

**UNIVERSIDADE ESTADUAL PAULISTA “JÚLIO DE MESQUITA FILHO”  
FACULDADE DE ARQUITETURA, ARTES E COMUNICAÇÃO  
CURSO DE COMUNICAÇÃO SOCIAL – HABILITAÇÃO EM RADIALISMO**

**ANDERSON DE AGOSTINO PASCHOALINO  
BRUNO JARETA DE OLIVEIRA  
LAÍS GURJÃO  
NATÁLIA DIAS TORRES  
RAFAEL RODRIGO ALVES**

**O LABIRINTO: Os recursos da hipermídia aplicados numa narrativa  
audiovisual para a internet**

**BAURU  
2010**

**ANDERSON DE AGOSTINO  
BRUNO JARETA DE OLIVEIRA  
LAÍS GURJÃO  
NATÁLIA DIAS TORRES  
RAFAEL RODRIGO ALVES**

**O LABIRINTO: Os recursos da hipermídia aplicados numa narrativa  
audiovisual para a internet**

**Trabalho de Conclusão de Curso  
apresentado à Faculdade de Arquitetura,  
Artes e Comunicação para a obtenção do  
título de Bacharel em Comunicação  
Social.**

**Orientador: Prof. Dr. Marcos Américo**

**BAURU  
2010**

**ANDERSON DE AGOSTINO  
BRUNO JARETA DE OLIVEIRA  
LAÍS GURJÃO  
NATÁLIA DIAS TORRES  
RAFAEL RODRIGO ALVES**

**O LABIRINTO: Os recursos da hipermídia aplicados numa narrativa  
audiovisual para a internet**

**Trabalho de Conclusão de Curso  
apresentado à Faculdade de Arquitetura,  
Artes e Comunicação para a obtenção do  
título de Bacharel em Comunicação  
Social.**

**Orientador: Prof. Dr. Marcos Américo**

**COMISSÃO EXAMINADORA**

---

**Prof. Dr. Marcos Américo  
Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho”**

---

**Prof. Bel. Glauco Madeira de Toledo  
Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho”**

---

**Prof. Esp. Edson Massami Koike  
Faculdades Integradas de Bauru**

**BAURU  
2010**

## **AGRADECIMENTOS**

Aos pais, amigos e professores que estiveram do nosso lado e contribuíram para a concretização deste projeto.

“O homem sem objetivo se perde em seu próprio labirinto.”  
Autor desconhecido

## RESUMO

Esse trabalho é um relatório de todo o processo de produção do filme interativo “O Labirinto”. A narrativa conta a história de seis pessoas que acordam num imenso labirinto sem saberem como foram parar lá, e que para sair precisarão enfrentar seus medos e frustrações. Para a realização do projeto, formou-se uma equipe técnica de seis pessoas e um elenco composto de vinte sete atores. Foram aproximadamente três meses de pré-produção, três meses de gravações e dois meses de pós-produção.

**Palavras-chave:** filme interativo, internet, hipermídia, labirinto.

## **ABSTRACT**

This paper is a report of the entire process of production of the interactive movie “O Labirinto”. The narrative tells a story of six people who wakes up in a huge maze without knowing how they got there and to get out they will have to face their fears and frustrations. The crew was composed of 6 people and a cast composed of 27 actors. It took about 3 months of pre production, recording 3 months and 2 months after production.

**Palavras-chave:** interactive movie, internet, hypermedia, maze.

## LISTA DE FIGURAS

|                                                                                                                                                                                                    |    |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----|
| FIGURA 1 – Escultura ateniense do Minotauro.....                                                                                                                                                   | 3  |
| FIGURA 2 – Forças de Uma Rua, (1911) - Óleo s/ tela. 1,00 x 1,80 m – Umberto Boccioni.....                                                                                                         | 22 |
| FIGURA 3 – Blocos e madeirites.....                                                                                                                                                                | 24 |
| FIGURA 4 – Pintura da tapadeira com a técnica ragging.....                                                                                                                                         | 24 |
| FIGURA 5 – Parede do labirinto – resultado final.....                                                                                                                                              | 25 |
| FIGURA 6 – Labirinto montado .....                                                                                                                                                                 | 25 |
| FIGURA 7 – Cella da cadeia .....                                                                                                                                                                   | 26 |
| FIGURA 8 – Vista lateral do cenário .....                                                                                                                                                          | 26 |
| FIGURA 9 – Mauricio: Maquiagem evidenciando o cansaço físico e esgotamento. .                                                                                                                      | 28 |
| FIGURA 10 – Personagem Gabriel nos primeiros dias de confinamento.....                                                                                                                             | 28 |
| FIGURA 11 – Sofia em um de seus flashbacks. ....                                                                                                                                                   | 29 |
| FIGURA 12 – Sofia dentro do labirinto. ....                                                                                                                                                        | 29 |
| FIGURA 13 – Cena da morte de Gabriel.....                                                                                                                                                          | 30 |
| FIGURA 14 – Cenário iluminado com áreas claras e escuras .....                                                                                                                                     | 34 |
| FIGURA 15 – Cena do Filme “Pânico 2” (1997) mostrando contraste claro/escuro..                                                                                                                     | 34 |
| FIGURA 16 – Mapa de iluminação do estúdio .....                                                                                                                                                    | 35 |
| FIGURA 17 – Personagem iluminada somente de um lado para gerar sombras mais delineadas. ....                                                                                                       | 36 |
| FIGURA 18 – Cena do flashback da personagem Hélio iluminado com três fontes de luz.....                                                                                                            | 37 |
| FIGURA 19 – Figurantes iluminados com duas fontes de luz e uma terceira para o cenário. ....                                                                                                       | 37 |
| FIGURA 20 – Fonte de luz iluminando a janela para simular dia e outras duas para a personagem .....                                                                                                | 38 |
| FIGURA 21 – Cena gravada com filtros de conversão de 3.200K para 5.600K.....                                                                                                                       | 39 |
| FIGURA 22 – Software Garage Band na criação da trilha sonora .....                                                                                                                                 | 39 |
| FIGURA 23 – Exemplo de uma cena planejada previamente. Enquadramento foi definido como “Plano próximo”, e posicionamento, iluminação e paredes móveis foram ajustadas no momento da gravação. .... | 42 |

|                                                                                                                                                                          |    |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----|
| FIGURA 24 – Sequência de um episódio de seriado “Lost” (à esquerda), usada como referência para sequências em que os personagens andam pelo labirinto (à direita). ..... | 43 |
| FIGURA 25 – Cenas do módulo da personagem Amanda.....                                                                                                                    | 47 |
| FIGURA 26 – Cenas do módulo do personagem Felipe. ....                                                                                                                   | 47 |
| FIGURA 27 – Cena que consta nos dois módulos, cruzando as tramas.....                                                                                                    | 47 |
| FIGURA 28 – Paredes criadas no ambiente virtual, sem texturas aplicadas. ....                                                                                            | 48 |
| FIGURA 29 – Textura do chão (à esquerda) e das paredes (à direita) do labirinto...                                                                                       | 49 |
| FIGURA 30 – Resultado final do labirinto virtual. ....                                                                                                                   | 49 |
| FIGURA 31 – Comparação entre o labirinto real e o virtual .....                                                                                                          | 49 |
| FIGURA 32 – Cena original, gravada em estúdio. ....                                                                                                                      | 50 |
| FIGURA 33 – Composição final mesclando as cenas reais com o labirinto virtual ...                                                                                        | 50 |
| FIGURA 34 – Aplicação de efeitos no cenário. ....                                                                                                                        | 51 |
| FIGURA 35 – Microfone unidirecional boom. ....                                                                                                                           | 52 |
| FIGURA 36 – Interferência de ruídos externos da rua. ....                                                                                                                | 52 |
| FIGURA 37 – Microfone de lapela para ser usado em situações de muito ruído. ....                                                                                         | 53 |

## LISTA DE TABELAS

|                                     |    |
|-------------------------------------|----|
| TABELA 1 – Orçamento estimado. .... | 14 |
| TABELA 2 – Orçamento real. ....     | 16 |

## **LISTA DE ANEXOS**

|                                  |    |
|----------------------------------|----|
| ANEXO 1 – Projeto de Venda ..... | 56 |
| ANEXO 2 – Guia de Módulos.....   | 57 |

## SUMÁRIO

|                                                |               |
|------------------------------------------------|---------------|
| <b>1. INTRODUÇÃO .....</b>                     | <b>1</b>      |
| 1.1. Processos de criação .....                | 1             |
| 1.2. Pesquisas.....                            | 3             |
| 1.2.1. O Labirinto.....                        | 3             |
| 1.2.2. A Hipermídia .....                      | 5             |
| 1.2.3. Novo Regime de Espectatorialidade ..... | 7             |
| 1.2.4. Roteiro.....                            | 8             |
| 1.2.5. Estrutura e Navegação.....              | 10            |
| 1.3. O Roteiro.....                            | 11            |
| <br><b>2. PRÉ-PRODUÇÃO E GRAVAÇÕES .....</b>   | <br><b>14</b> |
| 2.1. Produção executiva.....                   | 14            |
| 2.1.1. Orçamento .....                         | 14            |
| 2.1.2. Captação de recursos .....              | 17            |
| 2.1.3. Distribuição e Divulgação.....          | 17            |
| 2.2. Núcleo.....                               | 18            |
| 2.2.1. Personagens .....                       | 20            |
| 2.3. Direção de Arte .....                     | 21            |
| 2.3.1. Cenografia.....                         | 23            |
| 2.3.2. Figurinos .....                         | 26            |
| 2.3.3. Maquiagem .....                         | 27            |
| 2.3.4. Locações.....                           | 31            |
| 2.4. Direção de Fotografia.....                | 32            |
| 2.5. Trilha Sonora.....                        | 39            |
| 2.6. Direção Geral .....                       | 40            |
| 2.6.1. Coordenação do Projeto .....            | 40            |
| 2.6.2. Planejamento das Imagens.....           | 41            |
| 2.6.3. Direção e Captação de Imagens.....      | 43            |
| <br><b>3. PÓS-PRODUÇÃO.....</b>                | <br><b>45</b> |
| 3.1. Edição .....                              | 45            |

|                                           |           |
|-------------------------------------------|-----------|
| 3.2. Videografismo e Efeitos Visuais..... | 48        |
| 3.3. Sonorização .....                    | 51        |
| <b>4. CONSIDERAÇÕES FINAIS .....</b>      | <b>54</b> |
| <b>5. REFERÊNCIAS.....</b>                | <b>55</b> |
| <b>6. ANEXOS .....</b>                    | <b>56</b> |
| Projeto de Vendas.....                    | 56        |
| Guia de Módulos .....                     | 57        |

