

## **Casa de Vô – a estética dos sentimentos<sup>1</sup>**

Débora Valéria de Andrade MEDEIROS<sup>2</sup>

Murilo Ferreira Santos SILVA<sup>3</sup>

Ivan Chaves COELHO<sup>4</sup>

Daiany Ferreira DANTAS<sup>5</sup>

Universidade do Estado do Rio Grande do Norte, Mossoró, RN

### **RESUMO**

Este trabalho tem como proposta apresentar toda a criação da fotografia do filme *Casa de Vô*, um docuficção desenvolvido no âmbito da disciplina Cinema Documentário, no curso de Comunicação Social da Universidade do Estado do Rio Grande do Norte – UERN. Relatando o passo a passo da construção estética, e explanando como cada elemento foi colocado de maneira pensada, para que o curta-metragem tivesse um formato diferenciado e individual, desde o primeiro ao último *take*.

**PALAVRAS – CHAVE:** Fotografia. Casa de Vô. Curta-metragem. Estética.

### **1 INTRODUÇÃO**

O curta-metragem *Casa de Vô*, teve seu processo de construção dentro da disciplina Cinema Documentário, no ano de 2015. Nele utilizamos a linguagem cinematográfica chamada docuficção, que mescla dois gêneros dentro do cinema, o ficcional e o documental em um só produto, para contar uma história. Dessa forma, o resultado final torna-se mais real, por levar elementos da vida cotidiana dos personagens como algo verídico, e mais produzido, por agregar as técnicas utilizadas na ficção, levando embasamento a cada cena que será gravada.

Toda a construção fotográfica que envolve *Casa de Vô*, foi projetada para contar por si só a história do filme, seus sentimentos e ações através das cores, texturas, tons e iluminação. Representando de forma imagética e subjetiva como o protagonista está se

---

<sup>1</sup> Trabalho submetido ao XXIII Prêmio Expocom 2016, na Categoria Fotografia em Movimento, modalidade Cinema e Audiovisual.

<sup>2</sup> Aluno Líder do grupo, graduanda em Comunicação Social com habilitação em Publicidade e Propaganda, e-mail: [meilinwau@yahoo.com.br](mailto:meilinwau@yahoo.com.br).

<sup>3</sup> Coautor do grupo, graduando em Comunicação Social com habilitação em Publicidade e Propaganda, e-mail: [murilo\\_fsanttos@hotmail.com](mailto:murilo_fsanttos@hotmail.com).

<sup>4</sup> Orientador. Mestre. E-mail: [ivanccoelho@gamail.com](mailto:ivanccoelho@gamail.com).

<sup>5</sup> Orientadora. Doutora em Comunicação, pelo PPGCOM/UFPE, professora do curso de Comunicação Social da UERN, e-mail: [daianyd@gmail.com](mailto:daianyd@gmail.com).

sentindo, ou como determinada ação afetará toda a história a partir de então. Ela torna-se responsável por conduzir esteticamente toda a trama, e potencializar ou minimizar algum fato, deixando-o mais importante ou não.

Com esse pressuposto, construímos uma *aura* triste na primeira fase do filme, onde mostraria um momento solitário da personagem, em que todos os lugares mesmo sendo verdadeiros locais paradisíacos, transformam-se em frios e sem graça, dialogando diretamente com o que ele, o protagonista, está sentindo no momento. Na segunda fase o ambiente é completamente o oposto do que acabamos de citar, pois novamente interagindo com o personagem a estética muda, torando-se mais quente e acessível. Com o passar da história, a fotografia vai mudando gradativamente, sem que o espectador perceba, transitando entre a palheta de cores frias, do começo, e a palheta de cores quentes, do final.

## 2 OBJETIVO

Construir uma fotografia para o filme *Casa de Vô* que leve elementos que transitem entre o ficcional e o documental, ambientando os *takes* de acordo com cada momento da história, e principalmente com o sentimento do protagonista. Estudar como as cores interferem e ajudam no conceito final de cada cena, e como eles induzem o espectador a determinado sentimento ou percepção em relação as tramas apresentadas.

## 3 JUSTIFICATIVA

A concepção final de *Casa de Vô* é constituída de vários elementos previamente estudados e analisados pela equipe responsável. Sejam eles fotográficos, históricos ou técnicos, tivemos uma noção do que poderíamos usar. E com esse apanhado de informações podemos construir de forma clara um formato híbrido de projeto cinematográfico, conseguindo argumentos consistentes para que a história fosse contada, e para que ela pudesse ser compreendida da melhor forma possível pelo espectador. Montando quase como um quebra-cabeça, onde haveria uma recriação e percepção da trama pelo público ao assistirem o curta-metragem.

