

UNIVERSIDADE ESTADUAL PAULISTA
“JÚLIO DE MESQUITA FILHO”
FACULDADE DE ARQUITETURA, ARTES E COMUNICAÇÃO

Vinícius Laureto de Oliveira

**A CONSTRUÇÃO DE UM PROJETO
TRANSMÍDIA MOCUMENTÁRIO**

**BAURU
2017**

UNIVERSIDADE ESTADUAL PAULISTA
“JÚLIO DE MESQUITA FILHO”
FACULDADE DE ARQUITETURA, ARTES E COMUNICAÇÃO

Vinícius Laureto de Oliveira

**A CONSTRUÇÃO DE UM PROJETO
TRANSMÍDIA MOCUMENTÁRIO**

Trabalho de Conclusão de Curso para obtenção do título de Bacharel em Comunicação Social: Radialismo, apresentado à Faculdade de Arquitetura, Artes e Comunicação da Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho”, sob orientação da Professora Doutora Ana Sílvia Lopes Davi Médola.

**BAURU
2017**

AGRADECIMENTOS

“Aquele do TCC do Laureto” foi o nome dado ao grupo do Facebook que reuniu todos os membros da equipe que compuseram este projeto. A referência aos nomes dos episódios da série de TV Friends não poderiam ser mais adequados para resumir a forma a qual me refiro ao grupo agora. No dia doze de setembro de dois mil e dezesseis, apresentei pela primeira vez o projeto completo para toda a equipe. Um grupo formado por vinte e duas pessoas que tenho a felicidade de chamar de amigos. A todos agradeço o apoio, a dedicação, os fins de semana, as conversas, as cobranças, as piadas e todos os momentos que ajudaram a compor esse projeto.

Agradeço aos meus pais, antes de tudo, pelo apoio e incentivo em todos os momentos.

Agradeço a minha namorada e amigos que escutaram por diversas vezes as mudanças que realizei no roteiro e as reclamações de quando as coisas estavam dando errado.

Agradeço a todos os amigos e familiares que estiveram comigo nos últimos anos e participaram do desenvolvimento desse trabalho.

Ao amigo de todas as horas, Willians Cerozzi Balan, mentor e professor que me ensinou o que é fazer televisão. Muito obrigado por todas as oportunidades.

A minha orientadora, Ana Sílvia Lopes Davi Médola, pela confiança no projeto e o ensino, que permitiram a conclusão de mais essa etapa.

“Eu estou aqui para confundir.
Eu não estou aqui para explicar”
Chacrinha

RESUMO

Este relatório tem como objetivo apresentar as etapas de produção de um projeto experimental documental, realizado para o Trabalho de Conclusão do Curso de Bacharelado em Comunicação Social: Radialismo. O texto perpassa pelo relato da produção do documental televisivo Projeto SanMarins, ressaltando todas as etapas e resoluções de problemas aplicados ao longo da pré-produção, produção e pós-produção. Dividido por áreas de atuação, o relato apresenta, pela perspectiva do diretor e as decisões tomadas juntamente com suas justificativas, todo o processo de elaboração e desenvolvimento do projeto experimental. Este relatório também se expande por meio de uma explicação com base no referencial teórico sobre documentários e no de produção de conteúdos transmídia, utilizada para a confecção da bíblia do produto e para a elaboração do mapa de mídias, as mídias pelas quais o conteúdo deverá ser explorado.

PALAVRAS-CHAVE: documental, ficção, televisão.

LISTA DE FIGURAS

Figura 01 – Comparação de enquadramentos – Mônica	18
Figura 02 – Comparação de enquadramentos – Eugênio	19
Figura 03 – Comparação dos enquadramentos – bancos	19
Figura 04 – Comparação dos enquadramentos – documentos	20
Figura 05 – Comparação dos enquadramentos – violência	20
Figura 06 – Frame demonstrativo da paleta de cores das entrevistas	34
Figura 07 – Croqui de iluminação da Oficina	36
Figura 08 – Comparação da coloração digital no mesmo plano	43

SUMÁRIO

Introdução	08
Capítulo 1: Referenciais teóricos	10
1.1 Revisão Bibliográfica	11
1.1.1 Sobre Mocumentários	11
1.1.2 Sobre Transmídia	13
Capítulo 2: Referenciais estéticos	17
2.1 Referenciais para a concepção artística	18
Capítulo 3: Estrutura Metodológica	22
3.1 Metodologia	23
Capítulo 4: Processo de produção	27
4.1 Relatório de produção	28
4.1.1 Roteiro	28
4.1.2 Direção	32
4.1.2.1 Pré-produção	32
4.1.2.1 Produção	37
4.1.3 Pós-produção	40
Considerações finais	45
Referências bibliográficas	46

INTRODUÇÃO

Este trabalho tem desde o seu princípio o objetivo de explorar criativamente o gênero documental. Pouco difundido academicamente, a pesquisa sobre documentários ainda é nova e conta com poucos autores. Este trabalho não pretende canonizar o gênero ou ser uma referência para a criação de documentários, mas defronta o gênero como um produto audiovisual de ficção, e por isso, passa por todas as etapas, da pré-produção a pós-produção, respeitando as especificidades que o gênero possui.

A definição mais simples do termo documental, que vai introduzir este trabalho, é a de um filme ou produto televisivo feito em estilo documental com o objetivo de fazer eventos inventados parecerem reais. A partir dessa definição inicia-se os estudos sobre o gênero, partindo primeiramente para a definição do gênero pressuposto a sua criação, o documental. A partir dos estudos acadêmicos da convergência midiática e da observação da sua aplicação mercadológica, identificou-se no produto documental a oportunidade de criação de uma obra transmidiática. Foi realizada a criação de uma bíblia da obra, com a explicação completa do universo narrativo e como este se desenrola, assim como o mapa das mídias a serem exploradas, respeitando as características de uma narrativa transmidiática.

Este trabalho comporta o relatório da produção do documental televisivo Projeto SanMarins, mídia principal do universo narrativo criado. Primeiramente, faz-se necessária a observação de outras obras, documentais e ficcionais, estabelecendo um referencial tanto estético como o de formato para o produto. Após isso, é apresentada a metodologia que foi aplicada ao processo completo, da roteirização a finalização do produto. Por fim, está o relatório da produção do produto audiovisual. O relato foi dividido nas etapas de roteirização da obra, com base nas referências e adaptações de notícias para o universo ficcional, na direção e relacionamento com outras áreas, ressaltando a solução de problemas e escolhas feitas com os membros da equipe que compuseram os demais setores de uma produção audiovisual, e o processo de pós-produção, desde o princípio da montagem até o tratamento dos arquivos e a finalização do produto.

Para a melhor compreensão do percurso de construção deste projeto, encontra-se nos anexos do trabalho o roteiro original do documentário, versão utilizada por todos os membros da equipe que trabalharam no processo de produção da obra. Além disso, o relatório está acompanhado de dois DVDs, um com o documentário e o outro com todos os conteúdos extras produzidos e uma versão editorada da bíblia que auxiliou a produção da obra.

Projeto SanMarins tem desde a sua concepção o objetivo de ser uma obra com a aura misteriosa. O mistério acontece na obra por meio de artifício de roteiro, ou então por elementos como a fotografia e a trilha sonora. No entanto, mistério também esteve presente desde o princípio da elaboração do projeto, com as dúvidas e desafios na produção desse produto. Espera-se que com esse trabalho pelo menos alguns mistérios em torno da criação de uma narrativa documentária possam ser desvendados.

CAPÍTULO 1
REFERENCIAIS TEÓRICOS

1.1 – REVISÃO BIBLIOGRÁFICA

Antes da execução da prática faz-se necessária o estudo da teoria. Este capítulo tem como objetivo estudar a definição do gênero documental a partir da análise do gênero documental e das observações de características presentes em algumas obras documentais.

1.1.1 – SOBRE MOCUMENTÁRIO

Em 1938, a rádio norte americana CBS transmitiu durante a noite de véspera ao dia das bruxas uma dramatização de A Guerra dos Mundos de H. G. Wells. A transmissão causou pânico em alguns ouvintes desatentos ou nos que não estavam acompanhando a narrativa desde seu início. Mesmo com uma temática que beira o fantástico, a invasão do mundo por seres alienígenas, a dramatização se tornou realidade para alguns ouvintes. A transmissão se utilizava do discurso jornalístico, assim como, de elementos que dão à notícia credibilidade como entrevistas, entradas ao vivo e a vinheta de chamada de notícias urgentes da própria CBS. A Guerra dos Mundos de Orson Welles, como ficou conhecida a transmissão, é considerada por alguns autores como a precursora do gênero documental.

O termo documental, em alguns momentos, pode causar equívocos. *Mock*, em inglês, tem o significado de brincadeira e ocupa o lugar do prefixo em *documentary*. Assim como sua explicação léxica, faz-se necessário sua distinção do gênero audiovisual pressuposto. Diversas são as definições dadas por autores para o gênero documental. MELO (2012) define o documental através de suas características. São enfatizadas as características fixas, como o discurso sobre o real, o registro in loco e o caráter autoral, e características flutuantes, como o uso de depoimentos, documentos, reconstituições, personagens e o suporte para exibição. Dessa forma, podemos supor que essas características fixas e flutuantes apontadas compõem um grupo de códigos e convenções do gênero documental. Com base nesse grupo de elementos podemos definir como é constituído um documental. O documental se utiliza desses códigos e convenções do documental para a criação de uma obra ficcional.