## **1. INTRODUÇÃO**

As narrativas produzidas exclusivamente para a internet vêm crescendo em diversos países. No entanto, poucas exploram os recursos multilíneares que a hipermídia, característica das novas mídias, proporciona. Junto a esta questão, hoje também há um público que cada vez mais busca este tipo de entretenimento mais participativo. Este trabalho consiste numa narrativa audiovisual para a internet para este público, levando em conta esses recursos hipermidiáticos. Por meio de uma história fragmentada e interligada numa teia de informações, audiovisuais ou não, o intuito é fazer com que quem entre em contato com este conteúdo possa ter diferentes experiências que dependerão da ordem e forma que esses blocos de informações forem consumidos.

### **1.1. Processos de Criação**

As primeiras reuniões de grupo foram realizadas a partir do segundo semestre de 2009. Já sabendo que queríamos realizar um produto, demos enfoque em qual seria seu formato. A internet logo surgiu como preferência, pelo fato de ser um meio novo, com o qual ainda não havíamos trabalhado, e amplo, nos oferecendo diversas possibilidades de aplicação do audiovisual. Optamos por um conteúdo seriado, com capítulos de pouca duração.

A partir de março de 2010, com o formato já definido, começamos a pensar na narrativa e quais principais temas e estilos gostaríamos de abordar. Pensamos em histórias que se cruzariam, mas não desenvolvemos nada em relação a isso. Começamos, então, a partir dos temas: frustração, superação, vingança e sacrifício foram os que mais nos agradaram e a partir deles, tivemos algumas idéias, como um duelo entre dois psicopatas e os acontecimentos pelos quais um grupo de amigos passa num dia de bebedeira.

A idéia do labirinto surgiu em abril, e a escolhemos como definitiva por ser a mais completa em relação aos temas e estilos que escolhemos e por fazer alusão direta à internet e suas várias possibilidades de caminhos.

Desenvolvemos a história a partir da premissa: “seis pessoas acordam num imenso labirinto e descobrem que para escapar precisarão enfrentar suas próprias fraquezas, defeitos e frustrações”.

Porque um labirinto? Os labirintos são uma das mais misteriosas invenções do intelecto e da sensibilidade humana, e vencê-lo simboliza atingir um estado de consciência superior, o ambicioso "estado do Ser". Seus tortuosos caminhos representam a própria caminhada do indivíduo em direção a si mesmo, através da auto-superação e do autoconhecimento.

O que é o Labirinto da trama? Uma estrutura arquitetônica de grande porte munida de recursos tecnológicos, construída para obrigar pessoas a enfrentarem suas fraquezas, defeitos e frustrações.

Quem o fez? Uma sociedade secreta, a "Minotauro", composta por membros heterogêneos que tem em comum a vontade de ajudar alguém sem se importar com os meios para isso.

Quem coloca as pessoas lá dentro, e como? Membros da "Minotauro" que as conhecem, as analisam, julgam serem pessoas que precisam de ajuda, mas que já desistiram de si mesmas, ou não têm interesse em superar ou assumir esses pontos negativos. Elas então são seqüestradas e acordam no Labirinto sem lembrar-se de como foram para ali.

Qual o motivo para uma pessoa ser colocada no Labirinto? Alguma frustração não superada, ou uma fraqueza ou defeito que atrapalha de forma determinante sua vida e seu amadurecimento, prejudicando a si mesma e as pessoas de seu convívio.

Como sair? As pessoas serão obrigadas a superar essas suas frustrações, fraquezas ou defeitos. Para isso, precisarão se perder para se encontrarem. Quando sozinhas e perdidas no Labirinto, enfrentarão seus defeitos por meio de lembranças, traumas e culpa que serão despertados pela situação tensa na qual se encontram, e estimulados pelos recursos do Labirinto. Os que não conseguirem, ficarão no Labirinto, e morrerão.

O que as impedirão? O medo de ficarem sozinhas num ambiente hostil. A relutância em enfrentar seus problemas e a si mesmo. As conseqüências do "correto", que sempre os fizeram fugir e desistir da superação. As fraquezas, defeitos e frustrações em si.

## 1.2. Pesquisas

A partir da premissa traçada, nos aprofundamos melhor nos elementos que envolveriam nossa história, a fim de explorar ao máximo todas as oportunidades.

### 1.2.1. O Labirinto

Uma vez escolhido o labirinto como tema central de nosso trabalho, pesquisamos na mitologia, história, ciência e comunicação significados e representações para essa figura, a fim de melhor compreender o conceito e enriquecer nosso produto.

De acordo com Belinda Gallegher (1994, p.9), o mito tem como princípio a morte do filho do Rei Minos de Creta, morto em Atenas. Minos, enfurecido, exige o envio de quatorze jovens atenienses, sete de cada sexo, para serem devorados pelo Minotauro, uma criatura com cabeça de touro e corpo de homem que mora num labirinto construído pelo melhor arquiteto de Creta, Dédalos. Robert Graves (2008, p.398) coloca que o envio das vítimas era realizado a cada nove anos, tendo esse período também o nome de Grande Ano.



FIGURA 1 – Escultura ateniense do Minotauro.

Gallegher pauta sua obra sobre o herói Teseu, filho do Rei Egeu de Atenas, que parte para Creta com o objetivo de derrotar o Minotauro e acabar com a matança de jovens atenienses. Antes de zarpar, o Rei pede a seu filho que, caso volte, icle uma vela vermelha no lugar da tradicional preta para mostrar que chega vivo e carregando boas notícias e o presenteia com um frasco dourado, presente de Medéia, madrasta de Teseu. Ao chegar à ilha, o herói se depara com o Rei Minos e sua filha Ariadne. A princesa nota a força e coragem do jovem ateniense quando o vê expondo seus objetivos para o Rei e decide ajudá-lo em sua missão.

Ao anoitecer, Ariadne vai ao quarto onde Teseu se encontra e oferece um vinho com sonífero para os guardas do local. Após todos adormecerem, ela vai de encontro a Teseu e explica para ele como proceder dentro do labirinto para encontrar o Minotauro, oferece uma das espadas dos guardas ao jovem (o Rei Minos não permitia a entrada de atenienses armados em seu castelo) e dá a ele um novelo de lã para ser preso na porta do labirinto e desenrolado enquanto Teseu caminhava, marcando assim o caminho para o retorno.

Dentro do labirinto, o herói trava uma batalha feroz com o Minotauro, mas consegue subjugá-lo. Quando retorna, Teseu convida Ariadne para ir a Atenas com ele, temendo o que o Rei poderia fazer com a própria filha. Ela concorda. Os dois partem para Atenas juntamente com os outros treze atenienses que haviam sido levados para sacrifício. Eis o fim da história:

Alguns dias depois, o porto de Atenas estava à vista. Na alegria de sua vitória sobre o Minotauro, Teseu se esqueceu da promessa feita ao pai. Quando viu o barco exibindo a bandeira preta, o rei Egeu pensou que o filho morrera. “Não posso mais viver!” - exclamou ele. O rei Egeu atirou-se no mar e nunca mais voltou a ser visto. (GALLEGHER, 1994, p. 13).

Em “O Grande Livro dos mitos” (GRAVES, 2008, p. 401) encontra-se o que aconteceu com Ariadne após sua partida para Atenas com Teseu: “Alguns dias depois, ao aportar numa ilha então chamada Dia e agora conhecida pelo nome de Naxos, Teseu abandonou Ariadne adormecida na praia e em seguida foi embora”. De acordo com o autor, a princesa acabou sendo encontrada pelo imortal Dionísio, que a desposou.

Após o conhecimento do mito, viu-se necessário compreender a estrutura de um labirinto em si e identificar suas características.

Orlando Fedeli (2007, p.?), em sua leitura sobre o livro “O Nome da Rosa” de Umberto Eco (1980), nos mostra que Eco distingue três tipos de labirintos: O primeiro vem dos moldes da antiga Grécia, linear e sem bifurcações, ou seja, há apenas um caminho da entrada até o centro. Nesse tipo, não há dificuldade para se entrar, chegar ao centro e sair. O segundo tipo nos remete ao maneirismo: o labirinto possui diversas ramificações e caminhos sem saída. Devido a isso, a chegada ao centro do labirinto ou a sua entrada/saída se torna bastante complexa. Por fim temos um labirinto descrito por Umberto como rede ou rizoma, onde todos os caminhos se interligam. Nesse tipo não há um centro, de modo que todos os caminhos conduzem a todas as partes, mas não levam a nenhum lugar específico.

O labirinto como estrutura arquetípica conduz o homem ao interior de si mesmo a fim de adquirir, pela consciência, depois de longos desvios ou de uma intensa concentração, uma intuição final em que tudo se simplifica por uma espécie de iluminação. Quanto mais difícil a viagem, mais numerosos e árduos os obstáculos, mais o adepto se transforma e, no curso desta iniciação itinerante, surge um novo ser. (FERREIRA, 2009, p.8).

