

O fantástico e o surreal: A construção cinematográfica e narrativa do curta “24hrs”¹

Carolina de Souza VERRI²
July Stefanny da Silva ZEZUINO³
Nágila da Silva LOPES⁴
Pedro Vítor STERSE⁵
Renan Freitas SANTIAGO⁶
Samla Barbosa de MESQUITA⁷
Karine do Prado Ferreira GOMES⁸
Universidade Federal de Goiás, Goiânia, GO

RESUMO

O artigo trata da produção de “24hrs”, curtíssima experimental de ficção, realizado como conclusão da disciplina de Teoria da Imagem II da Universidade Federal de Goiás. A partir de conceitos literários e cinematográficos e de discussões abordadas durante a disciplina, foi escolhido um diretor - David Lynch - como referência para que o filme pudesse mostrar um dia na vida de Ana, quando é acometida por uma paralisia do sono e lida com uma estranha presença.

PALAVRAS-CHAVE: curta-ficção, narrativa fantástica, cinematografia.

1. INTRODUÇÃO

“24hrs” é um curtíssima experimental que pode ser visualizado em <<https://drive.google.com/file/d/1NrUZcANJeGEOhZOZPnVjc03Fbak6EeyC/view>> e

¹Trabalho apresentado no IJ02 – Publicidade e Propaganda, da Intercom Júnior – XV Jornada de Iniciação Científica em Comunicação, evento componente do 42º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação

²Estudante de Graduação 5º. semestre do Curso de Publicidade e Propaganda da FIC-UFG, e-mail: carol.verri@hotmail.com

³Estudante de Graduação 5º. semestre do Curso de Publicidade e Propaganda da FIC-UFG, e-mail: stefannyjuly@gmail.com

⁴Estudante de Graduação 5º. semestre do Curso de Publicidade e Propaganda da FIC-UFG, e-mail: nagiladasilvalopes@hotmail.com

⁵Estudante de Graduação 5º. semestre do Curso de Publicidade e Propaganda da FIC-UFG, e-mail: pedrosterse@gmail.com

⁶Estudante de Graduação 5º. semestre do Curso de Publicidade e Propaganda da FIC-UFG, e-mail: renanuhoh@gmail.com

⁷Estudante de Graduação 5º. semestre do Curso de Publicidade e Propaganda da FIC-UFG, e-mail: mesquitasamla@hotmail.com

⁸Orientadora do trabalho. Professora do Curso de Publicidade e Propaganda da FIC-UFG, e-mail: karinedoprado@hotmail.com

foi construído como produto da disciplina de Teoria da Imagem II a partir de estudos acerca do início do cinema, tendo o diretor David Lynch como principal referência.

O primeiro ponto pensado para a criação da história foi o gênero de terror/suspense, inspirado nos romances *dark*, que serão abordados na etapa de pré-produção deste artigo. Tal escolha levou ao desenvolvimento do *storyline* do curta e, conseqüentemente, ao roteiro e decupagem. Para tal sequência, optamos pelo diretor que serviria de referência para a construção da forma do filme (única exigência da tarefa passada pela discente, Karine do Prado), David Lynch, por sua estilística surrealista, temática e finais em aberto.

Ao longo da construção da sua cinematografia, David Lynch foi, pouco a pouco, aproximando-se mais daquilo que pode ser considerado um cinema autenticamente surrealista. O excesso dos seus primeiros curtas foi domesticado e a fusão entre espaço onírico e espaço real foi se tornando cada vez mais evidente. (TAVARES, 2009, p. 101).

A narrativa fantástica

Seguindo três preceitos como base, a narrativa foi desenvolvida para formato audiovisual, em forma de roteiro. Porém, procurou-se mesclar os conceitos de literatura à nossa construção narrativa: *dark romance* - subgênero do romance, surrealismo e a narrativa fantástica, visto que "a literatura não é mais que um meio para expressar categorias filosóficas" (TODOROV, 2004, p. 11).

