A linguagem visual como ferramenta no processo de projeto do filme "Sou porque tu foste "

The visual language as a tool in the process of designing the film "Sou porque tu foste"

HOELZEL, Maria Carolina Silva Martins; Graduada; Universidade Federal de Santa Maria

carolinahoelzel@gmail.com

PEDROZO, Danielle Difante; Mestre; Universidade Federal de Santa Maria e Universidade do Vale dos Sinos

danydipp@gmail.com

Resumo

Esse artigo propõe uma investigação sobre o processo de projeto de design voltado para o produto audiovisual. Desse modo, o objetivo deste estudo foi construir uma adaptação metodológica e explorar a utilização da linguagem visual como ferramenta no processo de projeto do filme "Sou porque tu foste". Especificamente, foi feita uma revisão bibliográfica sobre as possibilidades do meio audiovisual, da linguagem visual e do design, conectando tais conhecimentos e, através da experimentação, foi produzido um estudo voltado para a composição de imagens em movimento através da prática de projeto. Como resultado, tem-se a produção de um curta-metragem, o relato do processo e as reflexões acerca da escolha metodológica e possíveis ações futuras.

Palavras Chave: design, audiovisual, metodologia, linguagem visual.

Abstract

This article proposes an investigation about the design process of design for the audiovisual product. Thus, the objective of this study was to construct a methodological adaptation and explore the use of visual language as a tool in the process of designing the film "Sou porque tu foi". Specifically, a bibliographic review was made on the possibilities of the audiovisual medium, visual language and design, connecting such knowledge and, through experimentation, a study focused on the composition of moving images through project practice was produced. As a result, the production of a short film, the story of the process and the reflections about the methodological choice and possible future actions are produced.

Keywords: design, audiovisual, methodology, visual language.

1 Introdução

A comunicação em redes, a proliferação das telas em *smartphones*, *tablets*, *laptops* e televisão digital vêm transformando por completo o comportamento da sociedade e abrindo novas frentes de ação para o design. Apesar do designer não ser visto popularmente como um profissional reconhecido na concepção e direção de produtos audiovisuais, ele possui habilidades e competências que podem contribuir significativamente para elevar a qualidade comunicacional das imagens. Dessa forma, torna-se necessário, além de acompanhar o desenvolvimento tecnológico, definir novas formas de conceber imagens e metodologias voltadas para os produtos audiovisuais. A partir da perspectiva do design, busca-se iniciar a responder, as necessidades e inquietações dos novos profissionais que vivenciam e necessitam projetar nesse contexto das imagens em movimento.

Esse artigo faz parte de uma pesquisa mais ampla que deu origem a uma monografia, na qual propõe uma investigação sobre o processo de projeto de design voltado para o produto audiovisual. Desse modo, o objetivo deste trabalho foi construir uma adaptação metodológica e explorar a utilização da linguagem visual como ferramenta no processo de projeto do filme “Sou porque tu foste”. Especificamente, foi feita uma revisão bibliográfica sobre as possibilidades do meio audiovisual, da linguagem visual e do design, conectando tais conhecimentos e, através da experimentação, foi produzido um estudo voltado para a composição de imagens em movimento através da prática de projeto. Como resultado, tem-se a produção de um curta-metragem, o relato do processo e as reflexões acerca da escolha metodológica e possíveis ações futuras.

2 Design, Cinema e Linguagem Visual

O termo Design tem uma relação direta com a projeção. Pressupõe-se que haja um produto a ser criado que respeite uma série de requisitos através de um processo que é determinado por uma metodologia. Munari (1997) diferencia o artista do designer através de suas ferramentas, o primeiro usa de técnicas que lhes são familiares para se expressar e criar obras através de critérios pessoais. Já o designer tem à sua disposição diferentes ferramentas e técnicas que serão utilizadas a partir da necessidade de cada projeto, e assim se adequa à forma que corresponde à função, por isso, faz-se necessário um método que norteie este processo e leve em consideração suas variáveis.

Munari (1997, p.342) apresenta o seguinte trecho que coloca em perspectiva importantes questões sobre a atividade do designer: “[o designer] ...deve produzir um objeto que não só possua qualidades estéticas, mas cujos componentes, inclusive o econômico, sejam considerados no mesmo nível. Outra preocupação é que o público entenda o produto”. E ao mencionar o público, retoma a habilidade de reconhecer uma necessidade externa ao do indivíduo que projeta e valoriza uma série de conhecimentos que fazem parte do ofício e se tornam ferramentas intelectuais para a solução de problemas.

A capacidade de atuação do designer é ínfima pois este é dotado de uma diversidade de ferramentas intelectuais e materiais que possibilita a busca por soluções de problemas de diferentes naturezas. Muitos desses problemas mencionados incluem a produção de imagens impressas ou digitais que precisam transmitir uma mensagem. Essas imagens podem ser a diagramação de um livro, a criação de um cartaz, o desenvolvimento de uma página para a web, uma fotografia publicitária, uma animação ou no presente caso, um produto audiovisual. E para isso se faz o uso constante da interpretação da linguagem verbal no caminho para a representação da mensagem

em uma linguagem visual.

Segundo Donis A Dondis (2007), a partir do advento a câmera fotográfica a linguagem visual tomou proporções notáveis. Ele compara a câmera ao surgimento do livro e destaca que a capacidade humana de se expressar através da linguagem verbal passou por uma evolução que pode se assemelhar à linguagem visual.

