

VERDADE OU DESAFIO¹

Carina Assunção ANDRADE²

Gustavo Henrique SAMPAIO³

Leonardo David MOTA⁴

Túlio Figueiredo PRATA⁵

Verônica Gonçalves TELES⁶

Larissa Rocha LEDA⁷

Márcio Leonardo MONTEIRO⁸

Universidade Federal do Maranhão, São Luís, MA

RESUMO

O vídeo “VERDADE OU DESAFIO”, com duração de 1 minuto e 47 segundos, consiste em um *trailer* ficcional de suspense e terror. A história tem início quando um grupo de cinco amigos se reúne para brincar, mas a brincadeira acaba tomando proporções pouco previsíveis. O projeto foi desenvolvido na disciplina de Direção de Fotografia e Iluminação. O curta se utiliza de características estéticas comuns a filmes de terror, como sombras, câmera subjetiva e *super closes*. Foi utilizada ainda, como dispositivo de gravação, a câmera de um *tablet*, para recriar a atmosfera caseira dos filmes de suspense.

PALAVRAS-CHAVE: *trailer*; suspense; terror; intensidade visual; movimento.

INTRODUÇÃO

Quem nunca brincou de Verdade ou Desafio? Este popular jogo que fez e continua fazendo parte da roda de brincadeiras e dos momentos de entretenimento de muitos jovens foi a inspiração inicial para o vídeo. No jogo, uma garrafa é girada no

¹ Trabalho submetido ao XX Prêmio Expocom 2013, na Categoria Cinema e Audiovisual modalidade Fotografia Em Movimento.

² Aluna líder do grupo e estudante do 4º Semestre do Curso de Comunicação Social, Habilitação Rádio e TV, email: carinaa.andrade@hotmail.com

³ Estudante do 4º Semestre do Curso de Comunicação Social, Habilitação Rádio e TV, email: gustavohsm1@hotmail.com.

⁴ Estudante do 4º Semestre do Curso de Comunicação Social, Habilitação Rádio e TV, email: leo_david_mota@live.com.

⁵ Estudante do 4º Semestre do Curso de Comunicação Social, Habilitação Rádio e TV, email: tuliofp@hotmail.com.

⁶ Estudante do 4º Semestre do Curso de Comunicação Social, Habilitação Rádio e TV, email: verônica.gteles@gmail.com.

⁷ Orientador do trabalho. Professora do Curso de Comunicação Social, email: larissaleda@gmail.com.

⁸ Co-orientador do trabalho. Professor do Curso de Comunicação Social, email: themarcmont@hotmail.com.

chão e ao parar, indica alguém que deve responder a uma pergunta formulada por outro participante. É a hora em que o jogador apontado pela garrafa deve escolher entre dizer a verdade, ou completar um desafio para proteger uma verdade que não deseja ver revelada.

No *trailer* acompanhamos Rachel, Bob, Chuck, Jennifer e Katie na clássica brincadeira “verdade ou consequência”. A brincadeira parece inofensiva até que surgem na tela mortes, fugas desesperadas, enforcamentos, gritos e muito sangue.

O *trailer* faz referência clara aos filmes de terror/suspense norte-americanos, incluindo suas texturas e formas, o que se reflete até no nome dos personagens. Serviram como fonte de inspiração os filmes “Jogos Mortais”⁹ que tem como história um jogo entre a vida e a morte e o filme “Truth or Dare”¹⁰ que também utiliza o jogo como ponto de partida da história.

Ao realizar a gravação do referente trailer, vemos com clareza a opção pela captação das imagens através da câmera na mão. Optar por tal posicionamento enfatiza tanto a ideia de algo ter sido feito com poucos recursos, quanto remeter a clássicos contemporâneos do terror, que utilizam tal recurso para passar a ideia de que as histórias são reais¹¹, como “A Bruxa de Blair”¹² e “Atividade Paranormal”¹³.

Segundo Marcel Martin, em “A Linguagem Cinematográfica” (1990, p.55):

A segunda função essencial do movimento de câmera é a expressão da tensão mental de um personagem. Nesse caso possui um valor por si mesmo: ainda que sirva para introduzir no campo um elemento importante para a sequência da ação, seu interesse advém, sobretudo, do fato de materializar a tensão mental do personagem a que se refere.