Parte da definição de documentário está na relação do público com a obra. Os documentários interferem diretamente no modo natural que os espectadores veem o mundo real, sobretudo na ênfase da “carga da verdade” que é imprescindível para a obra de ficção. (HIGHT, El falso documental multiplataforma: un llamamiento lúdico, 2008, tradução nossa)

A “carga da verdade” citada por HIGHT é uma das características inerentes dos documentários. O julgamento dessa “carga de verdade” leva ao espectador tanto do documentário, quanto do documentário, a questões reflexivas de responsabilidade e ética. No entanto, essa carga também leva para o documentário outro elemento, o lúdico, o divertimento livre de responsabilidades sociais ou intelectuais. Recife Frio (Brasil, 2009), curta documentário do roteirista e diretor Kleber Mendonça Filho, um meteorito cai em uma das praias do Recife e, a partir desse evento, não se faz mais sol na cidade. Embora o tema beire o absurdo, a inversão climática radical em uma cidade onde a temperatura média durante o inverno é de vinte e seis graus, o curta explora os aspectos sociais que a mudança da temperatura gerou na sociedade recifense. É possível observar o absurdo levado a sério, a mudança de temperatura explorada de forma jornalística com entrevistas dos moradores, dados estatísticos e até mesmo a reação da comunidade científica internacional.

Os documentários não dependem apenas de um engano ou então realizam paródias que caem por terra tão rápida quanto seu objetivo. Para que perdurem, possuem todo um acervo de referências intertextuais e incluem aspectos de uma cultura visual mais popular em seus discursos sócio-políticos chave. Criam personagens nas quais os espectadores podem se identificar e narrativas nas quais o sucesso da compreensão não depende exclusivamente dos conhecimentos que possuem de outras obras. (HIGHT, El falso documental multiplataforma: un llamamiento lúdico, 2008, tradução nossa)

Assim como citado por HIGHT, um documentário não funciona apenas com elementos que realizam a paródia da realidade. É preciso de conexões por meio da intertextualidade. Em Recife Frio, essa se dá pela ligação com a cidade e elementos intrínsecos para os moradores do Recife. Mermaids: The Body Found (EUA, 2012) é um documentário sobre o aparecimento de um suposto corpo de uma sereia no mar. Produzido pelo Animal Planet, canal do grupo Discovery Communications, o documentário tem formato televisivo e diversas conexões intertextuais, como entrevistas com cientistas que já apareceram no canal em outras situações e a

relação com instituições e locais reais. Em *Megalodon: The Monster Shark Lives* (EUA, 2013), outro documentário do mesmo grupo, os cientistas que deram o seu depoimento em *Mermaids* apresentam a descoberta do corpo da suposta sereia como um fato no passado.

Além disso, a criação de personagens que gerem identificação no público com motivações próprias é fundamental para o envolvimento do espectador com a trama. O uso da intertextualidade pelos documentários remete ao conceito de hipertelevisão de SCOLARI (2009), a televisão na era dos hiperlinks. Para SCOLARI tanto o conteúdo ficcional quanto o documental apresentam em suas conexões intertextuais formas de concepção para um produto multiplataforma. Ele ainda chama a atenção para o número de personagens crescente nas dramaturgias atuais, impossibilitando a definição de um personagem principal e criando, então, oportunidades da exploração de narrativas paralelas que interligam o elenco.

A *Bruxa de Blair* (*The Blair Witch Project*, EUA, 1999) é um exemplo considerado por alguns autores de um documentário multiplataforma. O longa é um compilado das supostas imagens encontradas em rolos de película perdidos por um grupo de jovens documentaristas, que investigavam a lenda da Bruxa de Blair, em uma floresta do estado de Maryland nos Estados Unidos. Assim como outros documentários, *A Bruxa de Blair* também estabeleceu conexões intertextuais. *The Blair Witch Project* também foi um site liberado anteriormente ao lançamento do longa, que postava conteúdos com relação intertextual com o filme como notas jornalísticas sobre o desaparecimento dos jovens na floresta, fotos de estranhas formações na mata e vídeos de noticiários locais sobre o assunto. Elementos como esses proporcionaram ao público a possibilidade de engajamento com a narrativa antes mesmo do lançamento do filme. Mesmo com um baixo orçamento *A Bruxa de Blair* garantiu o sucesso cinematográfico com a estratégia de divulgação inovadora.

1.1.2 – SOBRE TRANSMÍDIA

JENKINS (2006) apresenta em seu livro *Cultura da Convergência* um panorama do evento *New Orleans Media Experience*, ocorrido em 2003, em que os grandes executivos das diversas áreas da indústria midiática estavam presentes

buscando aquilo que poderia salvar suas empresas. O lema do evento “venere no altar da convergência” mostrava que a previsão do cientista político Ithiel de Sola Pool sobre a convergência estava certa. JENKINS define a convergência como:

Por convergência, refiro-me ao fluxo de conteúdos através de múltiplos suportes midiáticos, à cooperação entre múltiplos mercados midiáticos e ao comportamento migratório dos públicos dos meios de comunicação, que vão a quase qualquer parte em busca das experiências de entretenimento que desejam. Convergência é uma palavra que consegue definir transformações tecnológicas, mercadológicas, culturais e sociais, dependendo de quem está falando e do que imaginam estar falando. (JENKINS, Cultura da Convergência, São Paulo, Aleph, 2009 Kindle Edition, Location 341)

JENKINS (2006) afirma que a convergência não está relacionada somente a tecnologia, mas a uma convergência dos conteúdos na qual expectadores passem de uma mídia para outra, incentivados pela obra e em busca de novas informações. Esta cultura dos consumidores que buscam informações nas diversas mídias, muitas vezes colaborativa com o auxílio de fóruns ou na criação das *fanfics*, irá pautar a criação de diversas obras da última década e caracterizar uma nova forma de narrativa, o transmídia.

JENKINS (2006, Kindle Edition, Location 2318) define Matrix (The Matrix, EUA, 1999) das irmãs Lilly e Lana Wachowski como uma obra transmídia. “Matrix é entretenimento para a era da convergência, integrando múltiplos textos para criar uma narrativa tão ampla que não pode ser contida em uma única mídia”. Obras como Matrix seguem a regra da uma narrativa transmídia completa: uma obra ampla que se utiliza de várias mídias, aproveitando o que somente aquela mídia pode oferecer para a narrativa. Cada ponto desse mapa das mídias é uma entrada para a obra completa e ao mesmo tempo é autônoma, podendo ser consumida de forma independente. A experiência do consumidor é transformada conforme ele consome os diversos pontos desse mapa, dando profundidade ao entendimento da obra.

É como se o espectador que realmente embarcou na série deixasse de ser um expectador, meramente, e passasse a experimentar o seriado, vivendo no seu dia-a-dia nos meios de comunicação a confusão a respeito de tudo que envolve a série. (TOLEDO, Aspectos Canônicos da Narrativa Transmídia em LOST, São Carlos, 2012.)

De acordo com FECHINE (2015), a “transmídiação” de uma obra depende diretamente do engajamento do público com essa. Esse engajamento está relacionado ao compartilhamento entre os usuários nos meios digitais e acima de tudo, da disposição dos usuários em buscarem laços desse conteúdo. JENKINS (2006) apresenta o surgimento do termo *spoiler*. Com origem na língua inglesa, o *spoiler* é a informação “estraga prazer”, como o final de um filme. Este termo nasceu nos fóruns de discussão do reality show Survivor. Alguns fãs do programa se juntavam nesses fóruns para discutir pistas do programa e anteciparem as eliminações e o final do reality. Essa cultura participativa também ocorreu em Lost (EUA, 2004-2010), como TOLEDO (2012) observa, tanto nos conteúdos adicionais divulgados na internet até a indicação de um livro escrito por um personagem da série. O engajamento do público com uma obra gera uma relação dialógica na criação de conteúdo, como as *fanfics* e hoje, os famosos *memes*, que dominam as páginas das redes sociais. Conforme FECHINI (2015), mesmo que essas criações fujam do plano transmidiático original da obra elas não podem ser ignoradas, afinal, todas estão envoltas a obra principal.

As diversas mídias que Matrix atuou deixam claro o caráter transmidiático da obra, assim como, o engajamento e os níveis de aprofundamento na narrativa conforme o consumo de cada. Um expectador que assistiu aos curtas animados ou então jogou o game, tem um nível de compreensão diferente do segundo filme da franquia. Para os que não consumiram outras mídias, o segundo filme sugere então caminhos de entradas para estas.

