

N. CLASS. M 791-4
CUTTER B 177 C
ANO/EDIÇÃO 2014

CENTRO UNIVERSITÁRIO DO SUL DE MINAS - UNIS

PUBLICIDADE E PROPAGANDA

**FÁBIO PERNA BALDIM
JOSÉ OSVALDO DUARTE FERREIRA**

CURTA METRAGEM: Trauma.

**Varginha
2014**

FÁBIO PERNA BALDIM
JOSÉ OSVALDO DUARTE FERREIRA

CURTA METRAGEM: Trauma.

Trabalho apresentado ao curso de Comunicação Social do Centro Universitário do Sul de Minas como pré-requisito para obtenção do grau de Bacharel em Comunicação Social: Habilitação em Publicidade e Propaganda, sob orientação do Prof. Rafael de Almeida Moreira.

Varginha

2014

Grupo Educacional UNIS

FÁBIO PERNA BALDIM
JOSÉ OSVALDO DUARTE FERREIRA

CURTA METRAGEM: Trauma.

Trabalho de conclusão de curso apresentado ao curso de Comunicação Social do Centro Universitário do Sul de Minas como pré-requisito para obtenção do grau de Bacharel em Comunicação Social: Habilitação em Publicidade e Propaganda pela Banca Examinadora composta pelos membros:

Aprovado em / /

Prof. Esp. Rafael de Almeida Moreira



Prof. Esp. Givaldo Cristina Nishiyama

Prof. Esp. Stefano Lopes

OBS.:

AGRADECIMENTOS

Agradecemos as nossas mães (Maria do Carmo e Marilda) e familiares, nossos professores em especial Rafael e Terezinha, nossos colegas de classe e a todos que confiaram em nosso projeto.

RESUMO

O trabalho proposto consiste na produção, execução e finalização de um curta metragem com referência no cinema de suspense, com foco nos clássicos do gênero, utilizando técnicas de produção de vídeo digital e com baixo investimento de produção. Todo trabalho é apresentado em forma de memorial descritivo com descrição dos processos de pré-produção, produção e pós-produção baseados em uma fundamentação teórica construída através dos conceitos e conhecimentos adquiridos no curso, bem como conceitos complementares da bibliografia sugerida.

Palavras-chave: Cinema, Curta Metragem e Produção Audiovisual.

ABSTRACT

The proposed work consists of the production, execution and completion of a short film with reference to the thriller movie, focusing on the classics of the genre, using techniques of digital video production with low investment and production. All work is submitted in form of descriptive text with a description of the pre-production, production and post-production based on a theoretical foundation built through the concepts and knowledge acquired in the course, as well as complementary concepts suggested bibliography.

Keywords: Cinema, Short Film, Audiovisual Production.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 01 – Filme “Psicose” (Psycho, 1960).....	13
Figura 02 – Filme “Blackmail” (1929).....	13
Figura 03 – Filme “O Iluminado” (The Shining, 1997)	14
Figura 04 – Filme “O Silêncio dos Inocentes” (The Silence of the Lambs, 1991).....	14
Figura 05 – Filme “O Bebê de Rosemary” (Rosemary's Baby, 1968).....	15
Figura 06 – Câmera Canon EOS Rebel T2i.....	24

LISTA DE ABREVIACES E SIGLAS

ABNT – Associao Brasileira de Normas Tcnicas

BG – Background ou Segundo Plano

GB – Gigabytes

GHZ – Gigahertz

HD – High Definition ou Alta Qualidade

HI8 – Formato de vdeo inventado pela Sony

RAM – Random Access Memory ou Memria de Acesso Aleatrio

TV – Televiso

VHS – Vdeo Home System ou Sistema Domstico de Vdeo

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO.....	10
2 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA.....	11
2.1 Breve história do cinema mundial.....	11
2.2 Gênero suspense: exemplos clássicos.....	12
2.3 O vídeo na era da convergência de mídia.....	15
3 SINOPSE DO PRODUTO FINAL.....	18
4 PRÉ-PRODUÇÃO.....	20
4.1 Roteiro.....	20
4.2 Formação de equipe e levantamento de custos de produção.....	20
5 PRODUÇÃO.....	22
5.1 Logística técnica e operacional.....	23
5.2 Equipamento.....	24
5.3 Locação.....	25
5.4 Iluminação.....	25
5.5 Planos cinematográficos.....	26
5.6 Processo de captação de áudio e vídeo.....	26
5.7 Decupagem do material captado.....	26
6 PÓS-PRODUÇÃO.....	28
6.1 Montagem (Edição).....	28
6.2 Tratamento de imagens.....	28
6.3 Inserção de trilha sonora.....	29
7 CONCLUSÃO.....	30
REFERÊNCIAS.....	31
ANEXOS.....	32

1 INTRODUÇÃO

Muitas produções de vídeo independente são apresentadas através da internet atualmente. A rede mundial de computadores por sua vez se torna um veículo para divulgação eficaz, sendo uma grande aliada para criadores e consumidores. Tendo como inspiração grandes nomes do cinema mundial, e suas técnicas, motivados por histórias clássicas do cinema convencional, produzido com equipamentos específicos, a produção de curtas metragens independentes que fazem a utilização de recursos digitais cresce cada vez mais, ganha seu público e seu espaço na atualidade.

O trabalho a seguir fundamenta-se na conceituação da breve história do cinema mundial, de exemplos de clássicos do gênero suspense e da convergência das produções de vídeo na era da pós-modernidade. Baseado nesses conceitos, os processos técnicos que permeiam, a pré-produção, produção, pós-produção serão elucidados e apresentados em forma de memorial descritivo do produto final.

Tópicos importantes do processo de criação do produto final como, levantamento de custo de produção, equipamentos, locações, decupagem, edição, inserção de efeitos especiais, assim como outros, serão destrinchados baseados em conceitos teóricos diretamente ligados aos processos práticos.

O objetivo principal do trabalho abaixo apresentado é levantar as técnicas e linguagens aplicadas na criação de roteiros do cinema clássico que possam ser utilizadas para a produção de um curta metragem independente de baixo orçamento.

