



Encontro Inter-regiões - Sudeste

Região Sudeste - Evento Virtual
De 1 a 31 de outubro de 2020



EXPOCOM - RELATÓRIO DE PRODUÇÃO DO TRABALHO

| | |
|--|---|
| INSCRIÇÃO | 00165 |
| INSTITUIÇÃO | Universidade Anhembi Morumbi |
| CAMPUS | Centro |
| CIDADE | São Paulo |
| UF | SP |
| CATEGORIA | RT |
| MODALIDADE | RT04 |
| TÍTULO | História pra boi não dormir |
| ESTUDANTE-LÍDER | Gisela Fernanda Ramos Viana |
| CURSO ESTUDANTE-LÍDER | Rádio, TV e internet |
| COAUTOR(ES)/ ORIENTADOR(ES) CURSOS: | Ricardo Tsutomu Matsuzawa (Universidade Anhembi Morumbi); Vithor Martins Pereira de Moraes Leme (Universidade Anhembi Morumbi); Mayara Tonndorf Silva (Universidade Anhembi Morumbi); Bárbara Galvão de Melo Silva (Universidade Anhembi Morumbi); Kelvin Silva Piga (Universidade Anhembi Morumbi); Paulo Susigan Peixoto Pimenta (Universidade Anhembi Morumbi); Mateus Cardoso de Lima Santiago (Universidade Anhembi Morumbi); Lucas Sadao Yamamoto (Universidade Anhembi Morumbi); Pablo Ambrósio Azevedo (Universidade Anhembi Morumbi); Gabriel de Oliveira Faria (Universidade Anhembi Morumbi) |

DESCRIÇÃO DO OBJETO DE ESTUDO:

A Tear Filmes nasceu de um grupo de alunos de Rádio, TV, e Internet da Universidade Anhembi Morumbi. No terceiro semestre do curso a produtora - na época usando o nome de Araucária Azul, apresentou um pitching de um projeto em formato de websérie para o público infantil que utiliza o folclore brasileiro como elemento principal para criar uma história que aborda aventura e empatia. Durante os anos seguintes do curso, muito se conversava sobre a utilização desse mesmo projeto para o nosso trabalho de conclusão de curso e assim foi feito. Depois de dois anos de conhecimentos técnicos e maturidade adquiridos, a equipe Tear Filmes desenvolveu o projeto História Pra Boi Não Dormir como uma série de streaming para o público infanto-juvenil. A mudança se decorreu porque plataformas de streaming são mais abertas à experimentação narrativa que nosso projeto requer. Já a mudança de faixa etária do público alvo se deu após longas conversas, a partir da qual chegamos a conclusão de que o tema principal da série, Folclore Brasileiro, possui um público alvo majoritariamente infantil, ou seja, deixa de ser direcionado a pré-adolescentes a partir do ensino fundamental II (11 a 14 anos). Por este motivo, e pela defasagem de produtos no mercado audiovisual brasileiro para o público desta faixa etária, decidimos então que seria mais interessante se abordássemos o tema de forma mais amadurecida, com o objetivo de fazer parte do desenvolvimento sócio-cultural dos pré-adolescentes brasileiros a fim de que eles conheçam a pluralidade cultural de seu país através de nossa obra. Outros objetivos do projeto são: criar um produto que apresenta a cultura brasileira; promover a utilização do folclore nacional nas produções audiovisuais infantojuvenis, bem como seu consumo; instigar o público a conhecer melhor a cultura brasileira; e instigar a atenção de públicos de faixa etária diferente da qual esse projeto é destinado. Assim, o projeto mudou-se e ganhou forma com o intuito da conscientização de que para todo caos há um sentimento oceânico repleto de esperança, esta que é vista através do prisma de um pré-adolescente que está inserido nessa espiral sentimental. Nessa história, acompanhamos a protagonista Alice em sua jornada de descobrimento pelos sentimentos coletivistas, acompanhada pela criatura folclórica Anhangá, que busca reencontrar um sentido no seu propósito de vida. Para concluir essa trajetória, a protagonista se vê em um mundo paralelo ao nosso, cuja energia matriz está sendo contaminada pela egrégora caótica e anti empática da humanidade. Alice, então, agarra a oportunidade de embarcar nessa jornada para fugir da vida ordinária em que vive e, como consequência, amadurece e obtém aprendizados que antes não valorizava. A Terceira Margem, palco de nossa história, foi moldada da egrégora formada pelo nosso mundo, onde todas as insatisfações e mazelas do ser apontadas por Freud tornam-se vivas e conscientes, fadadas a cumprir seu cerne natal. É urgente que, no contexto atual brasileiro, haja uma obra audiovisual em que se trate com seriedade e respeito a pluralidade de nossa herança cultural e étnica, as relações humanas com o meio ambiente e a "montanha