A mesma evolução deve ocorrer com todas as capacidades humanas envolvidas na pré-visualização, no planejamento, no desenho e na criação de objetos visuais, da simples fabricação de ferramentas e dos ofícios até a criação de símbolos, e, finalmente, à criação de imagens [...]. (DONDIS, 2007, p.02)

A câmera fotográfica democratizou uma ferramenta muito simples de criar imagens. Em um primeiro momento, o único conhecimento necessário para criar uma fotografia é o dos processos mecânicos da ferramenta que podem ser compreendidos por qualquer pessoa. Porém, os grandes fotógrafos, como Bresson, Robert Capa, Doisneau, Sebastião Salgado tinham um domínio além da ferramenta, suas fotografias se tornaram obras artísticas e comunicacionais devido sua apurada sensibilidade visual.

No cinema, não foi diferente, para cada nova possibilidade que as evoluções dos dispositivos de captação de imagem revelavam, havia a formulação de uma série de teorias que procuravam compreender melhor os desafios, os problemas e as vantagens que cada uma trazia. Por exemplo, quando Méliès ou Edwin Porter começaram a fazer experimentações com a alternância de planos e a composição de cenas, deu-se origem a uma nova forma de ver o cinema através da manipulação sequencial da imagem. Segundo Metz (1972, p.61) um filme é “uma grande unidade que conta uma história”.

Dondis (2007, p.06) defende que “praticamente desde nossa primeira experiência no mundo, passamos a organizar nossas necessidades e nossos prazeres, nossas preferências e nossos temores com base naquilo que vemos”. Logo, diferentemente do alfabetismo verbal, que possui regras rígidas, o alfabetismo visual, aqui, pretende dar diretrizes apenas para:

(...) construir um sistema básico para a aprendizagem, a identificação, a criação e a compreensão de mensagens visuais que sejam acessíveis a todas as pessoas, e não apenas àquelas que foram especialmente treinadas, como o projetista, o artista, o artesão... (DONDIS, 2007; p. 3)

Esse sistema, leva em consideração a importância de elementos individuais (cor, tom, linha, ponto, textura, proporção, etc), e a interação entre esses elementos que promove uma combinação e manipulação de unidades para que se expresse um determinado significado. E, devido à onipresença da fotografia e do cinema na vida do homem contemporâneo e na construção cultural de uma sociedade, tem-se uma grande importância o ensino e a compreensão desse sistema, por aqueles que são receptores das mensagens visuais, mas especialmente àqueles que desenvolvem tais mensagens, como os designers.

Metz (1972) procurou estipular uma série de elementos (chamados de códigos, no sentido mais abrangente da palavra), que pudessem constituir a imagem cinematográfica. Ele divide os códigos em duas categorias: específicos e não-específicos.

Exemplos de códigos especificamente cinematográficos são os dos movimentos de câmera (ou sua ausência), de iluminação e da montagem; estes são atribuídos a todos os filmes, no sentido de que todos envolvem o uso de câmeras e necessitam ser iluminados e montados - ainda que a montagem seja mínima. (STAM, 2003, p.140)

Porém, devido a complexidade e a interação com outras linguagens, a diferenciação entre códigos cinematográfico e não-cinematográfico, é muito instável. Para o presente trabalho, foi considerado o enquadramento, o movimento de câmera e a montagem como códigos essencialmente cinematográficos e, em um segundo momento a linguagem visual e seus elementos como um conjunto de códigos não específicos.

O primeiro código cinematográfico a ser explicitado é o enquadramento, que é essencialmente a delimitação do espaço visual a ser mostrado pela câmera. É através dele que é possível dar ênfase para ações amplas ou detalhes que de modo que o olhar do espectador será conduzido para aquilo que é pertinente para a narrativa, Kellisom (2007). Existem vários tipos de enquadramentos, como por exemplo, o plano geral, o plano médio, o plano de conjunto, o plano de detalhe, entre outros.

Além dos enquadramentos, os ângulos de câmera também podem ser utilizados como artifício para contribuir na construção de sentido da narrativa, eles se referem a posição da câmera em relação ao seu objeto. Os mais comuns, são mostrados na ilustração a seguir:

Figura 1 - Ângulos de câmera.

Fonte: Da autora, 2017.

E por fim, tem-se os movimentos de câmera, que podem ser físicos ou virtuais. São exemplos de movimentos físicos: o *tilt*, o *pan* e o *travelling*. O *tilt* é o movimento onde a câmera permanece apoiada no tripé imóvel e seu eixo horizontal se modifica através da cabeça do tripé articulada em um movimento na vertical. Este movimento pode causar uma distorção na perspectiva da imagem em foco pois trabalha com a lente em angulo a partir do eixo horizontal inicial. Já o movimento de *Pan* consiste deslocar o eixo vertical da imagem através do movimento horizontal de rotação na cabeça do tripé. Enquanto o *Traveling* cumpre a mesma função, porém o apoio da câmera se desloca através de um suporte que possibilite um movimento suave. O *Zoom* é um movimento ótico ou virtual, executado pela mudança da distância focal da lente da câmera. Este movimento pode ser um *zoom in*, ao se aproximar do objeto, ou *zoom out* quando se distancia do ponto focal.

