tempo real e observar as modificações e resultados. Ao todo, o processo de edição e finalização demorou uma semana para ficar pronto.

6 CONSIDERAÇÕES

As lendas fazem parte da cultura de qualquer grupo de pessoas, entretanto, as lendas urbanas apresentam a forma mais atual de se contar uma história desse tipo, pois as

¹⁶ Movimento de câmera em que a câmera se desloca horizontalmente ou verticalmente, aproximando-se, afastando-se ou contornando personagens ou objetos enquadrados. É preciso utilizar um carrinho sobre rodas ou algo que deslize em uma superfície para apoiar e movimentar a câmera.

¹⁷ Movimento de câmera em que a câmera é fixa em um tripé, porém realiza o movimento para cima e para baixo ou vice e versa.

¹⁸ *Off* é a locução de um locutor a qual será utilizada para uma produção.

narrativas apresentam personagens, elementos ou emoções presentes no nosso cotidiano. O curta *A viúva Machado* conseguiu resgatar a lenda da *papa-figo* de Natal, registrando um aspecto da cultura popular tão importante para os natalenses, além de permitir que outras culturas também se identifiquem com a temática escolhida devido a universalidade que essa narrativa apresenta. De crianças a adultos, todos podem se lembrar de uma lenda antiga ou demonstrar interesse em adquirir novos conhecimentos sobre o assunto.

O produto audiovisual apresentado sugere uma reflexão sobre a importância da cultura popular, o registo e a difusão desse tipo de cultura. Além disso, estimula a produção de animações brasileiras apresentando técnicas economicamente viáveis, destacando as vantagens de uma produção independente e com uma equipe reduzida para realização de qualquer trabalho. Podendo inclusive ser desenvolvidos nas escolas com crianças a partir de 10 anos.

REFERÊNCIAS

BORDWELL, David; KRISTIN, Thompson. **A arte do cinema: uma introdução**. Tradução: Roberta Gregoli. Campinas, SP: Editora da Unicamp; São Paulo: Editora da USP, 2013.

LOPES, Carlos Renato. **EM BUSCA DO GÊNERO LENDA URBANA**. Linguagem em (Dis)curso – LemD, v. 8, n. 2, maio/ago, 2008. (Disponível em: <<http://www.scielo.br/pdf/ld/v8n2/09.pdf>>. Acessado em 03/12/15 às 02h46).

MORAN, José Manuel. **As mídias na educação**. Desafios na Comunicação Pessoal. 3a ed. São Paulo: Paulinas, 2007.

MATHEUS, Adriana. **Lendas Urbanas**. Juiz de Fora: Editora Ixtlan, 2014.

SÁENZ VALIENTE, Rodolfo. **Arte y técnica de la animación: Clásica, corpórea, computada, para juegos o interactiva**. Buenos Aires: Ediciones de La Flor, 2008.