O público alvo são os interessados em cinema nacional, de criações de baixo custo e com um enredo de suspense.

A pesquisa utilizada foi bibliográfica, para que o material produzido tenha uma fundamentação teórica adequada e alinhada à prática que, segundo Marconi e Lakatos (1992), ela nos levará a toda bibliografia já publicada, com a finalidade de fazer com que o pesquisador tenha contato direto com todo o material escrito sobre o assunto estudado, auxiliando nas suas decisões ou em maneiras alternativas de se chegar ao mesmo resultado.

O presente projeto se apresenta como referência para a realização do trabalho de conclusão de curso, criando uma história de suspense para impactar os espectadores, testando as capacidades de criação e de produção do grupo, utilizando as técnicas e argumentos aprendidos no decorrer do curso.

2 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

2.1 Breve história do cinema mundial.

O cinema mundial possui uma vasta história, uma breve definição do início desta história pode ser elucidada a seguir:

No começo do século XX, o cinema inaugurou uma era de predominância das imagens. [...] Os aparelhos que projetavam filmes apareceram como mais uma curiosidade entre as várias invenções que surgiram no final do século XIX. (MASCARELLO, 2006, p. 16)

Como forma de atração o cinema sempre foi uma grande ferramenta, podendo se comunicar com várias artes como o teatro e música, indagando seus espectadores e os levando a um nível de compreensão dos fatos representados em seu cotidiano. Muitas vezes assuntos do nosso cotidiano são abordados e representados de formas diferentes, o que nos prende a atenção e nos leva através da história ali contada, muitas vezes em fragmentos que podem não ser captados no dia a dia. Essa relação entre a magia e realidade tem ligação com os primeiros roteiros do cinema, que estavam ligados ao trabalho dos mágicos.

Muitos dos primeiros cineastas eram mágicos que acabaram usando os poderes ilusionistas da câmera como aliados. [...] A parada para substituição implicava interromper o funcionamento da câmera, substituir objetos ou pessoas no campo visual e, em seguida, retomar o seu funcionamento, produzindo a impressão de que coisas haviam magicamente desaparecido ou sido substituídas por outras. (MASCARELLO, 2006, p. 29)

Com o passar dos anos muitos produtores e cineastas desprovidos de recursos inovaram nas técnicas de pré-produção, produção e pós-produção a fim de enfatizar determinadas cenas de suas criações, para atrair seu público e deixá-los cada vez mais interessados em seus trabalhos. Este espaço temporal está diretamente marcado em meados do século XX, onde o desenvolvimento das técnicas do cinema tradicional estava em crescente avançando, se distanciando dos primitivos métodos de criação do final do século XIX, mas distante também da realidade do cinema atual, principalmente do início do séc. XXI que evoluiu de forma substancial em quesitos importantes como os “efeitos especiais”.

Situando-se nos dias de hoje, é possível afirmar que existam vários meios com que se possa tanto produzir como veicular uma produção audiovisual, com uma qualidade aceitável, o que pode ser bom ou ruim para o interessado na veiculação. Um conteúdo com maior qualidade faz com que as falhas não passem despercebidas:

Assim como os novos recursos remodelam as novas maneiras de perceber a realidade, refocalizam também a nossa visão de linguagem. Não se trata apenas da existência recente de novas formas de comunicação – cada uma com seu próprio padrão verbal e sintático [...]. (ARMES, 1999, p. 16)

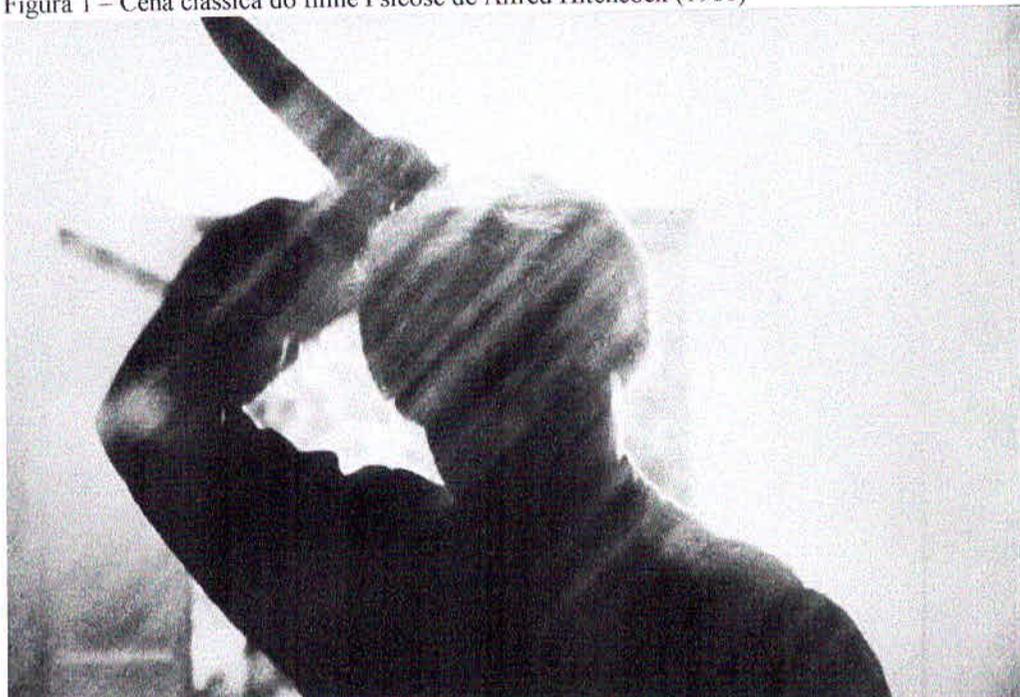
Hoje os cineastas utilizam da tecnologia para adaptação de suas criações, explorando ao máximo seus recursos, a fim de desenvolver grandes produções para o cinema mundial, contudo, não se pode esquecer que algumas produções chegam a ser exageradamente discrepantes em relação à utilização de tais recursos, um bom senso sempre será devidamente utilizado para não deixar a história se perder dentre os efeitos visuais, 3D, jogos de câmeras e afins.