Portanto, abordamos as noções do fantástico a fim de embasar a justificativa para a escolha da não linearidade e dos *inserts* diegéticos, referência ao surrealismo de Lynch, ao longo da narrativa.

O fantástico ocupa o tempo da incerteza - ou assumimos que não conhecemos a totalidade do que é real, mas apenas assumimos aquilo que conhecemos como real, ou a história é apenas uma história. Ao escolher uma dessas possibilidades, é possível sair do real e adentrar ao estranho ou maravilhoso. O fantástico uma espécie de enfrentamento que ocorre dentro do próprio leitor. Ele, que não conhece mais do que sua própria realidade, se vê frente à um acontecimento sobrenatural e precisa confrontar explicações sobrenaturais e natural, ou até mesmo o fato de que talvez aquilo não seja explicável. É justamente a dúvida, para Todorov (2004), seja ela também do personagem ou apenas do leitor, que configura o fantástico.

Não basta ser algo fora da realidade, como quando animais falam, pois já assume-se

que aquele universo é fantasioso. Se ele escolhe o estranho (explicações racionais) ou admite o maravilhoso sai do terreno do fantástico. É preciso que haja dúvida.

Surrealismo e referência cinematográfica

A escolha da referência cinematográfica se realizou pelo conhecimento e pesquisa a respeito da obra do diretor David Lynch. Os integrantes do grupo já haviam tido contato com a série Twin Pix e sua estrutura narrativa durante o curso optativo de narrativas cinematográficas, ministrado pelo professor Dr. Rodrigo Cássio, parte da matriz curricular do curso de Publicidade e Propaganda da UFG.

Assim sendo, após esse primeiro contato, se fez necessário compreender um pouco mais a respeito da temática surrealista contidas nas obras de Lynch e como poderíamos abordá-la na criação da narrativa do curta-metragem.

O movimento surrealista proposto pelo grupo criado por Breton visava a exploração da consciência até seu limite máximo, para que pudessem atingir o conhecimento do inconsciente e seus desdobramentos recentemente conhecidos pelas obras de Freud, Jung e demais pensadores. É a busca pelo racional através do mergulho no suposto irracional, no desconhecido.

"SURREALISMO, s.m. Automatismo psíquico em estado puro mediante o qual se propõe exprimir, verbalmente, por escrito, ou por qualquer outro meio, o funcionamento do pensamento. Ditado do pensamento, suspenso qualquer controle exercido pela razão, alheio a qualquer preocupação estética ou moral." (BRETON, 1924a/2001, p. 40).

Um dos cineastas pioneiros que podemos citar quando tratamos sobre o surrealismo no audiovisual é o nome de Luis Buñuel. Em diversas de suas obras, ele apresenta o uso do surrealismo de forma intensa e predominante. Buñuel, em parceria com Salvador Dalí, dirigiu "Un chien andalou (1929) e L'âge d'or (1930), trabalhos que não têm uma história linear, mas saltos no tempo e dificuldade de definir o que é sonho e o que não é. [...]O roteiro não deve permitir explicações racionais ou psicológicas." (RUZZA, 2016, p. 117). Dessa forma, buscamos colocar esse embate para o telespectador, ao deixar a dúvida se aquilo que a protagonista vivia era real quando estava com o personagem masculino.

Lynch mergulha em suas obras no cotidiano, sem uso de efeitos gráficos e especiais para abordar tal busca pelo desconhecido. O recurso audiovisual que recorre frequentemente

é do plano autônomo, que exhibe ações paralelas às demais, sem relação causal com o plano anterior ou o seguinte - recurso que procuramos abordar na montagem do filme. A apresentação de tais planos passa a ser parte e, ao mesmo tempo, modifica a cadeia de significações, como autores surrealistas realizavam desde o princípio do movimento.