O nosso projeto trata de um labirinto com características que o aproximam do terceiro tipo de labirinto definido por Umberto Eco, pois as personagens, para sair do labirinto, devem enfrentar uma prova que os conduzirá a saída, mas essa prova não se encontra em nenhum lugar específico e pode ocorrer em qualquer ponto do labirinto, desde que os confinados estejam sozinhos. Outra característica similar é a interligação dos caminhos, que vai acontecer não somente no espaço físico, como também na narrativa e no psicológico das personagens.

### **1.2.2. Hipermissão**

O termo hipermissão designa um tipo de escritura complexa, na qual diferentes blocos de informações estão interconectados. Devido a características do

meio digital é possível realizar trabalhos com uma quantidade enorme de informações vinculadas, criando uma rede multidimensional de dados. Esta rede, que constitui o sistema hipermidiático propriamente dito, possibilita ao leitor diferentes percursos de leitura. O processo de desenvolvimento de um sistema hipermidiático envolve uma série de questões que se avolumam e fazem emergir uma complexidade. (LEÃO, 2001, p.9).

A hipermídia, como o próprio nome sugere, designa uma mídia que vai além de um único canal de comunicação. Engloba diferentes tipos de mídia que são interligadas, permitindo ao usuário uma interação direta e simultânea entre quaisquer materiais captados digitalmente, tais como textos, músicas, vídeos, sons e imagens. Traçando um paralelo entre a natureza da hipermídia e sistemas mais complexos, a autora compara tudo isso a um labirinto: "Como um labirinto a ser visitado, a hipermídia nos promete surpresas, percursos desconhecidos" (LEÃO, 2005, p. 16).

Uma estrutura dessas é formada por caminhos complexos, assim como os sistemas hipermidiáticos, tanto na parte de criação, arquitetura e organização das informações quanto no quesito de usabilidade e navegação. O interagente navega pela rede criando percursos diferentes a cada vez que o acessa, pois facilmente altera seu rumo inicial, uma vez que é induzido pelo universo de hipertextos e links a aventurar-se entre recantos desconhecidos.

A partir desse pressuposto, com o suporte do sistema hipermidiático, este trabalho irá abordar a questão da natureza do labirinto como ferramenta de percursos infinitos na busca do autoconhecimento. Uma narrativa multidimensional interativa, composta por diversos módulos que utilizam o ciberespaço para sua divulgação e visualização. A cada novo módulo, o interagente imerso no universo da hipermídia, tem a opção de acompanhar diferentes pontos de vista para uma mesma narrativa. Utilizando os recursos da web, ele ainda pode rever os módulos já vistos e traçar outras trajetórias; e pela narrativa estar inserida no sistema hipermidiático, a qualquer momento o interagente pode buscar novas informações complementares fora da obra, de autoria nossa ou não.

### 1.2.3. Novo Regime de Espectatorialidade

O século XX é marcado, entre outras particularidades, pela convergência das telecomunicações com a informática. Essa característica trouxe um novo paradigma de sociedade, na qual a informação e o conhecimento ganham gradativamente mais importância dentro do atual contexto sócio-contemporâneo. A essa nova estrutura, denominamos “Sociedade da informação”, fomentada pela Terceira Revolução Industrial. “O mais importante de tudo é que a internet tornou-se o mais poderoso motor de inovações jamais visto no mundo” (CAIRNCROSS, 2000, p.147).

No cenário da comunicação, vivemos um momento no qual as mídias estão se cruzando. É a era da convergência midiática. Segundo Henry Jenkins, tal mudança não é caracterizada apenas por meio de aparelhos, mas dentro dos cérebros dos consumidores e em suas interações sociais uns com os outros.

Por convergência refiro-me ao fluxo de conteúdos através de múltiplos suportes midiáticos e ao comportamento migratório dos públicos dos meios de comunicação, que vão a quase qualquer parte em busca de experiências de entretenimento que desejam. (JENKINS, 2008, p. 27).

Jenkins aborda em seu livro a expressão “cultura participativa” para falar do consumidor que emerge nesse novo contexto: o espectador ativo. Trata-se de pessoas que não se contentam mais em simplesmente contemplar uma obra audiovisual. Eles querem ir mais além, desmembrar a história, pesquisá-la a fundo, discutí-la em outros suportes e poder decidir o rumo da narrativa.

Se os antigos consumidores eram tidos como passivos, os novos consumidores são ativos. Se os antigos consumidores eram previsíveis e ficavam onde mandavam que ficassem, os novos consumidores são migratórios, demonstrando uma declinante lealdade a redes ou a meios de comunicação. Se os antigos consumidores eram indivíduos isolados, os novos consumidores são conectados socialmente. Se o trabalho de consumidores de mídia já

foi silencioso e invisível, os novos consumidores são agora barulhentos e públicos. (JENKINS, 2008, p.45)

A internet tem grande responsabilidade na formação desse novo público. A dinâmica desse meio possibilita uma grande ligação entre os produtores de conteúdos e os consumidores, formando entre eles uma linha tão tênue que muitas vezes um chega a ocupar o lugar do outro. O internauta assume um papel muito ativo diante do computador, e isso lhe proporciona uma experiência tão positiva que ele não quer mais abrir mão.

Hoje, os produtores de conteúdo audiovisual, assim como os meios de comunicação, devem adaptar-se às características desses novos consumidores. O novo espectador quer, de alguma maneira, sentir-se inserido na história que acompanha, e isso pode se dar tanto na participação da elaboração do conteúdo, como na possibilidade de escolher o ponto de vista que quer ver a história, ou também no simples fato de poder compartilhar suas idéias e teorias acerca do que está vendo.

Prensky (2001) fala de uma geração de “nativos digitais”, pessoas que já nasceram nesse novo contexto de tecnologias digitais e, portanto, desenvolveram um novo tipo de percepção frente às narrativas.

Nosso trabalho é totalmente direcionado a esse novo público, que poderá decidir que caminhos tomar frente a uma narrativa desenvolvida para o meio da internet.

#### **1.2.4. Roteiro**

A partir da década de 1980, os processos de comunicação integrados por sistemas digitais informatizados começaram a ser chamados de novos meios de comunicação, as “novas mídias”. Dentro dessa área da comunicação estão presentes a internet, a TV interativa, o cinema e o vídeo interativos, os jogos de computador, os sistemas de comunicação multifuncionais. Assim como o cinema, essas novas mídias possuem uma linguagem particular, sendo sua principal característica a integração de vários processos. Elas estão inseridas num universo hipermidiático.

Hipermídia é o conjunto de meios que permite acesso simultâneo a textos, imagens e sons de modo interativo e não-linear, possibilitando fazer links entre elementos de mídia, controlar a própria navegação e, até, extrair textos, imagens e sons cuja seqüência constituirá uma versão pessoal desenvolvida pelo usuário. (GOSCIOLA, 2003, p.34).

Os espectadores acompanharam o desenvolvimento dessas mídias, e não só estão aptos a utilizá-las, como desejam que os conteúdos produzidos atendam a essa nova forma de utilização, na qual o imediatismo dos conteúdos, a totalidade das informações, e a simultaneidade são imprescindíveis. Partindo dessa configuração, os produtores de conteúdo devem considerar alguns aspectos para a realização de produtos que se adéquem às características da hipermídia e que consigam explorá-la de maneira criativa e completa.

As duas principais preocupações num roteiro para hipermídia são a organização dos conteúdos e o público. O roteirista tem uma enorme possibilidade de conteúdos simultâneos para disponibilizar, mas deve preocupar-se em organizá-los de modo a conceber uma ligação interessante entre eles e uma forma funcional para apresentá-los ao público, que é responsável por um percurso pessoal em relação a esses conteúdos. A interatividade e a não-linearidade da hipermídia possibilitam a cada interagente escolher quais informações quer acessar e em qual ordem, assim, ao fazer essas escolhas, cada indivíduo contribui de forma ativa na sua própria experiência com o conteúdo narrativo, gerando uma experiência diferente a cada vez que entra em contato com a narrativa.

O roteirista, entretanto, não tem conhecimento dos caminhos percorridos por cada um que entrou em contato com seu produto, e por isso, deve preocupar-se com a mensagem e significado que quer transmitir em todas as etapas de sua narrativa. “Por maior que seja o número de links, o usuário precisa ter a garantia de que a trilha percorrida não o afastará da compreensão plena da mensagem da obra hipermidiática”. (GOSCIOLA, 2003, pg. 235).

A partir daí estruturamos a narrativa de “O Labirinto”, desenvolvida em módulos. Seis pessoas acordam num labirinto e descobrem que para sair precisarão enfrentar seus traumas e frustrações. Começamos acompanhando Maurício, que acorda e se vê no labirinto, ele avista uma moça (Amanda) e logo são encontrados por Hélio. Eles ouvem um barulho, vão a sua direção e encontram Sofia. Esse é o

final do primeiro módulo. A partir daí os grupos de personagens se separam: Amanda procura por seu namorado, e Maurício a ajuda. Enquanto Hélio fica e ampara Sofia, fisicamente debilitada. O interagente deve dar seu primeiro passo junto com as personagens: continuar a acompanhar Maurício e Amanda na procura pelo namorado dela ou ficar com Hélio e Sofia? É esse o ponto inicial da trajetória particular que será construída por cada indivíduo, de acordo com opções como esta, que surgirão ao longo de toda a narrativa, ao final de cada módulo. Novas personagens também surgirão.

A ordem das informações pode ser combinada de maneira a resultar em diferentes significados, dependendo dos elementos, acontecimentos e personagens selecionados pelo interagente. Ele decide como e quanto tempo quer passar no labirinto.