Narrativa transmidiática reflete a economia da consolidação da mídia ou o que os observadores da indústria chamam de “sinergia”. Companhias modernas de mídia estão horizontalmente integradas – isto é, possuem diversos interesses que abrangem o que antes eram indústrias midiáticas distintas. Um conglomerado de mídia tem um incentivo para espalhar a sua marca ou expandir suas franquias em tantas plataformas diferentes de mídia quanto possível. (JENKINS, 2006 apud TOLEDO, Aspectos Canônicos da Narrativa Transmidiática em LOST, São Carlos, 2012)

Do ponto de vista comercial, a narrativa transmídia, ao mesmo tempo em que apresenta novas possibilidades de mercado também apresenta desafios. Uma narrativa que se expande por diversas mídias pode aumentar potencialmente o público alvo de uma obra. No entanto, esta obra não pode apenas estar localizada em outra mídia, mas deve apresentar uma linguagem e aspectos que sejam

compatíveis com o público alvo ao mesmo tempo em que está conectada a obra completa. A narrativa transmídia também oferece a possibilidade de diversas empresas trabalhando em uma mesma obra. Dessa forma, os diversos pontos do mapa da obra ficam a cargo de empresas que detêm os direitos, todas pautadas pela obra original. Para JENKINS (2006) a redundância de conteúdo nas diversas mídias sempre foi comum. Um filme que vira quadrinho ou jogo para consoles, dessa forma, não era possível a criação de novas histórias que engajassem ao público. Tudo funcionava na fórmula da repetição.

CAPÍTULO 2
REFERENCIAIS ESTÉTICOS

2.1 – REFERÊNCIAS PARA A CONCEPÇÃO ARTÍSTICA

Sendo o mocumentário um gênero de ficção descendente do documentário, nada mais comum de que na base da estética e concepção artística de produtos de obras mocumentárias se encontrem tanto produtos documentais como ficcionais. Mas antes de determinar uma série de referências estéticas, foi preciso entender que tipo de mocumentário estava-se planejando. TUCHERMAN & CAVALCANTI identificam entre os gêneros documentais o chamado documentário catástrofe, como o conceituado Uma Verdade Inconveniente (An Inconvenient Truth, EUA, 2006), que dão destaque para as mazelas e a destruição.

Nestes documentários o mundo é o personagem principal, “o comum” que apresenta uma verdade apocalíptica e uma hipótese de resistência, quase sempre ligada à uma adesão política; o que nele vemos interagir do universo ficcional é um conjunto retórico e estético capaz de convencer e fascinar os espectadores, um jogo de construção de imagens de destruição que atinge no coração visual nosso afeto por este planeta e esta vida, tão fotogênicos até tão pouco tempo. (TUCHERMAN & CAVALCANTI, Um novo gênero cinematográfico: o documentário catástrofe, Porto Alegre, Revista Famecos, 2008)

Estabelecido um caminho, as referências visuais podem ser analisadas para compor o produto. Visualmente um dos produtos de maior influência sobre Projeto SanMarins é o documentário Which Universe Are We In? (Reino Unido, 2014).

Figura 01 – Comparação de enquadramentos - Mônica



Fonte: Montagem ilustrativa do autor

Figura 02 – Comparação de enquadramentos - Eugênio



Fonte: Montagem ilustrativa do autor

As figuras 01 e 02 comparam o enquadramento utilizado pelo documentário *Which Universe Are We In* com os planos utilizados para a mesma função em *Projeto SanMarins*. Além disso, os planos também ganharam a função na cobertura das falas, como no final do documentário. Para a realização da gravação dessas cenas foi utilizado um *slider*, pequeno trilho para a câmera, com o movimento de entrada no plano ou passagem lateral. Outra comparação entre os dois produtos é a das inserções que cobrem a narração, conforme apresenta a figura 03.

Figura 03 – Comparação dos enquadramentos – bancos

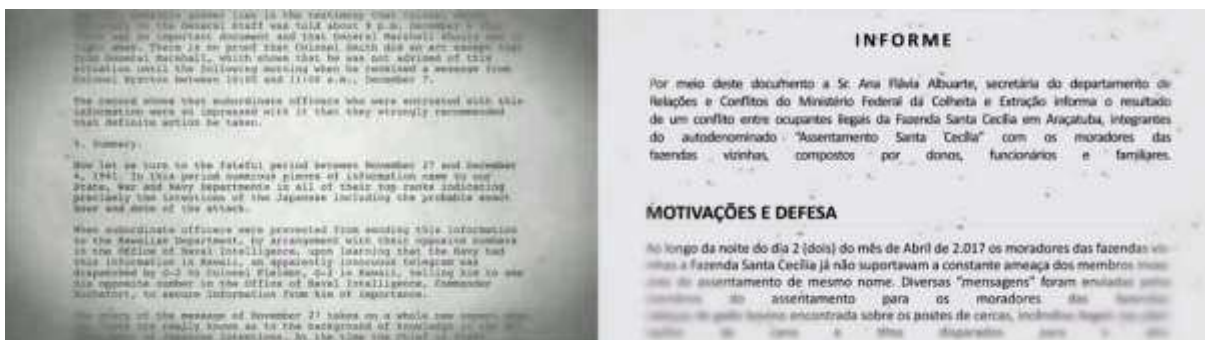


Fonte: Montagem ilustrativa do autor

Durante a edição de *Projeto SanMarins*, foi necessária a criação de artes que reproduzem documentos falsos emitidos pelos órgãos ficticiais. A simples colocação desses documentos no documentário bastaria para a narrativa, no entanto, no momento em que os documentos aparecem junto com uma legenda, esta se mistura ao fundo. Para solucionar o problema de visualização da legenda

branca por cima dos documentos foi utilizado o recurso do *blur*, embaçado, presente no documentário *Loose Change 9/11: An American Coup* (EUA, 2009). O recurso consiste em criar uma vinheta embaçada, efeito óptico de desfoque das laterais do vídeo sobre o documento. Dessa forma, a legenda aparece sobre uma área sem nitidez facilitando a leitura.

Figura 04 – Comparação dos enquadramentos – documentos



Fonte: Montagem ilustrativa do autor

Outra obra documentária que exerce influência sobre a estética em Projeto SanMarins é o documentário *Tiros em Columbine* (*Bowling for Columbine*, EUA, 2012) do diretor Michael Moore. Em uma parte do documentário há uma montagem de imagens sobre a música *Happiness Is a Warm Gun* do Beatles. A dissonância entre as imagens de armas e conflitos com a música gera o sentido de ironia.

Figura 05 – Comparação dos enquadramentos – violência



Fonte: Montagem ilustrativa do autor

A figura 05 compara dois recortes do final da montagem no documentário Tiros em Columbine e o final da montagem, na qual faz referência, em Projeto SanMarins. Nas duas situações existe a violência por parte da polícia com manifestantes, na primeira, contra manifestantes a favor do desarmamento, e na segunda, contra membros de um assento rural. Com o objetivo de causar o mesmo efeito presente na montagem de Tiros em Columbine, a música escolhida para compor o vídeo foi Bossa for the Boss (EUA, Giorgio di Campo, 2016), com características do ritmo bossa-nova.

A Guerra dos Mundos (War of the Worlds, EUA, 2005) dirigido por Steven Spielberg, é uma adaptação cinematográfica do clássico texto de H. G. Wells. O filme com a temática de ficção científica possui elementos clássicos de uma invasão alienígena tornando-se uma referência em diversos aspectos para qualquer narrativa do gênero. Além dos referenciais para o roteiro, destaca-se o referencial sonoro do filme. Os sons misteriosos dos *tripods* se misturam à trilha, repleta de violinos, como uma orquestra melancólica é uma das principais referências para a escolha da trilha.

CAPÍTULO 3
ESTRUTURA METODOLÓGICA

3.1 METODOLOGIA

A construção metodológica do presente projeto experimental, baseia-se na conjunção das diversas áreas necessárias para a produção de um produto audiovisual. Com base nas especificidades do mercado, deve ser exigido do produto um “padrão de qualidade” para a publicação. Dessa forma, características resultantes da produção do roteiro, como o tempo de duração, ou da captação técnica, como a finalização do produto em alta resolução, precisam ser trabalhadas ao longo de toda produção.

A partir do surgimento da ideia, deve-se iniciar a pesquisa por produções audiovisuais que possam basear e moldar um caminho para a obra. É a partir do processo de roteirização que se inicia a busca pela qualidade pretendida no projeto. As articulações das ideias expostas e o tempo e que essas vão ocupar ao longo do produto, são postas e planejadas nos processos de argumentação e escalonagem. Embora o exercício de roteirizar um produto audiovisual muitas vezes se pareça uma tarefa isolada, será essencial para o estabelecimento do sentido proposto o compartilhamento do progresso do roteiro com os membros da equipe, acompanhando do *feedback* sobre o sentido conseguido. Outro ponto que deve ser observado durante a concepção do roteiro é o tempo de duração. Baseado nos formatos televisuais da TV *broadcast*, o tempo de grade, como é conhecido o espaço liberado pela emissora a exibição de um programa, fica na maioria das vezes entre os trinta, quarenta e cinco ou sessenta minutos. Dessa forma, como produto que é feito para simular, entre todos os sentidos, uma produção televisiva real, o produto também deve manter seu tempo de reprodução adequado ao espaço de grade. Assim é, por meio da etapa do roteiro, realizado o afinamento das ideias e objetivos da produção do projeto experimental.