Segundo Stam (2010), o plano autônomo - é um único plano - e pode estar dividido em a sequência em plano único e quatro tipos de *inserts*:

o *insert* não diegético (um único plano que apresenta objetos exteriores ao mundo ficcional da ação); o *insert* diegético deslocado (imagens diegéticas “reais”, mas temporal ou espacialmente fora de contexto); o *insert* subjetivo (recordações, temores); e o *insert explicativo* (um único plano que explica acontecimentos para o espectador). (p. 135)

Na montagem do curta, que será abordada no devido tópico, procuramos trabalhar com a subjetividade da interpretação ao optar pelo uso do *insert* diegético deslocado, cabendo ao espectador interpretar sem o auxílio de grandes pistas que ajudem a descobrir qual o verdadeiro significado e a temporalidade do plano e da cena.

Figura 1: Plano autônomo.



Figura 2: *Insert* diegético deslocado

2. PRÉ-PRODUÇÃO

O roteiro foi pensado de forma linear, a princípio a intenção era criar um romance *dark* - subgênero do romance que geralmente aborda abuso físico ou psicológico, trazendo à tona as questões mais sombrias dos personagens - Edgar Allan Poe é uma das grandes referências do subgênero.

Desdobrando-se, durante o desenvolvimento da ideia, em uma temática não só fantástica como surrealista, levando em consideração o diretor escolhido; O enredo vacila pelo racional e irracional - fantástico - e está amparada na realidade. Assim, temos Ana - protagonista do curta; jovem adulta que precisa lidar com uma presença inesperada em sua vida. E o principal desafio girou em torno de apresentar um clímax intenso e uma estrutura narrativa que coubesse na nossa principal escolha, o final aberto.

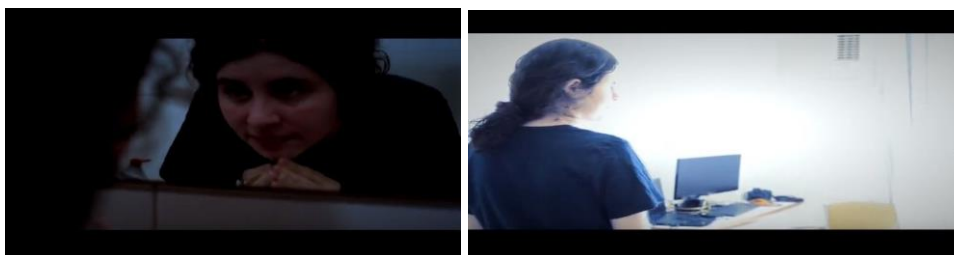
Uma vez que a história aborda questões como o uso de remédios controlados, depressão e traz dois personagens em conflito - feminino e masculino - o final aberto e o caráter fantástico da narrativa, em que a personagem e o espectador se interligam pela dúvida, possibilitam diferentes interpretações e abrem espaço para discussões a depender do olhar do espectador, de sua imersão e a relação que construirá entre o real e o imaginário (o que é e o que não é real).

Quando o leitor sai do mundo dos personagens e volta para sua própria prática (a de um leitor), um novo perigo ameaça o fantástico. Este

perigo se situa no nível da interpretação do texto. (TODOROV 1980, p.28).

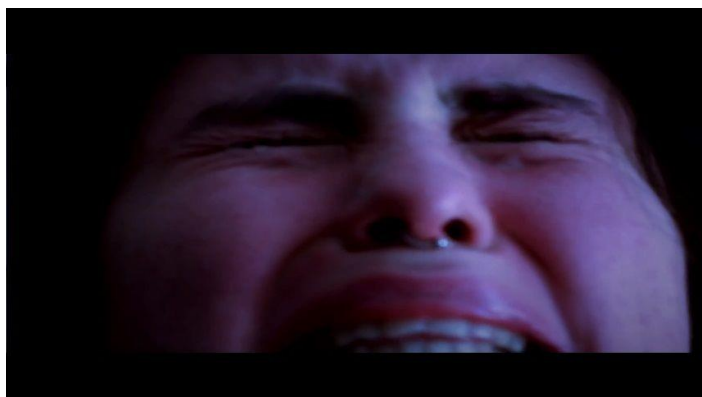
Para dar continuidade a realização do projeto, foi feita a decupagem das cenas e pensado o estilo simbólico, que, segundo Bordwell (2014), se dão através dos significados mais abstratos e conceituais, através do esquema de cor em tons mais frios, do esquema de luz (que serve a narrativa; no momento que antecede a tensão a protagonista se incomoda com a luz forte e fecha as cortinas), do cenário e das associações musicais. E também a função decorativa, em que o estilo opera por si mesmo: Decoração (valor comunicativo) vs ornamentação (supera tal valor, relacionado à linguagem cinematográfica).

