

## Curta-metragem: A Gota d'Água<sup>1</sup>

Matheus OLIVEIRA<sup>2</sup>

Mariane CUNHA<sup>3</sup>

Nathalia MELO<sup>4</sup>

Alex VIDIGAL<sup>5</sup>

Universidade Católica de Brasília, Taguatinga, DF.

### RESUMO

Filme em curta-metragem intitulado “A Gota d'Água”, que tange temas relacionados a uma possível crise hídrica de proporções catastróficas. Esta ideia teve base em um momento de alerta ocorrido no ano de 2015, no qual vários reservatórios do país apresentaram números abaixo da média e criaram preocupação generalizada em torno do tema. O presente trabalho tem, como principal objetivo, a produção de um curta-metragem dramático apresentado em um cenário de ficção científica em que a água seja como a conhecemos hoje, seja apenas uma vaga lembrança.

**PALAVRAS-CHAVE:** Audiovisual; Curta-metragem; Ficção Científica; Água; Crise.

### 1 INTRODUÇÃO

Hoje, com a grande diversidade de tecnologias de captação de som e imagem que possuímos, o processo de produção e reprodução de conteúdos audiovisuais se tornou muito mais democrático e acessível. Os ideais do Cinema Novo, de “Uma câmera na mão e uma ideia na cabeça”, tomam proporções imensas, uma vez que vemos cada vez mais projetos de baixo custo com temáticas interessantes, seja na internet ou na sala de aula.

O curta-metragem “A Gota d'Água” é um trabalho desenvolvido por estudantes como projeto de conclusão de curso na Universidade Católica de Brasília. A trama é ambientada em um cenário de ficção científica no qual a água, como conhecemos hoje, é apenas uma velha lembrança replicada de forma perigosa.

---

<sup>1</sup> Trabalho submetido ao XXIII Prêmio Expocom 2016, na Categoria Cinema e Audiovisual, modalidade Filme de Ficção.

<sup>2</sup> Aluno líder do grupo e recém-graduado no Curso de Comunicação Social, email: [oliveira.mdes@gmail.com](mailto:oliveira.mdes@gmail.com).

<sup>3</sup> Estudante do 7º. Semestre do Curso de Comunicação Social, email: [marianecunha@gmail.com](mailto:marianecunha@gmail.com).

<sup>4</sup> Estudante do 7º. Semestre do Curso de Comunicação Social, email: [nathaliabarrosmele@gmail.com](mailto:nathaliabarrosmele@gmail.com).

<sup>5</sup> Orientador do trabalho. Professor Mestre do Curso de Comunicação Social, email: [alexvdg@gmail.com](mailto:alexvdg@gmail.com).

## 2 OBJETIVO

A produção de um filme curta metragem de tom dramático, ambientado um cenário de ficção científica, com base na crise hídrica que se apresentou como uma preocupação nacional no início do ano de 2015.

## 3 JUSTIFICATIVA

A Ficção Científica no cinema, a partir do ponto de vista prático, é quase tão antiga quanto a própria mídia em questão. Os curtos filmes de prestidigitação de George Méliès evoluíram rapidamente para o clássico *Viagem à Lua (Le Voyage Dans la Lune, FRA, 1902)*, que já apresentava vários traços da Ficção Científica que conhecemos. Podemos considerar, como alguns deles, os aparatos técnicos acima da tecnologia da época e a existência da tão aterrorizante vida alienígena.

Além disso, há muito tempo, o cinema vem sendo usado de diversas formas: seja como forma de educar, seja como arma de guerra, a produção cinematográfica, por envolver diretamente a construção do imaginário daqueles que pretende atingir, é uma ótima maneira de disseminação de ideais, produtos ou preocupações.

Os filmes como ferramenta de Propaganda constituem apenas um exemplo das várias formas com as quais o cinema pode funcionar como um retrato de sua época. Esta função, mesmo que de forma mínima, é um dos interesses do curta **A Gota d'Água**, filme produzido por estudantes como trabalho da conclusão de curso, um dos critérios para a obtenção do diploma de bacharelado em Comunicação Social. O objetivo é refletir o contexto de preocupação em relação à crise hídrica de forma trágica, se utilizando dos aspectos dos filmes do gênero de ficção científica.

