

O Medo Que A Gente Tem ¹

Jade Mariana Nunes de LACERDA²

Mauro Luciano Souza de ARAÚJO³

Universidade Federal de Sergipe, São Cristóvão, SE

RESUMO

O curtametragem *O Medo Que A Gente Tem* (ficção, 2016, 7 minutos) discorre sobre a vida de três personagens, dando um mergulho em seu âmago a fim de explorar a relação que os mesmos possuem com seus medos e com as mídias digitais, e como estas reforçam suas angústias e inquietações pessoais e sociais. Cada personagem possui uma história independente da anterior, criando uma coleção de histórias acerca da temática *Medo*.

PALAVRAS-CHAVE: Cinema; Ficção; Temor; Infância; Mídias Digitais.

1 INTRODUÇÃO

O *O Medo Que A Gente Tem* é um curta metragem em formato de narrativa que conta três histórias de maneira independente. Cada personagem (Miguel, Letícia e Lilian) possui um universo particular. Suas histórias não se relacionam diretamente entre si, assim como os personagens, a união entre eles é exatamente o próprio conceito, a forma como eles lidam com seus medos e com as mídias digitais. O filme possui caráter experimental e é uma narrativa ficcional e poética acerca destas três pessoas. Para a construção do filme, foi utilizada uma mistura de técnicas a fim de reproduzir aspectos da história e da mente das pessoas em questão, com o intuito de, por meio de recortes, falar sobre suas vidas e sua mente.

O filme trás reflexões acerca dos medos e das mídias e em como as pessoas coexistem com ambas. O foco dado pelo filme é a humanização dos processos midiáticos que, mesmo que não sejamos capazes de perceber em todas as suas esferas, refletem na nossa maneira de viver e na maneira em que cobramos ou somos cobrados pela sociedade,

¹ Trabalho submetido ao XXIII Prêmio Expocom 2016, na Categoria Cinema e Audiovisual, Filme de Ficção.

² Aluna líder do grupo e estudante do 6º. Semestre do Curso Publicidade e Propaganda, email: jadenlacerda@gmail.com.

³ Professor Mestre do Curso de Graduação em Comunicação Social Hab. Audiovisual pela Universidade Federal de Sergipe (UFS). E-mail: mauro1luciano@gmail.com.

mas principalmente, por nós mesmos. O filme não é um retrato de como os outros veem os personagens, mas sim como estes personagens enxergam a si mesmos.

2 OBJETIVO

O objetivo do curta metragem, *O Medo Que A Gente Tem*, é explanar os medos sentidos por diferentes tipos de pessoas de maneira poética e intimista, associando suas inquietações e anseios com a forma em que as mídias digitais refletem em seus aspectos comportamentais, ou seja, em como tais mídias podem ser determinantes para o reforço dos temores ou até mesmo, alternativas à eles.

3 JUSTIFICATIVA

Sabemos que o medo é um sentimento extremamente subjetivo, particular. O medo é mais que um sentimento ruim, opressor, é na verdade, um mecanismo de defesa natural que nos ajuda a sobreviver (DALGALARRONDO, 2008). Na atualidade, os medos ajudam-nos a sobreviver socialmente, mas vão além: o medo é parte intrínseca da nossa formação, pois a superação dos mesmos é uma das maneiras de subjugar as nossas incapacidades e até de amadurecer.

No filme, o tema medo não está ali de maneira despretensiosa. Ele é um apoio para uma abordagem mais sutil dos efeitos causados pelas mídias digitais e como estas estão totalmente ligadas à maneira com a qual nos relacionamos com os outros e com nós mesmos. Ora utilizando-se de artifícios suaves na narrativa para contar histórias cotidianas ou servindo-se de hipérboles para demonstrar como algumas pessoas utilizam as mídias como possibilidades em detrimento ao convívio social.

4 MÉTODOS E TÉCNICAS UTILIZADOS

O filme foi criado a partir de uma atividade avaliativa proposta pelo professor Mauro Luciano Souza de Araújo na disciplina Laboratório em Mídia Digital I. A proposta era a criação de um curta metragem com tempo mínimo de cinco minutos, que abordassem

as relações entre o homem e as mídias digitais com base no conteúdo teórico estudado e nas análises fílmicas feitas em sala de aula.

O processo de elaboração foi dividido em sala de aula em pré e pós produção, onde, junto com o acompanhamento do professor, foi criada a ideia, que posteriormente, seria lapidada em um roteiro. Após a avaliação do roteiro, a etapa seguinte foi a elaboração de uma decupagem, que iria permitir uma melhor desenvoltura na gravação de cenas e auxiliaria o processo de pós produção. A decupagem do filme foi feita para cada episódio separadamente, assim como a gravação e a edição.