A montagem, refere-se a organizar, dispor peças de um artefato para que ele passe a funcionar. Este mesmo termo é usado para a disposição de cenas lado a lado na linha do tempo para que um filme tome forma. Martin (2003, p.167) define a montagem a partir do seguinte enunciado “a montagem é a organização dos planos de um filme segundo determinadas condições de ordem e duração”. Em seguida, ele difere a montagem narrativa e a montagem expressiva. A montagem narrativa se dá de forma elementar, através da organização sequencial de planos

segundo uma lógica ou ordem cronológica a fim de fazer com que a narrativa evolua. Já a montagem expressiva tem como premissa a justaposição de planos para produzir efeitos diversos através do contraste entre duas imagens.

Martin (2003) também estabelece funções da montagem através de sua capacidade de criar movimento, ritmo e ideia. O movimento é animação, deslocação, aparência de continuidade temporal ou espacial no interior de uma imagem, este vem da possibilidade de manipular o tempo dentro da imagem ao justapor dois planos com o mesmo enquadramento, porém com uma alteração entre eles como na em que a inserção de um personagem e sua ação exprime mudança e consequentemente dinamismo e movimento. O ritmo trata da distribuição métrica e plástica do filme. Ele se dá através da sucessão de planos de acordo com o comprimento de cada fragmento. Este comprimento, para o espectador, passa pela impressão de duração que é dada pela duração real e pelo conteúdo do plano, sendo assim, aquilo que é dramático, triste, tende a ser percebido como mais longo, enquanto imagens mais alegres são geralmente percebidas como mais rápidas. Dito isso, faz parte do ritmo também levar em consideração esta sequência sob a questão da duração real de cada corte, quanto mais próximo um plano do outro, maior é o choque psicológico.

Nos códigos adotados como não-específicos, tem-se os elementos da linguagem visual como: o ponto, a linha, a forma, a tonalidade, a cor, a escala, a textura, entre outros. Para Dondis (2007), o ponto é a menor unidade visual, e a mais comum a ser encontrada na natureza. Um ponto no meio do vazio tem um grande poder de atração, e da mesma forma, quando justapostos, vários pontos podem criar imagens, texturas e até mesmo tonalidades. Independente do contexto em que se encontra, este pode ser considerado uma unidade mínima de informação.

Para as imagens digitais, o ponto equivale ao pixel, também considerado a menor unidade de informação. Imagens com uma densidade maior de pixel terão melhor resolução e transições entre cores mais suaves. Cada pixel possui certa informação de cor necessária para gerar a imagem. A densidade de informação presente em um pixel é determinada pelo dispositivo de captação ou criação dessa imagem e em se tratando de câmeras digitais, comumente há 3 tipos de densidade de cor, 8bits, 16bits e 32 bits. A densidade de cor de uma imagem vai influenciar diretamente na sua qualidade e a precisão de representação das cores perante ao mundo físico. Diante dos dois fatores citados anteriormente, a densidade de pixel e densidade de cor, é imprescindível levar em consideração a resolução, o tamanho em que essa imagem será captada ou criada. Este quesito tem relação direta com o dispositivo em que se pretende veicular a imagem.

Outro elemento da linguagem visual é a linha que pode ser uma sequência de pontos muito próximos entre si ou seja, uma cadeia onde não se pode distinguir a unidade e consequentemente gera uma sensação de direção, ou então como a trajetória de um ponto em movimento (MACHADO, 2011). Ao contrário do ponto, que determina uma marca estática, a linha é sinônimo de movimento e continuidade; é a marca que delimita formas e o meio pelo qual se cria esboços e dá forma às ideias. “[a linha] contribui enormemente para o processo visual. Contudo, apesar de sua flexibilidade e liberdade, a linha não é vaga: é decisiva, tem propósito e direção, vai para algum lugar, faz algo de definitivo” (DONDIS, 2007; p. 36).

Já no caso da cor, no meio audiovisual ela pode ser trabalhada de duas formas, a primeira delas é materialmente por meio da direção de arte (no figurino, nos objetos e nas locações) e da direção de fotografia, através da luz que incide sobre os objetos e modifica a matiz, luminância e saturação. A segunda, é digitalmente através da pós-produção, no processo de correção de cor e

colorização. Estes dois processos são grandes responsáveis por criar uma atmosfera para o filme como um todo e cada cena.

A cor normalmente está mais relacionada a questões emocionais. Seu significado geralmente é arbitrário, muitas vezes resultado de associações, ou, por simbolismos culturais. A grande questão é que este significado está diretamente relacionado ao contexto onde é aplicado. O vermelho, por exemplo, quando usado na sinalização de trânsito significa atenção e pare, mas também é a cor do coração, associada ao amor e ao calor por ser a cor do fogo. Por outro lado, quando o ser humano é exposto a baixas temperaturas, a pele e os lábios tendem a ficar com uma cor azulada, o gelo da neve ter este branco que é percebido como azul, e por meio desses indícios, passamos a associar o azul como a cor mais fria. Heller (2013) disse em seu estudo que a combinação de azul, branco e prata é o agrupamento do gélido e do frio para as cores.

Para representar a escala na imagem cinematográfica é preciso fazer uso de referências. Dondis (2007, p.38) escreve “o grande não pode existir sem o pequeno” onde exalta o fato de que a escala é uma questão de referencial. A referência se dá através da justaposição de objetos, ou da relação dos objetos com o ambiente em que é inserido. No caso do ambiente, o espaço em branco que há ao redor do objeto é importante para revelar a questão da escala tanto quanto os objetos que o circundam, porém mais ainda caso não haja outro objeto que sirva de comparativo.

