

Mente Apprisonada¹

Bruno Almeida PIMENTEL²
Danielle Andreza Loschiavo dos SANTOS³
Diogo Kfoury Pereira COUTINHO⁴
Dione Petterson Taveira MOREIRA⁵
Lorran Coelho Ribeiro de FARIA⁶
Mairy Luiza Araújo Alves de LIMA⁷
Markellen Bonato ARRUDA⁸
Pedro Martins GODOY⁹
Thais de Moraes MARCELINO¹⁰
Lamounier Lucas Pereira JÚNIOR¹¹

Centro Universitário Newton Paiva, Belo Horizonte, MG

RESUMO

Desenvolvido em um trabalho acadêmico apresentado à disciplina de Produção para Mídia Eletrônica, do 7º período do curso de Publicidade e Propaganda do Centro Universitário Newton Paiva, correspondendo ao 1º semestre de 2012. A proposta do trabalho consistia em construir um curta metragem, específico para mídias móveis com a temática livre, utilizando apenas os recursos disponíveis no laboratório de audiovisual da faculdade.

PALAVRAS-CHAVE: curta metragem; loucura; manicômio; *mobile*; tema livre.

1 INTRODUÇÃO

A criação do curta metragem foi desenvolvido dentro da disciplina de Produção para Mídia Eletrônica, do curso de Publicidade e Propaganda do Centro Universitário Newton Paiva, durante o 1º semestre de 2012. Ao desenvolver o curta, existia a possibilidade de se trabalhar com a temática livre e qualquer tipo de equipamento ou método, porém com a obrigatoriedade de duração de 1 minuto. O tema escolhido pelo grupo foi feita de uma

¹ Trabalho submetido ao XX Prêmio Expocom 2013, na Categoria Cinema e Audiovisual, modalidade Filme de Ficção.

² Estudante de graduação do Curso de Publicidade e Propaganda, email: brunoalmeida02@hotmail.com.

³ Estudante de graduação do Curso de Publicidade e Propaganda, email: danyloschi@hotmail.com.

⁴ Aluno líder do grupo e estudante de graduação do Curso de Publicidade e Propaganda, e-mail: diogokfoury@hotmail.com.

⁵ Estudante de graduação do Curso de Publicidade e Propaganda, email: dione_ptm@hotmail.com.

⁶ Estudante de graduação do Curso de Publicidade e Propaganda, email: lorrancoelho@hotmail.com.

⁷ Estudante de graduação do Curso de Publicidade e Propaganda, email: mairyluiza@hotmail.com.

⁸ Estudante de graduação do Curso de Publicidade e Propaganda, email: kellenbonato@hotmail.com.

⁹ Estudante de graduação do Curso de Publicidade e Propaganda, email: pedromgodoy@yahoo.com.br.

¹⁰ Estudante de graduação do Curso de Publicidade e Propaganda, email: thais_marcelino@hotmail.com.

¹¹ Orientador do trabalho. Professor do Curso de Publicidade e Propaganda, email: raoult@bol.com.br.

maneira mais exagerada, a força e a influência que as novas mídias exercem sobre um indivíduo multiconectado e sem controle.

2 OBJETIVO

O objetivo de se criar um filme no formato de curta metragem com temática, equipamentos e métodos livres era aguçar as habilidades dos alunos em se desenvolver um enredo em pouco tempo e com recursos de sua própria escolha. Além disso, esse projeto pretendia demonstrar a capacidade de reprodução em mídias portáteis, como celulares, *tablets* e consoles variados.

Aproveitando a deixa de se trabalhar com mídias móveis, o grupo decidiu construir uma espécie de crítica ao frequente hábito da sociedade em se manter, cada vez mais, subordinada a uma conexão. O desejo de estar sempre *online* nos afasta da realidade, e por isso, o grupo decidiu fazer uma analogia a um indivíduo que também vive afastado da realidade, utilizando assim, o estereótipo do típico louco. Esse personagem traduz a ideia de um alguém preso apenas a uma ideia e que se afasta da realidade que outros indivíduos dividem. Igualmente, o atual excesso da utilização das plataformas digitais sugere uma alienação, evidenciando um grau de dependência de tais tecnologias.

3 JUSTIFICATIVA

O desenvolvimento desse projeto se justifica pela oportunidade de se transmitir uma mensagem por meio de um filme no formato de um curta metragem com temática livre. Já o tema explorado pelo grupo, se justifica como uma tentativa de crítica ao estilo de vida da sociedade atual. O interesse do grupo era criar um material que pudesse ser “viralizado”. Ou seja, algo que todos os usuários das mesmas plataformas que aparecem no vídeo pudessem compartilhar entre si.

4 MÉTODOS E TÉCNICAS UTILIZADOS

Em uma sala branca, foram gravados diversos *takes* de um homem, com maquiagem própria para que se aparentasse palidez, inexpressividade, olhos profundos e fortes olheiras.

