

Casu Filmes¹

Antonio Cassio Pimentel HAZIN²

Suerda Maria Ribeiro de MORAIS³

Fábio José da SILVA⁴

Universidade Potiguar, Natal, RN

RESUMO

A presente Vinheta de abertura de filmes é uma marca que foi desenvolvida em caráter experimental, fundamentando-se nos recursos teóricos e técnicos adquiridos no âmbito das disciplinas de “Montagem Cinematográfica” e “Cinema de Ficção”, ministradas no 4º período do Curso de Cinema da Universidade Potiguar em 2012, introduzindo ao espectador, a identidade do produtor realizador de suas obras.

PALAVRAS-CHAVE: casu filmes; cinema; produção; produtora; vinheta.

1 INTRODUÇÃO

No final do século XIX, a fotografia estava em seu auge, e era manipulada de diversas formas, assim como propuseram em seus experimentos, por exemplo, Méliès⁵, G. A. Smith⁶ e Thomas Edison⁷ através da animação e efeitos nas imagens fotográficas.

¹ Trabalho submetido ao XX Prêmio Expocom 2013, na Categoria Cinema e Audiovisual, modalidade voltada à produção de vinheta audiovisual (vinheta de abertura de vídeos e/ou filmes).

² Estudante líder do 5º Semestre do Curso de Cinema, e-mail: cassiohazin@casufilmes.com.

³ Estudante do 5º Semestre do Curso de Cinema, e-mail: suerdamorais@casufilmes.com.

⁴ Orientador do trabalho, Professor das Disciplinas “Direção em Cinema I e II, Produção e Direção de RTV” do Curso de Cinema e Publicidade e Propaganda, e-mail: desilva@unp.br.

⁵ Marie Georges Jean Méliès, foi um cineasta e ilusionista francês do final do Século XIX (08-12-1861 – 21-01-1938) e é considerado um dos precursores do cinema, utilizando efeitos fotográficos para criar mundos irreais, como p. ex. em um de seus filmes mais conhecidos, *Le Voyage dans la Lune* de 1902, que usou técnicas de dupla exposição do filme para obter efeitos especiais inovadores para a época.

⁶ George Albert Smith, (04-01-1864 – 17-5-1959) foi um cineasta e ilusionista britânico, além de professor e astrônomo. Pioneiro na edição de filmes e *close-ups*, e pelo seu desenvolvimento do primeiro processo de coloração de películas.

Deu-se assim, o passo inicial, como inspiração, para a origem de um cinema, que então era voltado para uma função essencialmente de registro científico. Acontece que, com o tempo, estas experiências fantásticas foram chamando atenção das pessoas, até porque também foram inventados mecanismos para que o público tivesse acesso àquelas imagens. Os Irmãos Lumière⁸ sem dúvida, não poderiam deixar de serem citados como também precursores e idealizadores deste cinema, justamente por serem os responsáveis de exporem para a massa, popularizando sua invenção, o cinematógrafo⁹.

O cinema se torna uma obra de arte apreciada pela massa, e passa então, a se ganhar dinheiro com a produção de pequenos filmes, surgindo progressivamente a necessidade de expor ao público o que se produzia de forma mais ampla, quando foram desenvolvidas as primitivas salas de projeção de filmes, no início do século XX. À medida que o gosto popular crescia, e com a nova tecnologia mais acessível, alastravam-se também aqueles que poderiam produzir seus próprios filmes. Percebendo-se que trabalhos de algumas companhias cinematográficas se identificavam mais com o público, angariando mais recursos para aqueles, surgiu assim uma indústria voltada ao Cinema. A Publicidade então se une à indústria e à promoção das obras para o público. Os trabalhos e seus feitores eram facilmente identificados e para as novidades subsequentes, eram dadas publicidade através de propagandas. Daí, a necessidade do produtor de cinema assinar seus trabalhos. Não só identificá-los como, por exemplo, assina um artista plástico, sua pintura, mas também direcionar o espectador para aquele material de qualidade já conhecido. No Cinema, a firma do feitor está visível nos créditos, representada pelo produtor que por vezes é uma pessoa física, por vezes, representada por uma companhia.

