

Psycho¹

Djenifer Luana KLOEHN²
Alef Junior Rodrigues da SILVA³
Arlan Diego BONATTI⁴
Cláudia Natali das NEVES⁵
Erik MAK⁶
Lígia Estela GESSNER⁷
Anderson SACHETTI⁸
Micheli Carolina VICENZI⁹
Elvys SEWALD¹⁰
Deivi Eduardo OLARI¹¹
Jorge Eduardo MANFRINI¹²

Centro Universitário Leonardo da Vinci, Indaial, SC

RESUMO

Este trabalho tem a intenção de apresentar o processo de pesquisa, criação e execução da estética fotográfica que compõe o trailer de Psycho. Será abordado em tópicos os procedimentos de conexão de estéticas, direção de fotografia, direção de arte, produção, e demais itens essenciais abordados em interdisciplinaridade dentro da instituição para criação de uma sequência de fotografia em movimento.

PALAVRAS-CHAVE: direção de fotografia, direção de arte; fotografia em movimento; psycho.

1 INTRODUÇÃO

Psycho é uma produção audiovisual, mais especificamente um curta-metragem, que, através da direção artística e de fotografia, transmite uma mensagem de como uma pessoa com esquizofrenia sofre dentro do seu próprio mundo, ficando presa dentro da sua própria ilusão.

¹ Trabalho submetido ao XXIII Prêmio Expocom 2016, na Categoria Cinema e Audiovisual, modalidade CA 07 Fotografia em Movimento.

² Aluno líder do grupo e estudante do Curso Comunicação Social com Habilitação em Publicidade e Propaganda da UNIASSELVI, e-mail: djenifer.kloehn@uniasselvi.com.br.

³ Estudante do curso de Comunicação Social com Habilitação em Publicidade e Propaganda da UNIASSELVI.

⁴ Estudante do curso de Comunicação Social com Habilitação em Publicidade e Propaganda da UNIASSELVI.

⁵ Estudante do curso de Comunicação Social com Habilitação em Publicidade e Propaganda da UNIASSELVI.

⁶ Estudante do curso de Comunicação Social com Habilitação em Publicidade e Propaganda da UNIASSELVI.

⁷ Estudante do curso de Comunicação Social com Habilitação em Publicidade e Propaganda da UNIASSELVI.

⁸ Estudante do curso de Comunicação Social com Habilitação em Publicidade e Propaganda da UNIASSELVI.

⁹ Estudante do curso de Comunicação Social com Habilitação em Publicidade e Propaganda da UNIASSELVI.

¹⁰ Orientador do trabalho. Professor do Curso de Comunicação Social com Habilitação em Publicidade e Propaganda da UNIASSELVI.

¹¹ Orientador do trabalho. Professor do Curso de Comunicação Social com Habilitação em Publicidade e Propaganda da UNIASSELVI, e-mail prof.deivi@yahoo.com.br.

¹² Orientador do trabalho. Professor do Curso de Comunicação Social com Habilitação em Publicidade e Propaganda da UNIASSELVI, e-mail jorge.professor@terra.com.br.

Segundo o Psiquiatra e Psicanalista, Prof. Dr. Mario Rodrigues Louzã Neto, CRMSP 34330, a esquizofrenia é uma doença mental crônica que se manifesta na adolescência ou início da idade adulta, e, no Brasil, estima-se que há cerca de 1,6 milhões de esquizofrênicos, e, por ano, cerca de 50 mil novos casos são descobertos. No entanto, o interesse em produzir um curta metragem abordando este assunto cresceu, e, agregando com a proposta da interdisciplinaridade das matérias de Produção Audiovisual, Direção de Arte e Fotografia, que serviu como suporte para produção, concebe-se o filme Psycho.

Utilizando-se de uma linguagem fotográfica sombria e escura, o filme se desenvolve dentro da casa do personagem esquizofrênico, onde ele, através de pensamentos, gestos e ações, passa a maior parte do seu dia, sofrendo com sua doença.

2 OBJETIVO

O objetivo do projeto é representar, através de um curta-metragem, o dia a dia de uma vítima de esquizofrenia e seu sofrimento. Com uma linguagem cinematográfica obscura, em preto e branco, buscamos transmitir um sentimento de agonia, desespero e angústia, para ambientar a ideia criativa de uma forma realística e cotidiana. Como observa Flusser (1985, p.16):

As fotografias em preto-e-branco são a magia do pensamento teórico, conceitual, e é precisamente nisto que reside seu fascínio. Revelam a beleza do pensamento conceitual abstrato. Muitos fotógrafos preferem fotografar em preto-e-branco, porque tais fotografias mostram o verdadeiro significado dos símbolos fotográficos: o universo dos conceitos.