Figura 3: Contraste na iluminação, cena 2 para cena 3.



Assim, optamos pelos movimentos de câmera denotativos (ressaltando reações faciais nos momentos de tensão), expressivos (sinalizando tensão crescente nas cenas, principalmente pela monotonia das ações, que provocam certa impaciência no espectador, configurando a agonia pretendida) e que acaba por configurar também o recurso da linguagem ligeiramente decorativo (cria repetição paralela do dispositivo estilístico citado anteriormente).

Figura 4: super close, momento de tensão.



A denotação do campo de ações, agentes e circunstâncias ficcionais ou não ficcionais, a descrição do cenário e personagens (narração de suas motivações, apresentações dos diálogos e movimentos) já haviam sido pensadas na construção da narrativa.

3.PRODUÇÃO

O processo de produção iniciou-se na procura de dois atores para composição do elenco. O principal objetivo era encontrar uma atriz na faixa dos 20 a 25 anos, com características físicas similares às da personagem principal. No caso do personagem criado pelas alucinações da protagonista, não foi necessário seguir regras específicas quanto às características, visto que o personagem não se comunica verbalmente com a personagem e sua identidade permanece anônima durante todo o curta, pelo enquadramento escolhido a decupagem. Dessa forma, entramos em contato com uma atriz integrante da turma avançada de artes cênicas do Teatro Escola Basileu França e apresentamos o roteiro.

Com a parte do elenco finalizada, foi decidido que a locação ideal para iniciar a gravação seria o cenário presente no roteiro, o apartamento da protagonista. Portanto, optamos por gravar no apartamento de um dos integrantes de nosso grupo, que cedeu o espaço e nos auxiliou a reduzir os gastos com o aluguel de locação, visto que não

contava-se com verba definida para a produção. O dinheiro economizado foi utilizado para arcar com gastos na alimentação de elenco e da produção.

Na parte de ambientação do cenário, não foi necessário fazer modificações, afinal tratava-se de um apartamento de um jovem, assim como a personagem da história. Além disso, os objetos usados em cena estavam posicionados de forma que a direção de arte não precisou mudar drasticamente, apenas reorganizar alguns elementos e trazer roupas femininas. Por fim, os figurinos, tanto de Ana quanto do homem, consistiram em peças com cores neutras, para ressaltar a monotonia que a personagem levava e o anonimato do homem, exceto pelo tênis vermelho do antagonista.

As imagens foram capturadas com uma câmera Nikon D750, objetiva 50mm e estabilizador Zhiyun Crane 3. O áudio foi captado apenas pela própria câmera fotográfica. A iluminação foi natural, sem uso de rebatedores ou qualquer outro modificador.

4. PÓS-PRODUÇÃO E FINALIZAÇÃO

A pós-produção ficou por conta do software Sony Vegas 14 que foi usado para a edição das imagens capturadas em vídeo. Além de ter sido usado para a junção e cortes, o software também ficou responsável pela edição da sonorização do curta, que foi uma das dificuldades da pós-produção. Infelizmente por não contarmos com um equipamento adequado para a captação do áudio, a única solução foi utilizar o áudio captado diretamente pela câmera, que traz consigo vários ruídos externos que foram removidos posteriormente.

