



Encontro Inter-regiões - Sul

Região Sul - Evento virtual
De 1 a 31 de outubro de 2020



EXPOCOM - RELATÓRIO DE PRODUÇÃO DO TRABALHO

INSCRIÇÃO	00896
INSTITUIÇÃO	Universidade Tecnológica Federal do Paraná
CAMPUS	Curitiba
CIDADE	Curitiba
UF	PR
CATEGORIA	CA
MODALIDADE	CA01
TÍTULO	Burnout
ESTUDANTE-LÍDER	Thaís Cruz Jess
CURSO ESTUDANTE-LÍDER	Comunicação Organizacional
COAUTOR(ES)/ ORIENTADOR(ES) CURSOS:	Carolina Mandaji (Universidade Tecnológica Federal do Paraná); Ezequiel Vieira Monteiro Junior (Universidade Tecnológica Federal do Paraná); Ivan Benedito de Almeida (Universidade Tecnológica Federal do Paraná); Karen Garcia Wada (Universidade Tecnológica Federal do Paraná); Thaís Prado (Universidade Tecnológica Federal do Paraná)

DESCRIÇÃO DO OBJETO DE ESTUDO:

O curta-metragem "Burnout - Um filme sobre o estresse do cotidiano" foi produzido para a disciplina de Audiovisual do quinto período do curso de Bacharelado em Comunicação Organizacional, na Universidade Tecnológica Federal do Paraná (UTFPR). Este filme teve como objeto de estudo o estresse vivenciado pelos alunos universitários, principalmente considerando a parcela significativa desse grupo que enfrenta uma rotina exaustiva ao conciliar a formação acadêmica com a vida profissional. Assim, muitas vezes, os alunos deixam de lado o convívio social e os cuidados com a saúde física e mental, o que acarreta um desequilíbrio no dia a dia, podendo levar à ansiedade, depressão, entre outras condições físicas e psicológicas. Ao longo das pesquisas e discussões realizadas, associamos o estresse com a Síndrome de Burnout, que é comumente relacionada a profissões fisicamente desgastantes, mas que vem sendo cada vez mais estudada no ambiente universitário. Partindo deste cenário, o produto final tem como objetivo gerar reflexão sobre o desgaste provocado pela rotina exaustiva e a necessidade de colocarmos em pauta temas relacionados à saúde, tanto física quanto mental. Com isso, foi criada a história da personagem Bia, uma estudante universitária que enfrenta as dificuldades apontadas acima. No curta, o foco está em explorar a forma como ela se relaciona com sua rotina e estímulos externos, bem como com seus sentimentos e emoções, buscando causar identificação nos telespectadores. O desenvolvimento do trabalho possibilitou que a equipe colocasse em prática os conhecimentos teóricos adquiridos nas matérias relacionadas ao Audiovisual, além de experimentar a vivência de assumir um cargo dentro de uma produção e se conectar com a história da personagem. O projeto também propiciou a compreensão da realidade de um produto audiovisual de baixo custo, em que a criatividade e a capacidade de adaptação são colocadas em prática a todos os momentos, nas diversas etapas da produção.

DESCRIÇÃO DAS PESQUISAS REALIZADAS:

Como a escolha do gênero do filme era livre, o grupo optou por produzir um filme de ficção. A abordagem gira em torno da saúde mental e física de estudantes universitários. E para que fosse possível entender este contexto, a equipe realizou pesquisas, que serviram para nortear a história do filme assim como as experiências dos integrantes, que por estarem inseridos no ambiente universitário, compartilham de percepções em comum e acabaram se conectando com a história da personagem criada. Notou-se que, segundo a Organização Mundial da Saúde (OMS), 86% dos brasileiros sofrem com algum transtorno mental, como ansiedade e depressão. A International Stress Management Association (Isma-BR) afirma que 32% dos trabalhadores brasileiros sofrem com o estresse, que pode ser um sinal da Síndrome de Burnout. Esta síndrome é associada à exaustão emocional e perda de interesse na profissão, mas quando relacionada a estudantes, segundo informações do Maslach Burnout Inventory, abrange a exaustão profissional, descrença e baixa eficácia nos estudos. Vale ressaltar que a dificuldade de conciliar a faculdade e trabalho é uma das causas da evasão universitária. Dessa forma, trabalhando com o conceito do livro Compreender o cinema e as imagens, organizado