O universo dos personagens centrais é totalmente em tons de cinza, gravados com uma Canon EOS Rebel T1i 500D. As imagens foram originalmente capturadas na opção monocromática para garantir maior fidelidade e veracidade às tonalidades capturadas, optando pelo não tratamento de cor na pós produção. A escolha de tais tonalidades tem a intenção de remeter à um ambiente triste, melancólico, emergindo o personagem em seu próprio drama a fim de distanciá-lo do espectador, tornando-o um tanto introspectivo (apesar das breves interações com a câmera) e garantir um ar poético. O processo de filmagem é experimental e conta com cenas filmadas com o uso do tripé e outras com filmagem feita à mão. Estas possuem os movimentos de respiração do cinegrafista eternizados pela câmera, atribuindo um aspecto mais humano e experimental ao filme.

Mas nem todo o filme é em preto e branco. Ele é composto por uma mistura de técnicas de captação e criação de imagens. Apenas os personagens centrais e o mundo tátil que os cerca e que é percebido pela *psiqué* dos personagens, foi capturado pelas lentes da Canon. Os outros mundos que convergem com suas realidades, filmes, memórias, registros e materializações de sua imaginação (que estão totalmente relacionados com as mídias digitais: fotografia, televisão, cinema) são sempre mostrados com as cores originais de suas produções.

Exclusivamente para a última história contada, a da garota Lilian, houve uma mistura de imagens da personagem com as lentes da Canon e com uma câmera de celular do modelo LG-E615f. A escolha pela utilização do dispositivo móvel foi a de mostrar o ponto de vista da garota, quando capturada por lentes encontradas em qualquer lugar, sejam em celulares pessoais ou câmeras de segurança, quebrando a áurea poética trazida pelas personagens anteriores e mostrando que não há deleite em ser observada por aquele tipo de olhar. Estas imagens representam a quebra da individualidade da Lilian e demonstram a sua

insegurança, que a de ser alvo de observação por pessoas que não compartilham de seu mundo.

A narração foi gravada no estúdio de som fornecido pela própria Universidade Federal de Sergipe para a realização de atividades feitas pelos alunos e docentes. Para a edição do filme e tratamento das imagens foi utilizado o *software* Adobe Premiere, para a simulação de câmera de segurança em duas cenas do curta foi usado o After Effects e por fim, a criação do título foi feita com o Adobe Illustrator. Todos em um notebook Dell Inspiron 3421 com processador Intel CORE i3.

O filme, por ser composto por diferentes histórias, teve as mesmas divididas no processo de pré produção e em parte da pós. As filmagens de cada personagem foram feitas em dias separados, para que também cada ator (nenhum deles possui experiência com atuação) ficasse mais confortável com a câmera. Os cenários utilizados foram os arredores da universidade e a residência da atriz que interpreta a personagem Letícia. Cada conto foi editado independentemente e as três foram unidas posteriormente, dando a sensação de início e fim para cada uma das narrativas. Essa técnica também foi utilizada para otimizar o processo de edição, tendo em vista que o equipamento usado não possui os pré-requisitos necessários para o processamento dos *softwares* utilizados.

5 DESCRIÇÃO DO PRODUTO OU PROCESSO

Tendo a diretriz da relação homem x mídia, para a criação de “O Medo Que A Gente Tem”, a primeira definição foi a de quais mídias seriam abordadas. A conclusão foi uma análise da televisão como formadora de caráter na infância e da exposição na internet como fruto de insegurança e inquietações, sempre atribuindo caráter poético. A correlação feita com a vulnerabilidade gerada pela exposição às mídias digitais foi capaz de remeter ao conceito do medo, e foi então que a conexão foi estabelecida e a ideia central do curta-metragem foi criada.

Para a execução do roteiro, foi realizada uma pesquisa com doze pessoas de diferentes classes sociais, gêneros e idades acerca de seus medos na infância e como estes foram responsáveis ou não para a formação pessoal de cada um. Coletando os doze depoimentos, foi possível fazer uma compilação de medos e histórias e a partir delas, nasceram três personagens fantasiosos, baseados em uma miscelânea de relatos.

O roteiro foi escrito na configuração de uma antologia. Três histórias que não possuem nenhum vínculo entre si além da própria abordagem do conceito, revelam três personagens diferentes que percebem e convivem com as mídias digitais de maneira totalmente distinta. Com o decorrer das narrativas, podemos perceber uma curva que vai ficando cada vez mais acentuada, uma densidade nas relações com as mídias que ganham intensidade não apenas no que diz respeito aos medos, mas também nas questões psicológicas que permeiam as figuras envolvidas.