A partir do roteiro escrito e em conjunto da análise de diversas referências para a obra, define-se um padrão estético para o produto. Dessa forma, todas as decisões artísticas que vierem a seguir devem tomar como base a estética pretendida. No entanto, vale-se memorar, todas as decisões precisam ser ponderadas entre o seu valor para a estética do produto, compondo o padrão de qualidade aspirado como também o valor financeiro das ideias, já que todas as decisões implicam em custos para o orçamento do produto. Para evitar a grande

quantidade de horas gastas em uma locação durante uma gravação, evitando assim o desperdício de tempo e recursos financeiros, será estabelecido, a partir das ordens do dia, documento criado pela assistência de direção, períodos para que as áreas técnicas e artísticas atuem sobre o espaço filmico. Dessa forma, áreas que não possuem o trabalho simultâneo não precisam ficar esperando o término da área anterior. Outro fator que poderá resultar no melhor aproveitamento do tempo é a divisão do tempo de gravação pelo número de falas do roteiro. Dessa forma, com o tempo preestabelecido para cada bloco de falas, é possível acompanhar o progresso da gravação, deixando mais tempo para as falas maiores e mais complexas.

A concepção da direção de arte e da direção de fotografia deverá ter como base, além das referências já utilizadas para a criação do roteiro, as características dos personagens. Dessa forma, o ambiente montado para a entrevista deve ser algo já familiar à história desses personagens, como um espaço de rotina. Para que isso seja possível, é preciso que aconteça, primeiramente, a busca e visita às locações juntamente com a equipe. Já na locação será feito o reconhecimento do espaço, bem como marcações técnicas de iluminação e captação de áudio, para a concepção dos conceitos artísticos a serem aplicados. Após a criação dos conceitos, estes serão apresentados a toda a equipe do produto, garantindo que todos saibam o que será preciso para a execução dos planos. É realizada, ainda nessa etapa, a caracterização dos personagens, com o figurino, maquiagem e cabelo, de acordo com os conceitos estabelecidos.

Os atores que interpretarão os personagens serão selecionados a partir de buscas e audições, que entre os aspectos da atuação, selecionará atores que possam interpretar os personagens da forma mais pessoal o possível, deixando de lado marcas da atuação que possam descaracterizar a verdade no discurso do personagem. Para garantir o máximo de aproveitamento do tempo de gravação, bem como a qualidade da atuação, serão realizados ensaios com os atores, adequando o texto às necessidades da fala e das marcas de oralidade, mas sem alterar o sentido primário do discurso.

As gravações deverão ser captadas por mais de uma câmera e equipamento de áudio, como microfones de lapela e direcional, garantindo a segurança das tomadas gravadas, bem como, dando a pós-produção facilidade no câmbio entre as

duas imagens. Após as entrevistas serão gravadas imagens que possam ser utilizadas para a apresentação dos personagens e transições entre os vídeos. Todos os arquivos gerados durante a gravação devem ter a cópia realizada imediatamente, evitando possíveis perdas das imagens. Assim como a captação em locações, também deve ser realizada a gravação com a narração do produto, seguindo os mesmos procedimentos de segurança dos arquivos após o término da locução.

O processo de pós-produção deverá ser realizado de modo que privilegie o trabalho em grupo. Dessa forma, a organização de arquivos deve ser feita de forma intuitiva e protocolar, garantindo que qualquer membro da equipe que tiver acesso ao projeto durante a fase de pós-produção, possa trabalhar. Esse processo também deve aspirar pela compatibilidade. Por se tratar de um projeto com arquivos grandes e de alta resolução, será preciso que a edição seja feita em computadores mais novos e de grande potência. Assim, com os arquivos e projeto salvos em um HD externo, mais de um computador poderá ser utilizado para a edição. Para isso, será preciso que o projeto se mantenha em versões compatíveis com os softwares desses computadores, muitas vezes, trabalhando com versões mais antigas dos softwares de edição.

A edição do produto, assim como outras etapas, também deve ser respaldada pelas referências iniciais. O processo de edição deverá ser feito de forma que facilite a organização já no software de edição, gerando sequências, e, após isso, com base no roteiro, mesclando os conteúdos das entrevistas. Dessa forma, será possível montar um esqueleto do produto completo, já com o tempo de exibição, podendo ser alterado para a adaptação ao tempo de grade. Com o esqueleto montado, também é possível identificar os pontos em que será preciso a cobertura com imagens de inserções.

O tratamento das imagens e do som será realizado após o término do esqueleto e a adequação das imagens de inserções. O tratamento de imagem é constituído da correção de cores das duas câmeras e a coloração digital, também baseada nos conceitos da fotografia e referências do produto. Para o tratamento de áudio é realizado a equalização dos canais, trilhas, efeitos sonoros, fala da narração e dos atores, bem como o tratamento de volume dos áudios e redução de ruídos. Após esse processo, será realizada a finalização do produto, com a renderização,

atividade de exportação do vídeo no projeto do software de edição para um arquivo fechado, com as taxas que regem a qualidade do arquivo final muito altas. Embora esse arquivo não possa ser utilizado em diversos meios de publicação, como o YouTube ou DVD, pela sua alta taxa de bits e excessivo tamanho, este pode servir de cópia máster para o processo de pós-produção. Dessa forma, em pequenas alterações, que não envolvam mudanças no projeto, podem ser feitas com base nesse arquivo, reduzindo a quantidade de processos dos computadores da edição e o tempo de renderização do vídeo.

Embora esta metodologia se assemelhe a de uma produção mercadológica, os processos no entorno da elaboração do roteiro, captação e edição podem ser alterados devido a problemas que surgirem durante as etapas. Isso, classifica a produção de um produto audiovisual como dinâmica, sendo necessário, em muitas vezes, adaptar soluções que sejam compatíveis com o objetivo final do produto e resolvam os impasses do momento.

CAPÍTULO 4
PROCESSO DE PRODUÇÃO

4.1 – RELATÓRIO DE PRODUÇÃO

Durante a produção desse projeto experimental, exerci diversas funções ao longo da pré-produção, produção e pós-produção. Encontra-se aqui o relatório da produção do documentário Projeto SanMarins, dividido por funções exercidas e visões e decisões tomadas em conjunto com outras áreas que compuseram esse projeto.

4.1.1 - ROTEIRO

O roteiro foi uma das primeiras etapas concluídas ao longo do projeto. A ideia que possibilitou o desenvolvimento do roteiro surgiu a partir de observações de notícias sobre um plano da Eletrobrás Eletronuclear sobre a instalação de uma usina nuclear próxima a cidade de Araçatuba, interior do estado de São Paulo, com data prevista para a construção no ano de 2030. Ao longo das notícias sobre o assunto, é possível observar a movimentação pública acerca do medo da instalação da usina, com manifestações de repúdio e organizações de abaixo-assinados contra a execução do plano. O caráter inédito dessas notícias fez com que diversos moradores de Araçatuba e cidades vizinhas se perguntassem se aquilo era real ou possível. Com base neste questionamento o tema apresentou-se pertinente para o desenvolvimento de um roteiro para documentário.

Projeto SanMarins apresenta de forma documental o desaparecimento misterioso de um assentamento rural e todos os seus membros enquanto ocupavam uma fazenda do município de Araçatuba. Notas emitidas pelo governo sobre o assunto e sons assustadores que foram ouvidos nas cidades próximas ao assentamento intrigaram três profissionais, um sociólogo, uma jornalista e um especialista em teorias da conspiração, ao pesquisar sobre o assunto. Esse desaparecimento pode estar relacionado com uma força-tarefa conjunta do Governo Brasileiro e de uma empresa do ramo da tecnologia nuclear chamada SanMarins Tech. Elementos da trama como o desaparecimento do assentamento, a empresa de tecnologia SanMarins Tech e o envolvimento do governo são alguns dos itens utilizados na adaptação de notícias para o texto ficcional. Dessa forma, a trama ganhou conteúdo a ser explorado e ancorado na realidade.

Para definir o formato de documentário que o produto adotaria, diversas referências foram levadas em conta. O formato de documentário expositivo, semelhante ao utilizado por emissoras internacionais como a BBC ou Discovery Channel, mostrou-se adequado a proposta, composto por elementos como a narração em inglês, o uso de documentos falsos como se tivessem sido fornecidos pelos entrevistados e a possibilidade de um olhar internacional sobre o tema tratado. Dessa forma, diversos documentários com esse estilo foram analisados e com a consulta do conteúdo desenvolvido na bíblia da obra completa, foi possível montar uma escaleta do produto. Após essa montagem, foi possível escrever as falas das entrevistas dirigindo o texto para as abordagens propostas sobre o assunto. Uma das facilidades que a entrevista documental possui sobre uma entrevista real é que a resposta do entrevistado pode ser escrita ou guiada.

Para desenvolver o tema foram escolhidos três personagens, com pontos de vista diferentes sobre o acontecimento, no entanto, suas opiniões convergem para uma conclusão. O primeiro entrevistado é Odair Ferreira, mestrando da área de sociologia, o personagem é um estudioso dos movimentos e conflitos rurais brasileiros. Odair apresenta uma visão da burocracia dos acontecimentos. Este é o personagem com a visão mais cética do assunto. A segunda personagem é a jornalista Mônica Santos. Mônica apresenta uma visão baseada em fatos, já que a personagem esteve presente no local do desaparecimento e entrevistou diversos moradores das fazendas vizinhas. Esta personagem tenta se manter imparcial à situação. O terceiro entrevistado é Eugênio Luís Espinosa. Eugênio é um dos criadores da conspiração que gira em torno do desaparecimento do assentamento. Este é o personagem mais complexo dos três e apresenta nuances em seu comportamento. Eugênio apresenta sua teoria ao público colocando-a como certa. A narração do documentário tem o papel de introdução e complemento das falas dos personagens, deixando a conclusão sempre para os entrevistados. A narração toma o lugar de guia ao longo do produto.