Nele, é utilizado uma linguagem subjetiva para contar os fatos da trama, e desse modo, a fotografia torna-se um importante aliado para ambientação e principalmente para potencializar as emoções e sentimentos que o protagonista está sentindo. É ela quem

representa todos os elementos contidos no roteiro, de forma que construa naquele momento um mundo novo, uma nova visão de ambientes reais, como vemos em *Casa de Vó*.

A imagem em movimento – Se, muitas vezes insistiu-se na restituição cinematográfica do movimento para sublinhar seu realismo, em geral, demora-se menos no fato de que a imagem em movimento é uma imagem em perpétua transformação, que mostra a passagem de um estado da coisa representada para um outro estado, o movimento exhibe o tempo. O representado no cinema é um representado em devir. Qualquer objeto, qualquer paisagem, por mais estáticos que sejam, encontram-se, pelo simples fato de serem filmados, inscritos na duração e oferecidos à transformação. (AUMONT, p 91, 2009).

A fotografia do curta-metragem conta por si só um fato específico, e quando essa imagem ganha movimento, relata para o espectador uma história com todos os seus meandros e tramas paralelas, que no final se unem formando um projeto singular, diferenciando-se de tudo o que já foi feito. Pois, ao se criar o ambiente para um filme, seja de ficção ou documentário, estamos lidando inevitavelmente algo novo, que carrega consigo todo um repertório e que agregará ao movimento cinematográfico novas técnicas e visões de como se contar uma história.

Quando trabalhamos com representatividade das cores e tons, mexemos diretamente com o campo da semiótica, onde cada coisa tem seu sentido e onde percebemos que cada objeto de contemplação sofre uma mutação constante em todo processo de um projeto. Sabendo-se utilizar desses elementos implícitos em coisas tão simples como as cores e tons, podemos criar e direcionar o espectador para uma nova visão, como no caso de uma cena do filme *Abril Despedaçado* de Walter Salles (2001), onde o azul representa um lugar frio e inóspito, onde o menino vaga depois de ter morrido. E numa sequência do filme *2 Coelhos* de Afonso Poyart (2012), que usa da computação gráfica para representar um delírio vivido por uma das personagens.



Imagem 1: Cena do filme  
Abril Despedaçado

Imagem 2: Cena do Filme  
2 Coelhos

É de grande importância a construção de audiovisuais desse tipo, pois abre possibilidade de novas técnicas surgirem, e principalmente colocar em prática o que é estudado e aprendido em sala de aula. Fomentamos mutuamente a produção fílmica dentro da universidade, e na própria cidade que até então se encontra estagnada. E *Casa de Vô* vem com uma proposta diferente, pois um dos principais focos do projeto é de fato a fotografia, os elementos que somados contam a história de um homem solitário que encontra o real significado da vida, nas coisas simples atreladas ao relacionamento com seu avô.

#### 4 MÉTODOS E TÉCNICAS UTILIZADOS

Com o roteiro pronto em mãos, começamos a pensar em como poderíamos colocá-lo em prática na hora das gravações. Contamos inicialmente com a perspectiva de dois tipos de filmagem. A primeira seria a mais usual para filmes de ficção, aquela em que o protagonista aparece como terceira pessoa da cena apresentada, e é visto diretamente pelo espectador, causando certo distanciamento dele com a personagem. O segundo viés seria a parte documental, que mostraria cenas mais realistas, e que confundissem, propositadamente, com a vida real das pessoas que ali fossem mostradas. Ela seria gravada quase cem por cento em primeira pessoa, representando a visão da personagem, causando mais aproximação de quem está assistindo.

Nessa fase de produção e gravação, utilizamos técnicas simples para obter o resultado que tínhamos pensado anteriormente. Capturamos a imagem do começo do curta-metragem com uma câmera profissional, apresentando assim o personagem, em terceira pessoa, onde nós olhamos diretamente para ele, e dessa forma começaríamos a ver a história que iria ser contada. Não usamos tripé para estabilidade da imagem, pois queríamos proporcionar a sensação de movimento em parte dos *takes*. E principalmente simular a visão do espectador, como se ele, tivesse um próprio personagem dentro da história. Outros planos que aparecem em *Casa de Vô*, são os planos gerais para uma melhor ambientação da trama, como relata Watts.