A dimensão por sua vez, é criada na imagem bidimensional cinematográfica a partir de uma ilusão. Segundo Aumont (2009), a percepção das dimensões de altura (vertical) e largura (horizontal) são facilmente interpretadas, no entanto, o problema da percepção do espaço visual passa pela interpretação do que é chamado de índices de profundidade, divididos em: gradiente de textura; perspectiva linear; variação de iluminação e critérios locais. O gradiente de textura apresenta informação importante sobre a profundidade, no audiovisual a textura diz muito sobre uma imagem. O contraste entre velho/novo, rústico/plástico, macio/áspero, molhado/seco são alguns dos significados que a textura ajuda a construir. A perspectiva linear é muito utilizada para simular a dimensão em imagens bidimensionais, porém, isto não acontece sem que haja alguma perda de informação, ou distorção de tamanhos. Essa perspectiva e distorção está diretamente relacionada à lente com que é capturada a imagem e sua distância focal. Em relação a variação de iluminação, ela auxilia nos efeitos de ilusão, através das variações contínuas de luz e cor, as sombras causadas pela incidência da luz e consequentemente, os diferentes tons, etc. Os objetos mais luminosos parecem estar mais perto do referencial, enquanto objetos mais escuros remetem a uma maior distância geralmente quando há apenas uma fonte de luz. Por fim, os critérios locais referem-se a uma análise mais específica de uma porção imagem e traz a noção de interposição, quando um objeto se coloca diante de outro e omite parte do ambiente ou de outro objeto.

3 Metodologia

A metodologia utilizada nesse projeto é baseada no modelo DEIGRAF proposto por Hoelzel (2014), ela é originalmente voltada para o projeto de interfaces, porém, foi utilizada como base para guiar o processo de produção do audiovisual sofrendo as devidas adequações. Ela possui cinco grandes etapas, que foram respeitadas: Problematização, Análise do Sistema Atual, Modelagem Conceitual, Modelagem Visual e Implementação.

Na primeira etapa, a Problematização, foi feita a identificação e a delimitação do contexto do projeto através da escolha do tema geral e o estabelecimento dos requisitos. A seguir, na Análise do Sistema Atual, considerou-se o universo fílmico, o tema adotado e os objetivos da pesquisa. A

terceira etapa, Modelagem Conceitual, foram definidas as ideias visuais, a partir da construção de um argumento, de um roteiro e da execução da pré-produção na qual, ao final, obteve-se o *storyboard* e as demais definições de produção.

Na etapa de Modelagem Visual, executou-se o produto final, o que incluiu as tarefas de captação das imagens, edição, tratamento da imagem e produção do áudio; como resultado desta fase, obteve-se o produto final. Por fim, a última fase da metodologia, a Implementação, definiu-se como seria a divulgação do produto, bem como a produção do material gráfico para divulgação e o estabelecimento de um canal para feedbacks para que se possa avaliar o desempenho do produto; porém, esta etapa não será abarcada neste trabalho por questões de prazos e ajustes técnicos necessários.

4 O Projeto do Filme "Sou Porque Tu Foste"

A temática escolhida para o filme é de forte caráter subjetivo, pois trata do tempo e da memória. Ao longo dos séculos, muito se foi especulado sobre o tempo, Santo Agostinho em sua obra, tentou evidenciar o quanto é difícil dar uma definição precisa: "O que é afinal o tempo? Se ninguém me pergunta, sei; se alguém pergunta e quero explicar, não sei mais" (AGOSTINHO, 1980 apud Ricoeur, 1994, p.23). Já Castoriadis (1992) apresenta em seus escritos duas categorias de tempo: o tempo subjetivo e o tempo objetivo. O tempo subjetivo, segundo o autor, é aquele que toma como referência o ser para si, é o tempo privado, para um sujeito. O tempo objetivo é o tempo do mundo, regido por sistemas de periodicidade e aliteração como o calendário, as horas, os minutos e etc.

O tempo visto sob uma ótica fenomenológica, é o tempo subjetivo, aquele que é inseparável do ser. Para Agostinho (1980), o tempo está diretamente relacionado com a capacidade do espírito (animus) de medir a impressão, que é o momento presente, sendo formatada através de tudo o que a precede e foi acumulado no espírito. O tempo é a extensão, o desdobramento, através do qual o espírito vive e aquilo que permanece e pode ser lembrado. Sendo assim, a noção de passado, presente e futuro é muito tênue quando tratada sobre esta ótica; o futuro, aquilo que está para acontecer, se consome no passado, e o passado, aquilo que já não está presente mais, se expande. Conforme explica Castoriadis (1992) o espírito é capaz de três momentos: ele espera por algo (futuro), ele presta atenção em algo (presente) e ele se lembra de algo (passado). Dessa forma, essas reflexões sobre tempo e memória, serviram de base e guiaram todo o percurso de construção da narrativa.

4.1 PROBLEMATIZAÇÃO

A problematização proposta por Hoelzel (2004) é dividida em duas etapas: a delimitação do problema e a identificação de variáveis que fazem parte do universo dos atores da ação. Optou-se como adaptação da metodologia para o produto audiovisual, não focar o estudo na identificação das variáveis, já que o universo de abrangência é grande e não faz parte do foco dessa pesquisa. Sendo assim, foi priorizada delimitação do problema, que comporta inicialmente a identificação e delimitação do contexto do projeto, que é essencial para que se possa ter clareza sobre o problema e agilidade em solucioná-lo.

