



5º Simposio de Ensino de Graduação

A CABRA: UM ESTUDO AUDIOVISUAL

Autor(es)

MARIANA ALVES LIMA RENOSTO

Co-Autor(es)

RENATO BERTO CAMPOS
GABRIEL BERARDINO CARVALHO
BRUNO LUIZ FRANZINI
SHEILA PILLON LULLIA
SUMAYA COSTA

Orientador(es)

Luciene Belleboni

1. Introdução

Este trabalho é resultado da experiência vivida pela agência Sinapse Comunicação Integrada no primeiro semestre do ano de 2007, para avaliação da disciplina Cinema sob orientação da professora Luciene Belleboni do Curso de Comunicação Social com Habilitação em Publicidade e Propaganda. Trata-se de um vídeo humorístico com duração exata de um minuto. O vídeo A Cabra foi produzido com o fundamento de exercitar o conteúdo teórico que foi abordado durante as aulas. Nosso tema, a destruição da camada de ozônio é algo extremamente atual e de suma importância para nosso futuro pois, dependemos das condições de nosso meio ambiente para sobrevivermos. Essa produção de sessenta segundos busca transmitir uma mensagem de alerta para a vida no planeta Terra. O teor humorístico, base de todo conteúdo do vídeo, foi utilizado como linguagem visando chamar a atenção dos espectadores, pois segundo o autor Harris Watts (1999) “o importante não é o que você vê, mas o que você faz os outros verem”. Assim, o gênero do vídeo apresenta foi escolhido de modo a torná-lo interessante conquistando a atenção dos espectadores, que muitas vezes acabam por banalizar informações que dizem respeito a este tema, por desconhecerem sua importância. Portanto, A Cabra com seu tom humorístico visa reconhecimento e recall dos públicos a serem atingidos, além de ser uma maneira que garante o fácil entendimento e absorção pela maioria dos espectadores. Compreendemos que o casamento entre humor, animação e realidade consiste em um atrativo que foge do convencional e, acaba enriquecendo o conteúdo e nosso objetivo, transmitir a mensagem de maneira descontraída e bem divertida.

2. Objetivos

A proposta de se trabalhar um vídeo ficção teve como propósito exercitar a linguagem videográfica, as técnicas de produção, gravação, roteiro e edição. Produzir um vídeo de curta duração, que aborda como assunto principal um problema da atualidade, o aquecimento global, e através deste, proporcionar de uma forma mais interessante, uma conexão entre o espectador e a mensagem, é o principal objetivo deste trabalho que abordará abaixo seu processo de criação e produção.