⁷ Thomas Alva Edison (11-02-1847 – 18-10-1931), foi um cientista e empreendedor americano que desenvolveu muitos dispositivos importantes de grande interesse industrial, e especialmente para o cinema, o quinetoscópio, em 1888, uma versão primitiva da máquina de projeção cinematográfica.

⁸ Auguste Marie Louis Nicholas Lumière (19-10-1862 – 10-04-1954) e Louis Jean Lumière (05-10-1864 – 06-06-1948), os irmãos Lumière, foram os inventores do cinematógrafo, A sedução provocada no público diante de tal aparato fez-se surgir a necessidade de se fazer cinema com o intuito também, voltado ao entretenimento, daí porque os irmãos Lumière serem frequentemente referidos, como os pais do cinema.

⁹ O Cinetógrafo é uma máquina que se filma e projeta as imagens em movimento, desenvolvida a partir do quinetoscópio, de Thomas Edson, tendo a mesma funcionalidade, porém mais conhecida por seu apelo popular.

A vinheta que se apresenta, da produtora “Casu”, é a marca dos autores, criada a partir das iniciais de Cássio e Suerda, que assinarão por seguinte todas as suas obras, sempre produzidas em conjunto artístico.

2 OBJETIVO

Tornar a marca “CASU” conhecida, e conseqüentemente promover a produtora e seus integrantes, remetendo seus trabalhos a uma idéia de Cinema de qualidade e bom gosto.



Fig. 01 Marca da Casu Filmes

3 JUSTIFICATIVA

A necessidade de se assinar a uma obra é uma praxe do artista. Nos filmes, esta assinatura é representada pelos produtores e os diversos artistas envolvidos, como diretores e músicos através dos Créditos presentes, que geralmente estão ou no início,

ou no final do filme. Mas é o produtor, o responsável legal do filme. Qualquer negociação que envolva o filme, esta terá necessariamente a participação do Produtor.

Existem diversas ramificações deste título, tais como produtor associado, co-produtor, produtor executivo e simplesmente produtor. Sejam quais forem os títulos, todos têm um objetivo em comum: criar condições para que todos os elementos necessários a um filme sejam guiados de maneira transformá-lo em um filme de sucesso. O produtor do filme é a pessoa que o viabiliza e a quem é dado o controle total sobre sua execução; em última análise, é o responsável pelo sucesso ou fracasso de um filme. (RODRIGUES, Chris, 2010, p. 68/69)

As vinhetas que anunciam o produtor, pessoa física ou jurídica, são constantemente usadas para anunciarem as produções cinematográficas e especialmente usadas como meio de publicidade e propaganda, individualizando aquela obra de arte específica e provocando o consenso direcional ao público a que o filme pertence. São produzidas claramente com um apelo de marketing, buscando em suas estruturas audiovisuais, elementos que remetam o público aos seus produtores. Assim, pode-se pensar e refletir o que a MGM¹⁰, por exemplo, transparece, ao expor um leão rugindo em uma janela, ou mesmo a idéia que a Universal Studios¹¹ exprime em mostrar todo o globo terrestre sendo titulado por seu Nome.

A vinheta criada para a produtora de audiovisual “Casu Filmes”, não deixa tampouco, de tentar fixar ao público a idéia que almeja, buscando transportar o sentimento de um cinema do passado, nostálgico e cultuado por seus valores clássicos e de bom gosto, e um cinema essencialmente forte em seu apelo artístico. O charme da imagem em preto e branco, assim como o uso de uma película antiga, contribuem assim, para aludirem esta sensação *retro* à animação.

¹⁰ MGM, ou Metro-Goldwyn-Mayer Inc, é uma empresa norte-americana de comunicação de massa, fundada em 1924, envolvida principalmente com produção e distribuição de filmes e programas televisivos.

¹¹A Universal Studios, criada em 1912, também conhecida por Universal Pictures ou Universal City Studios, é um dos grandes estúdios de cinema dos Estados Unidos, em Los Angeles, considerado o estúdio mais velho de Hollywood.