Este processo se divide em 6 itens: (a) ferramentas/meios; (b) objeto e resultado; (c) tarefa/hierarquia; (d) comunidade; (e) regras; (f) atores. E foram identificados como:

- a) Ferramentas/meios: linguagem visual, imagem em movimento e paisagem sonora;

- b) Objeto e resultado: imagem e narrativa;
- c) Tarefas/hierarquia: apreensão da mensagem, geração de sentido;
- d) Comunidade: espectadores, público geral;
- e) Regras: Limitação de duração em até 15 minutos, ausência de diálogo e narração;
- f) Atores: Roteirista, diretor de cena, diretor de fotografia, diretor de arte, diretor de produção, elenco, espectadores;

A partir dos estudos realizados acerca do meio audiovisual e da linguagem visual, percebeu-se uma gama de possibilidades de exploração das narrativas visuais por meio da imagem fílmica. Diante disso, optou-se por priorizar a imagem e seu caráter de produção de sentido, propondo um filme sem diálogos e de até 15 minutos (curta metragem). Porém, o som será utilizado de forma pontual através da utilização de paisagem sonora e trilha instrumental, para dar maior profundidade e densidade à imagem.

Contextualizando a produção na temática do tempo, tem-se que a sua representação imagética, como tempo objetivo, pode se dar de várias formas, como por exemplo a utilização de artifícios como: o relógio, o calendário, a ampulheta, o metrônomo. Todos estes objetos são ferramentas que medem o tempo cronológico do mundo. No entanto, não há uma representação normativa para o tempo subjetivo por se tratar diretamente da memória e do ser. Tem-se então, o desafio a ser solucionado através da imagem fílmica e das experimentações visuais propostas nesse projeto, através da manipulação da cor, da montagem e da iluminação.

4.2 ANÁLISE DO SISTEMA ATUAL

Diante das várias possibilidades de composição visual, procurou-se entender como a narrativa se traduz através de pistas visuais. Para isso, foi escolhido, como um estudo de caso, a análise do longa metragem "Desejo e reparação" (2007), do diretor Joe Wright, que possui uma temática correspondente ao presente projeto. Em relação aos planos, este filme tem uma predominância de planos médios e *closes*, fazendo uso de planos abertos somente quando é interessante para a narrativa situar o personagem, e consequente o espectador, no ambiente em que se encontra. A cor é habilidosamente aplicada influência na tarefa de construir a atmosfera ao se manter em tons pouco saturados e o balanço de brancos estar voltado para tons esverdeados e amarelados em todo o filme. Além disso, a luz se relaciona com a história, com a intenção de dar densidade para a narrativa e está diretamente ligada ao ambiente e ao tempo de cada cena. Os pontos da narrativa que são mais claros, tratam de experiências agradáveis, enquanto há grande presença de sombras e pouca luz para os momentos de tensão. A saturação, o contraste e a luminância também são indícios que ajudam a expressar a emoção pretendida para a cena.

O figurino e a direção de arte também dizem muito sobre a evolução da história e dos personagens. No caso deste filme, toma-se como exemplo as mudanças que ocorrem com a personagem principal, Cecília. Ao dividir a narrativa em três partes, o início, onde acontece a apresentação da trama e pode ser considerada a parte mais tranquila, a personagem se apresenta em um cenário onde há várias referências orgânicas, como na estampa das cortinas e no próprio vestido que ela usa. A cor dos objetos segue uma paleta de tons suaves e quentes. Há várias camadas de objetos que gera textura e profundidade na imagem. Na segunda parte, após o ponto de conflito, observa-se uma mudança drástica da personagem. Percebe-se que o cenário tem uma textura sólida e as linhas que compõem o quadro são predominantemente retas. O figurino não possui estampa, apenas uma cor sólida, azul, que remete a frieza. A gola que cobre todo o colo e o pescoço, diferentemente de antes, expressa seriedade e a sua mudança de comportamento. Ao

evoluir para a terceira e última fase da narrativa, tem-se um exagero do que se encontra na imagem referente à segunda etapa:

Figura 2 - Figura 2 - Análise do plano da fase final do filme Desejo e reparação (2007).

Fonte: Da autora, 2017.

É possível ver a partir da figura 3 que as linhas são essencialmente retas, inclusive do figurino. O padrão encontrado no papel de parede do cenário é bastante sóbrio e segue a linha geométrica. Os tons escuros predominam no plano, com apenas alguns poucos pontos de luz.

4.3 MODELAGEM CONCEITUAL

4.3.1 *Argumento e Roteiro*

Tendo em mente os conhecimentos adquiridos acerca da teoria e da prática que envolvem o processo de projeto de um filme, o desafio passou a ser criar uma narrativa que conseguisse abarcar o tema (tempo e memória) e posteriormente construir uma mensagem visual de forma a traduzir estes conceitos em um curta-metragem. A partir de experiências pessoais e outras fontes de inspiração, surgiu a ideia de uma casa que guardasse imagens que se revelariam como memórias. O primeiro instinto como designer foi de ilustrar esta ideia antes mesmo de escrever mais sobre ela, como mostrado na imagem a seguir:

Figura 3 - Primeiro conceito visual.

Fonte: Da autora, 2016.