2.2 Gênero suspense: exemplos clássicos.

Grandes clássicos do gênero suspense fizeram parte da história mundial do cinema. Antes da exposição de grandes clássicos é preciso lembrar um pouco da história do suspense no cinema. Um exemplo que não pode ser esquecido é o diretor alemão Robert Weine, famigerado por produções como “O Gabinete do Doutor Caligari” (1920), um dos pioneiros no gênero, fazendo parte da escola do cinema expressionista alemão.

Partindo para os exemplos clássicos podemos citar também o filme “Psicose” (1960) de Alfred Hitchcock, filme marcado por uma cena clássica do cinema mundial, a cena apresentada abaixo:

Figura 1 – Cena clássica do filme Psicose de Alfred Hitchcock (1960)



Fonte: <http://filmesegames.com.br/wp-content/uploads/2012/09/p6.jpg>

Alfred Hitchcock é considerado o mestre do gênero de suspense, seu primeiro sucesso foi o filme “Blackmail”, o primeiro filme britânico falado:

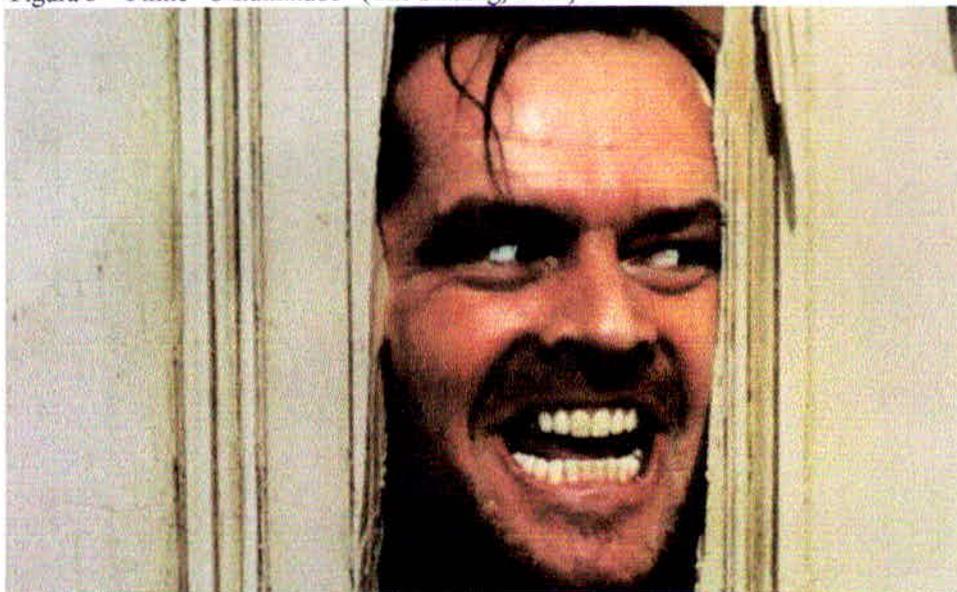
Figura 2 – Filme “Blackmail” (1929)



Fonte: <https://the.hitchcock.zone/files/gallery/org/4611.jpg>

Outros clássicos do gênero de suspense fizeram bastante sucesso no mundo do cinema, um deles foi o filme “O Iluminado” (1997) grande sucesso dirigido por Stanley Kubrik, tendo como protagonista o ator Jack Nicholson, que protagonizou umas das cenas mais clássicas do cinema moderno:

Figura 3 – Filme “O Iluminado” (The Shining, 1997)



Fonte: <http://www.tocadacotia.com/wp-content/uploads/2013/02/as-cenas-mais-gloriosas-do-cinema-4.jpg>

O único filme do gênero que ganhou o Oscar de Melhor Filme e um dos únicos três filmes da história ganhadores de todos os cinco principais prêmios da academia, dirigido por Jonathan Demme e protagonizado por Anthony Hopkins, “O Silêncio dos Inocentes” (1991) é para muitos críticos da área o filme mais importante neste gênero:

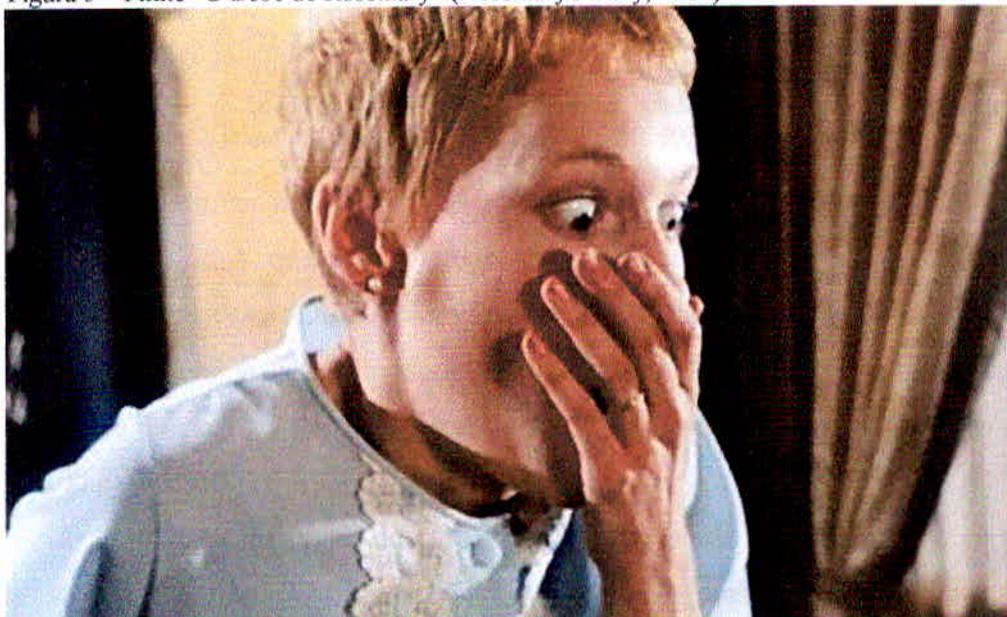
Figura 4 – Filme “O Silêncio dos Inocentes” (The Silence of the Lambs, 1991)