Se tratando de uma produção com caráter experimental e com financiamento próprio, os atores escalados foram amigos, mesmo estes não possuindo experiência com atuação. Uma direção prévia foi dada sobre o projeto e o que se pretendia acerca de seu desempenho antes das gravações, o roteiro não foi mostrado. Durante as filmagens, foi feito um bate papo acerca de quem eram os personagens e como eles seriam abordados no filme, a ideia era deixar os atores confortáveis e confiantes para agir de acordo com as instruções de quem os dirigia. Levando em consideração que estes nunca atuaram, a poética e a sensibilidade do curta não viriam de sua atuação, mas sim do ritmo dado ao filme.

Lucas Campos representou Miguel, o primeiro personagem. Um garoto simpático que, influenciado pelas animações que via na infância, se sente em dívida com a humanidade. Seu medo e seu maior anseio são extremos opostos: enquanto sonha em ter utilidade, seu temor é morrer sentindo-se inútil. É possível perceber que o medo de Miguel é a frustração de não ter seu sonho realizado.

Letícia foi encenada por Flávia Medeiros. A personagem representa uma moça jovem e tímida, que possui um ciclo de amizades bastante restrito e tem dificuldades em se relacionar com as pessoas. A solidão de Letícia fez com que ela buscasse a internet, ou seja, o contato indireto, como meio de criar laços com as pessoas. É neste meio que a garota descobre um rapaz que se torna o seu namorado. Mesmo estando materialmente distantes, as inseguranças dela vem à tona quando existe a possibilidade de sua imagem ser transportada ao rapaz do outro lado. Para ampliar a sensação de timidez, o rosto de Letícia é sempre encoberto nas filmagens, ao mesmo tempo em que ela aparece de sutiã, demonstrando o afloramento da maturidade sexual, fase que é carregada de inquietações pessoais.

Lilian, interpretada por Jade Lacerda, é uma moça que não possui afinidade com as câmeras. Ela é uma hipérbole do relacionamento do homem com as mídias digitais, pois, esta rejeita tanto a ideia de ter de estar online e ser sempre vista para que assim consiga

“existir” socialmente que a partir de um dado momento, desiste da convivência e passa a viver apenas no mundo virtual, tornando-se um eco de si mesma.

6 CONSIDERAÇÕES

A realização deste curta foi extremamente desafiadora. O trabalho cinematográfico é comumente caracterizado pela mobilização de equipes que são em geral, muito bem qualificadas para as funções que exercem. Para este curta, não houve nenhum destes aspectos. Foi um projeto solitário, o primeiro feito pela autora e até então, único. A técnica adquirida não foi muito além de livros e análises de outras obras produzidas por ícones da indústria. Foi, antes de tudo, um trabalho de superação alcançado com muito estudo.

Desde a concepção da ideia até a edição de todo o material adquirido, todas as etapas foram feitas com muito esmero e dedicação. A produção não foi feita com o simples intuito de obter aprovação na matéria, mas sim, de externar sentimentos pessoais e de outras pessoas e transformá-los algo tangível. Além de tentar comover, divertir e gerar uma miscelânea de sensações e identificação em pessoas de diversas naturezas.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ARISTOTELES. **Arte poética**. São Paulo, SP: Martin Claret, 2003. 150 p. (A obra-prima de cada autor ; 151).

BALÁZS, Bela. **O homem visível**. In: XAVIER, Ismail (Org.). A experiência do cinema. Rio de Janeiro: Graal/Embrafilme, 1983.

DALGALARRONDO, Paulo. **Psicopatologia e semiologia dos transtornos mentais**. 2. ed. Porto Alegre, RS: Artmed, 2008. 438 p. ISBN 9788536313320

DUBOIS, Philippe. **O ato fotográfico e outros ensaios**. 14. ed. São Paulo, SP: Papirus, 2011. 362 p.

LUCA, Luiz Gonzaga Assis de. **Cinema digital: um novo cinema?** São Paulo, SP: Imprensa Oficial do Estado de São Paulo: Cultura Fundação Padre Anchieta, 2004. 328 p. (Coleção aplauso. Série cinema e tecnologia).

RIDOLFI, Lorenzo ; COLCHER, Sérgio (Ed.). **Premiere pro**: guia autorizado Adobe. Rio de Janeiro: Campus, 2004. x, 505 p.

SILVERSTONE, Roger. **Por que estudar a mídia?**. São Paulo, SP: Loyola, 2002. 302 p.

XAVIER, Ismail (Org.). **A experiência do cinema**: antologia. 4. ed. São Paulo, SP: Graal, 2008. 484 p.