

Adeus, Johnny!¹

Débora Caroline de Oliveira AZEVEDO²

Bruna Camara ALEXANDRINO³

Renata Boutin BECATE⁴

Faculdade de Comunicação, Artes e Design do Centro Universitário Nossa Senhora do Patrocínio, Salto, SP.

RESUMO

“Adeus, Johnny!” é um roteiro experimental na área de ficção televisiva, resultado da mistura de animação em Flash e imagens em Live Action (imagem real).

A proposta é abordar temas comuns como a música, o amor, as superstições, as lembranças e as drogas, mas de um ponto de vista diferente: trazendo os personagens para a realidade do espectador ou ao contrário, fazer com que o espectador entre no mundo de Johnny, Gregório e Luiza (personagens principais da trama).

PALAVRAS-CHAVE: Experimental, Animação, Seriado, Criatividade.

INTRODUÇÃO

O projeto foi impulsionado principalmente pela vontade da equipe de experimentar ideias e práticas desenvolvidas ao longo das aulas. Foram acrescentadas influências de programas televisivos desde seriados estrangeiros as telenovelas brasileiras, também seguem o estilo do Cinema Novo (há uma preocupação a situação social que os jovens brasileiros encontram-se, como eles reagem a essas adversidades), mas principalmente um olhar crítico para a importância que as pessoas dão aos relacionamentos e como elas costumam procurar várias alternativas como: superstições, astrologia, numerologia, para explicar e responder questões que muitas vezes parecem não haver respostas.

¹ Trabalho submetido ao XXI Prêmio Expocom 2014, na Categoria RT 04 – Ficção Seriada – Telenovelas, Séries Televisivas e afins (seriado).

² Aluno líder do grupo e estudante do 5º. Semestre do Curso de Comunicação Social, Habilitação Rádio e Tv, email: deh-azevedo2@hotmail.com

³ Estudante do 3º. Semestre do Curso de Comunicação Social, Habilitação Rádio e Tv, email: bcalexandrino@gmail.com

⁴ Orientador do trabalho. Professor do Curso Rádio e Tv, email: renata.fcad@gmail.com

“Adeus, Johnny!” conta a história de um jovem (Johnny) que tem dificuldades de integração ao meio em que vive. Ele cria um universo totalmente paralelo, onde ele vive da sua música e dos seus pensamentos. Johnny consegue chegar à fama, mas acaba pagando um preço por levar a vida do que jeito que quer.

O foco central da trama é como Johnny acaba sendo protagonista da história de amor do seu irmão (Gregório) e da namorada (Luiza) e ao mesmo tempo vira coadjuvante em sua própria história de vida. O projeto foi concebido das dúvidas íntimas de cada um e da vontade de produzir um seriado experimental e fora dos padrões impostos.

OBJETIVO

A finalidade do projeto foi desenvolver a criatividade tanto do espectador quanto de quem estava por trás das câmeras, ou seja, todas as ideias de cada integrante da equipe sempre foram aproveitadas de alguma forma. Despertar a imaginação foi o grande objetivo de “Adeus, Johnny!” conciliando animação em Flash e Live Action (filmagem real) e também entendendo melhor o universo dos supersticiosos. Foi à mistura dos extremos, que acabou resultando numa nova concepção, num novo pensamento a respeito dos temas abordados na série. Há mensagens ocultas em todos os assuntos rotineiros, que precisam mais do que apenas “enxergar” e sim “perceber”. Há duas grandes sacadas no roteiro: a primeira é a relação do escapismo de Johnny através da música e das drogas. Como esses dois temas apresentam-se como portas que levarão as soluções e respostas para as grandes dúvidas emocionais no mundo de hoje. A segunda grande sacada é como Johnny sem entender o ambiente no qual vive, acaba servindo de exemplo para Gregório e para todos que se identificam com o personagem. Uma vez que o amor não é ponto crucial da história e sim de onde ele vem e como ele permanece inalterado nas nossas memórias mais profundas.

A proposta desenvolvida subjetivamente no seriado é falar a língua de todas as faixas etárias, encontrando um ponto de interesse em comum entre jovens e adultos, abordando assuntos rotineiros de uma forma mais informal, mas, ao mesmo tempo, leve.

As emissoras públicas têm também em comum a obrigação de “despertar o público para ideias e gostos culturais menos

familiares, ampliando mentes e horizontes, e talvez desafiando suposições existentes e a cerca da vida, da moralidade e da sociedade.” (LEAL FILHO, 1997, pg. 97).

JUSTIFICATIVA

Atualmente temos acesso a diversos conteúdos televisivos e conteúdo para mídias de internet, que abordam assuntos como: Drogas, Música, Esoterismo e Romance. Mas o segredo está na fórmula de como isso é transmitido para o público-alvo. Em um mercado, onde as pessoas buscam todos os dias pelo novo, é sempre necessário mudar os métodos e a abordagem dos assuntos a serem tratados pela mídia. Inovar, mas sem quebrar a empatia do comunicador para com o telespectador.

