

O Curupira - Episódio Piloto do Seriado de Terror: Diário do Medo: As Lendas¹

Janderson DIFANTI²

Bruna AMORIM³

Carolina HANKE⁴

Leslye REVELY⁵

Faculdade Paulus de Tecnologia e Comunicação, São Paulo, SP

RESUMO

Este projeto apresenta a produção de um episódio piloto para o seriado “Diário do Medo: As lendas”. A obra audiovisual, que possui roteiro original, trata-se do primeiro episódio da série e teve como inspiração o personagem do folclore brasileiro, Curupira. Devido às oportunidades que a lei 12.485/2011 proporciona às novas produções nacionais, o formato é destinado para transmissão em canais de TV por assinatura, mídia bastante presente atualmente nas casas brasileiras. O produto em sua configuração de argumentos e roteiro está embasado em bibliografia específica da área de comunicação social (ênfase em produção audiovisual), em obras que contemplam o gênero terror e pesquisa no folclore brasileiro.

PALAVRAS-CHAVE: Seriado Televisivo; Terror; Folclore Brasileiro; TV por assinatura.

1 INTRODUÇÃO

Este projeto experimental tem como modalidade a produção audiovisual, com roteiro original de um episódio piloto para um seriado do gênero terror, inspirado no folclore brasileiro do personagem Curupira, para ser exibido em canais televisivos por assinatura.

O projeto intitulado *Diário do Medo: As Lendas* se enquadra no formato seriado e têm tramas independentes a cada episódio, com exceção do último, que é dividido em duas partes. Cada evento resgata e se apropria de forma aterrorizante dos mitos dos conhecidos personagens do folclore brasileiro: Curupira, Vitória Régia, Negrinho do Pastoreio, Boitatá, Iara, O Boto Cor-de-Rosa, Cuca, Mula Sem Cabeça e Saci Pererê.

¹ Trabalho submetido ao XX Prêmio Expocom 2015, na Categoria Rádio, TV e Internet, modalidade RT 04 Ficção em vídeo-Telenovela, Séries Televisivas, e afins (seriados).

² Aluno líder do grupo formado no curso de Comunicação Social em Rádio, TV e Internet, e-mail: jandersondifanti@gmail.com

³ Aluna do grupo formada no curso de Comunicação Social em Rádio, TV e Internet, e-mail:bruna.amorim.k@hotmail.com

⁴ Aluna do grupo formada no curso de Comunicação Social em Rádio, TV e Internet e-mail: carol.hanke@hotmail.com.

⁵ Orientadora e Professora do Curso Comunicação Social em Rádio, TV e Internet, e-mail:leslye.revely@yahoo.com

O roteiro do episódio piloto intitulado *O Curupira* mostra o personagem, que até então era conhecido como guardião da floresta, como um ser diabólico e sobrenatural, que ao longo do enredo se revela tão maligno quanto os primeiros relatos da lenda.

A trama que se desenvolve no episódio mostra a bióloga Laura e seu grupo de pesquisadores, que se perdem em uma floresta e são surpreendidos pelo Curupira. Após ver seus dois parceiros de trabalho serem mortos pelo demônio, Laura retorna para a cidade e passa seus dias sendo assombrada pelo ser de pés virados para trás.

A produção do episódio piloto de terror tem como objetivo colaborar com a produção audiovisual nacional, pois percebemos que há público consumidor do gênero. No entanto, no Brasil, este tipo de produção, tanto para cinema, TV ou internet, ainda é pouco explorado e produzido.

A metodologia deste trabalho foi baseada em levantamento de pesquisas bibliográficas sobre o tema e atividades práticas para a elaboração do episódio piloto. O trabalho consiste no projeto experimental, que além das pesquisas teóricas necessárias para a concepção e referência do projeto, coloca em prática a realização de uma produção audiovisual com o propósito de estabelecer a experiência concreta do universitário da área de Rádio, TV e Internet.

2 OBJETIVO

Produzir um episódio piloto do seriado de terror, com roteiro original, inspirado na lenda do personagem do folclore nacional Curupira para veicular em canais de televisão por assinatura.