Fonte: <http://pipoqueiro.com/wp-content/uploads/2013/10/silencio-dos-inocentes.jpg>

Uma obra clássica que não podem ficar fora da lista é “O Bebê de Rosemary” (1968), filme de outro importante diretor do gênero suspense, Roman Polanski:

Figura 5 – Filme “O Bebê de Rosemary” (Rosemary's Baby, 1968)



Fonte: <http://www.blurayslegendados.com/wp-content/uploads/rosemary-baby-cap.jpg>

2.3 O vídeo na era da convergência de mídia.

As histórias cinematográficas sofreram grandes alterações ao decorrer do tempo em seus formatos e principalmente no que tange a questão de conteúdo. Cada vez mais os roteiros vêm ganhando novas formas de serem desenvolvidos e interpretados. Tudo isso gerou um grande impacto na evolução do cinema. Em um contexto geral do início e meados do século XX, o poder de argumentação do espectador estava ligado aos conteúdos formatados para aquela época, o que fazia com que tudo que fosse produzido neste período sofresse uma rejeição menor que em um período de convergência de mídias, período marcado pela fragmentação, organização anárquica de informação, interatividade e liberdade de expressão.

Embora as origens da globalização da comunicação possam remontar meados do século XIX, este processo é, entretanto, tipicamente um fenômeno do século XX. Pois foi durante esse século que o fluxo de comunicação e informação em escala global se tornou uma característica regular e penetrante na vida social. (THOMPSON, 2000, p. 143)

No final do século XX e início do século XXI em função desta globalização da informação os enredos se tornaram cada vez mais maleáveis, criando histórias muito mais próximas do espectador. A comunicação de massa de maneira geral foi afetada

O divisor de águas na questão de criação e distribuição de conteúdo foi a popularização do Youtube. Todo mundo cria, modifica e consome em tempo real. Não existe mais a dificuldade para se criar e consumir, como o autor que demorava muito, gastava muito e tinha limitações físicas (distância) para divulgar seu material.

Todo este contexto tecnológico e social apresentado fez com que todos os conceitos abordados fossem confirmados no referencial acima.

3 SINOPSE DO PRODUTO FINAL

Gabriel era um menino de cinco anos que morava com seus pais, ele era o único filho do casal. Moravam em uma pequena cidade no interior de Minas Gerais, era um lugar tranquilo e bom de viver, onde todos da cidade se conheciam. Mas como em todo lugar, sempre é bom tomar bastante cuidado.

Certo dia, três homens armados entram na casa de Gabriel, eles de alguma forma sabiam que ali morava um menino e queriam leva-lo, seria mais uma vítima daquela quadrilha de contrabando de crianças que aterrorizava aquela cidade. Os homens sem piedade alguma forçam seus pais a entregarem o garoto, mas João, pai de Gabriel disse que ele tinha ido dormir na casa de uma tia e depois reage, daí vem o som dos disparos, os bandidos matam o casal. Assistindo toda aquela cena pela greta da porta do armário, por ter se escondido quando escutou o barulho lá fora, Gabriel vê os homens indo embora e deixando-o órfão.

O tempo passou, aquele pequeno garoto agora tem dez anos e mora com sua avó, que desde então toma conta daquela criança que já não era mais a mesma, não fazia amigos e estava sempre fazendo desenhos que demonstravam aquele sofrimento, mas sendo totalmente bem tratado pela sua vó Carmem.

Certo dia, Gabriel pega a arma de seu avô que ficava escondido no fundo do armário da sala, ele já sabia onde ela ficava, corre para o quarto para brincar com ela e logo a guarda novamente.

Voltando da aula, sozinho, como fazia todos os dias, Gabriel encontra um homem que começa a conversar, seu nome era Jeremias. Começam a se encontrar todos os dias naquela mesma hora na volta para a casa e ficam amigos, ele era um dos que participaram da morte de seus pais e estava atrás de mais uma vítima, e agora, depois de tanto tempo, queria leva-lo para o seu comércio clandestino.

Já no dia seguinte, Jeremias encontra com Gabriel novamente, naquela mesma hora, e combina de encontrar com o garoto em uma pequena praça para irem até a casa do bandido, onde não teria movimento, para eles brincarem, essa seria a grande isca. Gabriel aceita a proposta mesmo sabendo que não poderia contar para ninguém daquele encontro marcado depois da aula de amanhã.

Finalmente o dia do encontro chega. Gabriel acorda cedo, toma o seu café da manhã, faz mais um desenho, agora em seu caderninho e o esconde. Quando chega a hora do almoço, ele almoça rápido e entra no seu quarto para se arrumar. Já está na hora

da aula. Assim que acaba, sai e vai para o ponto onde combinaram de se encontrar para irem para a casa de Jeremias. O homem agora já não é mais o mesmo, está extremamente nervoso e pede para Gabriel entrar em sua casa. Estão somente os dois. Já dentro da casa, o homem fala que seus amigos iam adorar aquele presente e depois de muito tempo chegou a sua hora, assim surge um disparo de revólver.

Gabriel matara Jeremias, que fica caído em sua frente. Ele tinha planejado todo aquele crime. Em seu caderninho estava tudo anotado, um seria envenenado, o que teria torturado o casal, outro assassinado com uma arma, seria o que atirou e o último enforcado com uma corda, o que teria amarrado. Jeremias era só um daquela lista.

4 PRÉ-PRODUÇÃO

Etapa onde as necessidades gerais são revisadas para a realização da obra, levantamento de recursos e materiais necessários. Assim que aprovado o roteiro, passa-se para a fase de decupagem, depois produção e direção, onde os atores serão selecionados juntamente com a equipe e seus equipamentos necessários para promover suporte ao desenvolvimento do curta; verificação do local para realização das filmagens, disponibilidade de toda a equipe para reuniões com a direção, produção e equipe de operação técnica. Desenvolvimento de um mapa técnico, informando a equipe para possíveis mudanças na cenografia e direção da produção também fazem parte desta etapa.

