

## Sem Memória<sup>1</sup>

Monica OGAYA<sup>2</sup>

Fernanda COBO<sup>3</sup>

Lilian Solá Santiago<sup>4</sup>

Centro Universitário Nossa Senhora do Patrocínio, Salto, SP

### RESUMO

Este artigo apresenta as principais referências e métodos utilizados no desenvolvimento conceitual e na produção do curta-metragem de ficção *Sem Memória*. O filme reflete o papel da fotografia como aparato na construção ou no esquecimento da memória pessoal.

**PALAVRAS-CHAVE:** Curta-metragem; memória; fotografia; *selfie*; audiovisual.

### INTRODUÇÃO

*Sem Memória* é um filme de curta metragem de ficção, com 15 minutos de duração e do gênero drama. Na trama Aleteia, uma mulher grávida num futuro próximo, sofre um grave acidente de carro com sua mãe, que vem a falecer. Ao acordar do trauma, não tem nenhuma lembrança do seu passado. Ao procurar pistas e vestígios de sua própria história, Aleteia acaba se deparando não só com sua falta de memória, mas também com a ausência de registros impressos sobre si mesma. As fotos encontradas em casa são de outro tempo, anteriores à sua existência.

O curta foi um projeto interdisciplinar desenvolvido pelos alunos do curso de Cinema e Audiovisual do Centro Nossa Senhora do Patrocínio, por uma equipe formada por 20 integrantes, e lançado no ano de 2017, no Festival de Cinema Curta Salto, interior de São Paulo.

---

<sup>1</sup> Trabalho apresentado na IJ 4 – Comunicação Audiovisual do XXIII Congresso de Ciências da Comunicação na Região Sudeste, realizado de 7 a 9 de junho de 2018.

<sup>2</sup> Estudante de Graduação 7º. semestre do Curso de Cinema e Audiovisual do CEUNSP, email: [monicaogaya@yahoo.com.br](mailto:monicaogaya@yahoo.com.br)

<sup>3</sup> Orientadora do trabalho. Professora do Curso de Cinema e Audiovisual CEUNSP, e-mail: [fernanda.cobo@ceunsp.edu.br](mailto:fernanda.cobo@ceunsp.edu.br)

<sup>4</sup> Orientadora do trabalho. Professora do Curso de Cinema e Audiovisual CEUNSP, e-mail: [liliansantiago2014@gmail.com](mailto:liliansantiago2014@gmail.com)

## OBJETIVO

Este artigo pretende através do curta-metragem *Sem Memória* refletir sobre a nossa atual relação com o registro fotográfico e a crescente digitalização de acervos pessoais e coletivos. As novas gerações já estão nascendo neste contexto digital, milhões de fotos são tiradas por dispositivos eletrônicos e postadas nas redes sociais, cumprindo sua função imediatista. Não há uma preocupação com o futuro dessas imagens, seja na falta de suas revelações, no arquivamento correto destas imagens e principalmente na construção da memória de cada indivíduo.