Outro elemento importante para a trama é a empresa SanMarins Tech, uma multinacional brasileira com foco em tecnologia nuclear. Para a criação da SanMarins foram seguidos alguns conceitos postos pelo guia de Planejamento Estratégico do Sebrae, com a criação de elementos como a visão, missão e valores da empresa. Essa criação, foi realizada dessa forma, pois o elemento SanMarins

Tech também está presente em outras mídias da obra, como o site institucional. Assim, é preciso manter a unidade entre todas as mídias sobre o que ela é ou faz como empresa. A empresa foi baseada em outras corporações presentes em obras já conceituadas da ficção científica, como a Iniciativa DHARMA da série Lost, a Umbrella Corporation da franquia de games e filmes Resident Evil (EUA/JAPÃO, 1996-ATUAL) e a Massive Dynamic da série Fringe (EUA, 2008-2013).

Assim como as notícias, pesquisas para a adaptação da obra, diversas outras informações também foram necessárias para garantir a ancoragem do produto na realidade. Em um momento do documentário, Eugênio menciona alguns problemas na matriz nuclear brasileira e o acidente com o Césio 137. O caso de Goiânia é apresentado ao público de seu início até a conclusão mais recente a data de gravação do produto. Elementos como esse, ao mesmo tempo que ancoram o produto na realidade, também são artifícios do documentário. Mesmo que o caso de Goiânia seja conhecido por parte do público brasileiro, o documentário finge explicar a situação para um público diferente, internacional, que desconhece o acidente de Goiânia. Entre os elementos de ancoragem está também o grande barulho escutado pelos moradores das cidades próximas ao assentamento. Diversos sons muito parecidos já foram ouvidos em várias cidades pelo mundo e muitos vídeos podem ser encontrados no YouTube, com imagens do céu e o barulho. Embora exista uma explicação científica para os barulhos, muito pouco difundida, o roteiro utiliza dessa áurea de mistério presente no barulho para difundir a dúvida sobre o que são os barulhos e associá-los ao centro nuclear. Outro tipo de artifício de roteiro utilizado, está na nomenclatura dos órgãos públicos citados ou que aparecem em documentos. O Ministério da Colheita e Extração foi o nome escolhido para substituir o atual Ministério da Agricultura, dessa forma, isentando a produção de relações com instituições reais.

A linguagem informal, marcada pela oralidade dos personagens, foi desenvolvida já no roteiro. Essa oralidade é necessária para que os atores não demonstrassem que estavam falando um texto decorado. Para o desenvolvimento das falas do personagem Eugênio Luís foi utilizado um método de transcrição. Algumas falas foram escritas em sua forma original, decoradas e reproduzidas para uma gravação de áudio. Após isso, a gravação foi transcrita para o roteiro, dando atenção para as pausas e a pronúncia das palavras.

O formato de roteiro utilizado foi o *master scenes*. Embora esse formato de roteiro não apareça com muita frequência em produções televisivas ou em documentários, que dão preferência ao roteiro de duas ou três colunas, o roteiro *master scenes* permitiu à produção o cálculo de tempo da duração do produto final. O tempo total previsto pelo roteiro foi de trinta minutos, sem créditos. No entanto, o produto final foi reduzido na ilha de edição, totalizando vinte e sete minutos.

Embora o produto seja narrado em inglês, a escrita do roteiro foi feita completamente em português. Dessa maneira, foi possível articular de forma mais fácil as ideias que seriam desenvolvidas ao longo do documentário. Após a finalização do último tratamento do roteiro, este foi entregue a colega de curso Gabriella Zanatta que realizou a tradução das falas da narração para o inglês. Depois de traduzido, o roteiro passou por uma última revisão, que foi realizada para garantir que as falas em inglês estavam realmente significando o mesmo que o seu conteúdo original em português. Após a finalização do roteiro, a etapa de elaboração dos cronogramas para a produção do produto foi iniciada. Ao longo dessa etapa foram realizados diversos encontros entre a direção e assistência de direção do produto e as áreas criativas que compuseram a produção, direção de fotografia, direção de arte e som.

4.1.2 – DIREÇÃO

A experiência do diretor em uma obra audiovisual está na relação dialógica com todas as áreas que compõem o projeto, guiando os objetivos e resultados para um ponto em comum.

4.1.2.1 – PRÉ-PRODUÇÃO

O processo de direção em Projeto SanMarins pode ser dividido em várias etapas, envolvendo mais de um núcleo de produção. Com o roteiro em mãos foram iniciados os procedimentos para a pré-produção. Primeiramente, foram realizadas reuniões com os colegas de curso Guilherme Makoto e Heide Piva, que ocuparam durante essa produção as funções de primeiro e segundo assistentes de direção, respectivamente. Ao longo dessas reuniões, foi possível montar um cronograma da

preparação para as gravações, das entrevistas e inserções, e a pós-produção do produto. Concomitantemente, foi formada a equipe técnica do produto. Todos os membros que compuseram a equipe são, ou já foram, alunos do curso de Comunicação Social: Radialismo. Foram feitas então duas reuniões gerais com todos os membros. A primeira com o objetivo de apresentar a todos o projeto completo e a segunda com a apresentação do roteiro a equipe. Durante a segunda reunião, foi feita uma leitura do roteiro em voz alta por vários membros do grupo, na qual foi possível identificar erros e especificidades do roteiro. Conforme foi proposto a equipe, as gravações das entrevistas aconteceriam apenas em Bauru, devido a facilidade do deslocamento da equipe e de equipamento. Em Araçatuba seria montada uma equipe reduzida para a gravação das imagens de inserções. A partir dessa etapa, os encontros da direção deixaram de ser gerais e passaram a ser por áreas.

O *casting* dos atores ficou a cargo da direção com a assistência de direção. O plano inicial para o elenco envolvia escalar profissionais com boa retórica, como professores, mas que não fossem atores, pois esses poderiam interpretar os personagens sem marcas de atuação. No entanto, devido o tempo de produção e as dificuldades de conciliação de agendas, envolvendo gravações durante dias úteis em horário comercial, não foi possível trabalhar dessa forma. Um segundo plano foi colocado em execução. A postagem, em grupos de atores da rede social Facebook, de um anúncio sobre o *casting* para o documentário com o perfil de cada um dos personagens. Junto a postagem do anúncio, também foi pedido por indicações de atores para os papéis. Ao fim das audições foram escolhidos os atores Luiz Miguel Fidelis para o personagem de Odair Ferreira e Marco Giafferi para o personagem Eugênio Luís Espinosa. No entanto, não foi possível encontrar durante as audições uma atriz para a personagem Mônica Santos. Foi pedido então para a mestrandia do Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Unesp, Mariane Frascareli Lelis, que interpretasse a personagem Mônica Santos. Mariane foi um dos nomes sugeridos pelo primeiro assistente de direção, pois esta, já havia ministrado aulas para sua sala. A narração do documentário ficou a cargo da própria tradutora do roteiro, Gabriella Zanatta.

Com o elenco formado, foi possível começar os ensaios. Ao menos um ensaio foi marcado com cada um dos atores. O primeiro ensaio marcado foi com a

intérprete da personagem Mônica, Mariane. Ao longo do ensaio, algumas falas do roteiro foram modificadas para que a interpretação pudesse fluir. Um método desenvolvido durante o ensaio foi o de criar perguntas nas quais a resposta fossem os trechos de fala da personagem. Dessa forma, foram realizadas as perguntas durante a gravação que lembravam a intérprete de qual trecho deveria ser falado. O segundo ensaio foi com o ator que interpretou o personagem Odair. Luiz Miguel é ator de teatro amador há dois anos e utiliza o que é chamado por ele mesmo de método teatral do distanciamento. Da mesma forma como no ensaio anterior, as falas foram modificadas para a melhor atuação do ator e o recurso das perguntas também foi aplicado. O terceiro personagem a ser ensaiado foi o interpretado por Marco Giafferi, que utiliza um método de atuação diferente dos outros atores da produção. Conhecido como Método para Interpretação do Ator, ou O Método, o método utilizado por Marco é uma variação do Sistema Stanislavski, o que consiste na imersão do ator no personagem. Além do ensaio, em que as falas não foram modificadas, foi enviado para o ator um histórico da vida do personagem com suas motivações e rotinas. Além disso, para ajudar o método de interpretação do ator foi pedido por ele que todos da equipe o chamassem pelo nome do personagem.

Ainda durante o processo de pré-produção foi realizada a busca por locações em que as cenas pudessem ser gravadas. As locações para a gravação das entrevistas das personagens Mônica e Eugênio foram encontradas facilmente, sendo a redação jornalística da TV Unesp e uma sala de trabalho da produtora audiovisual TBR World Link. No entanto, a locação para a gravação da entrevista de Odair, uma biblioteca caseira ou livraria de luxo, não foi encontrada. A solução dada pela direção de arte, para a manutenção do ambiente proposto no roteiro, foi a de gravação da entrevista em uma sala reservada da Biblioteca Municipal de Bauru, com algumas modificações no cenário.