“Adeus, Johnny!” procura se adaptar e fazer com que se adaptem a esse tipo de formato de série televisiva, mas em uma linguagem simples e de fácil entendimento, onde quem assiste pode se identificar com a história e conhecer outras formas de expressar a proposta dos idealizadores. “A realidade se introduz no documento, não pelo estatuto lógico da história contada, mas uma vez mais, por seu eu-origem.” (GOMES, 2009, pg. 17). Através desse pensamento da autora de “Televisão e Realidade” pode-se observar que é preciso atingir, não só o campo racional, mas também o campo sentimental do telespectador e a criatividade é o que possibilita ainda mais alcançar essa meta. Por isso é muito importante socialmente esse estímulo que a TV exerce na população, já que grande parte do conhecimento que formamos vem das informações adquiridas pelas mídias sociais. O projeto foi desenvolvido nesse intuito de impulsionar os roteiros criativos, que abordam temas cotidianos e que desenvolva uma forma diferente para chamar a atenção e falar a língua de várias faixas etárias. “A empatia é fundamental para que se consiga eficácia no processo comunicativo” (FEITOSA, 1987, pg.81).

MÉTODOS E TÉCNICAS UTILIZADOS

Primeiramente foi criado um ambiente onde parecesse realmente que todos faziam parte do universo dos personagens. Do assistente de produção ao ator protagonista, foi criado esse laço com a história, facilitando o desenvolvimento das ideias e o entendimento do que estava sendo proposto nas gravações. Foi usado bastante o conceito do Cinema Clássico de executar o roteiro da maneira mais fiel e acreditando que a realidade do “Johnny, da Luiza e do Gregório” também era a realidade de cada

um no espaço onde estava acontecendo às gravações, ou seja, criando uma sintonia entre as ideias e uma ligação entre os pontos de vistas da parte técnica, artística e do público-alvo. A empolgação foi o que moveu o projeto, estimulou a criatividade, que em muitas vezes auxiliou na substituição de equipamentos, adaptações no roteiro e improvisos de cena. Através disso, utilizamos materiais alternativos e que fazem parte do design sustentável. Foi desenvolvido um Spot de iluminação de materiais recicláveis e uma lâmpada de luz quente, utilizada nas cenas internas gravadas durante o dia e durante a noite. Essa foi à maneira de colaborar com o meio ambiente e de encaixar o projeto na tecnologia de sustentabilidade. Mas equipamentos mais modernos (câmeras fotográficas, captadores de áudio) não foram dispensados pela equipe. Na cena do lago, foi usada a câmera a prova d'água (Go-Pró), que deu o retorno esperado pelas expectativas na parte da direção de fotografia.

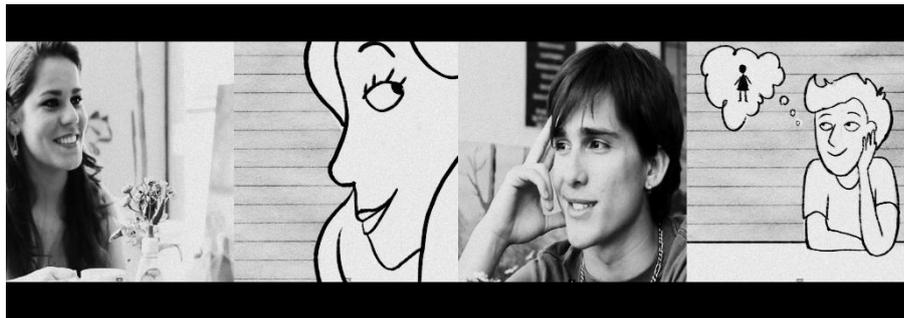
Na parte artística, encontrar atores que se identificassem com as personagens de uma maneira mais íntima, também foi um dos requisitos para o “Adeus, Johnny!” não necessariamente desenvolvemos o projeto com alunos de teatro, o foco foi alunos que enxergassem a música como um meio de fuga, que acreditassem em Astrologia e que tivessem o lado sentimental predominante. A palavra-chave para a seleção do elenco foi “identificação”.

Esse tato mais sensível também foi usado pela equipe técnica. Os planos e os enquadramentos de “Adeus, Johnny!” foram baseados na série brasileira “Sessão de Terapia (2012)”, nos filmes “500 (Days) Of Summer (2009)”, “Efeito Borboleta (2004)”, e “Brilho Eterno de Uma Mente Sem Lembrança (2004)”. Todos colocam as memórias em evidência no roteiro, buscando entender até onde as pessoas podem chegar por questões e laços mal resolvidos. A coloração usada na edição também foi baseada nos filmes citados acima e no Cinema Francês, usando cores mais vibrantes como no caso do filme “O Fabuloso Destino de Amélie Poulain (2001)” até as cores mais neutras como no filme “Amour (2012)”.