Analisar e entender a concepção artística das produções de terror, realizar um levantamento mercadológico das produções brasileiras, compreender o gênero no mercado nacional, pesquisar características do estilo no Brasil e as preferências relacionadas ao tema.

3 JUSTIFICATIVA

O grupo acredita na importância de explorar este tema no Brasil, e através de pesquisas quantitativas realizadas⁶, foram obtidos dados sobre o público potencialmente

⁶ Pesquisa feita no período de 13 de março de 2014 a 04 de abril de 2014 pelo grupo para o TCC via internet, para compreender o comportamento de consumo e as preferências a respeito do gênero terror do público brasileiro. Neste

consumidor das produções de terror, horror e suspense. De acordo com a pesquisa, cerca de 73% dos participantes apreciam o gênero, entretanto, 89% alega não assistir produções nacionais. Os motivos apresentados apontam que 42% dos indivíduos não conhecem produções do gênero no país, 26% não procuram por estas produções e 24% pensam que não há produções de terror interessantes no Brasil, mas alegam que assistiriam caso houvesse.

Na pesquisa, foi constatado que há uma maior preferência pelas produções internacionais de terror. Dentre os motivos estão o maior investimento na divulgação, roteiros mais elaborados, atuações de qualidade e efeitos especiais melhores produzidos.

Laura Cânepa (2009), no livro de Eugenio Puppo, *Horror no Cinema Brasileiro*, também aponta alguns problemas com relação às poucas produções nacionais de terror, tais como econômica e cultural.

A relação do cinema brasileiro com os gêneros ficcionais importados de Hollywood, é claro, enfrenta vários problemas. Um deles é o econômico, pois, ao longo de cento e poucos anos de história do cinema brasileiro, não foi possível criar uma indústria cinematográfica com bases sólidas o suficiente para originar uma linguagem contínua de filmes [...] Há também o problema cultural, já que nem todas as experiências de cinema clássico de gênero dizem respeito às características e preocupações do Brasil [...] (CÂNEPA, p. 13, apud PUPPO, 2010)

Sendo assim, analisamos o gênero terror no âmbito geral e nacional, a fim de termos embasamento para a criação do nosso episódio piloto, que pretende ter como diferencial o folclore brasileiro, e como fonte de inspiração a lenda do personagem Curupira.

No Brasil, o gênero começou a ser explorado com o cineasta José Mojica Marins em 1963. Suas produções, apesar dos poucos recursos financeiros, atraíram grande público e faziam sucesso, inicialmente no cinema e, posteriormente, no rádio e na televisão. Assim, o personagem Zé do Caixão se tornou um ícone do terror e horror *trash* no país.

Com a instauração da Embrafilme, o nascimento do Cinema Novo e da Boca do Lixo, houve um declínio nas produções do cineasta, devido à falta de investidores em seus filmes e a forte censura da época. Desde então, o gênero passou a ser pouco explorado no Brasil. Porém, nos últimos anos, cineastas amadores e profissionais trabalharam em algumas

período, 357 pessoas do Sudeste do Brasil participaram, sendo 65% do sexo feminino e 35% do sexo masculino, predominando as faixas etárias de 18 a 22 anos com o total de 43% e de 23 a 27 anos com o total de 29%, dentre os participantes, 54% possui ensino superior incompleto e 34% possui ensino superior completo.

produções de terror⁷ como, por exemplo: *Porto dos Mortos* (2008) dirigido por Davi de Oliveira Pinheiro; *Desaparecidos* (2011), de David Schurmann e *Quando eu era Vivo* (2012), de Marco Dutra. Além dos filmes, recentemente há veiculação de alguns seriados nacionais na televisão como *Contos do Edgar* (2013), com direção de Pedro Morelli e *Muito Além do Medo* (2014), de Carla Albuquerque.

A relevância deste projeto deve-se as poucas pesquisas e produções deste gênero no país e ao desejo de preencher essa lacuna, pois desperta a questão da importância no apoio às produções nacionais, visto que possuímos público consumidor em potencial. Além destes fatores, há também a lei 12.485/2011, que incentiva a produção e veiculação de conteúdo audiovisual nacional em canais de televisão por assinatura.