Aos poucos esta imagem se transformou em um pequeno enunciado:

Há um lugar isolado do barulho da vida que corre onde se pode contemplar um outro tempo. Tempo este que é feito da soma da percepção e da matéria e se traduz em memórias. Onde o presente é apenas uma palavra que se dilui entre o passado e o futuro.

A partir deste fragmento, construiu-se uma primeira versão da narrativa, que logo após o levantamento inicial dos requisitos de produção, percebeu-se que sua produção seria inviável por questões de prazo, orçamento e recursos em geral. Em um segundo momento, voltou-se para esta casa com um outro olhar. Não mais uma casa no campo, mas uma casa no meio da cidade, trazendo a simbologia de família, lar e segurança em meio à um ambiente tradicionalmente caótico. A personagem principal era uma mulher que vivencia o luto. A perda de uma pessoa em sua vida a faz retornar à "casa de memórias". Esta personagem passou a se chamar Joana, 26 anos, com alguns pesares ao longo de sua trajetória.

Logo, criou-se a seguinte sinopse:

Sinopse: Diante do falecimento de sua avó, sua única família, Joana se vê de volta à casa de sua infância para resgatar as memórias esquecidas naquele lugar e naquele tempo. O passado se faz presente e define o curso do amanhã. (AUTORA, 2016)

Para a criação do roteiro, primeiro foi desenvolvido o argumento, que consiste em uma narrativa, neste caso, um conto, sem obrigações para com a estrutura e formatação convencional do roteiro. Ele foi estruturado em uma formatação tradicional, contendo a descrição das ações e a segmentação da história em cenas de acordo com a locação, o tempo em que acontece (manhã, tarde ou noite), para melhor compreensão da equipe que viria a trabalhar no projeto.

O roteiro e a história sofreram constantes avaliações e modificações até sua última versão, quando foi constatado que se tinha uma narrativa que cumpria os requisitos propostos pelo trabalho acadêmico e, sobretudo, apresentava um projeto capaz existir independentemente, como produto audiovisual. Este processo se deu através de um aprendizado constante, com muitos erros e acertos. Um dos desafios deste projeto, foi criar uma narrativa que se comportasse como uma metáfora visual e não utilizasse de diálogos ou narração, exatamente para dar prioridade a imagem. Logo, foi escolhido trabalhar com uma narrativa aberta, ou seja, sem um final definido, já que a "leitura" da imagem, por mais que se possa controlar o processo de composição desta, dependerá essencialmente do repertório que o espectador possui.

4.3.2 Storyboard

A partir da finalização do roteiro, a tarefa seguinte era de transformar as cenas em planos, isto é, a planificação que pode ser feito através do roteiro técnico onde se especifica por meio de tabelas, o enquadramento utilizado, o ângulo de câmera e demais informações pertinentes. Em uma produção com grades orçamentos e altamente especializada, há departamentos e pessoas encarregadas de cada parte do processo. Porém, neste projeto, não houve orçamento, a autora foi responsável pelo argumento, roteiro e direção de cena. Assim, ficou a cargo desta fazer a planificação das cenas e, devido à uma familiaridade com a linguagem visual, escolheu-se fazer esta planificação a partir do *storyboard* para só então, traduzir as imagens no roteiro técnico. Alguns esboços iniciais foram feitos à mão, utilizando materiais de desenho como grafite e aquarela. Este processo de criação ajudou a projetar o plano através do desenho e da composição dos elementos visuais. Nesta etapa foi possível identificar a melhor forma de contar esta história plano a plano.

Figura 4 - Esboços iniciais para a construção do *storyboard*.

Fonte: Da autora, 2017.

Estes esboços se tornaram o *storyboard* final feito através de pintura digital no Photoshop. Esta técnica foi escolhida para otimizar o tempo e porque através dessa ferramenta, foi possível obter uma unidade visual que fizesse do desenho uma ferramenta para que a equipe pudesse utilizar como guia.

4.3.3 Locações

Após a planificação, foi possível fazer uma lista de todas as locações, objetos e demais necessidades de produção do projeto. Em relação às locações (ambientes), foi possível dividir a produção em sete locações ao total, sendo uma locação externa, A casa, e seis locações internas: A cozinha da vó, O quarto de Joana/Anna, A sala dos pais, O corredor, O Apartamento e O corredor do hospital.

Para a locação externa “A casa” era necessária encontrar uma fachada de uma moradia, de preferência de único pavimento, com geometria predominantemente horizontalizada pois era importante transmitir conceitos como segurança, família e lar. Em relação as locações internas, era necessário que o espaço possibilitasse que a direção de arte movesse os objetos para criar a atmosfera desejada, bem como que comportasse toda a ação da cena e a equipe de gravação. Depois de muita pesquisa, foi possível utilizar a mesma casa da locação externa, para as quatro locações internas. Isso facilitou em termos de produção e cronograma pois foi possível concentrar a maioria das cenas em um só lugar.

4.3.4 Elenco e figurino

O roteiro final conta com a existência da personagem principal Joana e outros cinco coadjuvantes: Joana criança (Anna), avó, mãe, pai e médico. A personagem Joana tem três momentos diferentes, assim o figurino deveria manter uma linha condizente com o que se sugere ser a personalidade de Joana. Na primeira cena, que se passa no corredor do hospital, Joana se vê em uma situação atípica, onde a aparência não lhe importa, pois o que veste deve se relacionar a isso, o uso de jeans e tênis é uma opção bastante apropriada para esse momento. No segundo momento onde ela se encontra em sua casa, as roupas assumem um caráter despojado, característico da situação. Este figurino deve também demonstrar certo nível de desleixo com sua aparência que reforce o sentimento de luto. Para ela foi escolhido um caráter sério e reto em sua última e principal parte. Apesar de ser jovem, sua aparência não necessariamente condiz com a idade que tem devido às vivências que carrega consigo.