## JUSTIFICATIVA

Na Teogonia de Hesíodo atribui-se à Mnemosyne, deusa da memória, a maternidade das musas Clio (História) e Calíope (Literatura). A elas cabia evitar o esquecimento, proclamando e glorificando os feitos dos deuses, para que os poetas revelassem essas verdades aos humanos. Desde a Grécia antiga até os dias atuais, a memória é algo que produz curiosidade, pensamento e arte ao homem ocidental. Em seu livro, *Lete- Arte e Crítica do Esquecimento*, Harald Weinrich inicia sua obra narrando uma anedota ocorrida com o poeta Simônides de Ceos (557-467 a.C.). Encarregado de compor uma ode louvando o boxeador Scopas, Simônides termina entregando-lhe um poema com mais elogios aos deuses Castor e Pólux do que ao próprio homenageado. Scopas faz as contas: pagará só um terço do preço combinado. Que Simônides vá buscar junto a Castor e Pólux o resto do pagamento. Pois bem, na mesma noite há uma festa na casa de Scopas. Simônides está presente. Chamam-no à porta: dois jovens o procuram. Simônides vai falar com eles. Salva-se, com isso, de uma catástrofe: o teto da casa de Scopas desaba, matando todos os convivas. É assim, poupando Simônides, que Castor e Pólux o retribuem pelo poema. Era crucial, depois da tragédia, identificar os corpos. Mas todos estavam desfigurados. Nesse ponto, a boa memória de Simônides intervém: ele é capaz de lembrar-se do lugar que cada conviva ocupava à mesa, possibilitando assim o enterro adequado das vítimas. Essa história é o começo lendário de uma arte especialmente prezada na antiguidade e na idade média, a mnemotécnica, ou o cultivo da memória. A fotografia, invenção do século XIX, inaugura uma nova possibilidade para o registro da memória, possibilitando uma materialização da mnemotécnica.

---

A fotografia impressa produz uma materialização da memória histórica pessoal e coletiva, porém na era a qual vivemos atualmente, definida como modernidade líquida pelo pensador Zygmunt Bauman, vemos o esfacelamento das estruturas sólidas, o mundo se constrói em uma realidade maleável como a virtual e no instantâneo dessas novas conexões. Acontece para além de uma realidade palpável, intangível à matéria e aos sentidos. É neste contexto, que se encontra esta curta-metragem, onde a fotografia já quase nunca revelada cumpre sua função imediatista nas postagens em redes sociais. Essa nova relação produz novos paradigmas para a construção das memórias pessoais e coletivas, pois como flui esse rio das memórias nesse novo contexto de *selfies* e redes sociais? Como manter os arquivos e armazená-los? O que é importante ser registrado e diante do fácil registros pelos novos dispositivos o que deve ser postado ou deve ser excluído?

Na introdução do livro *A Era dos extremos, “breve século XX”*, Eric Hobsbawm comenta o que considera a morte da memória: A destruição do passado – ou melhor, dos mecanismos sociais que vinculam nossa experiência pessoal à das gerações passadas – é um dos fenômenos mais característicos e lúgubres do final do século XX. Quase todos os jovens de hoje crescem numa espécie de presente contínuo, sem qualquer relação orgânica com o passado público da época em que vivem. (HOBSBAWM, 1995, p. 12) E ainda destaca a diferença desse fenômeno para o que ele considerava o papel da memória em sua vida: Para os historiadores de minha geração e origem o passado é indestrutível, não apenas porque pertencemos à geração em que ruas e logradouros públicos ainda tinham nomes de homens e acontecimentos públicos (...), em que os tratados de paz ainda eram assinados e portanto tinham de ser identificados(...) e os memoriais de guerra lembravam acontecimentos passados, como também porque os acontecimentos públicos são parte da textura de nossas vidas. Eles não são apenas marcos em nossas vidas privadas, mas aquilo que formou nossas vidas, tanto privadas como públicas. (HOBSBAWM, 1995, p. 12-13).

A protagonista da história deste curta-metragem possui propositalmente o nome Aletheia. Em grego (ἀλήθεια) – tanto antigo quanto moderno – aletheia significa “verdade”. O termo é formado por uma junção de palavras – de um lado, o “alfa” (o “a” do começo da palavra), que indica negação; de outro, o substantivo létheia, que significa esquecimento em grego. O termo deriva de Léthe, o nome de um dos cinco rios que correm pelo reino dos mortos da mitologia helênica. Pelas águas do Léthe

deviam passar as almas dos mortos, de modo a abandonar as lembranças da vida pregressa. A verdade grega do ponto de vista etimológico, seria o não-esquecimento.