A câmera subjetiva tem como principal uso simular a subjetividade de um personagem, uso este que pode vir agregado a outros. É nesse momento que o “olho” da câmera é fundido com o olho do personagem e, principalmente, com o olho do espectador, provocando quase sempre o efeito de empatia, mas sempre justificado dentro da narrativa. Os movimentos de câmera utilizados no vídeo possuem várias funções, as quais são, segundo (MARTIN, p.56): acompanhar um personagem/objeto em movimento, criar ilusão de movimento em objeto estático, realçar dramaticamente personagem/objeto, exprimir o ponto de vista de um personagem em movimento,

⁹ JOGOS mortais. Direção: James Wan. [S.l.]: Paris Filmes, 2004. (103 min).

¹⁰ TRUTH or dare. Direção: Robert Heath. [S.l.]: 2012. (95 min).

¹¹ Ao falar de histórias reais, estamos nos referindo aos filmes que tentam mimetizar a ideia da gravação in loco como indício de uma captação de imagens baseadas na realidade. Compreendemos a complexidade do conceito de real e mesmo do conceito de filme documentário e não é nosso foco de interesse, neste paper, discutir sobre questão tão elaborada. Para aprofundar a questão: RAMOS, Fernão Pessoa. Mas afinal... o que é mesmo documentário? São Paulo: Senac, 2008.

¹² A Bruxa de Blair. Direção: Daniel Myrick e Eduardo Sánchez. [S.l.]: 1999. (86 min).

¹³ ATIVIDADE paranormal. Direção: Oren Peli. [S.l.]: 2009. (99 min).

expressar a tensão mental de um personagem. Baseados em Martin foi possível criarmos sentido a partir dos movimentos de câmera, não sendo este apenas expressão de domínio técnico.

OBJETIVOS

Segundo Bruce Block:

Você pode escolher não usar os componentes visuais na sua produção? Não, se você ignorar os componentes visuais, eles não vão sumir. A cor pode ser eliminada ao se filmar em preto e branco, mas é impossível eliminar qualquer outro componente visual, pois eles existem em tudo que há na tela. (...) Como os componentes visuais estão sempre na tela, entendê-los, controlá-los e usá-los é fundamental para criar ótimas imagens. (BLOCK, 2010, p. 3)

Como é percebido, seguindo a linha de pensamento de Block, é impossível excluir de forma plena os componentes visuais de uma produção que envolve a imagem, seja ela pertencente a qualquer gênero visual. Manipular estes componentes de forma que venham a acrescentar de forma positiva ao trabalho é de importância primordial para a criação de uma produção audiovisual de qualidade e que transmita a sensação desejada ao espectador.

Desta forma, os recursos observados no *trailer* foram pensados de certa forma que, aliado ao clima de terror/suspense, representassem uma dinâmica, onde conceitos de fotografia, cor, filmagem e produção seguissem em harmonia visual.

JUSTIFICATIVA

A ideia do *trailer* de um filme de suspense/terror partiu da atividade de representar, em vídeo, noções de fotografia aprendidas na disciplina de Direção de Fotografia e Iluminação. Nosso foco de atenção estava voltado para a ideia de movimentação de câmera, iluminação e desenvolvimento da captação em diferentes ambientes.

Acompanhando a linha de pensamento de Harris Watts (1999, p. 45), partimos da seguinte ideia: “Na realidade todos os movimentos de câmera, e não apenas os zooms, devem ter um bom motivo. (...) As pessoas param de assistir a história e começam a se perguntar o que está acontecendo”. Assim, o *trailer* foi pensado de forma que, atribuindo movimentos, velocidade e profundidade de câmera à captação de imagens, tivéssemos a reprodução de cenas bastante intensas.

MÉTODOS E TÉCNICAS UTILIZADAS

O *trailer* foi todo filmado em câmera de *tablet*. O fato de muitos filmes de terror utilizarem da estética das câmeras caseiras/câmera-na-mão nos impulsionou a trabalhar com a proposta de usar a câmera do *tablet*, que criou o realismo ideal.

Com roteiro simples, onde foi pensado, apenas, em conceitos básicos de filmes de terror, aliada a captação necessária para filmes do gênero, a construção do vídeo baseou-se, principalmente, nas captações necessárias de luz e ambiente, que variavam de acordo com a passagem em que seria encaixada no vídeo.

O programa utilizado para a edição do vídeo foi o Sony Vegas, que nos permitiu mesclar diversos recursos pensados ao vídeo, como recorte de cenas e a sobreposição de cenas sobre outras.

A música utilizada foi ‘*Slow Motion*’ do cantor Marilyn Manson. Apesar de outras músicas terem sido pensadas, esta música foi considerada por intercalar momentos de tensão e apreensão na composição do vídeo.