Com tratamento, uma pessoa com esquizofrenia pode amenizar os efeitos da doença. Porém, neste filme, destacamos justamente o viés que mostra os níveis da doença para a pessoa, mostrando ela tendo alucinações, ouvindo vozes, e, podendo até cometer um crime.

3 JUSTIFICATIVA

Psycho foi concebido após muitas pesquisas sobre a doença e o comportamento dos esquizofrênicos, para que a iluminação, o ambiente, a trilha e tudo que o moldam

despertassem no telespectador o desconforto, para inseri-lo no mundo obscuro do personagem.

Todas as cenas foram desenvolvidas para representar sentimentos específicos de um esquizofrênico, como medo, desespero, agonia e agressividade. O relógio é mostrado várias vezes, para demonstrar a perda da noção temporal, e a quebra dele pelo personagem, dá alusão à quebra entre o mundo criado pela doença e o mundo real.

O esquizofrênico vive em uma realidade diferente e inconstante, as várias trocas de enquadramentos, cortes de cenas e cenas borradas, são justamente para quebrar a linearidade e transmitir esta inconstância.

Segundo Sant'Anna (1998, p.218), sobre o audiovisual “Com efeito, a palavra e a vista são os meios de comunicação mais importantes, aqueles que são mais fáceis de empregar para persuadir ou sugerir e também para demonstrar qualquer coisa a alguém”.

Utilizamos de uma contraluz, formando desta forma várias sombras e contraste com o personagem, criando uma aura de obscuridade e tensão. Psycho não possui nenhuma narração ou falas, pois retrata a realidade pessoal de um esquizofrênico e não seu contato com o mundo exterior, desta forma acentuamos a trilha sonora que conduz o filme em todas suas nuances.

Psycho busca então, através da fotografia artística, elementos audiovisuais, conceituais e uma experiência estética, trazer um pouco da realidade da doença para os telespectadores, de forma impactante e dramática.

4 MÉTODOS E TÉCNICAS UTILIZADOS

Todas as imagens foram produzidas com uma câmera Canon 5D Mark III e uma objetiva 50mm. A iluminação foi somente um spot, direcionado e sem filtros, apresentando qualidade dura. As cenas foram enquadradas na regra dos terços, evidenciando ainda mais a agonia e drama da doença. Na pós-produção, o programa utilizado foi o Adobe Premiere

Pro CS6. Todas as mudanças de cena acompanham tons da trilha para causar mais impacto e chamar atenção do telespectador.

5 DESCRIÇÃO DO PRODUTO OU PROCESSO

Como se trata de um trabalho interdisciplinar, os professores de cada disciplina nos propuseram um desafio: trabalhar conteúdos estudados em diferentes disciplinas em um mesmo trabalho. Desta maneira, nos passamos o *briefing* solicitando a criação de um filme com tema livre, onde pudéssemos pôr em prática os aprendizados de fotografia em movimento e audiovisual passados em aula. A intenção dos professores com este trabalho interdisciplinar é que comecemos a trabalhar diferentes métodos em um mesmo trabalho, como será no mercado de trabalho. Desta maneira, procuramos nos preparar para o que enfrentaremos no meio em que escolhermos trabalhar.

O início do processo da criação e elaboração desta peça audiovisual iniciou-se com uma reunião de *brainstorming* entre os membros da equipe, que foi realizada na própria sala de aula da UNIASSELVI. Esta reunião foi necessária para se ter a ideia do que seria feito na peça audiovisual. Após ter a ideia aprovada por todos os integrantes, foi elaborado o roteiro dela, e então feita à produção da mesma.

A produção foi totalmente realizada na UNIASSELVI, e para isso utilizamos o laboratório de vídeo do curso de Publicidade e Propaganda. A produção aconteceu em apenas uma diária, sendo realizada totalmente pelos próprios integrantes da equipe. Para a atuação no vídeo, foi escolhido um dos integrantes da equipe, sendo este do gênero masculino, deixando o vídeo totalmente acadêmico.

Para a produção desta peça audiovisual, cada membro foi responsável por uma função, sendo elas: atuação, direção de arte, direção de fotografia, produção, entre outros. A edição da peça também foi realizada pelos próprios integrantes do grupo, através do programa Adobe Premiere CS6, onde foram excluídas algumas cenas da peça a deixando apenas com 60".