por René Gardies, de que “[...] são as determinações contextuais que, ao nos tornarem sujeito leitor, regem a forma como produzimos sentido e afectações.” (p. 153) o grupo mergulhou no universo ficcional de Bia, explorando diferentes elementos visuais e sonoros que produzem significados, com o intuito de atingir, principalmente, o público universitário. A linguagem escolhida teve uma conotação realista, uma vez que a intenção foi aproximar os telespectadores da personagem, focando principalmente em seus sentimentos e emoções, e assim gerando identificação. Isto se conecta ao afirmado por Shohat e Stam em Crítica da Imagem Eurocêntrica, de que “A questão, portanto, não é a fidelidade a uma verdade ou realidade preexistente, mas a orquestração de discursos ideológicos e perspectivas coletivas” (p. 265). Com o intuito de construir a estética do filme, o grupo buscou diferentes referências. O filme Edward Mãos de Tesoura foi uma delas, que apesar de fugir do realismo, explora diferentes planos em uma mesma cena, alternando entre plano geral, médio e detalhe, o que possibilita uma proximidade dos telespectadores com o ambiente. Este filme também inspirou a montagem do som do curta metragem, por utilizar diferentes camadas de áudio que focam nos sons referentes aos detalhes das cenas. O áudio teve um papel muito importante na criação das sensações do filme, já que não possui falas e teve foco nos ruídos, que remetem a elementos do cotidiano. Foi seguido, assim, o conceito de Chion, exposto no livro A Audiovisão - som e imagem no cinema, de que o som enriquece a imagem: “Por valor acrescentado, designamos o valor expressivo e informativo com que um som enriquece uma determinada imagem, até dar a crer, na impressão imediata que dela se tem ou na recordação que dela se guarda [...]” (p.12). Além disso, a equipe adotou como referência os filmes 20:20 Tokyo e Farm/ Yawanawa de Sergio Twardowski, tomando como inspiração a alternância de cores quentes e frias do primeiro e o foco nos detalhes do segundo. A variação entre cortes rápidos e mais suaves também foi crítica para criar as sensações desejadas pela equipe, dando a noção de ciclos que se intensificam, bem como a quebra destes. Com isso, a equipe se apropriou do poder dos cortes na edição, para dar vida a narrativa, criando um ritmo para a história, seguindo o exposto por Murch em Num piscar de olhos, onde ele afirma que “[...] cortar é mais que um método conveniente de tomar contínua e descontinuidade. É, em si, pela força de sua paradoxal subitaneidade, uma influência positiva na criação de um filme” (p.21).

DESCRIÇÃO DA PRODUÇÃO:

A produção do filme foi muito colaborativa, uma vez que os integrantes da equipe estavam em um processo de experimentação, com o auxílio da professora orientadora. Somando todas as etapas, o planejamento e a execução do curta metragem duraram cerca de 40 dias. Em um primeiro momento, após a proposta do exercício, a equipe se reuniu para discutir os possíveis temas e realizar as pesquisas necessárias, cada integrante contribuindo com sua vivência, uma vez que o tema escolhido está inserido na realidade de todos. Depois de apresentar a proposta para a professora, foram feitos os ajustes necessários e definidas as etapas a serem desenvolvidas, bem como os cargos de cada integrante da equipe. As atribuições foram divididas em roteiro, direção, direção de fotografia, produção, gravação de imagem, gravação de áudio e pós-produção. Depois desse processo, deu-se início à criação do roteiro, no qual foi criada a personagem Bia. Com a primeira versão do roteiro concluída, o grupo foi em busca de uma atriz para interpretar a personagem. A escolhida foi uma estudante do curso de Bacharelado em Artes Cênicas da Universidade Estadual do Paraná (UNESPAR). Em uma primeira reunião, realizada com a equipe e a atriz, os integrantes compartilharam suas experiências em relação ao tema, evidenciando a proximidade de todos com a proposta. Com esse olhar compartilhado, a versão final do roteiro literário foi entregue e o roteiro técnico foi desenvolvido. Apesar desse planejamento, a equipe precisou se reinventar em alguns momentos, devido à limitação dos equipamentos e espaços. Nos dias de gravação, além da alimentação e dos meios de transporte utilizados, a produção cuidou da organização dos equipamentos: uma câmera Canon EOS Rebel T5i; lentes 50mm, 18-135mm e 70-300mm; tripé; rebatedores; gravador digital Zoom H6; dois difusores softbox construídos com papelão, cano de pvc e lâmpadas de led; além de outros materiais, como fita crepe e grampos, para marcar e ajustar pontos no cenário. As gravações ocorreram em três dias, em duas locações distintas: um apartamento como cenário residencial da personagem e a sede centro do câmpus Curitiba da UTFPR, que serviu de cenário para as aulas e o trabalho. Por questões climáticas, as gravações externas foram canceladas e foi necessário cortar esta parte do roteiro. A luz das cenas, natural ou não, foi trabalhada a partir das fontes do próprio espaço, com os difusores softbox e rebatedores alternando a predominância da temperatura da luz de acordo com a proposta de cada cena e com o sentimento que a diretora de fotografia e o resto da equipe definiu como ideal. Foi necessário também um quarto dia para a gravação de áudios complementares, que ocorreu em um estúdio na própria universidade. Na pós-produção, os boletins de áudio e câmera facilitaram o processo de organização. Além disso, o roteiro de fotografia foi utilizado como base para a montagem, na qual tivemos uma sobreposição de vários arquivos de áudio, englobando aqueles que foram gravados no estúdio da UTFPR e os complementares coletados de bancos gratuitos, juntamente com as imagens. No processo de montagem e edição, os cortes foram essenciais para dar ritmo à narrativa, estabelecendo a sensação de ciclos e a quebra destes. A junção dos sons e imagens teve como objetivo causar incômodo nos telespectadores, para que se sentissem próximos da personagem e de suas sensações, vivenciando parte da agonia sentida dentro de uma rotina estressante. A intenção foi imergir os públicos na realidade ficcional criada. Este processo de pós-produção foi realizado no software Adobe Premiere, além dos tratamentos de áudio e cor. O último seguiu o padrão estético escolhido anteriormente, evidenciando os sentimentos da personagem, que têm um peso muito importante para atingir o resultado final do produto audiovisual.