A concepção do cenário foi realizada pela diretora de arte Julia Montserrat com o auxílio das assistentes de arte Laura Poli Mariucio e Stephanny Tonon. Um primeiro esboço de cada cenário foi realizado nas visitas as locações com a equipe. As visitas as locações foram fundamentais para a integração da direção de arte e a direção de fotografia, pois todos os cenários puderam ser planejados juntos. Após as visitas, foi realizada uma reunião em que a direção de arte pôde apresentar os conceitos pensados para cada personagem e cenários, com base nas demandas da

direção. Foram apresentados as paletas de cores de cada cena e cenário baseado nas características dos personagens. Isso também serviu para definir o figurino e maquiagem dos atores.

Conforme a figura 06, a paleta de cores do personagem Odair contempla tons do azul que passam sensações de calma, confiança, segurança e tranquilidade. As cores podem ser encontradas tanto na roupa como na cortina do fundo da sala. Já o cenário para a entrevista de Mônica, assim como seu figurino, seguem a paleta de cores com tons mais alaranjados. Esses tons se referem a uma personagem com energia, inovação e entusiasmo. Os tons da cena de Eugênio possuem outros significados. Os tons de roxo apresentam um personagem mais misterioso.

Figura 06 - Frame demonstrativo da paleta de cores das entrevistas



Fonte: Acervo do autor

A direção de fotografia do produto foi realizada por Alexandre Canda, com assistência de Bruno Almeida e Eduardo Sansigolo. Com exceção da redação jornalística, as outras duas locações, sem o cenário, não representam o ambiente proposto pelo roteiro. Dessa forma, foi preciso transformar esses ambientes por meio do cenário e da iluminação. Outro elemento de atenção da fotografia é a progressão do tempo. Enquanto as entrevistas de Odair e Mônica não tem tempo definido, a entrevista de Eugênio se passa durante a noite. Mesmo que todas as entrevistas se passem em locais fechados, sem referência ao exterior, a entrevista de Eugênio é mais escura diante das outras. Outro fator que complementa a fotografia na passagem do tempo são as inserções de imagens da cidade, que cobrem as falas da narradora.

A saturação, contraste e temperatura de cor estão entre os elementos dramáticos ligados a direção de fotografia. Conforme foi acordado durante a pré-produção, a gravação das câmeras deveria ser a mais neutra o possível. Isso significa que a gravação teria todos esses elementos muito baixos, permitindo que fosse feita a correção e coloração digital. Como as entrevistas foram sempre filmadas em duas câmeras, dessa forma, ganha-se mais segurança de que as duas imagens geradas ficariam iguais, assim como, a possibilidade criativa de coloração do vídeo.

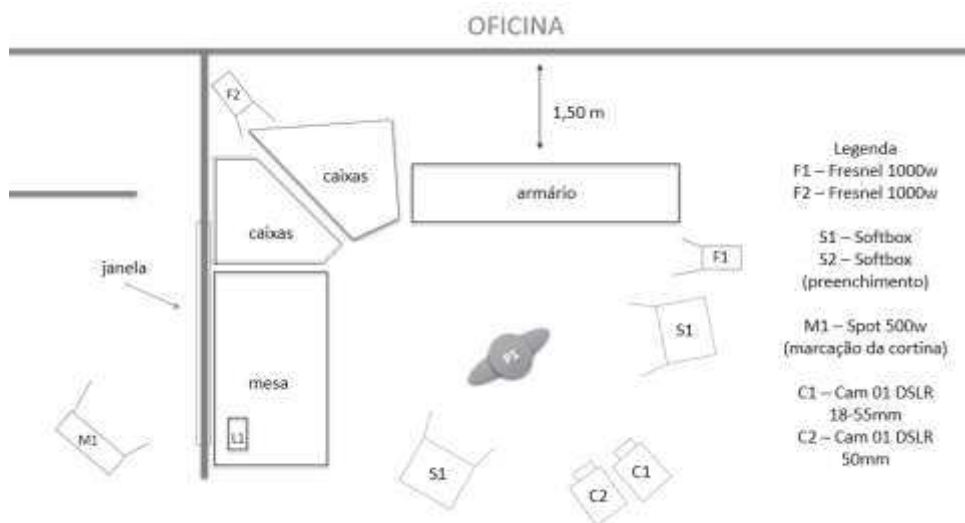
Juntamente com os conceitos de fotografia e arte, a equipe de captação de som direto, formada pelos alunos Letícia Cellurale e Pedro Anderson, apresentou a solução de áudio para cada uma das entrevistas. A primeira solução apresentada pela equipe foi a de gravação com microfone de lapela nos entrevistados e a gravação do áudio ambiente com o gravador *zoom*, criando um arquivo conhecido como *4channel*, com o áudio do entrevistado e o áudio ambiente em canais separados.

A equipe de produção, formada pelos alunos Alexsandro Stênico, Bruna Cruz, Fernanda Rúbia e Marina Tinti, iniciou seus trabalhos ainda no período de produção do roteiro, com o agendamento das reuniões, e auxiliou na busca e negociações com as locações. Após a concepção dos conceitos das direções de fotografia e arte, a equipe de produção ficou incumbida do fornecimento do que seria necessário para a gravação do produto. Dessa forma, a equipe de produção manteve contato com

diversas pessoas que atuaram no fornecendo de móveis, roupas, acessórios e equipamentos para a gravação. Também coube a equipe de produção garantir o cumprimento dos prazos estabelecidos nos cronogramas de gravação, a solução de pequenos problemas durante as gravações e alguns assuntos jurídicos, como o termo de autorização de imagem dos atores.

A montagem dos cenários foi realizada em dois casos no mesmo dia da gravação e em um caso no dia anterior. No cenário da redação jornalística de Mônica quase não houve modificação do ambiente, com exceção dos objetos sobre a mesa da personagem. Na montagem do cenário da biblioteca caseira de Odair foi preciso adaptar uma cortina. Essa cortina tem como objetivo cobrir uma parede vermelha e um quadro branco com a assinatura de diversos cartunistas brasileiros, como Ziraldo e Laerte. Embora a administração da biblioteca tenha permitido o uso de fitas para prender o tecido na parede, foi preferível adaptar uma cortina. Para segurar a cortina, membros da produção se revezaram, uma fora da visão da câmera e outra escondida na parte detrás da estante. O cenário da oficina de Eugênio é o mais complexo dos três e foi montado no dia anterior. Embora a TBR World Link já possuísse um depósito, este é muito pequeno e não possui recuo para as câmeras ou iluminação. Dessa forma, foi autorizado a mudança de vários itens do depósito para uma sala de trabalho ao lado. Todos os itens que podem ser vistos durante a entrevista de Eugênio foram carregados de uma sala para a outra.

Figura 07 – Croqui de iluminação da Oficina



Fonte: Acervo do autor

É possível observar na figura 07 a presença de diversos tipos de iluminação utilizados. Para a iluminação do personagem foram utilizadas Softbox (S1 e S2), com iluminação difusa e um Fresnel (F2), com iluminação dura. Estão presentes ainda, a iluminação do ambiente, feita com um Fresnel (F1) e um Spot (M1), que simula ser uma luz que vem do lado de fora da sala. Além disso, existe na cena a iluminação L1 que corresponde a um abajur. Esta, foi feita com uma luminária *led* portátil, na qual pode-se controlar a intensidade da luz. Dá-se atenção, também, para os tipos de lentes utilizadas nas câmeras. As lentes utilizadas em todas as gravações para a câmera dois, plano fechado, foi a 50mm com baixa abertura. Isso implica na profundidade de campo da imagem captada. Dessa forma, a imagem da câmera dois possui uma leve falta de foco no plano ao fundo do entrevistado e, dependendo da movimentação deste, ele pode sair da área focada.

4.1.2.2 - PRODUÇÃO

A primeira gravação realizada foi a entrevista da personagem Mônica Santos. A gravação aconteceu durante uma manhã de domingo devido o menor movimento da redação de jornalismo da TV UNESP. Durante a gravação foram feitas várias pausas e todo texto falado pela intérprete foi pressuposto da pergunta combinada durante o ensaio. O único problema que aconteceu durante a gravação foi com relação ao equipamento de som. O microfone de lapela utilizado para a captação do som da intérprete falhou durante toda a entrevista, captando um som muito baixo e sem frequências graves. Após a gravação das falas da entrevista foram gravadas algumas imagens de inserções, para a apresentação da personagem.

A segunda gravação realizada foi a da entrevista do personagem Odair Ferreira. A gravação envolveu maior preparação do que a primeira, com objetos de cena grandes, como uma poltrona, que precisaram ser levados para a Biblioteca Municipal. O dia disponível para a gravação foi uma segunda-feira. Todo o cenário e fotografia foi montado durante a manhã e a gravação da entrevista ocorreu das 11h às 14h. O motivo da gravação durante o horário de almoço é devido as aulas de dança e sapateado que acontecem no andar superior ao local escolhido para a gravação. Foi planejado, então, a quantidade de tempo que poderia ser gasta na gravação de cada fala, aproveitando a brecha de silêncio para a captação das falas,

e, após isso, a gravação das inserções que apresentam o personagem, já que essas não possuem captura de áudio direto. Durante essa entrevista, também aconteceram imprevistos com o equipamento de som, o que atrapalhou a qualidade de áudio do microfone de lapela. No entanto, uma das soluções escolhidas foi a captação do áudio por mais um microfone direcional. Dessa forma, o áudio final da entrevista foi gravado pelo microfone de lapela, microfone direcional e áudio ambiente, pelo gravador *zoom*, cada um em um canal.