DESCRIÇÃO DO PRODUTO OU PROCESSO

Segundo Marcel Martin (1990, p.77):

“A montagem rítmica tem inicialmente um aspecto métrico, que diz respeito a duração dos planos determinada pelo grau de interesse psicológico que seu conteúdo desperta. Um plano não é percebido do início ao fim do mesmo modo. Primeiramente é reconhecido e situado: corresponde, digamos, a exposição. Então intervém um momento de atenção máxima em que é captada a significação, a razão de ser do plano, gesto, palavra ou movimento que faz progredir a narrativa. [...] O que chamamos de ritmo cinematográfico não é, portanto, a mera relação de tempo entre os planos, é a coincidência entre a duração de cada plano e os movimentos de atenção que desperta e satisfaz. Não se trata de um ritmo temporal abstrato, mas de um ritmo da atenção.”

Esta produção audiovisual foi baseada no conceito de montagem rítmica proporcionando ao espectador a atenção e apreensão que um filme de terror/suspense abrange. Visto que, ao se tratar de um *trailer*, o ritmo das cenas busca expor e exteriorizar a carga dramática dos personagens e a ação contida na narrativa. Logo, entende-se que boa parte do sofrimento dos personagens e os climas de tensão impostos no trailer são oriundos da temática de suspense e terror.

Dessa forma, é visto que o vídeo utilizou múltiplas referências, tanto aos clássicos de terror, mas como as produções de âmbito nacional e internacional, que meneiam entre passagens de temáticas adolescentes (no início do *trailer*), clássicos do suspense (no fim do primeiro minuto do *trailer*) e, é claro, referências de terror *trash*, que podemos entender como um filme tecnicamente “mal feito” (no caso de Verdade ou Desafio, de forma proposital), onde a captação das imagens do vídeo foi realizada de forma caseira.

A edição do vídeo Verdade ou Desafio foi marcado pela transição e quebra constante das cenas. Este salto feito de maneira rápida de uma cena para outra foi realizado para não dar quebra ao ritmo que é necessário. Tal artifício contribuiu para a criação da tensão desejada, tensão esta que envolve tanto os personagens e seus conflitos quanto a reação do espectador. A canção '*Slow Motion*', do cantor Marilyn Manson ajudou, também, a dar uma ênfase ao clima de tensão e terror no vídeo, concordando, por vezes, em seu ritmo, com as passagens enfatizadas no vídeo, proporcionando uma sincronia simbólica para a narrativa audiovisual.

Vale ressaltar, também, que os ambientes para locação das cenas foram precisamente analisados e escolhidos, considerando não somente o visual do espaço, mas o tamanho, a iluminação e a disposição de objetos e estruturas do ambiente.

Para Martin (1990, p. 78) outro ponto importante é a profundidade de campo, também utilizada no vídeo. Essa implica uma concepção de direção e até mesmo uma concepção de cinema, visto que a câmera não só deve filmar personagens e objetos que se deslocam, como também ela se desloca. Esse recurso possibilita uma direção “sintética”, em que os deslocamentos no quadro tendem a substituir a mudança de plano e o movimento de câmera, contribuindo para mostrar os personagens inseridos no cenário e criando em certos momentos uma impressão de sufoco e aprisionamento.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Block (2010, p.4) nos diz que “Se a estrutura visual fosse tão previsível, qualquer pessoa com uma calculadora poderia produzir imagens perfeitas”. É possível a partir daí concluir que a estrutura visual não é matemática, porém existem conceitos e regras que podem ajudar na transmissão de uma ideia, de uma emoção, enfim, de uma história. Como já explanado nesta primeira apresentação do trabalho, foram utilizados certos conceitos que foram pensados inicialmente com a elaboração do roteiro e colocados em prática para materializar aquilo que foi projetado.

Produtos audiovisuais exigem, portanto, a colocação destes pontos aqui citados. Conceitos e regras pré-estabelecidos e desenvolvidos são de importância fundamental para dar origem a uma produção visual envolvente e cativante. Verdade ou Desafio apresentou, assim, esta ideia de forma real.



REFERÊNCIAS

BLOCK, Bruce A. **A narrativa visual**: criando a estrutura visual para cinema, TV e mídias digitais São Paulo: Elsevier, 2010.

WATTS, Harris. **Direção de Câmera**. São Paulo: Summus, 1999.

MARTIN, Marcel. **A linguagem cinematográfica**. São Paulo, Brasiliense. 1990.