O principal conflito da obra, de libertação dos traumas, frustrações e medos, está presente em qualquer trajetória traçada, envolvendo qualquer personagem.

#### **1.2.5. Estrutura e Navegação**

O objetivo central de “O Labirinto” é permitir ao público interagente diferentes experiências e significados ao fim, dependendo do percurso de leitura percorrido ao longo da narrativa neste ambiente hipermidiático.

Neste contexto, devemos pensar na estrutura hipermídia da obra e nas formas de navegação, assim como nas habilidades que o público precisa ter para essa interação ocorrer.

Adotamos o esquema apresentado por Jim Rosenberg (1996), sobre a estrutura da atividade hipertextual. Neste trabalho, Rosenberg apresenta os conceitos actema, episódio e sessão. Resumidamente, actema corresponde ao ato de “seguir” de um bloco de conteúdo ao outro (no nosso caso, entre os módulos audiovisuais e as informações adicionais); episódio é um conjunto de actemas que criam uma coerência de sentido na mente do leitor; e sessão diz respeito à experiência que o leitor teve ao percorrer o sistema hipermidiático.

Portanto, o objetivo é fornecer meios de navegação entre os módulos e demais informações, permitindo que a sessão realizada por um interagente seja

diferente da de outro que seguiu um percurso diferente. Ou ainda, a segunda sessão do mesmo interagente ser diferente da primeira.

Optamos pelo sistema de navegação do YouTube<sup>1</sup> para organizar a rede de módulos. Ao fim de cada módulo, utilizaremos os recursos de botões e anotações com redirecionamento do próprio site para apresentar as escolhas. Ao clicar, o interagente será redirecionado ao vídeo escolhido, e assim por diante.

Apenas disponibilizar a estrutura hipermidiática e permitir por meio de técnicas de navegação as conexões entre as partes da obra não é suficiente para que a experiência aconteça. Habilidades por parte do interagente são necessárias.

Segundo pesquisas em Ciências Cognitivas, os textos hipermidiáticos exigem dos seus leitores dois tipos de habilidade. A já conhecida habilidade de compreender um texto convencional continua sendo básica. Mas, além disso, o leitor deve adquirir habilidade de „navegar” pelo espaço multidimensional do sistema. (LEÃO, 2001, p.118).

Diante desses fatores, “O Labirinto” irá permitir que o interagente, como em um labirinto, possa ir e vir, perder-se e encontrar-se, explorar e interagir. A obra desenvolve caminhos tortuosos que ao serem explorados, levam o leitor a infinitas possibilidades para percorrer, e a cada novo trajeto, desperta uma nova experiência.

### 1.3. O ROTEIRO<sup>2</sup>

Desde o começo do ano começamos a trabalhar para fazer um roteiro que não fosse apenas uma simples ficção, mas que representasse algo a mais para nós. Era difícil. Quando achávamos que tínhamos encontrado a história perfeita, nos perguntávamos: O que queremos com ela? Por que estamos escrevendo isso? E tais perguntas nos faziam voltar ao ponto de partida e pensar em algo que realmente respondesse a essas questões.

---

<sup>1</sup> Site de hospedagem e compartilhamento de vídeos.

<sup>2</sup> O roteiro na íntegra se encontra em arquivo separado no cd.

A idéia de “O Labirinto” surgiu em abril e não tivemos dúvida de que dali poderia sair um roteiro muito interessante. Como queríamos fazer um filme pra internet, a idéia do labirinto representava essa própria rede, cheia de caminhos, a maioria desconexa. E mais do que isso, o labirinto era para nós, uma representação da própria vida, sem caminhos certos ou errados. E a partir dessa idéia começamos a criar os personagens.

Desde o começo tivemos como referencia os filmes “O Cubo” (1997) e “Jogos Mortais” (2007), já que ambos partiam de uma premissa de pessoas que acordavam num lugar estranho, sem saber como foram parar lá e o que deviam fazer para sair.

Queríamos personagens que trouxessem com elas os mais diferentes dramas e que acima de tudo, tais dramas pudessem trazer uma identificação para com o público. E assim foram surgindo Maurício, Hélio, Tomé, Felipe, Amanda e Sofia.

Uma das nossas maiores dificuldades foi pensar nesses seis dramas. Como a narrativa seria toda interativa, com o público escolhendo o personagem que queria acompanhar, poderia acontecer de a pessoa só assistir a uma história (das seis possíveis). Logo, cada uma das seis personagens tinha que ser protagonista e trazer consigo um drama suficientemente interessante. Demoramos bastante para construir essas seis personagens, mas o resultado foi muito gratificante para nós, tanto que até hoje não conseguimos escolher um preferido.

Todos os dramas trazem uma possibilidade de redenção da personagem. Por maior que tenham sido seus erros, por maior que tenha sido a tragédia acontecida, todos têm, no Labirinto, a chance de recomeçar. E essa chance depende exclusivamente de cada um.

Acreditamos que essa reflexão proporcionada por nossa história foi o que respondeu nossos questionamentos iniciais e preencheu aquele vazio que encontramos nas outras idéias.

Definidas as personagens, o novo desafio era começar a construir o roteiro em si. Não tínhamos idéia de como por no papel essa narrativa interativa, cheia de possibilidades. Até que resolvemos construí-la a partir de um fluxograma, feito num programa chamado cmap tools.

Com esse fluxograma, que chamamos de “guia de capítulos<sup>3</sup>”, tudo ficou mais claro e as idéias, mais organizadas. Só a partir daí conseguimos sentar para escrever o roteiro, que obviamente, não tem uma seqüência lógica e para ser lido é indispensável consultar o guia. O roteiro passou por quatro tratamentos sendo que em todos o que mais se alterava eram os diálogos.

---

<sup>3</sup> O guia de capítulos se encontra no Anexo 3.

## 2. PRÉ-PRODUÇÃO E GRAVAÇÕES

A Organização da Produção tem início a partir da conclusão do roteiro. Cada membro da equipe avalia quais são as providências necessárias para sua área.

### 2.1. Produção Executiva

A produção executiva é responsável, de forma geral, pela administração do projeto. Na pré-produção são elaborados os projetos de venda, de orçamento e o cronograma de gastos. Durante a produção, cabe ao produtor executivo controlar as despesas, garantindo que o projeto se mantenha no orçamento programado. São de sua responsabilidade, ainda, a finalização e distribuição do produto.

#### 2.1.1. Orçamento

Assim que o roteiro de “O Labirinto” foi concluído, toda a equipe começou a trabalhar para levantar as necessidades de cada área. A primeira providência na produção executiva foi elaborar um orçamento estimando a quantidade de dinheiro que precisaríamos para o projeto.

#### Orçamento

| PROVIDÊNCIAS | DIAS | UNIDADE | VALOR | TOTAL (R\$) |
|--------------|------|---------|-------|-------------|
|--------------|------|---------|-------|-------------|

#### Equipe e atores:

|                                  |    |    |           |       |
|----------------------------------|----|----|-----------|-------|
| Alimentação (duas refeições)     | 17 | 15 | 10        | 2.550 |
| Transporte: Kombi - aluguel      | 17 | 1  | 1.500/sem | 4.500 |
| Viagem: São Paulo/Bauru – Atores | 1  | 1  | 63,70     | 63,70 |
| Viagem: Bauru/São Paulo – Atores | 1  | 1  | 63,70     | 63,70 |

\* Ainda não foi definida a forma como ocorrerá o transporte de atores e equipe

## Equipamentos (aluguel)

|                                               |    |   |     |       |
|-----------------------------------------------|----|---|-----|-------|
| Câmera de vídeo XDCAM – Handcam – 3CMOS       | 17 | 1 | 450 | 7.650 |
| Monitor de vídeo colorido CRT de 05 polegadas | 17 | 1 | 30  | 510   |
| Iluminação: Kit Telem - 04 fresnel            | 17 | 1 | 200 | 3.400 |
| Microfone Shotgun (Boom)                      | 17 | 1 | 65  | 1.105 |
| Vara para microfone Shotgun / boom            | 17 | 1 | 30  | 510   |
| Steadycam para câmeras até 05 kilos 160       | 17 | 1 | 160 | 2.720 |
| Tripé - dolly dobrável                        | 17 | 1 | 30  | 510   |
| Tripé de câmera com cabeça hidráulica         | 17 | 1 | 70  | 1.190 |

|            |    |   |   |       |
|------------|----|---|---|-------|
| Cenografia | 17 | - | - | 1.500 |
| Figurino   | 17 | - | - | 700** |
| Maquiagem  | 17 | - | - | 200** |

\*\* Valores aproximados obtidos através do histórico de projetos anteriores

## Distribuição/Divulgação

|                                  |  |    |        |     |
|----------------------------------|--|----|--------|-----|
| Cartazes, Capas e Rótulos de DVD |  |    |        | 200 |
| DVDs                             |  | 35 | 2      | 70  |
| Registro do site por 10 anos     |  |    | 30/ano | 300 |

|       |  |  |  |           |
|-------|--|--|--|-----------|
| TOTAL |  |  |  | 27.242,40 |
|-------|--|--|--|-----------|

TABELA 1: Orçamento estimado

O valor real do projeto diferiu do valor estimado inicialmente devido, principalmente, ao apoio de empresas, com alimentação, empréstimos e permutas de equipamentos.