4.1 Roteiro

O roteiro é um mapa qual deve ser seguido para o desenvolvimento da produção da peça. Esta “lista” apresenta todas as informações, etapas e detalhes que devem ser seguidos para obtenção do sucesso da produção, segundo Howard e Mabley (1996, p. 29) “O roteirista precisa se comunicar com um diretor, com atores, figurinistas, fotógrafos, técnicos de som, cenógrafos, montadores e mais uma infinidade de profissionais...”

Esta é a primeira parte do planejamento do filme, funcionando também como um manual técnico, indicando o posicionamento de atores, posições de câmera, de objetos em cena, movimentações de câmera, parte do cenário a ser enquadrada na cena, entre outros detalhes.

O roteiro elaborado para o curta está disponível em ANEXOS.

4.2 Formação de equipe e levantamento de custos de produção

A equipe para a produção da obra será constituída por;

- Roteirista;
- Iluminador;
- Cenógrafo;
- Continuista;

- Figurinista;
- Maquiador;
- Diretor;
- Captação de áudio;
- Elenco;
- Editor;

Por se tratar de um trabalho de conclusão de curso, um projeto experimental não subsidiado, a obra é desenvolvida sem custo algum, utilizando recursos e materiais próprios, segundo Arnes (1999, p.239) “A nova onda de digitalização progressiva e de custos decrescente causou um grande impacto na produção de vídeos e em outros meios”.

A internet é a ferramenta utilizada para veiculação do curta apresentado, em função da não aplicação de recursos financeiros para utilização desse meio.

5 PRODUÇÃO

Etapa onde se define a realização de um trabalho. Depende de o produtor definir horários para as gravações, reuniões de toda equipe, horários para descanso e alimentação, montagem dos equipamentos e condução para o local da gravação. Requisitar autorizações para a captação de imagens de pessoas caso a locação externa seja em um local público.

Organizar os materiais de captação (fitas, cartões de memória e arquivos que possuem materiais para edição), garantindo a velocidade e dinâmica de toda equipe, evitar possíveis atrasos por falta de ferramentas de trabalho na edição, auxiliando também no desenvolvimento de cada passo da fase de produção.

- Decupagem do roteiro com a fiscalização da direção a fim de prevenir erros;
- Formação de equipe, contendo todos os profissionais necessários para o desenvolvimento da peça;
- Definição dos locais para a captação das imagens, através do diretor de arte, cenógrafo e seus auxiliares, obter informações do que pode ou não ser feito nestes locais, como:
 - Movimentação de câmeras, instalações elétricas, pontos de iluminação e montagem de senários;
- Atenção na captação de som, verificando se contem ruídos comprometendo a qualidade da captação;
- Autorizações são necessárias para o uso do local de imagens de pessoas públicas e atores, evitando possíveis restrições legais;
- Cronograma serve para que a equipe possa se manter informada de seus compromissos e deveres, contendo informações sobre local e hora designados para filmagens dentre outras;
- Transporte automotor disponível para a movimentação da equipe de uma locação para outra, carga e descarga de equipamentos, é essencial;
- Alimentos e hospedagem (se necessário) para toda equipe, mantendo todos bem dispostos;

- Um bloco de anotações contendo informações e observações durante a gravação, arquivando nele, cada conteúdo captado e seu respectivo destino;
- Todo material fragmentado é entregue ao editor, para que possa dar andamento na etapa de edição e tratamento das imagens e todo material relacionado;
- A duração da obra deve ser contida na fita, depois de todo material editado.

Os itens acima citados fazem parte da etapa de produção do curta metragem.

5.1 Logística técnica e operacional.

Toda a equipe tem um papel importante na produção áudio visual, a falta de algum membro pode fazer com que todo o projeto perca qualidade na produção e finalização.

O roteirista é quem escreveu o roteiro, como o filme deveria ficar depois de pronto, fez toda a história. O iluminador deixou a cena com o perfil que o diretor quis, com a iluminação mais quente ou mais fria, tanto nas gravações internas como nas externas. O papel do cenógrafo é criar, conceituar, projetar e coordenar a construção do cenário. Ele supervisionou a realização e montagem de todos os espaços necessários na cena. O continuísta é o profissional que fez com que não ocorrem falhas e erros de roteiro, como objetos que não estavam em cena. O figurinista preparou todo figurino, dos atores principais e coadjuvantes. O maquiador, ele quem foi o responsável pela maquiagem dos atores, cuidando para que não fiquem com aspecto de suor sem que esteja no roteiro, como por exemplo. O diretor foi responsável por toda filmagem, ele quem fez o roteiro sair do papel e virar uma produção áudio visual. O técnico de som captou todas as falas e efeitos, para a sincronização das imagens. O elenco são todos atores que participaram no curta metragem. Estudaram o roteiro e executaram com perfeição conforme pedido pelo diretor. O editor fez a pós-produção, os cortes nas cenas necessárias, sincronia e efeitos, foi o responsável pela finalização do projeto.

Com esta equipe foi possível finalizar o projeto, cada um executando sua função e dando o máximo para que o projeto fosse executado como programado pelo diretor.

5.2 Equipamentos.

A gravação do curta metragem foi toda executada com a utilização de uma câmera Canon EOS Rebel T2i, com dois tipos de objetivas, Canon 50mm e Canon 18-55mm, tanto nas gravações internas como nas externas, usualmente utilizada em produções audiovisuais de médio porte e para fotografias, apresentando as características adequadas para o trabalho proposto.

Figura 6: Câmera Canon EOS Rebel T2i



Fonte: <http://camera.rightclickcapital.com/wp-content/uploads/2011/02/Canon-EOS-Rebel-T2i-and-lens.jpg>

O computador utilizado para a produção deste foi o Notebook Acer Aspire 4540, com processador AMD Athlon II Dual-Core M300 2.00 GHz, Windows 7 Ultimate e 4,00 GB de memória RAM. A máquina foi utilizada para fazer o corte das cenas, tratamento de cor, sincronização de falas e BG.

Tendo como base de toda a produção, os programas utilizados foram o Adobe Premiere Pro CS5, para os cortes e sincronização das cenas e o Adobe After Effects CS5 para o tratamento de cores e efeitos visuais.