Existem outros personagens na trama como, a Anna (Joana quando criança), o seu figurino

deve refletir sua inocência e ao mesmo tempo, precisa ser condizente com a situação que se encontra: em seu quarto, confortável. Já a avó de Joana é uma personagem que remete a segurança, lar e amabilidade. Sendo assim, é necessário trazer linhas suaves e fluidas para seu figurino. As cores devem ser em tons pastéis ou neutros. Para a cena onde a mãe tem destaque deve levar em consideração o contexto, onde os pais estão se arrumando para sair, logo, o traje é mais formal. Esta cena é datada por volta dos anos 90, sendo assim, a roupa deve refletir este tempo para que o espectador saiba que há um salto na linha do tempo da história. O personagem do pai deve passar seriedade e responsabilidade. O uso de uma camisa indicando um traje social. Para o figurino do médico, era essencial que se tivesse o jaleco branco para caracterizar e calças sóbrias, escuras que não apresentasse nenhuma informação adicional que pudesse desviar o olhar do espectador.

4.3.5 Cor

Foi definida uma paleta de cores para o figurino e os objetos do filme, mostrada na figura abaixo:

Figura 5 - Paleta de cores para referência de direção de arte.

Fonte: Da autora, 2017.

Conforme pode-se observar, de maneira geral, há uma dualidade entre claro e escuro, para poder criar pontos de contraste e os tons claros e neutros servem para auxiliar na ilustração do momento psicológico da personagem. No entanto, o vermelho vibrante foi utilizado intencionalmente e somente em alguns pontos específicos da história para gerar pontos de atenção. A referência de luz em relação à intensidade e temperatura de cor se baseia em momentos pontuais da narrativa. A característica geral desta iluminação, é se apresentar de maneira bastante difusa, com pouco contraste entre os tons claros e escuros. Como referência de temperatura de cor, usou-se a paleta de cores criada a partir da imagem de um amanhecer que mostra a evolução de tonalidade frias para quentes e se relaciona com a passagem do tempo.

Figura 6 - Referência de temperatura de cor em função do tempo.

Fonte: Da autora, 2017

4.4 MODELAGEM VISUAL

Este produto audiovisual foi uma construção conjunta de pessoas com diferentes repertórios e conhecimentos, norteador por uma narrativa e a visão da autora, que, por estar tendo a experiência pela primeira vez frente ao projeto desta complexidade, usou desta troca de conhecimentos e permitiu-se aprender de todas as formas à medida que os desafios surgiam. A equipe foi composta por 14 pessoas divididas em funções específicas. A autora assumiu a direção de cena, a fotografia e a arte, sendo auxiliada por seus assistentes.

Quanto ao equipamento, houveram limitações de recursos técnicos especialmente se tratando de câmera e iluminação. Foi um grande desafio atingir um resultado com um certo nível de refinamento, utilizando o equipamento que se tinha a disposição, no caso uma Canon 70d. As especificações técnicas a fazem uma boa câmera fotográfica, porém o seu sensor de captação de imagem APS-C, não tem uma performance excelente em baixa luz e estas questões influenciam diretamente na qualidade da imagem.

As gravações foram divididas em três diárias, ao total, foram gravadas 12 cenas, destas, 75 planos, o que resultou em um total de 199 tomadas e aproximadamente 41 GB de arquivos.

Figura 7 - Making of - Primeira diária, turno da manhã.

Fonte: Da autora, 2017

Uma vez que todas as cenas foram gravadas, passou-se para o processo de decupagem e então, montagem. Na montagem, houveram modificações em relação à ordem dos planos das cenas, como é comum acontecer neste processo. Por decisões de ritmo e fluidez na narrativa, alguns planos foram descartados e outros modificados através de efeitos especiais. Com o primeiro corte em mãos, foi realizada uma sessão de exibição experimental para que dois grupos de pessoas pudessem assistir, estes grupos foram divididos a partir de duas categorias: profissionais da área do design e audiovisual e espectadores comuns. A partir das considerações, notou-se que havia alguns problemas em relação ao entendimento da história, em pontos importantes da narrativa onde a mensagem era muito vaga e gerava alto nível de ambiguidade que passava a distorcer alguns fatos da história. Com o material que se tinha, foram feitas modificações para tentar, da melhor forma, refinar esta questão que é fruto de uma escolha em relação à narrativa e ao modo como se desenvolveu este projeto.

Com a montagem solucionada, a última etapa foi fazer a correção de cor, a colorização do filme e os efeitos visuais necessários. Foi utilizado o software *DaVinci Resolve*, para edição e colorização do projeto. Também outros programas colaboram de forma secundário no processo como, por exemplo o *Adobe After Effects*, o *Adobe Premiere Pro* e o *Photoshop*. A primeira etapa, a correção de cor, se concentrou em igualar a luminância, o contraste e a temperatura de cor de um plano para que não houve contraste drástico proveniente de fatores de produção como a mudança da intensidade de luz não intencional devido às decisões de cronograma (quando se grava planos que devem aparecer em sequência, em dias ou horários diferentes). Ou até mesmo a passagem do tempo durante a gravação de uma cena que se dá em um mesmo espaço e tempo, porém tem muitos planos, o que aconteceu nesta produção especialmente com a gravação da Cena

9 onde foi dedicado uma tarde para a gravação de 24 planos.