A ideia de conciliar as animações em Flash com as imagens em Live Action (filmagem real) veio sobre influência do filme "Corra, Lola, Corra". É nesse ponto que está a essência do projeto, sendo possível captar a atenção de um público mais jovem (crianças e adolescentes), que aguardam o momento das comparações onde os personagens narradores passam para o mundo imaginário e a atenção do público adulto,

que recupera o interesse pelo desenho animado, interesse no qual foi perdido ao longo do tempo.

Não importa qual direção tomamos – quer se trate de obras de personagens de sucesso ou de filmes experimentais nos quais novas técnicas e grafismos é testada – a arte só se manifesta quando, por trás do objeto artístico, se encontra um indivíduo motivado com as qualidades e conhecimentos especificamente necessários a esse empreendimento. (BARBOSA JÚNIOR, 2005, pg. 81)



DESCRIÇÃO DO PRODUTO OU PROCESSO

As locações utilizadas para gravar as cenas, são lugares bem comuns que nem sempre são percebidos e que têm muitos detalhes que foram bem relevantes à história. Um exemplo bem claro disso é a fábrica abandonada, que foi locada no segundo episódio. Ela fica na cidade de Indaiatuba - SP e muitos moradores não sabem que ela existe ou a importância cultural que o prédio preservou. Um lago abandonado, ruas, barzinhos e praças também constituíram a direção e deram a vida ao estilo adotado pelo roteiro.

A inclusão das animações nos episódios foi uma parceria dos alunos de Rádio e Tv e dos alunos de cinema da Faculdade de Comunicação, Arte e Design – FCAD (Centro Universitário Nossa Senhora do Patrocínio – CEUNSP). Durante todo o processo de criação a equipe esteve reunida no intuito que todos pudessem aprender cada processo pelo qual “Adeus, Johnny!” passou e fazendo jus ao objetivo da Agência Experimental de Comunicação e Artes (AECA), onde o trabalho foi desenvolvido.

Os processos pelos quais o roteiro passou foram:

- Seleção de cenas que seriam Live Action (filmagem real) e quais cenas seriam animação em Flash.

- Adaptação do roteiro feita pelos assistentes de produção.
- Gravações internas: Casa dos membros da equipe. Foram utilizados os quartos, uma sala de leitura, corredor de um prédio e as instalações do Plebe Bar Music na Cidade de Indaiatuba – SP.
- Gravações Externas: Lago do Pirai – Antigo ponto de encontro dos jovens da cidade de Salto – SP, próximo a linha do trem de carga. Praças na cidade de Indaiatuba e Salto e ruas das cidades. Algumas cenas também foram gravadas no Condomínio Mosteiro de Itaici localizado em Indaiatuba – SP.
- Decupagem das cenas e das animações.
- Ritmização das gravações e edição dos episódios.

Todas essas etapas foram desenvolvidas em quatro meses, sendo dois meses para o primeiro episódio e dois meses para o segundo. Dentro do prazo planejado na pré-produção.



CONSIDERAÇÕES

O resultado final do roteiro em prática aconteceu dentro das expectativas (tendo em vista, que foi um projeto totalmente experimental). “Adeus, Johnny!” foi trabalhado

do início ao fim sobre testes e sugestões da equipe, que acrescentaram muitas coisas novas à concepção dos episódios. A importância dessa experimentação foi para que todos vencessem o medo de expressar ideias e vontades. Orientou as aptidões das pessoas envolvidas e as estimulou nas criações individuais futuras. A princípio ele foi concluído em dois episódios, mas há planos de estender a série para uma ficção televisiva na televisão fechada e também desenvolver um longa-metragem sobre Johnny e seus problemas sociais.

É óbvio que o aparelho de televisão não é por si só fascinante. Fascinante é o mundo do lado de lá que ele nos permite ver, o canal (no sentido técnico, o “túnel”) que dá passagem a outro lugar, ao mundo, aos sonhos, às nossas fantasias. (MARCONDES FILHO, 1990, pg. 37)

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BARBOSA JÚNIOR, Alberto Lucena - **A Arte da Animação**, São Paulo, 2005.

FEITOSA, Vera Cristina - **Comunicação na Tecnologia: o recado na ciência**, São Paulo, 1987.

MARCONDES FILHO, Ciro - **A Televisão, A Vida Pelo Vídeo**, São Paulo, 1990.

LEAL FILHO, Laurindo Labo - **A Melhor TV do Mundo**, São Paulo, 1997.

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