## 4 MÉTODOS E TÉCNICAS UTILIZADOS

O filme segue a linha de design narrativo baseado na Minitrama, sugerido por Robert Mckee (2006). Esta linha parte dos mesmos princípios que estabelecem a Arquitrama, mas os trabalha de maneira diferente, minimizando e comprimindo, ou até mesmo os cortando, de acordo com as necessidades da construção da narrativa. A Minitrama preza por conflitos mais “econômicos” e que falam mais sobre indivíduos do que sobre situações. Entre algumas de suas principais características, estão a utilização de um

final aberto e a presença de um protagonista passivo ao seu ambiente, que prioriza a resolução de um conflito interno.

O curta foi filmado por uma câmera Canon 6D, utilizando as lentes Sigma Art 50mm, Zeiss Planar 85mm e Zeiss Flektogon 20mm, com captação do áudio feita através de um microfone direcional, e montado no programa Premiere Pro, do pacote Adobe Creative Cloud.

## **5 DESCRIÇÃO DO PRODUTO OU PROCESSO**

O curta-metragem *A Gota d'Água* tem uma abordagem dramática apresentada em cenário de ficção científica. Conta a história de Enzara, uma cientista que, em meio a uma crise hídrica de graves proporções, passa por um conflito consigo mesma em busca de redenção pelas consequências catastróficas de seus atos, por melhor intencionados que fossem.

Considerando o caráter de baixo orçamento do filme, a estrutura narrativa foi pensada com o objetivo de chamar a atenção dos espectadores para alguns pontos específicos estabelecidos entre os conceitos utilizados na criação do projeto. Entre os principais conceitos criativos, estão:

### **5.1. Utilização de som diegético**

A fim de aumentar o valor estético e narrativo do filme, foi tomada a escolha da utilização do som diegético desde o começo da estória, indo até o início dos créditos. A diegese é um conceito narrativo que consiste em apresentar ao espectador apenas elementos com os quais as personagens podem interagir de alguma forma.

Um dos grandes fatores influenciadores desta escolha foi a utilização do rádio como portador de notícias e, dessa forma, construtor daquele universo no imaginário dos que acompanham a trama. Ouvimos o que a protagonista ouve, desde o início do filme, quando ela liga o rádio.

### **5.2. Trilha sonora**

Presente apenas nos créditos de encerramento do filme, o tom buscado para a trilha sonora do curta *A Gota d'Água* foi de algo simples, sem muita sensação de atividade, para combinar com o clima da narrativa. Além de se mostrar uma solução barata, considerando o

caráter de orçamento extremamente baixo da produção, a utilização de um único violão visa remeter à condição de solidão da protagonista e aos tons do sertão, onde a preocupação com a água é constante.

A construção da música é baseada em variações da nota Ré (D). A nota foi escolhida a partir da reflexão de que nós, na constante busca pela sensação de movimento, acabamos andando para trás por várias vezes. Colocando em termos práticos: Enzara não estaria naquela situação, se não fosse pelo anúncio e pela venda prematuros de seu projeto.

### **5.3. Cores**

As cores utilizadas no filme têm foco maior na situação física do que no arco emocional apresentado para a protagonista. A utilização de cores quentes e sujas, para ilustrar o calor e as condições insalubres às quais aquelas pessoas são escolhidas para que o espectador, logo à primeira vista, tenha certa noção da situação que está presenciando.

Nas primeiras conversas com o diretor de fotografia e a produtora, antes mesmo da reunião com toda a equipe, já havia sido levantado o interesse pela utilização destas cores para enfatizar o clima, mas ao mesmo tempo havia uma grande preocupação com a possibilidade de que os tons escolhidos se aproximassem do dourado ou de algo que levasse ao espectador a sensação de nostalgia, alegria etc.

### **5.4. Figurino**

As roupas escolhidas para Enzara visam preencher um encontro das duas situações na qual a protagonista se encontra: física e mental. A decisão foi tomada de tal forma que o padrão de vestimenta refletisse a estrutura física e que as cores utilizadas, junto com a condição das roupas, dessem o panorama do estado mental.

As vestimentas seguem um padrão rígido, como o de alguém que precisa se manter em condições de luta contra o ambiente e contra as pessoas com as quais venha a se encontrar. A cor, branca e suja, foi pensada para transferir os sentimentos de alguém que tem consciência, de certa forma, de que o que fez tinha uma natureza boa e “clara”, mas que se sente imunda pela forma com a qual as consequências se deram ao redor de suas ações.

As roupas escolhidas para Raquel, por outro lado, são um retrato de tempos melhores e mais civilizados: a construção delicada da roupa social nos remete a uma época menos turbulenta, assim como o tom azul pastel, que nos remete a um momento neste universo em

que a água não era um problema para o mundo, mesmo que estes estejam embaçados e enevoados na memória.