Uma tomada geográfica mostra a locação inteira (o quanto for prático) ou a locação em seu ambiente. Em qualquer um dos casos, trata-se de uma visão geral que estabelece onde você está; ela é frequentemente conhecida

como vista geral (VG abreviado) ou tomada de referência. (WATTS, p.39. 1999).

Referenciamos os três principais locais onde se ambientam o curta-metragem, O Rio de Janeiro, no começo da trama, em Presidente Dutra / Bahia, o momento de transição da personagem principal, e por fim em Tibau / Rio Grande do Norte, o instante em que percebemos a real mudança da história. Outro *teke* importante é uma passagem reflexiva do personagem em que é mostrado em plano geral apenas um avião de longe, resumindo os sentimentos e ações do protagonista.



Imagem 3: Cena do curta-metragem  
 “Casa de Vô” no Rio de Janeiro



Imagem 4: Cena do curta-metragem  
 “Casa de Vô” no Rio de Janeiro



Imagem 5: Cena do curta-metragem  
 “Casa de Vô” na Bahia



Imagem 6: Cena do curta-metragem  
 “Casa de Vô” no Rio Grande do Norte

Os objetos de cena são essenciais para compor uma boa fotografia, pois são deles a responsabilidade de criar a personalidade, junto com o roteiro obviamente, da personagem. Neles estão inclusos as roupas, móveis e objetos menores, que contam uma história junto com o ator. Em *Casa de Vô*, o figurino e cenário foram pensados de forma diferente entre as três fases do audiovisual. Na primeira, a fase triste, utilizamos roupas e objetos com cores frias e neutras (cinza, azul, branco, preto). Na segunda, fase intermediária, passamos entre os tons ferrosos e envelhecidos. Na terceira e última, usamos no figurino do protagonista cores quentes e alegres, representando a leveza de espírito que ele estava no momento. Como aborda: SILVEIRA (p 15, 2012). “A imagem cinematográfica passa a ser uma

imagem de reflexão porque toma como seu objeto o pensamento e, assim, cria uma nova subjetividade”. O espectador ao aliar a fotografia com a história apresentada, recria dentro de sua mente não só as cenas filmadas, mas sim a emoção que elas representam.

Ao analisarmos como poderia ser feito a iluminação adequada para o curta-metragem, percebemos que poderíamos usar a iluminação natural como artifício para uma melhor adequação das cenas propostas. Ela serve nesse contexto como outro argumento de naturalidade dos acontecimentos nos locais previamente estabelecidos. O PDC, profundidade de campo, foi trabalhado para que houvesse um melhor aproveitamento das locações gravadas, para que algumas parecessem maiores, e outras, menores. De acordo com AMONT:

O cinema das origens, os filmes dos irmãos Lumière, por exemplo, beneficiavam-se de uma enorme PDC, consequência técnica da luminosidade das primeiras objetivas e da escolha de externas, muito iluminadas; do ponto de vista estético, essa nitidez quase uniforme da imagem, qualquer que seja a distância do objeto, não é indiferente e contribui para aproximar esses primeiros filmes de seus ancestrais picturais (cf. a famosa tirada de Jean-Luc Godard, segundo a qual Lumière era um pintor). (AUMONT, p 37, 2009).

Direcionamos a visão do espectador por meio da manipulação da lente da câmera, usando o desfoque como principal aliado na captação de imagem. Ele, juntamente da iluminação natural, provoca na fotografia final um ambiente natural e real a cena escrita no roteiro. Uma das referências diretas, e atuais, desse tipo de técnica é o filme *O Regresso* (2015) de Alejandro González Iñárritu, estrelado por Leonardo DiCaprio. Onde toda a iluminação foi feita pela luz natural do local. Dessa forma, uma mesma cena poderia ser gravada durante vários dias, pois havia necessidade de um determinado horário para a ação que estava sendo encenada da história. A diferenciação de *Casa de Vô*, foi que não contamos com uma gama de equipamentos no momento da gravação. A única coisa que tivemos em mãos, foi uma câmera, e um celular smartfone. Não usamos rebatedor, nem luz artificial para possíveis correções de iluminação, pois tínhamos em mente um conceito diferente do que nós mesmos já havíamos produzido do curso.