rusa" sentimental que é o período da adolescência. Mais do que isso, é de extrema importância que este traga em seus personagens a diversidade étnica sexual presente na sociedade, e que esse conteúdo seja acessível ao público proposto em nível nacional e internacional para que, com sorte, este entenda o valor de a tratar as pessoas e a natureza com mais empatia, assim como Alice em sua jornada.

DESCRIÇÃO DAS PESQUISAS REALIZADAS:

Na realização de nosso trabalho de conclusão de curso, nos referenciamos completamente em conceitos teóricos para a construção narrativa deste produto. Ao estudarmos a dinâmica de como o desenvolvimento tecnológico afeta a vida humana em sociedade, encontramos um tema pouco explorado para fundamentarmos este projeto: o escapismo, conceito que teve origem no século XX durante a Guerra Fria. Em contraponto a essa guerra, surgiu o movimento hippie, que pregava a paz, ambientalismo, nudismo e emancipação sexual como escape ao ideário da guerra. Por ter como meta criar uma realidade oposta ao que o mundo estava passando, o movimento deu à luz ao nome e conceito de escapismo. Escapismo. (subs. masc.): Propensão para fugir à realidade ou ao cotidiano, por meio da abstração, da fantasia, geralmente para não vivenciar situações ruins. [Pejorativo] Tendência para se afastar de situações ruins para não as resolver. Maneira de agir que resulta dessa fuga à realidade, geralmente por defesa. (Dicionário Dicio online) Somado a essa definição, encontramos o texto, "O Mal-estar na Civilização" (1930), em que Freud concluiu que o indivíduo não pode ser feliz, mesmo diante dos nossos avanços tecnológicos e identificou que o objetivo da civilização moderna não é a felicidade, mas sim a renúncia a ela. A vida do indivíduo é uma busca constante pela realização da satisfação do prazer, mas esta satisfação é impossível de realizar num mundo carente e escasso de recursos. O mundo é hostil às necessidades humanas e para tudo que é bom e prazeroso exigem-se trabalhos penosos e sofrimentos (FREUD, O Mal-estar na Civilização, pg 57). Mesmo na atualidade, essa questão existencial continua. A racionalidade técnica cria cada vez mais autoridade em componentes que mecanizam todas as estruturas sociais. Os desajustes psíquicos como a melancolia, a depressão, a baixa autoestima, a sensação de inutilidade e ansiedade são males típicos de nosso tempo que estão agregados ao mal-estar na civilização, este que é a qualidade existencial do indivíduo dentro da modernidade. Tal conceito é visto já na introdução do episódio piloto da série, narrado por Si, a Mãe Natureza. Na história, o agente causador da angústia humana é a troca energética natureza-homem, que está contaminada por conta do ódio e falta de empatia com o qual tratamos a nós mesmos e a natureza. Ou seja, na narrativa, o mal estar da civilização é um ciclo vicioso a ser quebrado. De acordo com Freud o conceito de sentimento oceânico é o que nos motiva, a razão da nossa essência e o que desejamos vir a ser, é a idealização das demonstrações intrínsecas que nos faz sonhar e chegarmos ao ponto de que a vida são as nossas realizações em comunhão com o mundo. Ao adentrar a Terceira Margem, Alice sente que o mundo é maior do que imaginava e precisa fazer algo para salvar este ambiente encantado que é tão precioso e importante para as pessoas, porque mesmo que elas não saibam conscientemente disso, elas o sentem: em si mesmas e nos outros. Ao mesmo tempo, o que a motiva a perseguir esse sentimento oceânico é o desejo de escapar de sua realidade. Referências: BATISTA, N.; JUNIOR, D.C. Introdução: escapismo moderno, tão sentimental e libertador quanto antigamente. Disponível em: . Acesso em: 02 jun. 2019. FREUD, S. O mal-estar na civilização (edição standard brasileira das obras psicológicas completas de Sigmund Freud). 21. ed. Rio de Janeiro: Imago, 1969. MEZAN, Renato. O mal-estar na modernidade. Revista Veja, São Paulo. Ed. Abril, n. 1519, p. 68-70, 26 dez. 2000. RIBEIRO, Débora. Significado de escapismo. Disponível em: . Acesso em: 02 jun. 2019. SANTIAGO, Vitor. Sentimento oceânico: um estudo da experiência religiosa a partir de Freud e Romain Rolland. Disponível em: . Acesso em: 15 mai. 2019.

