



## F-43<sup>1</sup>

Sarah Noda Fernandes PEREIRA<sup>2</sup>  
Marília Medeiros BARBOSA<sup>3</sup>  
Karen de Freitas SILVA<sup>4</sup>  
Maíra de Souza MITA<sup>5</sup>  
Mariana Hermann Fernandes ROSA<sup>6</sup>  
Morena KOTI<sup>7</sup>  
Marina Ribeiro MIONI<sup>8</sup>  
Sarah CARVALHO<sup>9</sup>  
Eduardo Rizzo MAZZETTI<sup>10</sup>  
Anita Maria dos SANTOS<sup>11</sup>  
João Paulo Martins ARAÚJO<sup>12</sup>  
Guilherme GONÇALVES<sup>13</sup>  
Arthur FUJII<sup>14</sup>  
Natália Maria Felício Coelho NUNES<sup>15</sup>  
Willians Cerozzi BALAN<sup>16</sup>

Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho”, São Paulo, SP

### 1. APRESENTAÇÃO

O produto é um curta-metragem de aproximadamente 10 minutos, gênero drama, cujo tema é o impacto da informação no indivíduo, em diferentes épocas do cenário social brasileiro.

Trata-se de duas histórias, uma vivida na década de 70 e a outra no futuro – 2021 que “dialogam” sobre o mesmo tema. Apesar dos personagens se encontrarem em uma mesma situação psicológica, as causas e conseqüências de seus conflitos são diferenciadas devido ao cenário social de cada época e suas implicações. O pano de

---

<sup>1</sup> Trabalho submetido ao XIX Expocom, na categoria E Áreas Emergentes, modalidade produto Lúcido, como representante da Região Sudeste.

<sup>2</sup> Aluno líder do grupo e estudante do 7º. Semestre do Curso de Rádio e TV da UNESP, email: sarah\_noda@hotmail.com

<sup>3</sup> Estudante do 7º. Semestre do Curso de Rádio e TV da UNESP, email: lilabarbosa44@hotmail.com

<sup>4</sup> Estudante do 7º. Semestre do Curso de Rádio e TV da UNESP, email: karen\_fsilva@yahoo.com.br

<sup>5</sup> Estudante do 7º. Semestre do Curso de Rádio e TV da UNESP, email: mah\_rose@hotmail.com

<sup>6</sup> Estudante do 7º. Semestre do Curso de Rádio e TV da UNESP, email: mari.hermann@ig.com.br

<sup>7</sup> Estudante do 7º. Semestre do Curso de Rádio e TV da UNESP, email: morena\_koti@yahoo.com.br

<sup>8</sup> Estudante do 7º. Semestre do Curso de Rádio e TV da UNESP, email: mary\_happy22@hotmail.com

<sup>9</sup> Estudante do 7º. Semestre do Curso de Rádio e TV da UNESP, email: sarah\_up84@hotmail.com

<sup>10</sup> Estudante do 7º. Semestre do Curso de Rádio e TV da UNESP, email: edupanet@hotmail.com

<sup>11</sup> Estudante do 7º. Semestre do Curso de Rádio e TV da UNESP, email:

<sup>12</sup> Estudante do 7º. Semestre do Curso de Rádio e TV da UNESP, email: JohnnyWally@gmail.com

<sup>13</sup> Estudante do 7º. Semestre do Curso de Rádio e TV da UNESP, email: gui-sasquatch@bol.com.br

<sup>14</sup> Estudante do 7º. Semestre do Curso de Rádio e TV da UNESP, email: cuis\_matrix@hotmail.com

<sup>15</sup> Estudante do 7º. Semestre do Curso de Rádio e TV da UNESP, email: nanones\_nunes@yahoo.com.br

<sup>16</sup> Orientador do trabalho. Professor do Curso de Rádio e TV da UNESP, email: willians@faac.unesp.br



fundo da história é o que o domínio da informação pode causar no homem em determinada época da história brasileira.

Além disso, existe a presença da Neura, um personagem irreal que representa a sociedade e pontua as regras de comportamento nos diferentes contextos. Os protagonistas estão em conflito interno e a Neura dialoga constantemente com eles, que devido a sua carga dramática possui uma caracterização diferenciada.

A história do personagem que vive no passado tem como contexto a Ditadura Militar na década de 70. Naquele período a informação era uma arma perigosa, pois poderia trazer graves conseqüências devido à ação dos revolucionários que queriam derrubar a Ditadura. Por isso, Luís, um jovem idealista que está se envolvendo no movimento estudantil, tem o constante medo de que o governo ou qualquer pessoa possa descobrir seu engajamento e assim, denunciá-lo. Com isso, ele passa a criar situações em sua própria casa, se enclausurando, e a presença da Neura o rebaixa e amedronta, pois a revolução era perigosa.