4 MÉTODOS E TÉCNICAS UTILIZADOS

Visualmente a marca “Casu Filmes” está inserida em uma película antiga. Cada uma das iniciais de seus idealizadores, Cássio Hazin e Suerda Morais, compõem um quadro de um fragmento de rolo antigo de filme. As letras que compõem a marca em preto e branco, denunciam uma tipografia rudimentar, e estão bastante sujas ou borradas ao redor, harmonizando assim com a figura como um todo e confirmando a idéia de algo primitivo. Esteticamente, há propositalmente, vários pontos ou manchas escuros, para caracterizar granulações¹², normalmente presente nos filmes antigos. Na marca, apenas a palavra “FILMES” apresenta uma cor diferenciada, impondo um contraste para justamente evidenciá-la ao espectador.

A animação foi feita através da técnica de *stop motion*¹³. A marca foi criada usando os recursos do *Adobe Photoshop*¹⁴, e então, depois de desenvolvida, importada para o *Adobe Premiere Pro*¹⁵, onde foi feita a animação. A mesma imagem foi posta de forma irregular na linha do tempo, alternando esta, de forma simples, colocando-se presente ou não, quadro a quadro, onde, no decorrer da vinheta, e de forma não sincrônica, passa a impressão que seria o início de um antigo rolo fílmico, começando a passar em um projetor. Um som de um projetor de filmes em película foi inserido no projeto do *Première* e complementa a presente vinheta.

5 DESCRIÇÃO DO PRODUTO OU PROCESSO

Vinheta para abertura de projeto audiovisual da “CASU Filmes”, composta de animação em *stop motion* de 5” (cinco segundos), som estéreo, planejada e realizada com apoio da Universidade Potiguar – UnP, pelas disciplinas de “Montagem

¹² Granulações são falhas de captação de imagem em película. Estão relacionadas com a quantidade de exposição à luz.

¹³ *Stop motion* é uma técnica de animação por fotograma a fotograma com recurso a uma máquina de filmar, máquina fotográfica ou por computador.

¹⁴ *Adobe Photoshop* é um *software* caracterizado como editor de imagens bidimensionais do tipo *raster*, embora possua ainda algumas capacidades de edição típicas dos editores vetoriais.

¹⁵ *Adobe Premiere Pro* é um programa que é empregado para a edição de vídeos profissionais.

Cinematográfica” e “Cinema de Ficção”, ministradas no 4º período do Curso de Cinema da Universidade Potiguar em 2012.

6 CONSIDERAÇÕES

A UnP – Universidade Potiguar é pioneira no Estado do Rio Grande do Norte, na graduação em Cinema. Valendo-se da bagagem adquirida no referido curso, seus alunos, Cássio Hazin e Suerda Moraes empreenderam um projeto de criação de uma produtora diferenciada das existentes na localidade, direcionando seus trabalhos a uma estética fílmica mais relacionada com o Cinema, em contrapartida das outras empresas de audiovisuais, que naturalmente são mais voltadas a uma linguagem publicitária. O diferencial consiste justamente na possibilidade de se fazer trabalhos voltados exclusivamente para o cinema, além, ajudando a enriquecer assim, o meio artístico local. A vinheta representa a assinatura singular desta proposta.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ARAÚJO, Adriana de Fátima, PEREIRA, Domêncio Turim & PAULA, Everaldo Antônio de. *Adobe Photoshop CS3*. Santa Cruz do Rio Preto/SP: Viena, 2009.

DROBLAS, Adele & GREENBERG, Seth. *Adobe Premiere 6.5 a Bíblia*. Rio de Janeiro: Campus, 2003

MASCARELLO, Fernando. *História do Cinema Mundial*. Rio de Janeiro: Papirus, 2006.

PISCHEL, G. *História Universal da Arte*. São Paulo: Melhoramentos, 1969.

RODRIGUES, Chris. *O Cinema e a Produção*. Rio de Janeiro: Lamparina, 2010.