



## Encontro Inter-regiões - Nordeste

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



### EXPOCOM - RELATÓRIO DE PRODUÇÃO DO TRABALHO

<b>INSCRIÇÃO</b>	00557
<b>INSTITUIÇÃO</b>	Universidade Católica de Pernambuco
<b>CAMPUS</b>	Recife
<b>CIDADE</b>	Recife
<b>UF</b>	PE
<b>CATEGORIA</b>	CA
<b>MODALIDADE</b>	CA01
<b>TÍTULO</b>	Simulacro
<b>ESTUDANTE-LÍDER</b>	Ana Claudia Monteiro Dutra
<b>CURSO ESTUDANTE-LÍDER</b>	Curso Superior de Tecnologia em Fotografia
<b>COAUTOR(ES)/ ORIENTADOR(ES) CURSOS:</b>	Ana Claudia Monteiro Dutra (Universidade Católica de Pernambuco); Filipe Tavares Falcão Maciel (Universidade Católica de Pernambuco)

### DESCRIÇÃO DO OBJETO DE ESTUDO:

O curta-metragem "Simulacro" foi produzido como trabalho de conclusão da cadeira de Captura de vídeo com HD/SLR, ministrada pelo professor Filipe Tavares Falcão Maciel, do curso de Fotografia da Universidade Católica de Pernambuco. O filme de drama psicológico possui duração de, aproximadamente, 14 minutos, em formato digital e em cor. O objetivo da obra é retratar a sensação de incompletude causada por uma necessidade social de deixar traços da personalidade para trás durante o processo de amadurecimento; em outras palavras, a perda da individualidade do indivíduo. Vivendo em uma realidade que prioriza a velocidade de produção, onde o sistema estrutura a rotina das pessoas, não há espaço para a alta produção e para o indivíduo coexistirem, o que cada vez mais dificulta o que Carl G. Jung (1962, p. 301) chama de "processo de individuação", um processo no qual a consciência de um indivíduo se individualiza e/ou se diferencia das outras. Contudo, sabendo que para sobreviver é preciso produzir, logo torna-se quase inevitável renunciar a si mesmo para sobreviver. Diante disso, percebe-se a normalização desse sistema, que causa, como consequência, o sentimento de pertencimento, já que reações contrárias ao que é considerado normal é escassa. Seguindo a fala de Jean Baudrillard de "quem vive do igual, perece pelo igual", o curta apresenta essa realidade distópica em uma narrativa visual, acompanhando Luna, uma estudante de jornalismo, explorando seus dilemas internos de alguém que não quer se desfazer de si próprio.

### DESCRIÇÃO DAS PESQUISAS REALIZADAS:

A relevância social de um produto audiovisual, assumindo seu papel como agente socializador, segundo Savoia (1989), consiste em trazer o aprendizado e a reflexão sobre temas importantes para a vida em sociedade. Simulacro vem do desejo de criar uma experiência visual, explorando a psiquê humana em uma narrativa linear, mas subjetiva, que aborda, principalmente, o sentimento de incompletude. "O legado do cinema experimental torna o percurso do audiovisual não apenas evolutivo em termos técnicos, mas também em termos poéticos." (ALY, 2012, p. 61). No que se refere aos métodos e técnicas utilizadas para o desenvolvimento do filme foi, primeiramente, a criação do roteiro, onde a ideia inicial foi aprimorada para uma storyline que, posteriormente foi dividida em atos, usando como base a estrutura de três atos (FIELD, Syd. 2001). Paralelamente a esse processo, a necessidade por referências visuais se mostrou necessária, então foi realizada uma pesquisa por filmes conhecidos por suas narrativas visuais fortes, como Suspiria de Dario Argento (1977), The Neon Demon de Nicolas Winding Refn (2016) e Mommy de Xavier Dolan (2014). Enquanto a fotografia do filme era pensada, foi decidido usar recortes na imagem; quadrados pretos, como interferências visuais, com os quais a protagonista interage ao longo do filme, simbolizando a falta de algo e servindo também como uma quebra na 4ª parede, na intenção de causar um estranhamento no espectador. Para auxiliar na construção de uma atmosfera distópica, ficou decidido criar uma iluminação de cores fortes em ambientes escuros, pois, segundo Rudolf Arnheim (1960, p. 313), "na percepção, a obscuridade não aparece como uma mera ausência de luz, mas como um contra princípio ativo". Usando ainda essa ideia de dualismo, a fim de replicar uma estética Cyberpunk (um subgênero da ficção científica conhecido por seu enfoque de "Alta tecnologia e baixa qualidade de vida"), optou-se pela combinação de cores primárias complementares para a paleta de cor do filme.

### DESCRIÇÃO DA PRODUÇÃO:

A pré-produção do filme foi a fase mais longa, durando em torno de setes semanas entre setembro/outubro de 2019. A maior dificuldade se deu durante a produção do roteiro, visto que por se tratar de um assunto complexo e bastante subjetivo, houve um cuidado maior na criação da narrativa, a fim de elaborar uma história visualmente estimulante, mas ao mesmo tempo, simbolicamente carregada. Após o desenvolvimento do roteiro, foi criado um storyboard, usando fotos tiradas na locação de onde seriam as gravações. Durante a criação do storyboard, também foi preciso pensar com cuidado sobre a montagem do filme e sobre o seu ritmo, visto que para a criação de algumas cenas mais lúdicas seria necessário a captação dos takes em ângulos específicos, como, por exemplo, uma cena em que a protagonista entra pela porta do banheiro e sai em outro lugar. Com toda a pré-produção feita, os dias de gravação foram escolhidos e combinados com a atriz, totalizando um total de três diárias para terminar a gravação das cenas. Foram priorizados os planos que enfatizavam a esfera emocional do personagem, que, em sua maioria, foram estendidos e estáticos, a fim de dar ao filme um ritmo mais lento para os momentos mais contemplativos, como na cena da protagonista no carro, quanto para agravar os momentos de angústia, como na cena em que ela come os estilhaços do espelho quebrado. Sendo a maior parte da iluminação do filme artificial, as gravações aconteceram durante o dia todo, no intuito de diminuir o número de diárias necessárias. A iluminação colorida foi feita com luzes LED, posicionadas na cena cuidadosamente para criar contraste com as outras fontes de luz. O filme foi filmado com uma câmera Canon T4i, com uma lente 24-70mm da sigma. Pela escolha dos enquadramentos e dos takes mais parados, também foi utilizado um tripé durante as gravações. Pela criação do storyboard, a pós-produção aconteceu sem problemas. O filme foi montado e editado no Adobe Premiere. Os ajustes de cor foram feitos no Adobe Lightroom e no Premiere. A escolha da trilha sonora veio para complementar a estética Cyberpunk, usando músicas do gênero Synthwave. O desenvolvimento do curta Simulacro foi um experimento visual e autobiográfico. Além de proporcionar à prática estudada sobre escrita e produção de audiovisual, o trabalho também se mostra socialmente pertinente, visto que, apesar de ficcional, a história levanta questionamentos pertinentes à contemporaneidade e à relação do indivíduo com a sociedade.