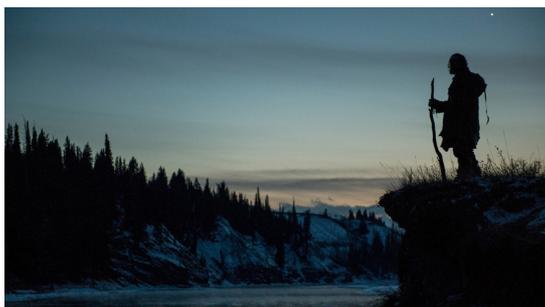


Imagem 7: Cena do filme *O Regresso*  
 Imagem 8: Cena do filme *O Regresso*  
 Ligado a semiótica das cores e tons, concebemos todo o conceito anteriormente citado. As cores e tons frios, foram usados para representar o momento triste que o protagonista Édgar está passando, por viver uma vida vazia e solitária num sonho utópico de cidade grande. Esses elementos se transformam com o decorrer do curta-metragem *Casa de Vô*, ao ponto de se tornarem cores e tons quentes, relatando através da imagem a alegria e paz de espírito que a personagem está vivendo na trama. Esses dois *mundos*, foram construídos a partir dos elementos de cenografia já ditos aqui, como também na pós-produção com a edição em colorimetria. Nela, corrigimos as imperfeições das cores e sombras que passaram despercebidas na hora da gravação, e potencializamos os tons de cada cena, dando um efeito quase que imperceptível na composição, que só pode ser visto com a comparação da imagem original.



Imagem 9: Cena do curta-metragem “Casa de Vô”, imagem original.



Imagem 10: Cena do curta-metragem “Casa de Vô”, imagem editada.

Uma referência importante ao criarmos esses dois momentos da trama, foi o filme *Mundos Opostos* de Juan Solanas (2014), que conta a história de um mundo dividido entre ricos, que ficavam na parte superior, e detinham todo o poder aquisitivo, e seus ambientes de moradia e trabalho eram sempre iluminados com cores quentes e aconchegantes. Já no lado oposto, moravam os pobres, a classe mais simples que viviam praticamente de migalhas dos moradores de cima. Eles eram representados pelas cores frias, e com cenário de pós-guerra, e afeições tristes. Toda a fotografia desse filme foi construída para que constantemente esses dois universos se chocassem visivelmente. E foi partindo desse pressuposto que a fotografia de *Casa de Vô* foi criada.

Queríamos confrontar esses dois mundos de forma clara, mas sem que houvesse discriminação em relação a dita *casa de vô*, com a casa em que seu neto de classe média-

alta vivia. Seria usado apenas para a reflexão subjetiva do espectador em relação ao personagem principal, seus medos e anseios, e sobretudo o resgate de uma vida que a tempos ele não vivia.



Imagem 11: Cena do Filme  
“Mundos opostos”



Imagem 12: Cena do Filme  
“Mundos opostos”

O modo de captação utilizado agregou muito na produção e pós-produção do projeto. Pois estávamos com uma Câmera de gravação digital, que gravamos as tomadas fictícias e um Celular usado para gravar as cenas pseudo-documentais. Eles deram suporte para a edição que pretendíamos fazer, pois com a qualidade da imagem obtidas inicialmente, os efeitos foram apenas um complemento para o produto final.

O cinema, nesse contexto, ao estabelecer elos com a eletrônica, reescreve seguramente a sua própria história e torna-se muito mais rarefeito do ponto de vista semiótico, delocando-se, inclusive, no âmbito de sua narrativa. A narrativa, por sua vez, vai desglutindo novos procedimentos estilísticos provenientes da narrativa televisual, da dinâmica poética dos vídeoclipes, da ideia de síntese da publicidade, das experiências videográficas inovadoras, do espectro das possibilidades numéricas da infografia, da profundidade espacial da holografia e, também, das características dos suportes antecessores como a pintura e a fotografia. (NUNES, p.201. 1996).

Usamos o que tínhamos em mãos para fazer um trabalho que de fato contribuísse com a fomentação do audiovisual na cidade de Mossoró/RN. Nele pudemos colocar em prática o que anteriormente aprendemos na teoria, dentro do curso de Comunicação Social da UERN. Mesclamos conhecimentos de diversas disciplinas para criar um novo projeto que tivesse singularidade e se diferenciasse de produções já feitas, tanto pelos estudantes da instituição, como no mercado em geral.