3. Desenvolvimento

Sobre o conteúdo transmitido em sala de aula e no laboratório de TV (fundamentos da linguagem audiovisual, evolução técnica; teorias da montagem, o som e a imagem em movimento; narrativas, estilos; gêneros, pré-produção, produção e pós-produção, cenas, planos, iluminação, designer sonoro, entre outros) juntamente com os Seminários sobre o cinema de alguns países e seus principais diretores podemos extrair informações suficientes para a produção de um vídeo de curta duração. Cabe ressaltar que nosso seminário foi sobre o cinema Espanhol quando abordamos os diretores: Luis Bruñel e seu primeiro filme, *Un Chien Andalou* (1928); Carlos Saura e seus filmes, *Carmen* (1983), *Goya* (1999) e *Ibéria* (2005); Bigas Luna com *La camarera del Titanic*(1997) e *Yo soy la Juani* (2006); Pedro Almodóvar com *Todo sobre mi madre* (1999) e *Volver* (2006), e em seqüência, Alejandro Amenábar e seus filmes, *The Others* (2001) e *Mar Adentro* (2004). Quanto ao processo de criação e produção do vídeo elaboramos um storyboard e três roteiros – o primeiro, chamado de tratamento, conteve a idéia principal, assim como suas vertentes secundárias; o segundo roteiro literário contendo a descrição de todas as cenas gravadas no vídeo, explicitando a idéia e facilitando o entendimento da mesma; o terceiro, o de edição, de extrema importância, descrevemos todas as técnicas utilizadas para a montagem do vídeo. A *Cabra* é composto por 14 cenas, que animadas em formato 2D se passa num “cenário-base” de uma fazenda, tendo como personagem, uma cabra (protagonista na história) e um fazendeiro. Para caracterizar o fazendeiro de forma caricatural, utilizamos um chapéu e uma camisa xadrez, base inspirada no grande personagem cômico conhecido como “Jeca Tatu”. Com a finalidade de moldarmos nosso personagem na figura mais bizarra de um fazendeiro, escolhemos cuidadosamente as combinações de cores e tecidos. As idéias para a vestimenta do nosso personagem sempre seguindo o estilo de um típico fazendeiro. Outra chave para o sucesso deste personagem, foi a maquiagem. Através desta técnica delineamos esdruxulamente a exata figura que pensávamos. O mais complexo para a produção deste homem rural, foi encontrar a coloração perfeita para a vestimenta, pois ao mesmo tempo em que era primordial a importância de caracterizar o fazendeiro da forma mais adequada à idéia principal, existia o perigo de fusão entre a roupa do nosso personagem com a tela azul (chroma key) de fundo, que foi o “cenário-base” para a edição da animação em 2D. Qualquer tonalidade que se aproximasse dos tons, escuros de verde ou azul, interferiria na edição final comprometendo a qualidade do vídeo. Ainda neste sentido, para que a caracterização deste homem rural ficasse completa, um toque final foi acrescentado, uma palha, para que ele mascasse, como um autêntico homem do campo. Preocupamo-nos também em deixar o personagem um pouco mais gordo. Um enchimento foi inserido embaixo de sua camisa para que realmente aparentasse quilinhos a mais. Concluindo, depois de passar pela maquiagem e por alguns retoques feitos pela produção o fazendeiro estava devidamente caricaturado. No vídeo, como já mencionado, dois personagens de características distintas se relacionam, o homem/fazendeiro e a cabra. Pode-se dizer que este apresenta um hibridismo de linguagem, pois se trata uma animação juntamente com uma ação real quando a história é contada por um narrador off. A protagonista *Cabra*, na narrativa do vídeo, apesar de ser um animal de extrema importância ao homem, possui um pum atômico que quando liberado em grandes quantidades é capaz de prejudicar gravemente a camada de ozônio por ser extremamente tóxico. Uma novidade para muitos dos espectadores, assim como para o nosso personagem fazendeiro, que se espanta com a notícia dada. O desfecho do vídeo se dá quando o narrador de maneira bastante sucinta compara o pum da cabra com as atitudes que o Homem atual faz para prejudicar o meio ambiente. Para os espectadores que no começo do vídeo tiveram uma surpresa ao descobrirem que o pum da cabra é tóxico, nosso narrador deixa claro que o ser humano consegue poluir o meio de maneira superior do que qualquer ser existente, e compara tal afirmação quando se refere que seria preciso trinta pobres cabras soltar um pum para equivaler a um único homem poluindo o meio ambiente e prejudicando o futuro do planeta. A gravação

do vídeo foi feita por uma câmera da marca JVC modelo DV 5000. O processo de edição usou como base o programa Adobe After Effects, em sua versão CS3, destinado a pós-produção de vídeos. Toda o designer sonoro foi construído utilizando o programa Adobe SoundBooth, fazendo uso do plugin padrão Pitch, que proporcionou aceleração e distorção da locução. Gravada, mixada e editada a locução, foi inserida a trilha musical e os sons ambientais, posteriormente exportados e carregados no Adobe After Effects CS3. O tipo de animação adotada foi produzida por computação gráfica e apresenta características 2D. O programa Adobe Flash CS3 foi utilizado para o desenho dos componentes de cenário tal como o do personagem protagonista do vídeo, exportados separadamente e carregados no Adobe After Effects CS3. Depois do som e elementos virtuais cenográficos concluídos e carregados no Adobe After Effects CS3, foi importado o vídeo em tela azul (chroma key), gravado em estúdio e com o personagem homem. O vídeo assim considerado “bruto” foi então submetido à plugins padrões do Adobe Afeter Effects CS3, como Color Key e Color Balance, resultando na subtração do fundo azul (chroma key) e equalização das cores. Todos os elementos cenográficos foram posicionados em um espaço 3D que possibilitou a simulação dos movimentos reais de câmera realizados durante a gravação do material bruto. No componente cenográfico sol, foi utilizado o plugin padrão do Adobe After Effects CS3 nomeado Glow. O plugin, combinado a uma expressão matemática provocou a simulação de brilho. O personagem cabra, protagonista do vídeo desenhado em 2D, foi animado fazendo uso de plugins padrão do Adobe After Effects CS3 como Puppet Tool e Magnify Tool, responsáveis respectivamente pela movimentação e expressões faciais. Cabe destacar que a equipe de produção foi assim constituída: Argumento e Direção: Renato Berto Campos e Mariana Alves Lima Renosto; Roteiro: Mariana Alves Lima Renosto e assistência de Renato Berto Campos; Produção: Mariana Alves Lima Renosto, Sheila Pillon Lulia, Milena Martins e Sumaya Costa; Maquiagem: Mariana Alves Lima Renosto; Direção de Arte: Gabriel Carvalho; Direção de Elenco: Mariana Alves Lima Renosto e Bruno Franzini; Direção de Fotografia: Bruno Franzini; Designer sonoro: Renato Berto Campos; Edição. Edição de imagem/som e animação gráfica: Bruno Franzini; Câmera: Diego de Oliveira.