As gravações externas foram feitas no sábado e no domingo de manhã, entre sete e dez horas, onde a iluminação do sol foi favorecida, sendo bem menos dura quando o do sol da tarde.

Para as gravações internas foram necessários dois spots de iluminação, direcionado para o teto.

5.3 Locação.

Locais pré-definidos para a captação de imagens e dar continuidade a obra, esses sendo externos, locais públicos ou em céu aberto, ou internos, locais dentro de estruturas físicas, casas, locais fechados correspondentes ao que serão utilizados para a filmagem da obra.

Por se tratar de uma história ocorrida em um município pequeno e tranquilo de interior, os cenários escolhidos são na cidade de Três Pontas, que fica localizado no Sul de Minas Gerais.

Mais precisamente, as locações externas são a Avenida Oswaldo Cruz e Praça Ouro Verde. Já a locação interna foi um quarto de uma primeira casa foi utilizado, onde ocorrerá o assassinato do casal, quarto e sala de outra casa e finalmente, a sala principal de uma última casa, local onde ocorrerá o segundo crime.

5.4 Iluminação.

A iluminação é utilizada para garantir que o público veja com clareza todos os elementos que o diretor deseja passar. Neste caso, a iluminação foi usada para definir o clima das cenas, garantindo o suspense e a hora da grande surpresa.

Nas gravações externas somente a luz do sol foi necessária, já ao entardecer, criou-se a ideia do horário da volta da escola para a casa.

Para as gravações internas, foi usada pouca iluminação, como em um local obscuro e sombrio, com cores mais frias, seguindo a linha da história. As imagens apresentam alto contraste e a pigmentação preta está muito presente criando toda uma atmosfera sombria e densa na obra. A cor preta é explicitada da seguinte maneira: “Psicologicamente encarna a profundidade da angústia infinita em que o luto aparece como símbolo de perda irreparável”. (PEDROSA, 2000, p.160).

5.5 Planos cinematográficos.

Os enquadramentos de cena são utilizados para decidir o que fará parte do filme em cada momento e também para determinar o modo como o espectador irá perceber o contexto imagético que está sendo criado pela produção audiovisual.

O enquadramento depende de três elementos: o plano, a altura do ângulo e o lado do ângulo.

Tamanhos de planos - Definem-se, classicamente, diversos 'tamanhos' de plano, em geral com relação a vários enquadramentos possíveis de um personagem. Aqui está a lista geralmente admitida: plano geral, plano de conjunto, plano médio, plano americano, plano aproximado, primeiro plano e close up. (AUMONT, 2005, p. 40)

Foram utilizados alguns planos como: plano aberto, planos médio, plano fechado, plano detalhe e contra-plongée, quando a câmera está abaixo do nível dos olhos, voltada para cima.

Os diferentes planos mostraram as várias situações com olhares diferentes, enriquecendo ainda mais a produção e o clima de suspense.

5.6 Processo de captação de áudio e vídeo.

A captação da imagem oferecida pela câmera utilizada foi escolhida para ser em HD, na proporção de 1280×720 pixels para não ser um arquivo com um tamanho muito grande, somente para apresentação, sem o interesse em comercializá-lo.

O microfone Boom foi a melhor solução para a captação do áudio neste projeto, a fim de ser uma qualidade superior que simplesmente a captação direta. O microfone Boom tem o diferencial de ser direcional, captando com muito mais precisão.

5.7 Decupagem do material captado.

A decupagem do material captado se dá na divisão do planejamento de uma filmagem em planos e cortes, utilizada para facilitar o processo e seguir o roteiro sem se perder nas filmagens. De acordo com Amount (2005, p. 54) “É possível definir decupagem como: “Uma seleção, no material bruto, dos elementos uteis (os que são rejeitados constituem os cortes).”

Todos os diretores em obras audiovisuais fazem a decupagem depois de finalizado a obra, para deixar que se forme o filme na edição, usando o seu “feeling” no trabalho proposto.

6 PÓS-PRODUÇÃO

Após o término das gravações, passa-se para a montagem do material, a edição. Ela requer, às vezes, alguns recursos como: computação gráfica, efeitos, trilha sonora, dublagem, locução e outros. Para isso, será necessário saber quais recursos o editor utilizará para que sejam contatados os profissionais e providenciar os equipamentos.

6.1 Montagem (Edição).

No início da indústria cinematográfica os filmes eram editados linearmente, ou seja, as películas com as diversas tomadas eram cortadas e depois coladas na sequência desejada. Na edição não linear o filme é convertido para um formato digital e pode ser modificado livremente barateando o custo e sendo disponível para quem quiser e se interessar pelo processo de edição. A edição não linear faz parte de um processo digital, de acordo com Barbosa Júnior (2002, p. 222) “produzir uma imagem no computador envolve três estágios fundamentais: descrição da imagem para a máquina, seu processamento e sua exibição para o usuário.” Houve a demanda de uma edição através de sincronia posterior, seguindo o princípio de Dancynger (p.191, 2003) “o processo de digitalização permite que qualquer parte da imagem seja removida e um elemento adicional incluído, se necessário”

O processo de edição, assim como os outros, é demorado e com necessidade de algumas técnicas e conhecimento do programa, aqui utilizado o Adobe Premiere Pro CS5 para cortes e ajustes e Adobe After Effects para o tratamento das cores e efeitos, depois de captado e já escolhido todos os takes que seriam usados.

6.2 Tratamento de imagens.

O tratamento de imagens é fundamental para dar o aspecto e clima desejado e não alcançado com a filmagem crua.

“O principal objetivo de uma manifestação visual é a expressão, a transmissão de idéias, informações e sentimentos; para entendê-lo melhor, é preciso vê-lo em termos da expressão.” (DONDIS, 1997, p.119).

O filtro de cor verde foi utilizado para fortalecer a sensação de suspense, além de enfatizar a solidão do personagem principal, proporcionando uma cena mais fria,

tendo em vista que filtros desta natureza são aplicados em produções desse gênero. O conceito de uma cena mais fria está diretamente ligado ao contexto do filme e a escala cromática, ou seja, tons de verde, azul e cinza retratam situações de frieza e sensação mórbida.