Um dos principais objetivos da lei é aumentar a produção e a circulação de conteúdo audiovisual brasileiro, diversificado e de qualidade, gerando emprego, renda, royalties, mais profissionalismo e o fortalecimento da cultura nacional. (ANCINE, Lei da TV paga, 2012⁸.)

A lei em questão gera uma crescente busca por produtos nacionais para veiculação em canais pagos, e com isso, reais possibilidades mercadológicas. Sendo assim, há um espaço dentro do mercado brasileiro, já que a proposta de seriado de terror é pouco explorada.

4 MÉTODOS E TÉCNICAS UTILIZADOS

O projeto foi feito de forma experimental no formato audiovisual, colocando em prática os estudos teóricos e preparando o grupo para a realidade do mercado de trabalho na área de Rádio, TV e Internet.

Para o aprofundamento do tema, foi feito um levantamento bibliográfico de obras a respeito do gênero escolhido, da televisão, e suas referências de linguagens.

O livro *Métodos e técnicas de pesquisa em comunicação* (2010), de Jorge Duarte e Antônio Barros, foi utilizado para dar suporte metodológico para o grupo acerca de pesquisa quantitativa e qualitativa, seus formatos e técnicas de coletar dados e maneiras de apurar resultados. Desta forma, foi feita uma pesquisa virtual através do site *Google* e sua ferramenta *Drive*, no período de 13 de março de 2014 a 04 de abril de 2014, para compreender o

⁷ Disponível em <<http://www.guiadasemana.com.br/cinema/noticia/filmes-de-terror-brasileiros>> Acessível em abr. 2014

⁸ Disponível em <<http://www.ancine.gov.br/lei-da-tv-paga>> Acesso em: 05 abr. 2014

comportamento de consumo e as preferências a respeito do gênero terror do público brasileiro.

Para repertório estético foram feitas análises de filmes estrangeiros como *O Labirinto do Fauno* (2006), *Sobrenatural* (2011) e *Invocação do Mal* (2013), e também do seriado *American Horror Story* (2011). Para melhor entendimento do cenário de filmes e seriados nacionais, foram feitas análises dos filmes do José Mojica Marins, os seriados *Contos do Edgar* (2013) e *Muito Além do Medo* (2014).

A pré-produção passou pelas seguintes etapas: *storyline*, sinopse, escaleta, roteiro, *concept art*, orçamento e visita às locações. A produção passou pelas seguintes etapas: escolha de locações e cenários, locação de equipamentos, produção de objetos, direção de arte, fotografia e iluminação, figurino, maquiagem e gravação. A pós-produção foi a etapa responsável pelas finalizações como: edição, efeitos, trilhas, sons, filtros e tratamentos da imagem e som. Além disso, todo material de divulgação como internet, *trailer*, vinhetas e capas de DVD.

5 DESCRIÇÃO DO PRODUTO OU PROCESSO

Com base em pesquisas realizadas nos livros de Luis Câmara Cascudo e do artigo feito por Isabela Fernandes (2013), o Curupira é uma espécie de demônio guardião das matas, relatado primeiramente pelos Índios brasileiros. Suas características físicas e sua personalidade são relatadas como um vingador de caçadores ou daqueles que fazem algum mal à natureza, ou em outras lendas, apenas como um ser que rapta crianças. Também é conhecido por sua capacidade de se transformar em outros animais ou até mesmo em humanos e de ter os pés virados para trás, a fim de confundir as pessoas e deixá-las enlouquecidas.

Diante dos estudos sobre a figura do Curupira, adaptamos sua imagem e história de acordo com os dias atuais e o cenário urbano, com o intuito de deixar o seriado mais próximo do público. O roteiro de *O Curupira*, Laura é a personagem principal que está sob o efeito das ações demoníacas do personagem.

O filme *O Labirinto do Fauno* (2006), dirigido por Guillermo del Toro, nos inspirou contribuindo para algumas das características da criação física do personagem Curupira. Também utilizamos como inspiração o demônio do filme *Sobrenatural* (*Insidious*) de 2011 e referências indígenas tais como adereços corporais, tecelagem, pinturas pelo corpo, brincos e

adereços. A concepção estética do personagem traz elementos que remetem aos índios brasileiros, uma vez que o Curupira era descrito e temido pelos índios do país.