## Orçamento

| PROVIDÊNCIAS | DIAS | UNIDADE | VALOR | TOTAL (R\$) |
|--------------|------|---------|-------|-------------|
|--------------|------|---------|-------|-------------|

## Equipe e atores:

|                                  |    |    |           |       |
|----------------------------------|----|----|-----------|-------|
| Alimentação (duas refeições)     | 17 | 15 | 10        | 1.000 |
| Transporte: Kombi - aluguel      | 17 | 1  | 1.500/sem | 500   |
| Viagem: São Paulo/Bauru – Atores | 1  | 1  | 63,70     | 63,70 |
| Viagem: Bauru/São Paulo – Atores | 1  | 1  | 63,70     | 63.70 |

\* Ainda não foi definida a forma como ocorrerá o transporte de atores e equipe

## Equipamentos (aluguel)

|                                               |    |   |     |   |
|-----------------------------------------------|----|---|-----|---|
| Câmera de vídeo XDCAM – Handcam – 3CMOS       | 17 | 1 | 450 | 0 |
| Monitor de vídeo colorido CRT de 05 polegadas | 17 | 1 | 30  | 0 |
| Iluminação: Kit Telem - 04 fresnel            | 17 | 1 | 200 | 0 |
| Microfone Shotgun (Boom)                      | 17 | 1 | 65  | 0 |
| Vara para microfone Shotgun / boom            | 17 | 1 | 30  | 0 |
| Steadycam para câmeras até 05 kilos 160       | 17 | 1 | 160 | 0 |
| Tripé - dolly dobrável                        | 17 | 1 | 30  | 0 |
| Tripé de câmera com cabeça hidráulica         | 17 | 1 | 70  | 0 |

|            |    |   |   |       |
|------------|----|---|---|-------|
| Cenografia | 17 | - | - | 1.500 |
| Figurino   | 17 | - | - | 700** |
| Maquiagem  | 17 | - | - | 200** |

\*\* Valores aproximados obtidos através do histórico de projetos anteriores

## Distribuição/Divulgação

|                                  |   |    |        |     |
|----------------------------------|---|----|--------|-----|
| Cartazes, Capas e Rótulos de DVD |   |    |        | 200 |
| DVDs                             |   | 35 | 2      | 70  |
| Registro do site por 10 anos     |   |    | 30/ano | 300 |
| Exibição interativa              | 1 | 3  |        | 900 |

|       |  |  |  |          |
|-------|--|--|--|----------|
| TOTAL |  |  |  | 5.497,40 |
|-------|--|--|--|----------|

TABELA 2: Orçamento real.

### 2.1.2. Captação de Recursos

A partir do orçamento, soubemos que nosso projeto não seria barato. Pensamos, então, em alternativas para arrecadar dinheiro. Como primeira opção, recorreremos às empresas da cidade de Bauru. Elaboramos um projeto de venda<sup>4</sup>, com informações detalhadas sobre o produto, a internet como veículo para o audiovisual, os realizadores, e nossas propostas de divulgação das marcas dos patrocinadores.

Além do patrocínio, também organizamos uma festa e comercializamos trufas e sanduíches.

### 2.1.3. Distribuição e Divulgação

O principal canal de distribuição de “O Labirinto” é a internet. Concebemos o projeto, desde o início, explorando as possibilidades que esse meio nos proporciona. Uma das vantagens de trabalhar com a internet, é que uma vez publicado, nosso produto pode ter acesso quase que irrestrito, abrangendo diversas regiões.

No entanto, para que possamos tirar proveito dessa qualidade, é necessário fazer o público chegar até o site. Começamos a pensar, então, em algumas formas de divulgação. Pretendemos realizar uma grande exibição interativa para a estréia do filme, que serviria para comemorar o fim do nosso trabalho de conclusão com amigos, familiares e professores, mas principalmente para chamar a atenção da imprensa e da sociedade, provocando assim, uma repercussão que levaria novos espectadores para o site. Para realizá-la, utilizaremos um sistema de votação pela internet. Cada espectador votará através de um computador durante a exibição, e ao término de cada capítulo, aparecerão na tela opções para continuar a

<sup>4</sup> O projeto de venda se encontra no Anexo 2.

narrativa. Cada um votará na opção de sua preferência, e a escolha da maioria será exibida.

Contamos, ainda, com a divulgação na própria internet, através das principais redes sociais: *twitter*, *facebook*, *blogger*.

## 2.2. Núcleo

Desde que começamos a escrever o roteiro e criar os personagens de “O Labirinto” sabíamos que encontrar o elenco perfeito seria bem difícil.

Primeiramente, pela história em si. Um labirinto, pessoas lá sem água e comida por um bom tempo. Uma situação completamente fora de nossa realidade. É difícil para o ator adaptar sua memória emotiva (STANISLAVSKI, 2002) em situações totalmente aquém de seu mundo.

O formato, com 21 capítulos de cerca de 4 minutos cada um, exigia um ritmo acelerado dos acontecimentos, o que também era uma barreira para os atores que não teriam muito tempo para “se aquecer”, entrar aos poucos na personagem. Depois, o esquema de gravação também não facilitava. Precisávamos gravar primeiro as cenas ambientadas no labirinto, que foi construído no estúdio da Unesp. As cenas finais de cada personagem tiveram que ser gravadas antes. Com as poucas disponibilidades de horários do elenco, a ordem de gravação não conseguiu respeitar uma seqüência crescente da emoção dos atores (que era nosso objetivo inicial).

E por último, o número de atores necessários: 28, fora os figurantes. Numa cidade pequena como Bauru, onde a disponibilidade de atores é pequena, esse é um número significativo.

Felizmente, cada dificuldade foi superada. O projeto foi presenteado com um elenco maravilhoso.

O primeiro ator que contatamos foi Marco Giafferi. Assistimos a sua atuação em um curta-metragem da Unesp e ficamos maravilhados. Os roteiristas escreveram o personagem Tomé pensando nele como ator. Marcamos uma reunião com o Marco e ele não só aceitou participar do filme como fez questão de mergulhar de cabeça no projeto junto com a gente. Sua experiência de mais de trinta anos com o teatro e seu conhecimento da maioria dos atores bauruenses foi uma grande ajuda para a escolha do elenco de “O Labirinto”.

Após ler o roteiro o Marco nos sugeriu alguns atores específicos para determinados papéis. Foi o caso do Diego Dac, para o papel de Maurício e o da Letícia Ravanini para o papel da Paula. Esses dois atores têm anos de experiência e foram, sem dúvida, a melhor escolha para esses dois personagens tão intensos.

Ele também nos apresentou alguns outros atores numa oficina que ocorrera do SESC de Bauru. Acabamos entrando em contato com eles depois.

Também fizemos buscas pelos cursos de teatro de Bauru como o “Curso de teatro Paulo Neves”, no grupo de Elio Andreotti no Teatro Municipal e no curso de Artes Cênicas da Universidade Sagrado Coração.

A cada possível ator para o filme que conhecia, fazíamos questão de explicar detalhadamente todo o projeto. Estávamos buscando mais do que atores para atuar no nosso trabalho de conclusão de curso, mas pessoas que entrassem conosco nesse desafio.

E esse foi exatamente o diferencial do elenco que encontramos. O que também foi fundamental para que juntos conseguíssemos superar todas as dificuldades.

Trabalhamos com atores com vasta experiência no teatro e já com alguma experiência com vídeo, com atores que nunca trabalharam com vídeo e com atores ainda começando do zero.

Buscamos o entrosamento das seis personagens principais que acordam no labirinto. Para isso, ensaios e muita conversa, tudo para gerar alguma intimidade entre eles para que assim as cenas fluíssem melhor.

Antes da gravação, concentração e exercícios para canalizar energias, a maioria orientada por nosso ator Marco Giafferi.

É muito gratificante o trabalho da produção e direção de elenco, pois a partir delas começamos a ver o vídeo tomando forma a cada ator escolhido e principalmente quando começam os ensaios.

A leitura do livro “Um sonho de paixão” (STRASBERG, 1990) foi fundamental para que uma nova percepção do ator começasse a surgir em nós. A questão da memória emotiva, do “pensar” e não apenas “fingir que pensa” abriu nossos olhos e corações.

É apaixonante o trabalho de preparação do ator. Cada um a sua maneira, cada um buscando sua verdade, cavando dentro de si o espaço necessário para que aquele sentimento saia e emocione o público.

As cenas finais do filme exigiam um trabalho árduo de emoção e era magnífico ver a busca e o preparo de cada ator. Como dissemos, alguns com anos de experiência apenas nos apresentavam o resultado, impecável. Com os mais novos, entramos juntos na busca dessas emoções. Mais do que nos atentar às falas, para que essas parecessem naturais, começávamos a orientá-los para que todas aquelas emoções não só parecessem, mas fossem reais.

Acreditamos no trabalho do diretor de elenco principalmente como um orientador. É necessário deixar o ator sem nenhuma dúvida acerca do personagem que interpretará. É necessário dar-lhe uma liberdade de criação, mas também é necessário barrá-lo quando o que está apresentando não condiz exatamente com o que os roteiristas e diretores imaginavam para o personagem.

Tudo deve ser feito de maneira respeitosa e acima de tudo didática. O ator precisa de confiança, precisa que você dê a ele o *feed back* de que por mais que não esteja perfeito, ele está no caminho. Tentamos explorar isso para chegar ao resultado que queríamos.

Podemos dizer que aprendemos muito com a experiência de dirigir o elenco de “O Labirinto”. Aprendemos que não devemos nos ater a perfis, a vitrines. Os roteiristas tinham muito bem definido o que imaginavam para cada personagem, inclusive fisicamente. Porém, aos poucos percebemos que uma nova faceta do personagem pode nos ser apresentada, nossa mente se abre e ele ganha uma construção ainda melhor.

Sem falar na experiência adquirida por trabalhar com atores tão experientes, que acabaram nos ensinando muita coisa sobre a arte de atuar, e mesmo os iniciantes, que também possibilitaram o início do trabalho de profissionais em formação.

### **2.2.1. Personagens**

Durante a elaboração do roteiro, procuramos desenvolver ao máximo a personalidade de cada personagem, para auxiliar no trabalho da direção de atores.