A perda da memória ocasionada pelo acidente de carro por Aleteia se traduz em metáfora em relação a perda da memória pessoal na era da modernidade líquida. Em sua trajetória para encontrar pistas de seu passado, reconstrói sua memória observando os símbolos encontrados em seu apartamento, como caixas de remédios psicológicos, pinturas abstratas em suas paredes, a existência de apenas uma planta viva, um cacto. As referências de fotografias impressas são poucas e de um tempo anterior ao seu, mas que se tornam significativas quando sua tia, único elo familiar próximo ainda existente, lhe conta oralmente suas memórias em relação às fotos da família. A memória afetiva despertada na tia através das fotografias impressas e contada oralmente para Aleteia ajudam em elementos de sua identidade familiar, uma narrativa no caso desta personagem que se mistura com elementos da história social dos imigrantes japoneses, já que estas personagens são descendentes. Intuitivamente Aleteia encontra respostas em si mesma, e isto é reforçado quando se depara com o contraponto da sua experiência ao observar sua rede social, os elementos ali encontrados como *selfies*, fotos de comidas, paisagens, fragmentos de shows musicais, frases motivacionais, em pouco ou nada contribuem na busca de sua identidade, na verdade reforçam o esvaziamento que estas provocam na construção da sua história. A transformação de Aleteia se dá com sua ação em promover uma experiência diferente para o filho que está esperando em seu ventre, pois antes de sair para a maternidade, coloca em sua bolsa uma câmera fotográfica, e os quadros abstratos na sala foram substituídos por quadros vazios, simbolizando o início de um novo futuro.



Cena final do curta-metragem Sem Memória.

Antes de Bauman criar o conceito de modernidade líquida, já Marx e Engels caracterizavam a modernidade como o processo histórico que derretia as instituições de

outras épocas, como a família, a comunidade tradicional e a religião, expressa na clássica frase de Marx, “tudo que é sólido se desmancha no ar”. O objetivo do derretimento proposto pela modernidade era questionar os sólidos que faziam parte da vida humana há tempos.

“No entanto, o projeto moderno não se contentava em apenas derreter esses antigos sólidos que moldavam a vida humana desde milênios, a modernidade almejava acima de tudo o melhoramento, o progresso, a razão. Os sólidos que se derretiam eram ressignificados e reinsertados, depurados de seus antigos elementos de superstição e irracionalidades, na nova ordem social moderna. A modernidade pode ser então pensada como um processo de destruição criativa que desenraizava o velho para reenraizá-lo de outra forma.” (FRAGOSO, 2011, p.109)

A destruição da modernidade, portanto, era criativa, na medida em que desenraizava o velho e o enraizava no novo. É este o mote de Zygmunt Bauman para entender que a configuração atual da modernidade é qualitativamente diferente daquela descrita acima e vigente até a década de 60. A modernidade líquida, nos dirá Bauman, é o momento em que os referenciais que possibilitavam o desenraizamento e reenraizamento do velho no novo são liquefeitos e, assim, perdidos.

A digitalização da fotografia e sua relação com o mundo virtual se torna símbolo dessa liquefação indicada por Bauman. Ao trazer essa discussão como tema principal deste curta-metragem, identifica-se uma necessidade de reflexão a cerca da importância da construção de uma memória pessoal promovida anteriormente pela existência da materialidade das fotos impressas e, atualmente, diluída entre as milhares de fotos capturadas pelos dispositivos digitais e instantaneamente postadas nas diversas redes sociais ou excluídas em segundos em um simples toque. As futuras gerações estão lançadas ao desafio em dar sentido a suas existências. Sem as pontes que ligam passado e futuro, como construirão suas identidades sem as memórias que norteiam e produzem sentido ao presente?

## **MÉTODOS E TÉCNICAS UTILIZADOS**

### **Produção**

Numa primeira etapa aconteceu uma pesquisa para formação da equipe. Pela necessidade da criação do contexto histórico de Aleteia, a maior equipe foi a de arte.