4. Resultados

Com a finalização do vídeo, o resultado foi bastante animador visto que este foi o primeiro estudo audiovisual que fizemos no Curso de Publicidade e Propaganda. Foram meses atarefados desde a primeira idéia até a edição. A agência Sinapse, minuciosamente prestou atenção em cada detalhe do trabalho, para que o resultado final apresentado aos espectadores transmitisse exatamente a idéia central criada. O modo da transmissão com que a idéia descrita no vídeo, foi clara e bastante objetiva, pelo fato de termos estudado de maneira significativa as questões relativas a produção do roteiro. Aprendemos e desenvolvemos um vocabulário específico tendo como base principal o texto “Vocabulário do Roteirista” de Jorge Machado. Diante desta experiência acadêmica, o resultado de A Cabra correspondeu a todos os integrantes da agência, pois foi atingido o objetivo de informar sobre um assunto de grande seriedade, de maneira bem humorada e, principalmente de forma clara. Assim, compreendemos que “a extensão da ambigüidade depende da sua familiaridade com o produto. Quanto mais familiar o conteúdo, menor é a ambigüidade e menor é a necessidade de palavras” (WATTS, 1999, p 97). O vídeo foi apresentado para a classe no final do semestre, em julho de 2007 quando obtive o retorno que esperávamos. Também estamos experimentando através do previeiw sua inserção no site youtube .

5. Considerações Finais

Pode-se concluir que através do vídeo A Cabra, os integrantes da agência Sinapse adquiriram experiência e base teórica, o que irá contribuir plenamente para uma futura atuação. Assim, foi um trabalho intenso e de grande responsabilidade. Não se tinha idéia da grandeza que um vídeo de 60 segundos, aparentemente simples, acarretava. O maior desafio foi conseguir a interação entre a personagem Cabra e o Homem, o fazendeiro caricaturado. Como já abordamos inicialmente, foi decidido mesclar uma animação, o cenário juntamente com a Cabra, à uma imagem real, no caso o Homem, que é o fazendeiro. Foi através da produção deste vídeo que se tornou possível a obtenção de uma visão mais ampla do que realmente acontece atrás das câmeras. A Cabra, um estudo audiovisual foi um trabalho repleto de experiências, e

ficamos com a certeza de que os próximos vídeos virão com mais técnica e profissionalismo. Para finalizar, destacamos que essa experiência foi importante para todos os integrantes da agência Sinapse Comunicação Integrada mas, em especial para a roteirista, Mariana Alves Lima Renosto já continua estudando roteiro visando se especializar neste assunto.

Referências Bibliográficas

Jean-Claude & BONITZER, Pascal. **In: Prática do roteiro cinematográfico.** São Paulo: JSN Editora, 1996.

LEONE, E e MOURÃO, Maria D. **In: Cinema e Montagem.** São Paulo: Editora Ática, 1987.

MACHADO, Jorge. **Vocabulário do Roteiro.**

Disponível em : <http://www.roteirodecinema.com.br/manuais/vocabulario.htm> . Acesso em 2 de abr 2007.

Manual do Radialista publicado do Sindicato dos Radialistas do Estado de São Paulo.

Disponível em: <http://www.rodrigopereiradecastro.hpg.ig.com.br/TelevisaoManualdoRadialistaComputacaoIbope.html#paracimacont> . Acesso em: 25 de abr 2007.

SOUZA, Fernando M. **Um Documento Chamado Roteiro. Disponível em:**

<http://www.roteirodecinema.com.br/manuais/documentochamadoroteiro.htm> . Acesso em 14 de abr 2007.

WATTS, Harris. **In: Direção de Câmera.** São Paulo: Editora Summus, 1999.

WATTS, Harris. **In: On Câmera. O curso de produção de filme e vídeo da BBC.**

São Paulo: Editora Summus, 1982.