Uma outra dificuldade identificada que foi necessária a intervenção com o software foi em relação a iluminação do local que graças a ambientação necessária para as cenas acabou por deixar as imagens capturadas um pouco mais escuras do que o desejado, mas graças ao Sony Vegas 14 foi possível reverter este estado escuro com a adição de curvas e filtros que ajudaram a equilibrar o brilho e contraste nas cenas.

Por fim, o software Sony Vegas 14 também foi responsável pelas colorizações necessárias para a tonalidade exigida pela direção de arte, tais como o uso exagerado de

tons mais frios, pouca saturação, uso do branco estourado proposital, e as cores fortes presentes puxadas para tons mais azulados. No geral, apesar de todos os ajustes realizados, a pós-produção auxiliou na concepção de um resultado esperado. Ajudou na ambientação e na correção das cores, o que fez toda a diferença no resultado final.

A montagem foi pensada segundo o roteiro, de forma a não deixar totalmente claro a sequência dos acontecimentos ou o que era real, fosse para a própria personagem como para o espectador, seguindo a característica abordada neste artigo do que é o fantástico para Todorov e dos tipos de *insert*.

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Produzir a peça audiovisual a partir da temática proposta para este projeto não foi algo simples, visto que abordar gêneros tão complexos como surrealismo, literatura fantástica e *romance dark* foi desafiador para todos os integrantes do grupo, tanto no momento da criação do roteiro, durante as filmagens e na edição.

Contudo, a relação estabelecida do projeto com o diretor escolhido durante todo o processo, ora pela questão narrativa ora pela linguagem cinematográfica, foi capaz esclarecer conceitos observados não só durante a disciplina cursada no momento da produção do curta como também possibilitou o resgate e aplicação de termos vistos anteriormente durante nossa jornada acadêmica.

Pelo caráter experimental do curta, de trabalhar com a montagem experimental (final aberto, narrativa não-linear e questões já abordadas anteriormente), em que o tempo de cada cena se estende pelos planos de maior duração, nos aproximamos das primeiras experiências do cinema, tão diferente do que é abordado pelo chamado cinema industrial e que estamos mais em contato, cujos planos tem duração cada vez mais reduzida (Bordwell, 2008).

É interessante acompanhar a reação daqueles aos quais apresentamos o curta, justamente pelo que a maior duração de cada plano e o tempo da ação do filme ser diferente; pelas experiências que tivemos até a finalização do artigo, a utilização de tal

recurso contribui imensamente para que as emoções retratadas em cena sejam capazes de aflorar no espectador.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BORDWELL, David. **Figuras Traçadas na Luz:** a encenação no cinema. Trad. Maria Luiza Machado Jatobá. Campinas, SP: Papyrus, 2008.

MCKEE, Robert. **Story:** substância, estrutura, estilo e os princípios da escrita de roteiro. Porto Alegre, PR: Editora Arte & Letra. 1ª edição, 2017.

RUZZA, Antonio. **Dadaísmo e surrealismo:** Uma experiência no cinema. In: REVISTA LUMEN ISSN: 2447-8717, Nº 2. SÃO PAULO, 2016 . Disponível em: <<http://cinemaatm.com.br/artigo-cinema-surrealista-o-cinema-do-esquisito/>>

SANTOS, Lúcia Grossi. **A experiência surrealista da linguagem:** Breton e a psicanálise. In: *Ágora* (Rio J.) vol.5 no.2 Rio de Janeiro July./Dec. 2002. Disponível em: <http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1516-14982002000200003> Acesso em: 07 de jul de 2019.

STAM, Robert. **Introdução à teoria do cinema.** Trad. Fernando Mascarello. SP: Papyrus editora, 4ª edição, 2010.

TAVARES, Miriam; **Do surrealismo em David Lynch.** In: *ARS* (São Paulo) vol.7 no. 14 São Paulo 2009. Disponível em: http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_serial&pid=1678-5320&lng=en&nrm=iso. Acesso em: 07 de jul de 2019.

TODOROV, Tzevan. **Introdução à literatura fantástica.** Trad. Maria Clara Correa Castello. SP: Editora Perspectiva. 3ª edição, 2004.