---

Após o fechamento final da equipe, iniciou-se a procura de locações e atores com experiência na área.

Após a finalização da etapa supracitada, a equipe de direção iniciou a preparação dos atores, realizou a decupagem de direção, planta baixa, e roteiro e análise técnicas. Foi realizado um *fotoboard* para aprimorar o rendimento de set e reduzir os atrasos ocasionais.

Em seguida, foi definida a logística de transporte, alimentação, retirada e entrega de equipamentos e objetos de cena pela equipe de produção. A equipe de arte entrou efetivamente na produção dos cenários e caracterizações.

A filmagem foi realizada em quatro diárias, a captação das imagens foi realizada de forma tranquila, uma vez que a proposta de direção aponta para o uso mínimo de planos diferenciados.

A pós produção foi realizada em dois meses, onde foi feito todo o tratamento e finalização das imagens captadas, incluindo a gravação de foleys, mixagem e masterização do som. Além disso, a colorização foi feita no software DaVinci com grande cautela, uma vez que a casa de Aleteia teve cores e iluminação mais frias do que as outras locações e trabalhamos para que isso ocorresse sem quebra de estética e fosse assimilado naturalmente. Por fim, a renderização e o desenvolvimento do plano de exibição.

## Estrutura

A trama desta estória se estrutura na narrativa clássica de três atos, compostos no total por 15 cenas. O conflito guia desta estória emerge quando Aleteia sofre um acidente de carro e perde sua memória, neste novo contexto suas ações são guiadas pelo desejo de encontrar fragmentos que a levem a descobrir o seu passado e recupere sua memória. Em sua jornada novos conflitos surgem enquanto criamos empatia pelo objetivo da personagem.

- I Ato- cenas 1 a 5.

O I ato é destinado à apresentação das personagens principais, o ambiente onde a estória se passa e o conflito que guia a trama.

Cenas 1- acidente de carro.

---

Cenas 2 a 6 - Aleteia acorda em seu quarto, bebe água, se sente enjoada e corre para o banheiro vomitar. Após, toma um banho, acaricia sua barriga e se observa no espelho.

- II Ato- cenas 6 a 10.

O II ato é dedicado ao desenvolvimento do conflito, às ações que desenvolvem o caminho escolhido pela personagem até atingir o seu ponto máximo de crise emocional.

Cena 6 - Aleteia caminha até um quarto. Abre as cortinas. Encontra uma caixa no fundo do armário. Aleteia leva a caixa até a cama. Retira uma câmera analógica, alguns negativos de foto, leva a caixa para a sala.

Cenas 7 e 8 – Uma tia vem visita-la e começa a conversar sobre as fotos que estão dentro da caixa, elas saem para almoçar, dentro do carro a tia fala sobre as despesas do funeral da mãe morta no acidente.

Cenas 9 e 10 – No restaurante, o rapaz se aproxima de Aleteia que não o reconhece, ela vai embora do restaurante, entra correndo em seu apartamento, revira suas coisas, seu celular está quebrado, lembra-se do seu tablete, entra em sua rede social e encontra uma foto com o rapaz que encontrou no restaurante, desesperada chora copiosamente.

- III Ato- cenas 11 e 12.

O III ato é destinado à resolução do conflito da personagem.

Cenas 11 e 12 - A campainha toca e Ana pede para Silvia esperar só mais um momento para ir para o hospital. Entra em seu quarto, coloca algumas roupinhas de bebê na mala, assim como a câmera analógica que havia encontrado, caminha pelo corredor sorrindo.

#### Proposta de direção

*Sem Memória* trata do paradoxo entre a nossa intimidade com a fotografia e a banalidade que essa aproximação causa. O conflito de Aleteia se desenvolve num futuro próximo, onde o contato com a fotografia revelada é praticamente nulo e toda a sua história pessoal foi registrada digitalmente. Após perder a memória no acidente, Aleteia deve juntar os cacos da sua vida entre *selfies* e paisagens de sua rede social.