Maurício trabalha num escritório contábil. Perdeu o filho num acidente que provocou e não consegue se perdoar. Após o acidente, Maurício perde as perspectivas de vida: não se empenha para continuar o relacionamento com sua

esposa e não quer ter outros filhos. Ele é colocado no labirinto por sua esposa, Paula e para sair, deve entender o ocorrido como um acidente e se perdoar.

Hélio é um arquiteto que possui uma vida dupla: é casado e tem um filho, mas mantém um longo relacionamento com Osvaldo, um colega de trabalho. Hélio ama sua família e é um pai e marido dedicado e carinhoso, mas não acredita que a situação em que vive seja errada. Ele é colocado no labirinto por Osvaldo e para sair, deve contar a verdade para sua família.

Tomé é um funcionário público que, depois de ser traído pela noiva com seu melhor amigo, se revolta e perde a fé nas pessoas, tendo dificuldades para estabelecer qualquer tipo de relacionamento. Ele é colocado no labirinto por seu amigo, Yuri, e sua única possibilidade de saída é voltando a confiar no amigo que o traiu.

Sofia é uma ex-presidiária. Antes de ir para a cadeia vivia com a avó, responsável pela denúncia que a levou presa. A avó morreu quando Sofia ainda estava na cadeia, e após ser libertada, Sofia se vê sozinha e não tem vontade de restabelecer sua vida. É colocada no labirinto por uma colega de cela, e para sair, ela precisa querer voltar a ser livre e retomar sua vida.

Amanda é estudante e namorada de Felipe. Ela é insegura e não consegue ficar sozinha, passando por relacionamentos consecutivos, sempre fazendo da pessoa com quem está o centro de sua vida. Ela é colocada no labirinto pela amiga Júlia, e para sair deve se separar de Felipe e continuar sozinha.

Felipe é estudante e namorado de Amanda. Ele não está mais feliz com o relacionamento, mas não consegue terminar devido a um trauma pelo qual passou com sua antiga namorada, Cíntia, que se matou na frente dele, depois de não ter conseguido superar o término do namoro. Felipe também é colocado no labirinto por Júlia, e para sair ele deve se separar de Amanda.

### **2.3. Direção de Arte**

Uma vez concebido o roteiro do projeto, a equipe de arte foi formada e a partir daí tínhamos que tomar decisões, tanto para as cenas dentro do labirinto quanto para os flashbacks. Inicialmente analisamos escolas artísticas para ver qual delas se enquadrava mais ao nosso projeto, chegamos à conclusão de que o

Futurismo seria uma ótima referencia para se pensar no espaço físico do labirinto, já que para os pintores futuristas, como Umberto Boccioni, os objetos não se esgotam no contorno aparente e os seus aspectos se confluem em um só tempo, pensamento que seria muito bem vindo à idéia que gostaríamos de passar com o labirinto em si.



FIGURA 2 – Forças de Uma Rua, (1911) – Umberto Boccioni.

Investigando sobre esse estilo, nos deparamos com inúmeros quadros futuristas que trabalhavam com cores fortes como roxo e azul e também com contrastes entre cores. Resolvemos aplicar no vídeo esse conceito deixando as imagens do labirinto com tons de roxo e azul e um tom mais sombrio e levamos para os flashbacks cores alegres como amarelo e vermelho, dando também um tom mais iluminado às cenas.

O futurismo também pregava o uso de linhas e traços, formas geométricas, que utilizamos em abundancia na construção do labirinto.

Para os flashbacks, cada cena deveria ser analisada com cuidado, uma vez que cada um deles tinha um significado, o que demandou da equipe um esforço para criar os ambientes separadamente de acordo com o roteiro e característica de cada personagem.

Após essas definições, coube a equipe se separar e tomar rumos específicos no trabalho, como cenografia e maquiagem, mas sempre mantendo contato e se ajudando, principalmente na escolha das locações e na produção de arte.

### **2.3.1. Cenografia**

A partir das especificações do roteiro e da direção de arte, começamos a pensar na cenografia. Os cenários, acompanhando a narrativa, foram divididos entre as cenas do labirinto e os flashbacks.

Em termos estruturais, o principal desafio da cenografia foi a construção do labirinto, sobretudo pelo espaço restrito e o orçamento reduzido que possuíamos. Trabalhamos no estúdio de Televisão da Unesp Bauru, um espaço de 8,4m x 8,6m e pé direito de 3,5m. Para as paredes, precisávamos de um material que fosse, ao mesmo tempo, forte para se sustentar e suportar o contato físico com os atores e leve para a equipe transportar. A solução que melhor atendeu a isso foi a madeira. Utilizamos 17 tapadeiras de 0,9m por 2,75m disponíveis no acervo do estúdio. Para completar o que faltava, utilizamos 18 placas de madeirite de 2,20m por 1,10m e construímos quatro blocos de 2,20m por 1,60m. Esses blocos eram móveis, possibilitando a configuração do labirinto de acordo com o que as cenas exigissem.



FIGURA 3 – Blocos e madeirites.

Pretendíamos para as paredes um aspecto de cimento. Cogitamos algumas opções para revestir as placas de madeira, como tecido e impressão de textura em papel. Entretanto, aliando nosso objetivo a custo e praticidade, optamos pela pintura das madeiras. Para isso, preparamos uma mistura de pigmentos que resultou numa cor parecida com cimento e a aplicamos nas placas de madeira utilizando a técnica *ragging*. Nessa técnica, a tinta é aplicada na superfície em pinceladas espaçadas. Com uma esponja, esfregamos a superfície para espalhar a tinta e remover as marcas das pinceladas. A superfície ficou com um aspecto manchado.



FIGURA 4 – pintura da tapadeira com a técnica *ragging*.



FIGURA 5 – parede do labirinto (resultado final).



FIGURA 6 – labirinto montado.

Além do labirinto, a cela da cadeia também foi construída em estúdio, já que não foi possível autorização para gravar nas cadeias das cidades. Também utilizamos os blocos de madeira como paredes. Para compor a cela da prisão, nos inspiramos nas produzidas por filmes nacionais.



FIGURA 7 – Cella da cadeia.



FIGURA 8– vista lateral do cenário.

### 2.3.2. Figurinos

Os figurinos foram elaborados de acordo com a ocupação profissional e o estilo de vida de cada personagem. Nos figurinos do labirinto, predominantes em grande parte da narrativa, a composição foi relacionada com as cores. Cada

personagem utiliza uma cor que sintetiza sua personalidade e representa suas principais características.

Maurício: trabalha num escritório contábil.

Azul: monotonia; descrença; inércia.

Tomé: funcionário público.

Vermelho: energia; iniciativa; força; revolta.

Felipe: estudante

Verde: energia; juventude; insegurança.

Amanda: estudante

Magenta: dedicação; exagero;

Hélio: arquiteto

Rosa: fragilidade; carinho;

Sofia: ex-presidiária

Preto: introspecção; luto; melancolia.

### **2.3.3. Maquiagem**

O roteiro de “O Labirinto” propôs à equipe de arte dois grandes desafios em relação à maquiagem: deixar os personagens que se encontram presos no labirinto com um aspecto de cansaço e esgotamento físico e também deixar a atriz Elissa Schpallir, que interpretou a personagem Sofia, com uma aparência que condissesse com o perfil da personagem, uma ex-presidiária. Nós também nos deparamos com uma cena de morte, onde o personagem Gabriel sangra até falecer, outro desafio que tivemos.

Após muita pesquisa, a equipe conseguiu achar uma solução para essas duas questões. No primeiro caso, utilizamos lápis de olho preto esfumado na área inferior do olho para reproduzir olheiras, corretivo de cor 02 nos lábios e lápis para contorno labial vermelho no interior das pálpebras para mostrar a falta de hidratação, pó compacto um tom mais claro que a pele do ator, evidenciando o cansaço, e colocávamos água nos atores através de um borrifador para mostrar o calor do local, além de mostrar o esforço físico, nervosismo e cansaço das personagens.



FIGURA 9 – Mauricio: Maquiagem evidenciando o cansaço físico e esgotamento.

Outra preocupação que tínhamos que ter era mostrar a degradação gradual das personagens, em cada capítulo a maquiagem deveria se ajustar a condição da personagem naquele momento em que ela se encontrava, piorando conforme o tempo dela dentro do labirinto passava, o que se mostrou complicado em termos de continuidade, mas que acabou sendo somente uma preocupação, não um obstáculo.



FIGURA 10 – Personagem Gabriel nos primeiros dias de confinamento.

No caso da atriz Elissa Schipallir, vimos que para deixá-la com uma aparência mais coerente com a personagem, precisaríamos evidenciar levemente suas rugas de expressão e deixar algumas áreas de seu rosto com a aparência de terem sido queimadas por sol, já que uma ex-presidiária toma sol no pátio da prisão sem qualquer proteção. Para isso usamos lápis para sobrancelhas castanho nas rugas de expressão da região da boca, nariz e olhos e pó compacto cor 04 na maçã do rosto e no meio do nariz, regiões do rosto que ficam mais expostas ao sol.



FIGURA 11 – Sofia em um de seus flashbacks.



FIGURA 12 – Sofia dentro do labirinto.

Na cena da morte da personagem Gabriel precisávamos produzir sangue cenográfico. Pesquisamos maneiras e descobrimos várias, mas adotamos uma receita de um “sangue” atóxico e comestível, por ser mais fácil de se produzir, por ter ingredientes mais acessíveis e também por ter um resultado bem real e satisfatório. Foi utilizado para a confecção do sangue cenográfico: água, uma garrafa de xarope de milho, corante alimentício em pó vermelho e azul e farinha de trigo. O xarope de

milho juntamente com o corante vermelho são os ingredientes principais, que deixam a mistura com consistência e cor de sangue. Os outros ingredientes ajudam a dar realidade à mistura, água para diluir o xarope de milho e deixá-lo mais líquido, o corante azul para dar uma cor mais forte e a farinha de trigo para deixar a mistura mais consistente. A quantidade desses ingredientes varia segundo a intenção do fabricante, no nosso caso, utilizamos cerca de um terço de corante azul e dois terços de corante vermelho na mistura, além de adicionar cerca de meia xícara de água e duas colheres de farinha de trigo também, com o objetivo de criar um sangue denso e escuro.