Apenas isso foi necessário para criar a cena do louco em sua sala de manicômio. Entretanto, todo o branco capturado pelas câmeras, na pós-produção, foi propositalmente saturado, para que um fundo infinito fosse criado, apesar de o estúdio utilizado já provir de tal benefício. Com esse recurso, além do tratamento aplicado, foi obtido um ambiente sem medidas, fazendo alusão a uma realidade alternativa onde só esse sujeito tem acesso.

FIGURA 1 - Figurino, maquiagem e cenário



Fonte: Tela capturada do próprio curta metragem.

Além do personagem, havia também, em sua posse, alguns dispositivos eletrônicos portáteis, como um celular e um *tablet* com telas sensíveis ao toque, e um MP3 *player*. Ainda, foram feitas réplicas de papel de cada um desses dispositivos, sendo uma mais detalhada e outra mais próxima a um rabisco. Isso foi feito para que no momento da montagem do filme, as imagens se alternassem e uma alucinação fosse sugerida. Essa mistura entre realidade e ficção é uma comparação ao hábito de se dividir as nossas vidas entre a realidade e um perfil virtual.

FIGURA 2 - Detalhe de uma das réplicas de papel



Fonte: Fonte: Tela capturada do próprio curta metragem.

FIGURA 3 - Detalhe das réplicas restantes



Fonte: Fonte: Tela capturada do próprio curta metragem.

Todo o curta é acompanhado por uma trilha específica, resultado da mistura de várias outras. Essa mixagem ocorre junto a cortes rápidos, justamente para que a sensação de caos e desconforto fosse ampliada e acompanhasse a inquietação do louco.

Para a execução dos elementos técnicos pré-determinados, optou-se pela gravação com câmeras DSLR (*Digital Single Lens Reflex*), sendo uma EOS 7D e uma EOS 5D Mark II para que os resultados esperados fossem alcançados. O uso desse equipamento cumpriu com todas as obrigatoriedades do roteiro técnico, desde a iluminação pretendida até os efeitos de desfoque pré-estabelecidos, além de proporcionar um aspecto cinematográfico ao projeto final juntamente com a possibilidade de sua finalização em alta definição (1920X1080 *pixels*). Ainda, para a composição das cenas, foram utilizadas duas objetivas, dependendo da finalidade da cena a ser capturada. Nos planos americano, médio e conjunto (WATTS, 1999) utilizou-se a objetiva EF 24-70mm f2.8L USM, ou seja, para captura de cenas mais abertas, enquanto nas cenas de plano próximo e detalhe (WATTS, 1999) utilizou-se a objetiva EF 50mm f/1.8 II em função do desfoque que ela proporcionava, outro requisito do roteiro. Também foi utilizada uma objetiva Sigma 15mm f2.8 *Fisheye*, para obter a distorção em algumas imagens capturadas e dar a impressão de que o que está em foco, a cada vez que se aproxima mais da objetiva, se aproxima também do espectador.

FIGURA 4 - Efeito proporcionado pela objetiva Sigma 15mm f2.8 *Fisheye*



Fonte: Fonte: Tela capturada do próprio curta metragem.

5 DESCRIÇÃO DO PRODUTO OU PROCESSO

Durante a concepção do curta metragem, o aspecto mais valorizado foi a interpretação do personagem, já que sem a real figura de um louco em cena, todo o cenário, figurino, maquiagem e trilha não serviriam para transmitir o impacto da crítica construída. Outro fator importante para o filme foi a construção de um final surpreendente. Dois doutores surgem, fazendo considerações em uma prancheta, sobre o comportamento de seu paciente. Sem falar, apenas trocando olhares, os médicos entendem que a situação é grave. Entretanto, um deles tem um comportamento parecido com o de seu paciente ao tentar registrar o momento por meio de uma fotografia. Ao sugerir uma piora em seu próprio estado, o médico é impedido pelo seu colega e o filme acaba, indicando que esse comportamento de inquietação por utilizar uma tecnologia, parece ser contagioso ou não é apenas uma questão de estar louco ou são, mas sim, hábito.

6 CONSIDERAÇÕES

Em tempos em que marcas de tecnologia dominam a forma como a sociedade se comunica, algumas vezes não se percebe o quanto se é dependente de uma tecnologia tão fantástica e nos tempos atuais, impossível de ser abstraída. A interação entre os equipamentos com características inovadoras e singulares, faz com que tudo gire, inconsequentemente, em torno da exclusividade de todos eles. Compartilhando, fotografando, reproduzindo. Subjetivamente, têm-se uma imensa quantidade de insanos do mundo moderno.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

WATTS, Harris. **Direção de câmera:** um manual de técnicas de vídeo e cinema. Tradução de Eli Stern. São Paulo: Ed. Summus, 1999.