## 5. DESCRIÇÃO DO PRODUTO OU PROCESSO

*Casa de Vô* é uma produção independente dos alunos de Comunicação Social da Universidade do Estado do Rio Grande do Norte – UERN no ano de 2015, que conta a história de Édgar, um homem soberbo e arrogante, que em certo momento de sua vida recebe uma notícia que abalaria completamente suas estruturas emocionais. Ele seria resgatado de um lugar onde nunca desejava ter ficado, dentro de sua própria mente vazia. Apenas o amor de sua família, que a anos não via, é capaz de puxar esse homem do mar de sarcasmo em que o mesmo, não sabia que estava. Toda a trama se passa em três localidades principais, Rio de Janeiro, Bahia e Rio Grande do Norte, e possui respectivamente três fases emocionais do protagonista.

O curta-metragem foi filmado com uma Canon T5i, com lente 50 milímetros e 18-135mm, sem uso de tripé nas gravações, para as cenas que representaram a parte ficcional da história, sendo em terceira pessoa, como a visão do espectador para o protagonista. No segundo tipo de captação, utilizamos a câmera de um Celular Smartphone Samsung Galaxy Gran Prime Duos G531H Dourado -Dual Chip, 3G, Tela 5, Câmera 8MP + Frontal 5MP. Para fazer a parte documental, agindo como primeira pessoa, representando a visão do protagonista, contando a história de outra perspectiva. Na edição, utilizamos o programa Adobe Premiere Pro CC. Nele, modificamos a fotografia, principalmente manipulamos as cores e tons de cada cena.

O processo de criação da fotografia levou o mesmo tempo em que o filme teve para ficar pronto. Pois logo na concepção do roteiro, já pensávamos como deveria ser cada cena escrita. Depois, no momento da produção e gravação das cenas, colocamos em prática nossas ideias e aprendemos fazendo todo o cenário que Édgar iria transitar em *Casa de Vô*. E por final, na pós-produção com a edição e ajustes de possíveis falhas.

## 6. CONSIDERAÇÕES

Logo no surgimento da ideia para o projeto, a equipe viu que aquele seria uma ótima oportunidade para o aperfeiçoamento de seus conhecimentos no seguimento audiovisual, como também para obtenção de novos conhecimentos nesse nicho. Buscamos constantemente no fluxo de criação até o produto final, um diálogo do roteiro, da atuação, da produção e pós-produção. Pois, quando há uma sinergia entre todos os setores que envolvem a produção fílmica, o êxito do produto final torna-se maior, pois todos caminham com o mesmo objetivo, e para o mesmo lugar. Desta forma concluímos que o curta-

metragem *Casa de Vô*, dando ênfase na fotografia, que é um de seus principais argumentos, provoca uma reflexão sobre a vida e sobre os sonhos do ser humano.

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

AUMONT, Jacques. BERGALA, Alain. MARIE, Michel e VERNET, Marc. **A estética do filme**. Papyrus Editora. Campinas SP, pg.22 – 282. 2007.

BERNARD, Sheila Curran. **Documentário, técnicas para uma produção de alto impacto**. Elsevier. Rio de Janeiro, pg 219. 2008.

DANCYGER, Ken. **Técnicas de edição para cinema e vídeo**. Corpus. Rio de Janeiro, pg. 399 – 486. 2007.

FRANCO, Thiago Soares. **Abril Despedaçado filme completo**. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=wqzx1fWF2cY>> Acesso em 20 de Ago. 2015.

GOMES, Itania Maria Mota. **Televisão e Realidade**. EDUFBA. Bahia. 2009.

MARTIN, Marcel. **A linguagem cinematográfica**. Editora brasiliense. São Paulo, p140, 2011.

MOURÃO, Maria Dora e LABAKI, Amir. **O cinema do real**. Cosacnaify. São Paulo, pg 260. 2005.

RUSSO, Raphael Antonio Quiroz. **2 Coelhos**. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=aD8n91GXXKao>> Acesso em 5 de Dez. 2015.

SANTAELLA, Lúcia. **O que é semiótica**. Editora Brasiliense. São Paulo, pg.7 – 15. 1990.

SILVEIRA, Rui Manoel da Cal. **ORITENTE, LISBOA o sítio como protagonista no filme**. 2012. Disponível em: <[http://fbaul-dcnm.pt/wp/wp-content/uploads/2014/05/ULFBA\\_TES619.pdf](http://fbaul-dcnm.pt/wp/wp-content/uploads/2014/05/ULFBA_TES619.pdf)> Acesso em 5 de Dez. 2015.

TORRES, Ronam Souza. **Mundos Opostos 2014 HD**. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=lepJ9hBtj5c>> . Acesso em 20 de Ago. 2015.