O personagem Curupira foi desenvolvido em animação 3D e inserido na pós-produção das cenas.

Cena do filme O Labirinto do Fauno



Cena do Filme Sobrenatural



Inspiração Indígena



Criação do Curupira



Resultado final da Animação Curupira

Para paleta de cores, as cores frias foram escolhidas para dar um ar sombrio, e o contraste do vermelho, utilizado para remeter ao curupira, ao sangue, medo e ao terror.

O figurino da personagem Laura, passa por uma mudança ao longo do episódio devido ao seu estado de espírito que evidencia a transformação psicológica da personagem, de acordo com os acontecimentos em sua vida. A cor vermelha, sempre em destaque, também foi usada no figurino da personagem central da trama para simbolizar o medo, o terror e a morte.

Na produção sonora, algumas trilhas brancas foram utilizadas de sites com licenças de *Creative Commons*, e os efeitos de ambientação, *foley* e paisagem sonora foram produzidos pelo grupo com apoio do técnico e produtor de som Junior Aragaki. O episódio também conta com algumas músicas criadas com base de instrumentos de percussão mixadas com acordes de berimbau destorcido para criar uma assinatura sonora que desperta a sensação de regionalidade.

O processo de gravação, edição e finalização teve a duração seis meses, Mas too o processo, contando com o levantamento de pesquisa e criação de roteiro somou onze meses.

Com a intenção de aproximar as lendas da realidade da vida moderna urbana, as gravações ocorreram em locais característicos da cidade de São Paulo, como por exemplo, o Parque do Ibirapuera e metrô. Já para as importantes cenas da mata, os takes foram registrados em um sítio na cidade de Mairiporã. Segundo as pesquisas para a construção do roteiro, os primeiros relatos da aparição do Curupira se deram na serra da Cantareira, por isso, optamos por gravar em uma trilha de mata nativa que faz parte da área da locação.

Para as cenas internas da casa de Ivan, noivo de Laura, um apartamento no centro da cidade foi escolhido como cenário, para também remeter ao contexto urbano dos arranhacéis da metrópole. Já para as gravações da casa de Laura, foi utilizada uma casa de vila, localizada em São Paulo, no bairro do Ipiranga. A locação foi escolhida por conter uma decoração peculiar, arquitetura tipicamente brasileira e por conter um ateliê já montado, o que agilizou a produção cenográfica e cenotécnica.

Locação do Parque Ibirapuera



Locação Sítio em Mairiporã



Cenário casa da Laura



A fotografia da produção tem como característica o uso de vários ângulos de enquadramentos que vão do plano geral ao big close, subjetivas e plano contínuo. Para a criação desta concepção os filmes *Sobrenatural* (2011) e *Invocação do Mal* (2013), ambos dirigidos por James Wan, serviram como fonte de estudo.

O material bruto adquirido com as gravações somou o total de 709 *takes*, o que significa um material de mais de 4 horas, e 80,1 *gigabytes* de arquivos digitais. Para poder selecionar as cenas e editar o episódio de forma mais ágil, foi criado um roteiro de montagem.

A edição do episódio se caracteriza por conter cortes em movimento, que mostram uma progressão temporal da ação, recortes de olhares e cenas subjetivas que aproxima ainda mais o público da atmosfera da trama. Destacam-se as cenas em que há múltiplas ações acontecendo ao mesmo tempo, conhecida por *picture in picture* (PIP) que além de ser uma tendência nas edições de produtos audiovisuais, as sobreposições das ações ajudam a narrar a história de maneira mais dinâmica.

Há também uma aceleração proposital em determinadas cenas, que teve como inspiração, trechos do famoso filme *Jogos Mortais* (2004) do diretor James Wan, onde os efeitos são usados para mostrar a adrenalina e desespero de quem está preso nas armadilhas do assassino JigSaw.

O produto final passou por ajustes em todas as cenas. Filtros e alterações do brilho e saturação foram utilizados para se alcançar a paleta de cor da fotografia para dar ao episódio tons mais sombrios dos quais foram de fato gravados.