FIGURA 13 – Cena da morte de Gabriel.

Fazer a maquiagem do nosso filme interativo foi uma experiência extremamente gratificante, pois além de servir de ensinamento, já que a equipe não possuía grande contato com o assunto, possibilitou um ótimo relacionamento com os atores, que tinham que ficar um tempo considerável sendo maquiados e também rendeu um resultado muito satisfatório para todos os membros do TCC, principalmente para o diretor de arte.

#### 2.3.4. Locações

Para a produção das locações do projeto, dividimos o roteiro em dois momentos: Labirinto e Flashbacks. Para o Labirinto, havia apenas uma locação, o estúdio da Unesp Bauru, onde foi construído o labirinto. Nos flashbacks nos deparamos com diversos espaços distintos e tomamos a decisão de procurar locações prontas e que estivessem de acordo com as propostas do roteiro, já que nosso orçamento era limitado e não nos permitia construir muitos cenários.

Ao todo, foram gravadas 21 locações diferentes, algumas delas representaram um desafio maior do que outras, como o caso da cela de prisão, que foi construída no estúdio da Unesp Bauru devido a impossibilidade de se gravar em uma cadeira real na cidade de Bauru.

Em grande parte das locações era necessário fazer mudanças para que elas se adequassem a proposta do roteiro e ajudassem na construção da identidade da personagem; Na casa do personagem Maurício, a equipe de arte teve que providenciar grande parte dos objetos do cenário e se preocupar em produzir dois ambientes conjugados, sala de estar e sala de jantar. Para tal, conseguimos apoio em diversas lojas de Bauru que nos emprestaram móveis e objetos para a confecção não só desse cenário, mas de vários outros, como o quarto da personagem Amanda.

Alguns flashbacks demandaram da equipe a busca por locações bastante específicas, como um barzinho e uma loja de sapatos para os personagens Amanda e Felipe e uma academia para o personagem Tomé. Conseguimos realizar as gravações em locais comerciais da cidade de Bauru sem grandes problemas, apenas uma locação teve de ser mudada: a cena de Hélio e sua família encontrando Osvaldo e seu acompanhante foi pensada para ser gravada em um restaurante, mas não foi possível conciliar os horários dos estabelecimentos contatados e dos atores, então mudamos a cena para um café, o que não alterou a proposta do roteiro.

Locações como a casa da personagem Osvaldo, o apartamento da personagem Sofia, o banheiro da personagem Tomé, entre outros, a equipe de arte optou por realizar em casas que já se adequavam previamente as propostas do roteiro, aproveitando móveis e objetos desses locais, mas fazendo as mudanças necessárias para que elas ficassem ideais para a cena.

O escritório de arquitetura do personagem Hélio foi uma locação que deu trabalho para a equipe, já que queríamos encontrar um local comercial mesmo e não construir o escritório em uma locação qualquer, para dar mais verossimilhança ao lugar, pela falta de orçamento para construir um lugar bonito, chique e pela falta de objetos para compor um ambiente sofisticado e arquitetônico. Conseguimos, por fim, entrar em contato com uma arquiteta bauruense que gentilmente nos cedeu seu escritório para realizarmos as gravações e o espaço correspondia exatamente ao que a equipe de arte desejava.

Como trabalhávamos em locais comerciais, muitas vezes tínhamos limitações de horário, para não atrapalhar a movimentação do estabelecimento, porém isso não atrapalhou as gravações, que sempre ocorreram dentro do tempo previsto pela equipe e pelas empresas que cediam seus espaços para nós.

A equipe de arte teve bastante trabalho para achar e adequar essas 21 locações, mas no fim o trabalho valeu a pena e foi gratificante, tanto pela economia que tivemos, quanto pela qualidade dos locais conseguidos e pelo bom relacionamento que tivemos com os locais comerciais que nos ajudaram.

## **2.4. Direção de Fotografia**

A partir das reuniões semanais que fazíamos, foi decidido que a fotografia de "O Labirinto" seria composta por dois grupos: As cenas internas do labirinto, que são aquelas que os personagens ficam dentro do labirinto propriamente dito; e as cenas de flashbacks, aquelas que mostram o passado de cada personagem. Em conjunto com a Direção de Arte foi escolhida uma paleta de cores para cada "grupo". As cenas internas teriam tons azulados e os flashbacks seriam gravados sem nenhuma tendência, mas da maneira mais artística possível.

Para garantir os tons azulados tínhamos duas opções: ou balancear as cores da câmera para que tudo que fosse filmado tivesse esse tom, ou utilizar gelatinas azuladas nos refletores. Depois de alguns testes, optamos por fazer a primeira opção por dois motivos: primeiro porque esse efeito de limar algumas tonalidades criou uma atmosfera de tensão e suspense que realçava a cor acinzentada do cenário que era o planejado. Segundo porque as personagens transitavam entre zonas claras e escuras no labirinto e o tom da pele ficava melhor

com uma cor única para as cenas. Para isso, tivemos que utilizar uma superfície amarelada para balancear as cores da câmera. Toda vez que íamos gravar, nós "batíamos o branco"<sup>5</sup> nessa superfície. Dessa forma, a câmera interpretava que o branco real era esse amarelado, e puxava todas as cores para a tonalidade azulada, como queríamos.

Ajustada a fotografia das cenas internas, seria a hora de encarar o maior desafio desse trabalho: como iluminar um labirinto? São muitas paredes que dificultam a posição dos refletores e geram várias sombras. Foram várias idéias até chegar ao produto final. Primeiramente tivemos a idéia de fazer uma única iluminação para todo o labirinto. Com vários fresnéis<sup>6</sup> colocados na grade de iluminação no teto do estúdio e com um tecido gigante embaixo servindo de difusor para iluminar o cenário inteiro. Se por um lado isso facilitaria na montagem (que seria uma vez só), desfavorecia na qualidade da obra. Essa iluminação deixava o cenário muito claro, não criava clima de suspense e ainda por cima era inviável tecnicamente, pois o pé direito do estúdio era muito baixo e impedia a realização.

Descartada essa idéia, tivemos que pensar em uma maneira alternativa que trouxesse para o público o que o roteiro tinha planejado. Dessa forma, fizemos do nosso problema, a solução. Inspirado nas cenas do filme "Pânico 2", montamos para cada cena uma iluminação específica. Com apenas quatro refletores tipo Fresnel de 1000 watts cada, difusores e rebatedores conseguimos iluminar os atores e deixar um clima de suspense satisfatório. As sombras, antes indesejadas, criaram zonas claras e escuras dentro do labirinto que no fim das contas, foram importantíssimas para a narrativa.

---

<sup>5</sup> Bater o branco: recurso da câmera digital utilizado para balancear corretamente a luz de acordo com a cor e a iluminação que incide no local onde será realizada a filmagem.

<sup>6</sup> Fresnel: Uma lente fina óptica constituída por anéis concêntricos de lentes de segmentar e com uma distância focal curta, utilizadas principalmente em faróis de carros, retroprojetores, e refletores para televisão.