6 CONSIDERAÇÕES

A produção de um conteúdo audiovisual, ainda mais sem locução, tem como desafio transmitir através de imagens e trilhas toda a ideia ao telespectador. Faz-se necessário conhecimento sobre as técnicas, material adequado, iluminação, habilidades de edição e produção de roteiro. Psycho é o resultado do trabalho em equipe e da orientação de grandes professores, mostra-se a importância do conhecimento agregado durante os semestres até aqui, e mais ainda em como saber aplicar este conhecimento.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

FLUSSER, Vilém. **Filosofia da Caixa Preta**. 1. ed. São Paulo: Hucitec, 1985.

SAUDE MENTAL. **O que é esquizofrenia?** Disponível em: <http://www.saudemental.net/o_que_e_esquizofrenia.htm>. Acesso em: 09 Abr. 2016.

REVISTA EDUCAÇÃO. **Fotografia em Preto e Branco: Arte, Técnica e opção estética**. Disponível em: <<http://revistas.ung.br/index.php/educacao/article/viewFile/1395/1182>>. Acesso em: 09 Abr. 2016.

REY, Marcos. **O roteirista profissional** : televisão e cinema. São Paulo : Ática, 2003.

COMPARATO, Doc. **Da criação ao roteiro** : o mais completo guia da arte e técnica de escrever para televisão e cinema. Rio de Janeiro : Rocco, 2000.

ELIN, Larry; LAPIDES, Alan. **O comercial de televisão** : planejamento e produção. São Paulo : Bossa Nova, 2006.

APÊNDICE A – ROTEIRO TÉCNICO

Título/Produto: Psycho – Curta Metragem

Duração: 1:39”

Sinopse: O curta é o trailer de uma nova série de terror da Netflix, onde será retratado um psicopata dentro de sua própria ilusão, com acontecimentos ao passar do dia, e inserção no mundo desta patologia mental.

Descrição Cena	Técnica
Relógio marcando 3:17h. Vai se distanciando lentamente.	BG: American Horror Story Theme Escala de cinza. Contra luz.
Corta para o relógio próximo novamente.	Close Pequeno desfoque.
	Close

Corta para relógio mais distante.	Plano médio desfocado.
Corta para rosto Personagem 1.	Close, desfoque.
Corta para próxima cena, Personagem 1 de perfil sentado se balançando.	Perfil
Corta para próxima cena, Personagem 1 olhando para baixo de braços cruzados e caminhando de um lado para o outro.	Plano médio, desfoque no final da cena.
Corta para próxima cena, close no rosto do Personagem 1, olhando seriamente.	Close
Corta para próxima cena, Personagem 1 deitado olhando para cima.	Plano médio
Corta para próxima cena, Personagem 1 sentado se balançando e balançando a cabeça.	Plano médio. Aproxima da cabeça e desfoca no final da cena.
Corta para próxima cena, close no rosto do personagem 1 na diagonal, ele sorri e balança a cabeça.	Close
Corta para próxima cena, close nos pés balançando.	Close
Corta para próxima cena, personagem 1 sentado encostado na parede olhando para cima.	Plano médio
Corta para próxima cena, Personagem 1 de perfil destruindo relógio.	Meio primeiro plano
Corta para próxima cena, close nos pés, pedaços do relógio quebrado caindo.	Close.
Corta para próxima cena, Personagem 1 de perfil destruindo relógio, começa a batê-lo na cabeça.	Meio primeiro plano
Corta para a próxima cena, Personagem 1 sorrindo. Pequeno corte para uma nova cena do Personagem 1 sorrindo.	Plongée, desfoque no final da cena.
Corta para próxima cena, close nos pés queda do relógio.	Close
Corta para a próxima cena, Personagem 1 sentado se balançando.	Plano geral
Corta para a próxima cena, metade do relógio.	Close, desfocado.
Corta para próxima cena, rosto do Personagem 1 no canto direito olhando seriamente.	Close.

<p>Corta para a próxima cena, metade do relógio.</p> <p>Corta para próxima cena, sombra na parede do Personagem 1 apunhalando uma faca.</p>	<p>Close.</p> <p>Plano geral</p> <p>Sai BG</p> <p>Entra fundo preto</p> <p>Entra <i>Lettering</i>: PSYCHO, EM BREVE.</p> <p>Finaliza VT.</p>
---	--