6 CONSIDERAÇÕES

A partir da finalização do projeto experimental, pode-se afirmar que foi possível atender aos objetivos, pois foi realizada a produção de um episódio piloto completo de um seriado de terror, inspirado no folclore brasileiro. Com relação à parte teórica, conseguimos levantar dados mercadológicos que mostram a defasagem do gênero no país, oportunidades e dados sobre as exibições de terror nas emissoras de televisão.

Na parte prática do projeto, a proposta é disponibilizar para o público alvo um conteúdo audiovisual que resgate o gênero de terror nacional, utilizando o folclore para elaboração do episódio, mostrando lugares característicos da cidade de São Paulo em suas gravações, explorando o cenário e a produção de objetos com materiais que remetem à cultura indígena, e trabalhando o áudio utilizando instrumentos regionalistas.

Em relação às propostas de concepção artística, obtiveram-se resultados positivos ao que foi planejado. Foi possível trabalhar variedades de enquadramento, ressaltar a cor vermelha tanto no cenário quanto no figurino, explorar as emoções dos atores em suas reações e trabalhar a produção sonora.

A questão do orçamento restrito foi um grande desafio para a produção, assim, o trabalho foi elaborado para ter o mínimo possível de impacto negativo na qualidade do produto final. A inserção do personagem em 3D foi algo que atingiu nossa expectativa, mas que é apenas um ponto de partida e pode ser aprimorado nas demais cenas com tratamento de efeitos especiais mais sofisticados, o que requer um aparato financeiro maior.

Acreditamos que nosso projeto alimenta o pensamento em produções do terror no Brasil, além de impulsionar o interesse pelo gênero, se apropriando de elementos da cultura

brasileira através de seu roteiro. Assim como esta pesquisa também contribuirá para uma melhor compreensão deste cenário no Brasil, do público apreciador deste gênero e das oportunidades que estão surgindo no mercado audiovisual atual.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BALOGH, Ana Maria. **O Discurso Ficcional na TV: Sedução e Sonho em Doses Homeopáticas**. São Paulo: Edusp, 2002

BARCINSKI, André; FINOTTI, Ivan. **Maldito**. Editora 34, 1998.

CASCUDO, Luís da Câmara. **Antologia do Folclore Brasileiro**. São Paulo: Martins Editora, 1944.

CASCUDO, Luís da Câmara. **Dicionário do Folclore Brasileiro**. Rio de Janeiro: Instituto Nacional do Livro, 1954.

CARROLL, Noël. **A filosofia do horror ou paradoxos do coração**. Campinas: Papirus Editora, 1999.

COMPARATO, Doc. **Da criação ao roteiro: teoria e prática**. 2. ed. São Paulo: Summus, 2009.

DUARTE, Jorge; BARROS, Antônio (Org.). **Métodos e técnicas de pesquisa em comunicação**. 2. ed. São Paulo: Atlas, 2010

FERNANDES, Isabela. **Mitologia e Imaginação Criativa: O Mito Brasileiro do Curupira. Produções do imaginário e Psicologia aplicada**. Disponível em: < <http://www.pipa.psc.br/artigos/mitologia-e-imaginacao/>>. Acesso em 13 abr. 2014.

FRAYLING, Christopher; KEMP, Philip. **Tudo sobre cinema**. [s.l.] Sextante, 2011.

KADONO, Kiyoshi. **Cinema Brasileiro: Evolução e Desempenho**. [s.l.] [s.n.] 1985.

NAZÁRIO, Luiz. **O Medo no Cinema**. [s.l.] Colégio Bandeirantes, 1986.

NOGUEIRA, Luís. **Manuais de Cinema II - Gêneros Cinematográficos**. [s.l.] Covilhã: Livros LabCom, 2010.

PALLOTTINI, Renata. **Dramaturgia de Televisão**. [s.l.] Perspectiva, 2012.

PUPPO, Eugênio. **Horror no Cinema Brasileiro**. Brasília: CCBB, 2009.

REPETTO, Bruna. **Quando a Música entra em Cena**. [s.l.] EDIPUCRS, 2011.