A terceira entrevista, do personagem Eugênio Luiz, foi a que mais exigiu a dedicação de todos da equipe. A montagem do cenário e da fotografia foi realizada durante o dia anterior. A gravação foi marcada para o período noturno, devido às condições dos ruídos que vinham da rua. Durante a tarde do dia da gravação foi recebido um telefonema na qual o ator, comportando-se como personagem, pediu para ir ao set de gravação antes de toda a equipe e permanecer um tempo sozinho, o que poderia auxiliar no processo de imersão do personagem. Após a autorização do local de gravação, o ator foi encaminhado para o set. Nos momentos anteriores ao início das gravações, todos os membros da equipe que precisavam se dirigir ao ator o chamavam por Eugênio. Foram feitos os últimos ajustes da fotografia e a gravação foi iniciada. Após uma hora de gravação o ambiente estava muito quente e foi preciso fazer uma pausa. Com essa pausa foi mais difícil para o ator voltar a se concentrar e imergir no personagem. Após outros trinta minutos de gravação, foi preciso outro intervalo, para que o ator pudesse se concentrar novamente no personagem e em suas características. Na terceira parte da gravação, foram gravadas as últimas falas e as inserções para a apresentação do personagem.

A última gravação em Bauru foi a da narração, realizada no Laboratório de Rádio de TV da Faac. Para essa gravação não foi preciso da presença de toda a equipe, estando presente apenas o diretor, o operador de áudio Alexandro Stênico e a narradora e tradutora Gabriella Zanatta. A gravação foi realizada por bloco de falas do roteiro, com algumas partes alteradas para a melhor compreensão de sentido.

As gravações das inserções na cidade de Araçatuba aconteceram durante vários dias. Ao longo do ano foi realizada a captação de imagens e montado um banco de vídeos da cidade. Algumas imagens captadas nos meses de novembro e dezembro foram descartadas devido a presença de decorações natalinas. As

imagens foram captadas com o auxílio de Antônio Roberto de Oliveira, operador de câmera profissional, e Heloisa de Mello, publicitária e editora, e foram divididas de acordo com a temática do roteiro, como as imagens noturnas urbanas para a entrevista do personagem Eugênio, ou então, as imagens diurnas de canaviais para o relato dos fazendeiros durante a entrevista de Mônica. As imagens que simulam os vídeos amadores do céu da cidade foram gravadas com um celular, junto com as inserções. Essas imagens foram gravadas diretamente com um aparelho celular para garantir os aspectos da imagem referentes a essa câmera, como a textura e a taxa de bits.

As imagens aéreas da cidade de Araçatuba e da área rural do município pertencem a Barreto Vídeo Produções, produtora especializada na produção de casamentos e eventos sociais da cidade. As imagens aéreas foram descobertas em uma pesquisa na página do Vimeo, rede social para a publicação de vídeos, da produtora. Foi pedido a autorização para o uso das imagens e esta foi concedida pelo dono da produtora, no entanto, foi informado de que a produtora não mantinha em arquivo as imagens aéreas, e que, para o uso dessas, deveria ser feito o download do vídeo diretamente do Vimeo.

4.1.3 – PÓS-PRODUÇÃO

A pós-produção do produto teve como primeira etapa a seleção do material válido. Para a realização dessa tarefa foi utilizada a ficha de gravação dos *takes*, preenchida pelo assistente de direção. A seleção do material foi realizada diretamente no software de montagem e edição Adobe Premiere Pro CS6. A edição no Premiere pode ser feita por meio das *sequences*. *Sequences*, ou sequências, são espaços que permitem a montagem de uma ordem de vídeos que pode ser alterada a qualquer momento do processo de pós-produção. Sequências são formadas por *timelines*, linhas do tempo, que funcionam como camadas. Dessa forma, para a seleção do material válido foram criadas três sequências, uma para cada entrevista. Para cada vídeo válido colocado na sequência, um vídeo correspondente da segunda câmera era encontrado e colocado de forma sincronizada, na linha do tempo superior, sobrepondo a imagem da primeira câmera. Ao fim da seleção de todos os vídeos foi realizado o processo de sincronismo de áudio, ligando cada

vídeo com o áudio gravado externamente pelo gravador de som. O áudio do gravador externo é sincronizado por meio da claquete, ou então, uma batida de palmas, que era solicitado aos atores realizarem antes de qualquer fala. Da mesma forma como as imagens das duas câmeras, cada canal de áudio, microfone de lapela, microfone direcional e gravador ambiente, são colocados cada um em uma linha do tempo. Ao final da sincronia, todos os vídeos das entrevistas, com exceção da entrevista de Mônica, possuíam dois canais de imagem, câmera um e câmera dois, e cinco canais de áudio, áudio interno da câmera um, áudio interno da câmera dois, microfone de lapela, microfone direcional e gravador do som ambiente.

Após a sincronia do material, foi criada uma nova sequência para a montagem geral do produto. O primeiro passo para a montagem geral foi a construção do esqueleto sonoro. Para isso, os arquivos gravados durante a narração do produto foram colocados na sequência conforme o roteiro. Nesse momento da montagem é escolhido qual plano das câmeras vai aparecer. A câmera um ficou sempre associada ao plano médio, enquanto a câmera dois ao plano fechado no rosto. Durante a entrevista de Eugênio, a câmera um permanece sempre focada, enquanto a câmera dois tem leves desfocadas. Mesmo sendo possível realizar a troca para a câmera um durante esses desfoques, foi uma escolha de direção manter alguns deles, como uma expressão visual do discurso do personagem, que pode ser em diversos momentos complexo e sem nitidez. Os próximos arquivos que foram colocados na sequência principal são os trechos recortados dos vídeos com o áudio já sincronizado que estavam nas outras três sequências dos entrevistados. Durante essa etapa, a montagem ainda está rústica e existem espaços vazios entre os vídeos. A afinação da montagem só será feita após a inserção das imagens da cidade que cobrem a narração. Como as imagens aéreas foram retiradas de clipes de casamento, essas só podem ser usadas a partir do momento em que o drone ganha altura, já que todas começam com a fachada de uma igreja ou salão de festas.

Com a sequência das imagens montada, a próxima etapa foi a de ligação entre as imagens, removendo os espaços pretos que existiam entre um vídeo e outro e acertando as transições entre os vídeos. O principal dessa etapa está na atenção aos detalhes, como o final de um vídeo e o início do próximo, removendo frames se preciso. Destaca-se também os recursos da montagem cinematográfica, como os

casos em que o áudio da próxima cena entra antes que o vídeo. Esse recurso é utilizado algumas vezes na saída das inserções sobre a narração com a entrada do vídeo de uma das entrevistas. Nessa etapa também já foram aplicados os efeitos de transição entre vídeos, como o *fade*, juntamente com os de transição de áudio.

Após o esqueleto do vídeo já estar completamente montado, alguns vídeos ainda estão faltando para cobrir os espaços da narração. Foi preciso então criar algumas artes de documentos citados no roteiro, como a escritura de compra da fazenda Santa Cecília pelo o governo brasileiro, a nota emitida pelo Ministério da Colheita e Extração e a nota à imprensa emitida pela SanMarins Tech. Estes documentos foram montados diretamente no Adobe Photoshop CS6 e manipulados para parecerem escaneados. Após sua criação, no formato de papel A4, o documento é posto na sequência dos vídeos e alguns efeitos são aplicados sobre ele, como um leve embaçado das laterais, zoom em algumas partes e movimento da imagem sobre a tela. A arte correspondente às notas das entrevistas realizadas por Mônica foram escritas a mão e depois escaneadas. A arte foi colocada na sequência e os mesmos efeitos das outras artes foram aplicadas sobre a imagem.

Após as entrevistas montadas e completas estava faltando ainda a abertura e finalização do produto. Para a abertura foram selecionadas imagens de domínio livre em sites que são bancos de vídeos, para ilustrar a narração. Embora exista no roteiro e tenha sido gravada, foi cortada durante a edição um pequeno resumo que apresenta a teoria central do documentário. Esse resumo foi retirado da versão final do produto, pois, apresentava logo no início muitos elementos da narrativa que só seriam descobertos mais adiante na trama. A apresentação da cidade de Araçatuba pela narradora deveria ser seguida por diversas imagens de vários pontos da cidade. Ao invés disso, como uma escolha de direção, foi escolhida apenas uma imagem da cidade realizada com um drone subindo a partir da praça principal. A imagem mostra a cidade “funcionando”, o desenho das ruas e como o cenário da trama pode ser maior, visto de cima, como uma análise. Uma escolha parecida aconteceu no final do produto. Com um movimento de câmera parecido ao de apresentação da cidade, se afastando da mesma praça, durante a noite, a imagem dá um tom mais sombrio e misterioso ao final do produto. Outro recurso de edição utilizado no final do curta são as palavras finais de cada entrevistado. Enquanto os

entrevistados falam, são mostrados algumas tomadas de seus rostos, todos sérios e calados.