Em contrapartida, no futuro, a informação é algo de extrema importância na vida de Pedro. Seu conflito pessoal está na necessidade constante do domínio da informação (devido a grande importância que esta adquiriu neste momento) e o medo de se sentir inferior. Pedro tenta ao máximo se informar e testar seus conhecimentos. Assim, ele está a todo o momento em frente ao seu computador que, além do hamster, é a sua única companhia. Testando seus conhecimentos através de provas de emprego pela Internet, o personagem se isola em sua casa. Esse isolamento propicia a aparição da Neura que de forma impositiva e exigente o acompanha durante os testes.

Ambas histórias discorrem juntas, dentro de uma montagem paralela, em que o diálogo é possível através de elementos de edição. Há duas ambientações: a do passado e a do futuro, sendo que ambas se tratam da sala da casa dos personagens.

## **2. OBJETIVOS**

A História com dois contextos diferentes tem a intenção de transmitir que, independente da época, as pessoas podem passar por situações parecidas. Não se trata de uma generalização. No caso do curta - metragem, duas pessoas distantes estão enlouquecendo devido ao domínio da informação, que é o maior link entre elas, sendo que nenhum deles consegue lidar com isso. O personagem do passado não quer ter a informação que tem e o do futuro precisa tê-la.



### **3. JUSTIFICATIVA**

O produto relata o cotidiano de dois personagens, que vivem em diferentes épocas e demonstram estado de estresse devido à informação. Isto demonstra que temas como o uso da informação, as conseqüências do valor que se dá a este, estresse social entre outros são importantes para serem relatados e refletidos pelos espectadores.

### **4. MÉTODOS E TÉCNICAS UTILIZADOS**

#### **4.1. Direção Artística**

O curta F-43 é composto de duas fases, uma que se passa na década de 70 e outra que se passa por volta de 2020. Para a criação dos cenários e figurinos dividimos a produção também em duas fases começando pelos anos 70.

##### **4.1.1. Passado: década de 70**

Nessa primeira fase toda a história se passa na sala da casa de um estudante universitário no início dos anos 70. Luiz é o personagem principal e há também mais quatro personagens: Lucinha, Carlão, o amigo que traz a caixa e a Neura.

Para o cenário, Luiz é um estudante universitário que vive em paranóia devido à repressão da Ditadura militar e sua casa tem que refletir isso.

Inicialmente pesquisamos sobre a própria estrutura das casas naquela época, elas tinham cômodos maiores dos que os de hoje. Por se tratar do início dos 70 e o personagem ser um estudante que mora sozinho, os móveis são mais velhos e sessentistas.

A Neura, por ser um personagem irreal, usa uma roupa de tecido aderente na cor preta, com figuras e elementos que remetem o inconsciente de Luís.

##### **4.1.2. Futuro (2020)**

Na segunda fase a história também se passa na sala do protagonista Pedro, que vive sozinho num apartamento compacto. Sua única companhia é um hamster, e só se comunica com o mundo externo mediado pelas tecnologias como seu computador e celular.

Observamos que a dimensão dos apartamentos tem diminuído por fatores econômicos, sociais e geográficos, por isso criamos a sala de Pedro menor em relação a de Luiz e bem menos mobiliada, pois no futuro informação e entretenimento poderão ser encontrados num único aparelho, o computador. E é em volta dele que gira a história



de Pedro. Outro detalhe é que essa sala tem muitos relógios que evidenciam a relação de Pedro com o tempo.

Por se tratar de um tempo futuro ficamos livres para fazer projeções. Tendo por base alguns filmes como *De Volta para o Futuro 2*, *Laranja Mecânica* e *2001*, chegamos a conclusão que o futuro é constituído de referências da época que foi pensado. Assim, por exemplo, o futuro em *Laranja Mecânica* é setentista, o futuro é uma espécie de anos setenta moderno. Em *De Volta para o Futuro 2* trata-se de um futuro oitentista. São coisas que já existem na época, mas com uma roupagem mais moderna. Por isso, optamos em não usar o nosso presente como base, mas sim os anos 70, onde se passa a outra parte da história, para construir o futuro. O Futuro onde Pedro mora esteticamente é setentista “hipe”.

#### **4.2. Edição**

Foi realizado no vídeo **F-43** uma Edição Paralela entre as duas histórias. A Edição Paralela ocorre quando duas ou mais seqüências são abordadas ao mesmo tempo, intercalando as cenas pertencentes a cada uma, alternadamente. Esta forma de montagem tem como propósito criar um paralelo entre duas pessoas em décadas diferentes e mostrar como elas lidam com o tema informação. A intercalação destas cenas ocorrem de várias maneiras, entre elas nos cortes, na quebra de expectativa destes, nos movimentos bruscos dos personagens, nos planos e nos movimentos de câmera.