6.3 Inserções de trilha sonora.

As trilhas sonoras utilizadas completam cada cena, reforçando ainda mais o clima de suspense do curta metragem.

A primeira trilha utilizada é uma composição de Harlan Glotzer, chamada Crone With Crows, feita em 2012, sendo totalmente autorizada para utilização neste projeto. Esta faz a introdução, onde tudo começa, os tempos passaram e agora o menino volta para casa onde está morando, aquele acontecimento foi um trauma em sua vida.

A segunda e última trilha encerra a produção áudio visual, depois de tudo ter acontecido ela reforça a ideia do trauma que o garoto sofreu. É uma composição de Anderson George com adaptações de Ismael Tiso Jr especialmente para este filme.

7 CONCLUSÃO

O Trabalho de Conclusão de Curso desenvolvido apresentou as diversas fases de pré-produção, produção e pós-produção, de um curta metragem baseado em referências visuais de grandes clássicos do gênero suspense do cinema mundial. Toda conceituação apresentada no decorrer do curso de Publicidade e Propaganda em conjunto com as referências bibliográficas utilizadas gerou o suporte para o desenvolvimento do trabalho final.

Pela falta de subsídio financeiro, foram utilizados materiais e ferramentas pessoais, o material captado buscou a melhor qualidade possível para edição e uma apresentação satisfatória, com foco na elaboração de um roteiro de gravação estruturado com ênfase em na linguagem cinematográfica. A fase prática do processo de criação apresentou as várias etapas de construção de todo produto audiovisual, como cinegrafia, cenário, edição, figurino, maquiagem e roteiro.

Dentre o processo de criação nota-se que a construção do referencial teórico envolve a parte prática da obra e se estende até a conceituação e criação da mesma, fazendo com que este conceito seja absorvido e disseminado dentre os espectadores.

Concluindo, o trabalho final teve características de autoria própria e adaptações com o contexto desejado. A linguagem visual foi elaborada a fim de remeter a obras de suspense, trilha sonora e os filtros correspondentes a toda história criada, passando a atmosfera do gênero suspense, tudo para que os espectadores se envolvam ao máximo na experiência de cada cena produzida. De acordo com as considerações citadas acima, é possível afirmar que o produto final alcançou todos os objetivos propostos pelo trabalho.

REFERÊNCIAS

- ARMES, Roy. **On video**: o significado do vídeo nos meios de comunicação. Tradução de George Schlesinger. São Paulo: Summus, 1999.
- AUMONT, Jacques. **A estética do filme**. Tradução de Marina Appenzeller. São Paulo: Papyrus, 1995.
- BARBOSA JÚNIOR, Alberto Lucena. **Arte da animação: técnica e estética através da história**. São Paulo: Senac, 2002.
- DONDIS, Donis. A. **Sintaxe da linguagem visual**. São Paulo: Martins Fontes, 1991.
- DANCYGER, Ken. **Técnicas de edição para cinema e vídeo**: história, teoria e prática. 3. ed. Rio de Janeiro: Elsevier, 2003.
- HOWARD, David e MABLEY, Edward. **Teoria e prática do roteiro**. Trad. Beth Vieira. São Paulo: Globo, 1996.
- MARCONI, Marina de Andrade; LAKATOS, Eva Maria. **Metodologia do trabalho científico**. São Paulo: Editora Atlas, 1992. 4ª ed. p.43 e 44.
- MASCARELLO, Fernando. **História do cinema mundial**. Campinas: Papyrus, 2006.
- PEDROSA, Israel. **Da cor a Cor inexistente**. Rio de Janeiro: Campus, 2000.
- THOMPSON, John. **Mídia e modernidade**. Petrópolis: Vozes, 1998.

ANEXOS

“Trauma”

Filmado em 2014

HDV – 8 min

Roteiro de Fábio Perna e José Duarte

(Utilizado durante a filmagem e edição. Alguns planos foram recortados e outros suprimidos para reduzir o tempo final do filme).

INT. CASA DE GABRIEL –NOITE

ARMÁRIO – OLHOS DO GAROTO

PLANO DETALHE

Gabriel dentro do armário abre a porta vagarosamente e começa a olhar.

JEREMIAS

Vou perguntar a última vez, cadê o menino?

PAI DE GABRIEL

Ele não está aqui, foi dormir na casa da tia dele. Leva o que você quiser, mas deixe ele em paz.

JEREMIAS

O menino vale mais que tudo que tem aqui.

MÃE DE GABRIEL

Por favor, não faça nada com ele. Ele é só um menino.

O Pai de Gabriel reage e recebe junto a sua esposa quatro tiros.

ES: QUATRO TIROS

FADE OUT

2 EXT. RUA – DIA

PLANO DETALHE – CLOSE – PLANO MÉDIO

CRÉDITOS INICIAIS – TRAUMA

BG: CroneWithCrows

Gabriel volta da escola para casa junto a imagens de Jeremias bebendo e fumando.

FADE OUT

3 INT. CASA DA VÓ DE GABRIEL – DIA

SALA

PLANO MÉDIO

Gabriel chega à casa de sua vó Carmem e encosta sua mochila na parede.

GABRIEL

Vó cheguei! O quê que tem de comer?

VÓ CARMEM

Tá bom. Deixei o teu café em cima da mesa da cozinha.

Gabriel pega o seu café e vai para o seu quarto.

CUT TO

4 INT. CASA DA VÓ DE GABRIEL – DIA

QUARTO – MESA

PLANO DETALHE – PRIMEIRO PLANO

Ainda comendo o seu pão, Gabriel volta a desenhar.

FADE OUT

5 INT. CASA DA VÓ DE GABRIEL – DIA

QUARTO ESCURO – CAMA

CLOSE – PRIMEIRO PLANO – PLANO AMERICANO

Vó Carmem acorda Gabriel para dar um recado.