A próxima etapa da pós-produção é a de tratamento do áudio e sonorização. Nessa etapa foi selecionado entre os microfones utilizados na gravação qual seria o áudio principal da entrevista. A solução encontrada foi a realização de um *mix* entre dois microfones. Esse *mix* foi realizado devido os problemas que aconteceram durante a captação do áudio. Nas entrevistas dos personagens Odair e Mônica, em que o áudio da lapela foi captado de forma muito baixa, foi aplicado, por meio do software Adobe Audition CS6, um efeito de ganho e remoção de ruído. O resultado foi um áudio sem ruídos e em volume bom, mas sem tons graves. Para resolver esse problema, foi aplicado um efeito de equalização das frequências, voltado para o grave. Ainda assim, não foi atingido o padrão de qualidade desejado e a solução foi realizar o *mix* desse áudio tratado com do microfone de captação ambiente. Já o áudio da entrevista de Eugênio é resultado do *mix* do microfone de lapela com o microfone direcional. Essa solução foi dada devido a pequenos ruídos que aconteceram no microfone de lapela, resultado de batidas com a roupa do ator.

Terminado o processo de tratamento do áudio, foi realizado o processo de sonorização do produto. As trilhas escolhidas para compor o projeto estão sob o regimento do domínio público, livres do direito autoral ou sob licença Creative Commons. O Creative Commons é uma licença que dá suporte a diversas plataformas online em que produtores de conteúdo podem encontrar colaboradores de diversas áreas. As músicas escolhidas por essa licença para o produto tem o uso liberado desde que sejam creditadas na obra. Foi feito então o balanço de volumes das trilhas com a voz, garantido que a trilha não ficasse muito alta ou baixa em relação a narração.

O tratamento da imagem constitui um importante fator dramático e estético do produto. O tratamento de cor foi realizado por meio de vários *plugins* do Premiere. O primeiro utilizado foi Three-way Color Corrector para corrigir a saturação e correção das cores originais das imagens. O segundo foi o Brightness & Contrast, para a correção do contraste do vídeo. Os outros *plugins* utilizados são do pacote de efeitos especiais Magic Bullet da Red Giant. O Looks serviu para trabalhar a coloração das imagens das entrevistas. Nas imagens noturnas gravadas na cidade de Araçatuba foi aplicado um tratamento de remoção de ruído. O ruído na imagem ocorre devido à

falta de iluminação adequada e a compensação dessa iluminação na câmera. Foi aplicado então o *plugin* Denoiser II. O mesmo tratamento foi aplicado também às imagens aéreas filmadas durante a noite. Em alguns casos, somente o tratamento de imagem com o Denoiser II não foi o suficiente para a remoção do ruído total, então foi aplicado também o *plugin* Brightness & Contrast para o aumento do contraste da imagem e a cobertura desse ruído com imagem preta.

A coloração das imagens de inserções da cidade e do campo são alteradas a medida que o tempo de duração do produto avança. No início, enquanto as teorias ainda estão mais simples e “inocentes” o tratamento de cor possui mais saturação. A medida que as teorias ganham complexidade e violência, o tratamento de cor perde saturação e as cores ficam mais fracas. É possível verificar isso nas imagens das inserções da cidade e dos campos que se repetem, como a imagem colocada com um dos galpões dos fazendeiros vizinhos do assentamento.

Figura 08 - Comparação da coloração digital no mesmo plano



Fonte: Acervo do autor

O processo de finalização constituiu-se da correção de pequenos erros da montagem ou do tratamento de áudio e cor. Além disso, foram feitas as legendas para as partes narradas em inglês e a criação da arte do título. Foi realizado então a exportação do produto para vídeo em alta qualidade. Com o vídeo exportado, foi feita a primeira exibição do produto para a orientadora do projeto experimental, Ana Sílvia Lopes Davi Médola, e os membros do Grupo de Estudos Audiovisuais da Unesp Bauru. Algumas correções e adições apontadas pela orientadora e os membros foram aplicadas ao produto. Entre as correções está a equalização geral do áudio para a exibição do produto. Entre as adições está a inserção de legendas em inglês para as falas dos personagens, o que daria mais realismo ao produto.

Visualmente as duas legendas, em português e inglês, não podem ser iguais. A solução encontrada foi a de fazer parecer que a legenda em inglês pertence ao vídeo e a em português foi adicionada depois. Por isso, a legenda em inglês foi feita em tamanho menor, outra cor e com um leve desfoque, tentando fazer com que ela se misture ao vídeo, enquanto a legenda em português se destaque dele.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

“Algumas vezes, o mistério é mais instigante do que o conhecimento.”
J.J. Abrams

De acordo com J.J. Abrams, criador da série *Lost* e diretor de diversos filmes de ficção científica, o mistério é essencial para instigar a curiosidade. Porém, o mistério pode ter várias perspectivas. Além de um recurso utilizado pelos roteiristas de ficção, o mistério também instiga na vida real. Instigou nas dúvidas em relação as soluções tomadas sobre problemas que apareceram durante as gravações, no exercício de atividades em áreas que ainda não haviam sido praticadas durante a graduação e, principalmente, no gerenciamento de uma equipe tão competente e criativa como a formada para a produção desse projeto experimental. A realização desse trabalho, bem como a elaboração do relatório, exigiu a articulação da teoria, adquirida ao longo das aulas e pesquisas, assim como, a prática, que foi desenvolvida ao longo de todos os projetos realizados na universidade. Dessa forma, em um olhar para o todo, entende-se que todo o período da graduação foi a preparação para a realização desse trabalho. Essa experiência que justifica todas as decisões e soluções que foram tomadas.

Sobre documentários, podemos concluir que o conjunto de características que influem na veracidade de um documentário também podem ser utilizados para a criação de uma narrativa ficcional. A narração em inglês, assim como a entrevista de especialistas e a apresentação de documentos estão entre as características dos documentários emprestadas aos documentários para a criação do sentido de verdade. Dessa forma, foi observado que a intertextualidade inerente ao gênero auxilia na criação de documentários multiplataformas. Para a produção de Projeto *SanMarins* foi utilizada a forma narrativa definida por JENKINS (2006) como transmídia, utilizando de cada mídia aquilo que apenas ela pode oferecer. Para estabelecer o conteúdo de cada mídia foi desenvolvida uma bíblia da obra completa. Os processos de pré-produção foram estabelecidos envolta a concepção do roteiro. Os processos de produção são resultados do esforço conjunto de diversas pessoas em torno de uma ideia. A pós-produção do produto estabeleceu-se em busca de um padrão de qualidade em todos os aspectos técnicos e artísticos.

A construção de um documentário, assim como a de outras obras audiovisuais, é repleta de mistérios. Mistérios que se dividem por áreas, protocolos e procedimentos. Esse relatório teve desde seu início o objetivo de desvendar os mistérios que me instigaram a seguir com esse projeto, desde o princípio da ideia, uma produção que seria realizada durante a greve em 2014, até os últimos dias e noites viradas na ilha de edição.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

SERRA, Paulo; SÁ, Sónia; SOUZA FILHO, Washington. **A Televisão Ubíqua**. Corvilhã: Livros Labcom, 2015.

HIGHT Craig, **El falso documental multiplataforma**: un llamamiento lúdico, 2008. Acesso em 10 de jan. 2017 <
<http://www.archivosdelafilmoteca.com/index.php/archivos/article/view/192>>

HOHLFELDT, A., MARTINO, L. C. & FRANÇA, V. V. (org.). **Teorias da comunicação**: conceitos, escolas e tendências. Petrópolis, 2001, Vozes.

JENKINS, Henry. **Cultura da convergência**. 2. ed. São Paulo. 2009. Aleph

MACHADO, Arlindo. **A televisão levada à sério**. São Paulo: Ed. Senac, 2005.

P. J. G. MARTÍNEZ, M. C. BALBUENA. **Falso documental y retórica**: una exploración desde el contenido y sus efectos. ZULIA, 2015, Universidad del Zulia, Acesso em 10 de jan. 2017 <
<http://www.produccioncientificaluz.org/index.php/opcion/article/view/20121/20045>>

RÜDIGER, F. **As teorias da cibercultura**: perspectivas, questões e autores. Porto Alegre, Sulina, 2013.

SCOLARI, C. **Narrativas transmedia**: cuando todos los medios cuentan. Austral Comunicacion. Vol. 2 Num. 2. Barcelona. Acesso em 10 de jun. 2016 <
<http://www.austral.edu.ar/ojs/index.php/australcomunicacion/article/download/70/79>>

SOUZA, José Carlos Aronchi de. **Gêneros e formatos na televisão brasileira**. São Paulo: Summus Editorial, 2004.

TOLEDO, G. M. **Aspectos Canônicos da Narrativa Transmidiática em LOST**. UFSCAR. 2012.

GOMES, G. O.,; LOPES, M. I. V. (Org) **Estratégia de Produção Transmídia na Ficção Televisiva**: Anuário Obitel 2014. Porto Alegre, 2014, Meridional

TUCHERMAN & CAVALCANTI, **Um novo gênero cinematográfico**: o documentário catástrofe, Porto Alegre: Revista Famecos, 2008. Acesso em 10 de jan. 2017 <
<http://www.revistas.univerciencia.org/index.php/famecos/article/viewArticle/5364>>

URRERO, G. **El falso documental**. Teoría y práctica del "mockumentary". The Cult, 2008, Acesso em 10 de jun. 2016 <http://www.thecult.es/Cine-clasico/el-falso-documental-teoria-y-practica-del-mockumentary.html>

ANEXOS

ANEXO 1: Roteiro Projeto SM – último tratamento