A edição de cada história individual ocorre de forma muito intensa, com uma rápida troca de planos, intensificando o momento de loucura dos personagens. Sendo assim, a edição do vídeo **F-43** reflete apenas a concretização das idéias de comparar as duas histórias e de passar a loucura dos personagens.

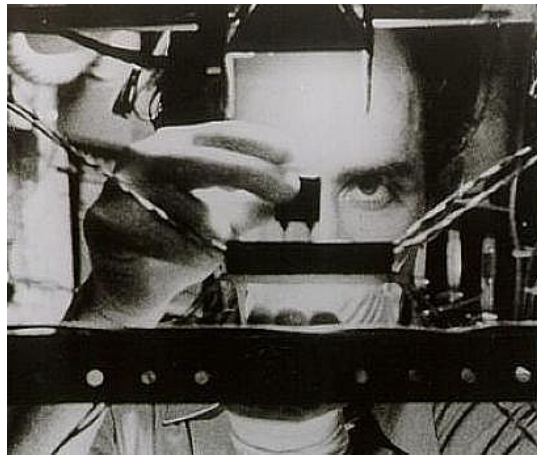
#### **4.3. Direção de Fotografia**

Dentro o contexto psicológico da personagem desta época e também do contexto social, que é o da Ditadura Militar de nosso país, as imagens foram feitas todas em preto e branco e a iluminação reforça o contraste entre claro e escuro, para que a qualidade seja mantida e até ambientar um clima de repressão, confusão e omissão.

As pesquisas foram feitas por fotos e filmes. Baseando nas fotos de Duane Michaels, onde foco de ênfase é um só, deixando obscuro todo o ambiente que o recorta:



Frame do longa metragem *Pi*, que alia a fotografia à paranóia da personagem:



A estética Noir presente no filme *Dália Negra*:



Já no ambiente relativo ao futuro, a iluminação é a mais clara e homogênea possível, explorando o fato do personagem ser prático e obter poucos móveis e objetos.

#### **4.4. Direção Sonora**

O projeto sonoro tem por objetivo acentuar todas as perturbações emocionais vividas pelos protagonistas, bem como, as sensações de suas ações. Além de ambientar os telespectadores sobre as épocas que serão mostradas no curta (década de 70 e o ano de 2020). As sensações transmitidas pela trilha são: tensão, apreensão, suspense, curiosidade.

A intensidade musical varia de acordo com as cenas. Estas são sincronizadas para que a intensidade seja nos mesmos pontos de mudanças dos diferentes tempos, como os detonadores, pré-clímax, clímax.

A composição e a execução musicais do curta-metragem são feitas através de uma trilha original que passará de forma mais fiel possível a mensagem proposta pelo produto. A trilha possui um tom dramático que gera tensão e se acentua no decorrer da história. Os temas musicais propostos para a trilha original são: ilusão, tensão e apreensão (tema que fecha o ciclo do filme, indicando que as neuroses dos personagens ainda persistirão). Os recursos utilizados para tal proposta são as músicas instrumentais e alguns recursos técnicos, como o *leitmotiv* da Neura, que consiste em associar um tema musical a um personagem ou uma ação, e como o *mickey mouse*, a marcação ritmada de algumas ações. Além do recurso do silêncio como forma de aumentar o impacto de determinadas cenas.

#### **4.5. Edição e Pós – Produção**

O videografismo tem como principal meta estilizar e caracterizar o projeto visual do curta-metragem. Como um dos ambientes se passa no futuro, o videografismo tem extrema importância para caracterizar algumas coisas, como a tela do computador.



Os valores e padrões que foram utilizados para o videografismo seguiram as estéticas propostas pela direção de arte.

Os efeitos visuais tem grande importância para caracterizar o ambiente futurista em que se encontra o personagem Pedro. As imagens do computador foram feitas na pós-produção, pensando nas tendências para os próximos anos. Para isso estudamos a possibilidade de usar o Motion Graphics, que é uma estética moderna e que deve se popularizar nas criações de sites, assim como a tendência da navegação 3-D e o uso do touch screen.

Os programas que foram utilizados: Adobe Photoshop, Adobe After Effects, Particle Ilusion, Adobe Encore DVD, Adobe Premiere.

## **5. REFERÊNCIAS**

- DANCYGER, Ken. Técnicas de Edição e Vídeo. São Paulo: Ed.Campus, 2003.  
FIELL, Charlotte e FIELL Peter. 70s Decorative Art. Italy: Taschen, 2000.  
FIELL, Charlotte e FIELL Peter. 60s Decorative Art. Italy: Taschen, 2000.  
MANTOVANI, Anna. Cenografia. São Paulo: Editora Ática. 1989.