### **5.5. Direção de Arte**

A direção de arte foi pensada com base na ideia de um “esconderijo” no qual a protagonista estaria. Um *bunker* que a proteja, seja dos perigos ambientais que a rodeiam, seja dos perigos que os seres humanos que podem encontrá-la podem trazer, considerando sua condição social de pessoa detestada e foragida.

Por outro lado, tenta emular as tentativas de Enzara de criar um ambiente o mais acolhedor possível, para si e para sua mãe, Raquel. A mesa de centro com duas cadeiras, a estante vazia e o abajur são alguns dos itens envolvidos nessa tentativa frustrada da protagonista de criar um lar.

Os papelões furados na janela foram pensados para aumentar ainda mais a sensação de isolamento da protagonista, assim como para simular, através dos buracos, uma iluminação de grande intensidade vinda do exterior. Para este segundo objetivo, fizemos a projeção direta de luzes do lado de fora da janela apontando para dentro.

### **5.6. Nomes e subtexto bíblico**

Os nomes de Enzara e Raquel vêm do Livro dos Jubileus, texto apócrifo do livro de Gênesis, que relata a criação do mundo, de Adão e de Eva. Nele, Enzara é a esposa de Noé, conhecido por sua arca e pela história do dilúvio, e parente de Rake’el.

Em *A Gota d’Água*, a intenção (apresentada também na fala “Hoje não há arco-íris no céu”) é fazer um paralelo tecnológico entre a história ali apresentada e o próprio drama bíblico da Arca de Noé. Assim como na história original, o Mundo acaba em água por causa do comportamento humano.

### **5.7. Idade de Raquel**

Assim como seu figurino sugere, a presença de Raquel ali é uma lembrança de momentos melhores. Sendo assim, a própria atriz, jovem, não passou por nenhum processo de envelhecimento através da maquiagem. Se mantendo jovem, a intenção era de que convencesse do apelo à memória.

## 5.8. Montagem

A intenção da montagem era de mergulhar o espectador na incoerência psicológica de Enzara, utilizando-se de uma estrutura alinear e de filmagens extras para mergulhar na instabilidade da protagonista, através, por exemplo, dos momentos em preto e branco.

## 6 CONSIDERAÇÕES

A produção de um filme em curta-metragem, assim como a de vários outros projetos, consiste em uma longa jornada, tanto no sentido de tempo quanto no de esforços físicos e mentais. Mas, ao final de tudo, a produção de um filme não poderia ser encarada na forma de uma reflexão simplista da própria história do cinema? Alguém tem uma ideia, começa a desenvolver um projeto e começa a dividi-lo com outras pessoas, de áreas e visões de mundo diferentes, para que este se torne algo novo, mais articulado e que faça a diferença na vida de alguém (mesmo que seja apenas nas das pessoas que o criaram).

Acompanhar esta jornada é algo muito interessante, por menor que seja o projeto. A produção do curta *A Gota d'Água* durou pouco menos de um ano, tomando quase toda a totalidade do ano de 2015. Várias coisas mudaram durante este tempo, tanto dentro quanto fora do trabalho. Enquanto transformamos o projeto, ele nos transforma de volta.

No fim das contas, se a intenção era criar um curta-metragem que mantivesse a forte tradição da ficção científica de funcionar como um retrato da época em que vivemos, sinto que o objetivo foi alcançado. O julgamento do nível de qualidade do trabalho fica a cargo de outros, deixando como uma incógnita o quanto eu transformei o projeto. Por outro lado, pelo menos para mim, fica claro o quanto fui transformado por ele.

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- CAMPBELL, Joseph. **O Herói de Mil Faces**. São Paulo, SP: Pensamento, 1995.
- DANCYGER, Ken. **Técnicas de Edição para Cinema e Vídeo**. Rio de Janeiro, RJ: Elsevier, 2003.
- GAUDREAULT, André; JOST, François. **A narrativa cinematográfica**. Brasília, DF: Ed. Universidade de Brasília, 2009.
- KEMP, Phillip. **Tudo Sobre Cinema**. Rio de Janeiro, RJ: Sextante, 2011.
- MCKEE, Robert. **Story: Substância, Estrutura, Estilo e os Princípios da Escrita de Roteiro**. Curitiba, PR: Arte e Letra, 2006.
- RABIGER, Michael. **Direção de Cinema: Técnicas e Estética**. Rio de Janeiro, RJ: Campus, 2007.