Em relação à colorização, usou-se a mesma referência que para a iluminação no filme, ou seja, uma gradação de tons azulados para amareladas. Foram necessárias algumas adaptações para valorizar as imagens que se tinha e a experimentação também trouxe outras soluções interessantes que corroboravam com a propostas do filme. A seguir, um apanhando de alguns planos do filme já finalizado.

Figura 8 - Cenas do filme Sou porque tu foste (2017).

Fonte: Da autora, 2017

Finalizada a imagem, focou-se no áudio. Devido a problemas técnicos, o áudio captado durante a gravação precisou ser descartado em sua maioria, logo, a solução encontrada foi de fazer *foley*, um processo que consiste em gravar em estúdio sons que ilustram as imagens. Dessa forma, foram utilizados sons disponíveis da captação direta e outros de bancos gratuitos online para criar uma faixa de ambientação de referência. O mesmo foi feito com a trilha, usando músicas de direitos autorais gratuitos como guia, mas que seja suficientemente adequada para o filme. Espera-se que, no futuro, seja possível buscar uma produtora de áudio que possa fazer este trabalho com mais precisão.

4.5 IMPLEMENTAÇÃO

Fica a cargo da fase de implementação padronizar o filme para que ele possa ser divulgado por meio de plataformas online como Vimeo e YouTube, bem como festivais nacionais e internacionais, especialmente aqueles que apresentam a categoria que produção estudantil. Para isso a segunda tarefa desta fase consiste em criar uma identidade visual para o filme que possa ser aplicada a cartazes e outros materiais gráficos. Após a divulgação do filme, pretende-se, por último, obter feedback daqueles que venham a assistir à produção para que se possa averiguar se o objetivo do produto como mensagem visual foi bem-sucedido e para que em um projeto futuro, os erros e acertos desta obra, se traduzam em formas de repensar o contexto e evoluir como realizadora audiovisual.

5 Considerações finais

Com a realização desse estudo, foi possível perceber a gama de possibilidades que o meio audiovisual proporciona para os designers que se interessam pela imagem em movimento, seja nas experimentações com composições, seja pela busca de inovar processos pela utilização de

metodologias. A adaptação metodológica realizada serviu para organizar o processo, criando uma sequência lógica para que estudos mais aprofundados pudessem ser feitos em cada etapa. Cabe ressaltar, que diferentemente do que acontece nas maiorias das produções audiovisuais publicitárias e cinematográficas, cada elemento pode ser pensado e projetado dentro de um pensamento de design, dedicando um tempo maior na criação dos conceitos visuais. Assim, o produto criado com suas qualidades e limitações é resultado desse processo. A inovação está na maneira com que as coisas foram feitas e pode ser visualizada pela qualidade das imagens projetadas.

A partir da experiência realizada pode-se reforçar a ideia de que o design pode voltar seu pensamento projetual para qualquer tipo de produto (inclusive audiovisual), construindo assim novas práticas e afirmando o seu fazer em outros meios. Além disso, o exercício realizado de trazer etapas do cinema para uma metodologia de design trouxe insumos para que novos estudos possam ser feitos na área, já que existe uma carência de metodologias específicas de design voltadas para a produção audiovisual contemporânea. Portanto, esse é um estudo inicial que ainda pode ser aprofundado, mas que teve como objetivo também contribuir em paralelo com outros estudos acadêmicos sobre a imagem no cinema, especialmente no entendimento da linguagem visual como ferramenta e seu potencial na produção de sentido.

6 Referências

- AUMONT, J. **A imagem**. Lisboa: Edições Texto & Grafia, 2009.
- CASTORIADIS, C. **Tempo e Criação**. In: CASTORIADIS, Cornelius. O mundo fragmentado. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1992.
- DONDIS, D. A. **Sintaxe da linguagem visual**. 3a ed. São Paulo: Martin Fontes, 2007.
- HELLER, E. **A psicologia das cores**. São Paulo: Gustavo Gili, 2013.
- HOELZEL, Carlos Gustavo Martins. **Design ergonômico de interfaces gráficas humano-computador: um modelo de processo**. 2004. 176 f. Tese (Doutorado) - Curso de Engenharia de Produção, Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, 2004.
- KELLISON, C. **Produção e direção para TV e vídeo**. Uma abordagem prática. Rio de Janeiro: Campus, 2007.
- MACHADO, L. **Design e linguagem cinematográfica: narrativa visual e projeto**. São Paulo: Blucher, 2011.
- MARTIN, M. **A linguagem cinematográfica**. São Paulo: Brasiliense, 2003.
- METZ, C. **A significação do cinema**. Tradução e posfácio de JeanClaude Bernadet. São Paulo: Perspectiva, 1972.
- MUNARI, Bruno. **Design e Comunicação Visual**. São Paulo: Martins Fontes, 1997.
- STAM, R. **Introdução à Teoria do Cinema**. Campinas: Papirus, 2003.
- RICOEUR, Paul. **Tempo e narrativa**. Tomo I. Campinas: Papirus, 1994.