Aleteia é descendente de japoneses que cresceu em uma família de classe média alta. Os japoneses que, como uma cultura, têm muito mais intimidade com a fotografia do que os ocidentais, também são culturalmente mais recatados e metódicos, Aleteia não é diferente. Para criar o futuro de Aleteia, foi utilizado a luz fria em seu

apartamento, como no curta-metragem brasileiro “Casal” de Thales Banzai, que abusa da colorização azulada transmitindo a sensação de solidão que aquele casal vive. Se trabalhou com planos inteiros e gerais que trouxeram o contexto e informações sobre Aleteia que ela não encontrou nas fotografias de celular, como no longa-metragem “*The Lobster*”, que utiliza dos planos gerais não apenas para adicionar contexto, mas também para mostrar a magnitude do ambiente em comparação com o personagem.

O ritmo do filme seguiu o ritmo íntimo de Aleteia, exteriormente, muito calma, porém interiormente carrega muita emoção, dúvida e medo. Desta forma, a câmera esteve sempre estática, deixando a tensão emocional especialmente para a atuação e trilha, técnica perfeitamente executada no longa-metragem brasileiro “Que Horas Ela Volta?” de Anna Muylaert e mesclada com as cenas iniciais de “Um Ramo” de Juliana Rojas e Marco Dutra.

A arte de *Sem Memória* se baseou na cultura japonesa minimalista, cores frias, com linhas retas e poucos objetos de muito volume. Como referências para a cenografia da casa de Aleteia temos as cenas memoráveis de “*Lawrence Anyways*” de Xavier Dolan, e o primeiro episódio da série televisiva “*Girls*” de Lena Dunham.

A principal cena do curta-metragem é uma referência direta ao diretor japonês Yasujiro Ozu, pois se utiliza do estilo de cinema em que a câmera raramente se move e é geralmente posicionada abaixo do nível dos olhos dos atores.

## CONSIDERAÇÕES

Além de cumprir a sua função de aprendizagem junto à equipe formada por alunos de Cinema e Audiovisual do CEUNSP, o curta-metragem *Sem Memória* atingiu sua proposta estética e conceitual de sua proposta. O filme traz ao espectador de forma reflexiva pensar a cerca da função e da importância da fotografia como registro e construção da memória individual. Aleteia ao se deparar com a falta de memória física se depara com outros questionamentos sobre si mesma, sua relação com a família, sua ancestralidade, seu lugar no mundo e o que deseja do futuro para o bebê que espera em sua barriga. No mundo da modernidade líquida e do uso da tecnologia como extensão da vida, o curta *Sem Memória* trouxe um apontamento ou uma realidade? Esta foi a reflexão. Teve sua primeira exibição no Festival Curta Salto, em novembro de 2017.

## REFERÊNCIAS

BAUMAN, Zygmunt. **Modernidade líquida**. Rio de Janeiro: Zahar, 2001.

BAUMAN, Zygmunt. **O Mal Estar na Pós-Modernidade**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 1998.

COMPARATO, Doc. **Da criação ao roteiro**. Rio de Janeiro: Rocco, 2000.

FRAGOSO, Tiago de Oliveira. **Modernidade líquida e liberdade consumidora: o pensamento crítico de Zygmunt Bauman**. Revista Perspectivas Sociais, Pelotas, Ano 1, N. 1, p. 109-124, março/2011.

HOBBSAWM, Eric. **Era dos Extremos: o breve século XX**. São Paulo: Companhia das Letras, 1995.

MARTIN, Marcel. **A linguagem cinematográfica**. São Paulo: Brasiliense, 2009.

RODRIGUES, Chris. **O cinema e a produção**. 2. ed. Rio de Janeiro: Lamparina, 2007.

WEINRICH, Harald. **Lete- arte e crítica do esquecimento**. Civilização Brasileira, 2001.