VÓ CARMEM

Gabriel! Gabriel! Acorda, filho. Estou indo trabalhar mais cedo hoje. Deixei o teu café na mesa e o teu almoço no micro-ondas, arruma e vai para a escola direitinho, tá bom?

Pode dormir mais um pouco, ainda está cedo.

Gabriel espera sua vó sair e pega uma arma que sabe onde fica escondida. Brinca um pouco e logo a guarda novamente. Arruma o seu material escolar e guarda também o seu caderninho, onde fazia os seus desenhos.

CUT TO

6 EXT. RUA – DIA

CLOSE – PLANO MÉDIO

Gabriel volta da escola e encontra com Jeremias, que está com uma bicicleta.

JEREMIAS

Gabriel! Espera ai. Você está grande menino.

GABRIEL

O senhor me conhece?

JEREMIAS

Senhor não. Senhor tá no céu. Pode me chamar só de tio mesmo. Eu era muito amigo do teu pai, lembro de você bem miudinho. Você sumiu, agora está grandão, já volta até sozinho pra casa.

GABRIEL

Eu tomo cuidado.

JEREMIAS

É isso aí, tem que tomar cuidado mesmo. Tem muita gente perigosa nessa cidade.

GABRIEL

Pronto, cheguei. Eu moro ali em cima, naquela casa marrom.

JEREMIAS

Vai lá amigo. Amanhã a gente encontra se encontra de novo, vou levar um presente pra você. Não fala para ninguém que você me viu não, a tua vó pode ficar preocupada.

GABRIEL

Tá bom. Mas a minha vó não vai achar ruim não.

JEREMIAS

Vai sim, eu sei que vai. Aí não tem como eu te dar mais presente, não vou poder nem te ver mais. Tchau, não esquece, amanhã a gente se encontra de novo.

GABRIEL

Tchau tio.

CUT TO

7 INT. CASA DA VÓ DE GABRIEL – DIA

SALA – QUARTO

PLANO MÉDIO – CLOSE – PLANO DETALHE

Gabriel chega à casa de sua vó Carmem e encosta sua mochila na parede, como sempre faz, e logo corre para o seu quarto.

GABRIEL

Vó cheguei! O quê que tem de comer? Pode deixar já achei!

Chegando a seu quarto, pega o seu caderninho de desenhos e faz mais um usando canetas vermelhas. Ele está muito ansioso.

FADE OUT

8 EXT. RUA – DIA

PLANO MÉDIO

Gabriel volta da escola e encontra Jeremias novamente.

GABRIEL

Oi tio, lembrou meu presente hoje? Já faz três dias que você falou que ia me dar e sempre esquece.

JEREMIAS

Oi Gabriel. Acredita que eu não lembrei? Mas está na minha casa. Vamos lá comigo, aí eu já te entrego. Já somos amigo, não somos? Agora você tem que conhecer a minha casa.

GABRIEL

Hoje eu não posso, pode ser amanhã depois da aula? Mas tem que ser rápido, se não a minha vó me coloca de castigo.

JEREMIAS

Combinado. Me espera na pracinha amanhã.

CUT TO

9 INT. CASA DA VÓ DE GABRIEL – NOITE

QUARTO

CLOSE – PLANO AMERICANO

Gabriel já está deitado em sua cama e chama a sua vó para dormir com ele.

GABRIEL

Vó! Vó! Dorme comigo hoje? Não estou conseguindo dormir.

VÓ CARMEM

Já vou. Por que você não está conseguindo dormir? Está com medo de alguma coisa?

GABRIEL

Não, só não quero ficar sozinho.

VÓ CARMEM

Vira para o canto meu filho. Eu vou ficar aqui com você.

CUT TO

10 INT. CASA DA VÓ DE GABRIEL – DIA

QUARTO

CLOSE – PLANO AMERICANO – PLANO DETALHE

Gabriel brinca com a arma de seu avô e então faz mais um desenho em seu caderno antes de almoçar para ir para aula.

CUT TO

11 EXT. PRACINHA – DIA

PLANO MÉDIO – PLANO AMERICANO

Jeremias já espera por Gabriel na pracinha onde combinaram. O homem comunica pelo celular com seus capangas sobre o que estava para acontecer.

JEREMIAS (CELULAR)

Pó Royal, pode organizar o esquema lá, hoje vai chegar mais um, o moleque lá já está fácil. Só vou brincar um cadinho. Você sabe “né”? Ele está demorando, só falta não vir nada.

Jeremias desliga o telefone correndo quando vê que o garoto está chegando, conversam e vão a caminho a sua casa.

JEREMIAS

Oi amigão, você demorou uai. Achei que você não ia vir nada.

GABRIEL

Oi tio. Eu saí mais tarde da aula um pouco, fiquei copiando, tinha muita coisa.

JEREMIAS

Vamos lá em casa pegar o presente e brincar então? Vai ser muito legal.

GABRIEL

Vamos, mas eu não posso demorar.

JEREMIAS

Vai ser rapidinho, eu te garanto.

Chegando a casa de Jeremias. Ele não está mais amigo como antes, é agora uma pessoa extremamente agressiva. Gabriel com muito medo o encara e entra na casa.

JEREMIAS

Entra logo. Vai moleque.

Jeremias empurra o garoto para dentro e tranca a porta.

JEREMIAS

Agora eu vou te ensinar, faz tempo que eu estou de olho em você.

GABRIEL

Eu quero ir embora, me larga.

JEREMIAS

Cala a boca menino.

ES: QUATRO TIROS

CUT TO

12 INT. CASA DE JEREMIAS – DIA

SALA

PLANO DETALHE – PLANO MÉDIO

BG: Solidão

Gabriel mata Jeremias. O homem fica caído no chão de sua casa.

FADE OUT

13 INT. CASA DA VÓ DE GABRIEL – DIA

QUARTO

PLANO DETALHE – CLOSE – PLANO GERAL, PLONGÉE

BG: Solidão

CRÉDITOS FINAIS

Todos os desenhos e tudo que estava guardado são revelados, as notícias do assassinato de seus pais e com fotos da quadrilha, enquanto a câmera se afasta, até Gabriel chegar e começar a fazer novos desenhos.

FIM