DESCRIÇÃO DA PRODUÇÃO:

Como o projeto já havia sido utilizado no terceiro semestre da faculdade, seguimos primeiramente com as adaptações necessárias de acordo com o novo público-alvo e mais assuntos que gostaríamos de abordar nessa nova versão. Com isso, os personagens foram lapidados e os arcos se reformularam. Com o roteiro finalizado, demos início ao casting, o que foi um pouco complicado porque oferecemos apenas uma ajuda de custo e alimentação aos atores. Além disso, houve divergências na equipe quanto a atriz que interpretaria a protagonista. Após as semanas de decisão do casting, o processo de produção se iniciou. Primeiramente, com a produção do set da Terceira Margem, que resultou em um trabalho de 2 finais de semana. Depois disso, seguimos com a filmagem. As gravações "naturalistas" do mundo real, de Alice, ocorreram de forma tradicional, com uma câmera somente nas locações (casa de uma das integrantes), em geral 2 pontos de luz, além de luz natural vinda de uma janela. As cenas externas do mundo real foram feitas com câmera na mão e utilizando somente luz natural, o "montage" de Alice indo para sua barraca foi feito num espaço relativamente pequeno mas teve a montagem construída para parecer que o local é longe. A enxurrada que a "leva" para a terceira margem foi feita com uma grande quantidade de água sendo arremessada na barraca. As filmagens da terceira margem se dividem em três etapas. A cabana da Matinta foi filmada similarmente à cena do quarto de Alice, também na casa de uma das integrantes, porém sem a utilização de luz natural, o ambiente deveria parecer apertado e claustrofóbico, então o set dressing foi essencial para criar a atmosfera dessa cabana. As cenas no rio, com o Anhangá sozinho e com a sua interação com Alice, foram gravadas num espaço público com uma câmera só. As cenas da última sequência do episódio foram gravadas num ambiente similar a de estúdio, com set dressing (plantas, galhos, grama falsa, etc) e chroma key para criar o fundo escuro da cena; Esta sequência foi gravada com duas câmeras em sua maioria, e a iluminação foi feita com 6 pontos no total, 4 para iluminar o tecido (azul) no fundo e fazer o recorte dos atores, e 2 na frente como luzes de ataque. A pós produção foi essencial para levar o trabalho a um resultado que nós esperávamos. Embora todo o mundo real seja naturalista (e pouco foi feito além de correção de cor), as cenas na Terceira Margem dependiam de muito processamento "surreal" de cor, sobreposição de efeitos (fumaça, partículas, etc) além do próprio efeito de chroma. Deixar o visual da Terceira Margem muito diferente do mundo de Alice era nossa proposta desde o início. Enquanto o mundo de Alice tem tons quentes, a Terceira Margem tem uma colocação fria e "alienígena", com tons puxados para o azul, violeta e roxo. Além das filmagens e do material que fazem parte da narrativa em si, contamos com uma abertura com uma adaptação distorcida de uma cantiga infantil, acompanhada de cenas de "b-roll" editadas para ilustrarem a Terceira Margem, e uma introdução que contextualiza a situação da Terceira Margem e sua história, com animação e ilustrações. A trilha sonora é um elemento importante da produção, principalmente na Terceira Margem, contando com uma sonoridade estranha, uma música construída com percussões distorcidas, sons de pássaros processados para parecerem "alarmes", e "drones" (ruídos constantes) que fazem com que o ambiente soe ao mesmo tempo vivo e doente.