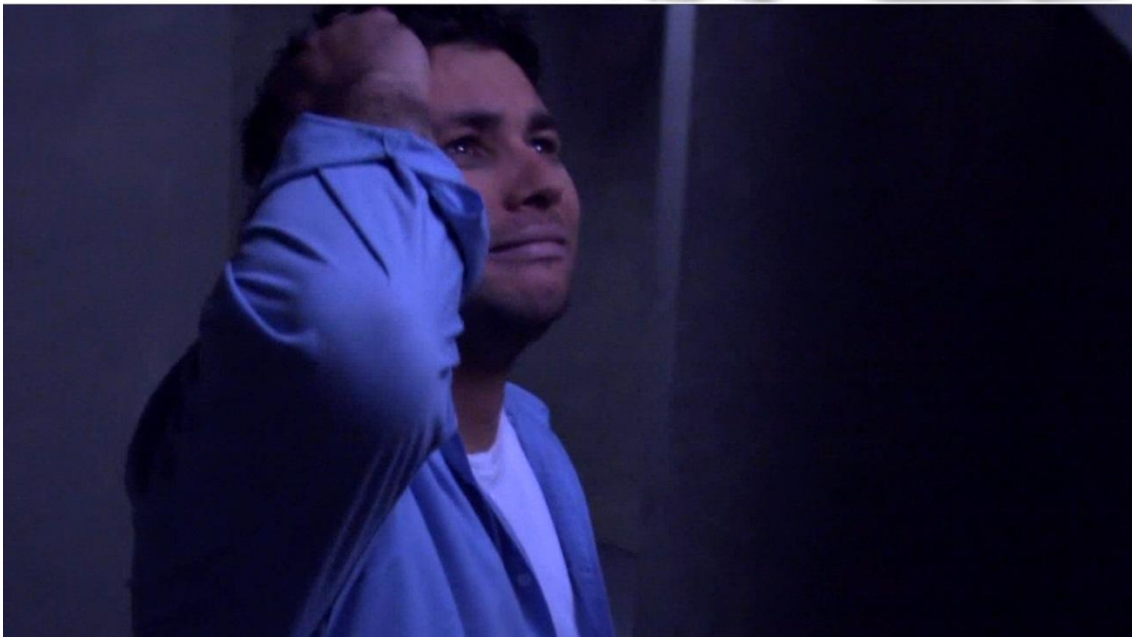
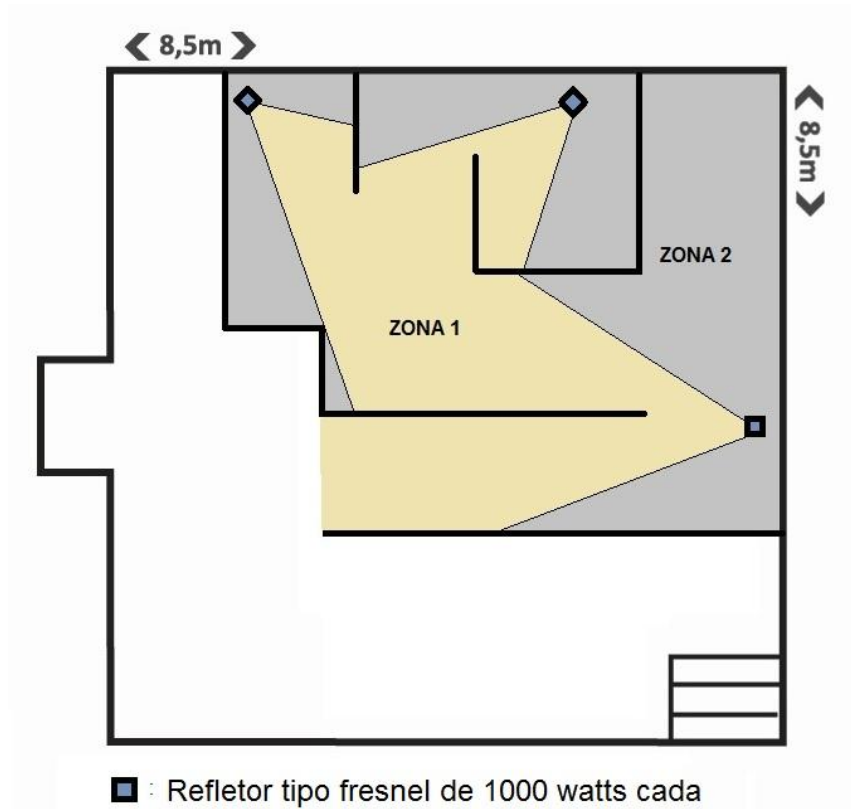


FIGURA 14 - Cenário iluminado com áreas claras e escuras.



FIGURA 15 - Cena do Filme "Pânico 2" (1997) mostrando o contraste claro/escuro.



ZONA 1: Zona clara

ZONA 2: Zona escura

FIGURA 16 – Mapa de Iluminação do estúdio.

Ainda dentro do estúdio, fizemos a cena que se passa em uma prisão para a personagem Sofia. A decupagem dos planos foi importantíssima para a execução da cena, pois montamos o cenário e a iluminação somente para os enquadramentos que apareceriam de fato. Para criar um clima mais sombrio, foi utilizado somente um refletor como luz chave (para gerar sombras das grades nas personagens) e uma luz rebatida para amenizar o contraste claro/escuro.



FIGURA 17 - Personagem iluminada somente de um lado para gerar sombras mais delineadas.

As gravações de externa foram mais rápidas, pois as cenas eram menores, mas exigiram um trabalho muito maior na montagem da iluminação. Dispúnhamos de apenas três spots de luz de 500 watts cada para cada cena de flashback. Com isso, precisávamos iluminar as personagens e o cenário de uma forma que não fosse inteiramente claro (como de programas de tv, por exemplo) e que desse o tom artístico da obra, como vemos nas figuras abaixo:



FIGURA 18 - Cena do flashback da personagem Hélio iluminado com três fontes de luz.



FIGURA 19 - Figurantes iluminados com duas fontes de luz e uma terceira para o cenário.



FIGURA 20 - Fonte de luz iluminando a janela para simular dia e outras duas para a personagem.

Além disso, as cenas que foram gravadas com interferência da luz solar tiveram uma atenção maior. Quando se mistura diferentes fontes de luz com temperaturas de cor<sup>7</sup> diferentes, (como refletores e luz solar, por exemplo) deve-se igualar as temperaturas para que as cores sejam o mais fiel possível. Para isso, utilizamos filtros de conversão de densidade 85 nos refletores para transformar os 3200°K dos refletores em 5600°K da luz solar. Esses filtros não mudam a intensidade da luz e nem suas cores, somente a temperatura. Assim, deixamos o espaço cênico com uma única temperatura de cor e pronto para ser gravado.

---

<sup>7</sup> Temperatura de cor: é uma analogia entre a cor da luz emitida por um corpo negro aquecido até a temperatura especificada em Kelvin e a cor que estamos comparando.



FIGURA 21 - Cena gravada com filtros de conversão de 3.200K para 5.600K.

## 2.5. Trilha Sonora

As músicas foram criadas em um programa na plataforma MAC chamado "Garage Band". Um software que simula todos os sons necessários para criação de músicas virtuais. Com o primeiro copião do filme em mãos e o auxílio de um controlador midi de uma oitava e meia, pudemos criar todas as músicas presentes na obra.

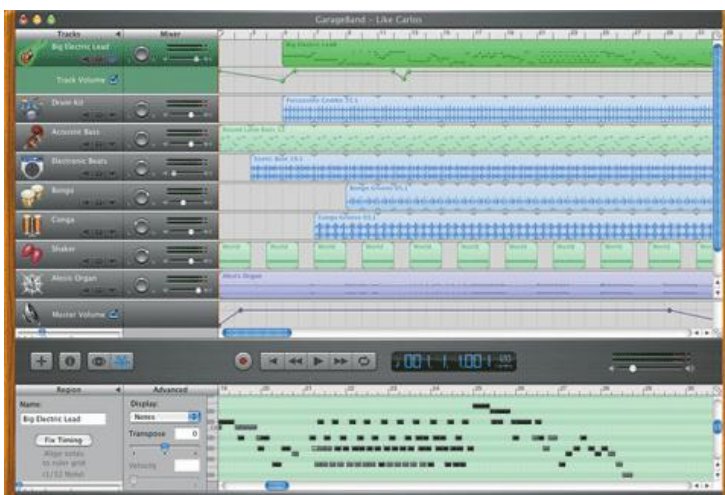


FIGURA 22 - Software Garage Band na criação da trilha sonora.

Quando todas as músicas ficaram prontas, tínhamos exatamente uma semana para fazer todo o tratamento e edição do áudio. Era a última etapa antes de o filme ir para o site. Para isso utilizamos um computador que foi comprado especificamente para isso. Os efeitos sonoros ajudaram a narrativa desenvolver um ar de mistério e suspense, sem exagero, para não distorcer a mensagem. Ao áudio interno do labirinto foram adicionados alguns efeitos, como o *Reverb* por exemplo, que simularam um ambiente bem maior auxiliando na construção do ambiente pelo telespectador. Esse áudio foi inteiramente trabalhado no programa *Adobe Soundbooth* e editado no programa *Adobe Premiere CS5*. Finalizada essa etapa, o filme foi mostrado para todo o grupo para aprovação e possíveis correções. Com o filme aprovado, só faltava ir ao ar!

## **2.6. Direção Geral**

Um diretor pode assumir diversas responsabilidades num projeto audiovisual. No caso de “O Labirinto” essa função ficou responsável não só por coordenar o projeto, mas também por planejar, capturar e dirigir as imagens. Outras funções que o diretor desempenhou contribuíram para a qualidade do projeto, como roteiro, edição e produção. A direção de elenco, geralmente atribuída ao diretor, no nosso caso não foi feita por ele, mas pela produtora e também diretora de elenco. Quanto à idéia de que o diretor é o que manda e decide num projeto, trabalhamos com a dinâmica de que cada integrante na equipe tinha autonomia para tomar as decisões em suas áreas, mas sempre mediante a aprovação do restante da equipe.

### **2.6.1. Coordenação do Projeto**

A produção do vídeo não é a única preocupação do diretor em um projeto com a complexidade de “O Labirinto”. Dezenas de atores, equipe de gravação, equipamentos, e diversas providências mereciam nossa atenção sempre. No entanto, o design e publicação do site, captação de recursos e divulgação foram as tarefas nas quais o diretor teve uma responsabilidade mais direta.

O suporte final do projeto é a internet. Para isso, decidimos contratar um *webdesigner* profissional para produzi-lo, uma vez que a construção de sites não é o foco do trabalho. O grupo elaborou o mapa do site, assim como todos os textos e itens para complementar as páginas. Paralelamente à produção do projeto, foi cargo da direção geral acompanhar junto ao *webdesigner* a confecção do site, para garantir que tudo ficasse pronto a tempo.

A direção auxiliou a produção executiva na captação de recursos. Elaboramos materiais de apresentação para as empresas, com o intuito de angariar patrocinadores e apoiadores. Na divulgação, o diretor responsabilizou-se em providenciar camisetas com o endereço do site, materiais impressos, pesquisar custos de anúncios em cinemas, *twitter* e televisão, assim como entrar em contato com veículos de comunicação, como jornais, rádio e programas de TV.

### **2.6.2. Planejamento das Imagens**

Geralmente é tarefa do diretor decupar o roteiro e traduzir em imagens a narrativa. No nosso caso, esse planejamento foi elaborado juntamente com o diretor de fotografia e pode ser dividido em dois momentos: nas gravações em estúdio e nas gravações em externa.

Todas as sequências que se passam no labirinto foram feitas em estúdio. Apesar de termos a planta e a previsão de como ficaria o cenário, foi muito difícil planejar com 100% de precisão os enquadramentos. As paredes seriam móveis e seria difícil estimar o recuo de câmera e o alcance das luzes. Optamos por não realizar storyboards<sup>8</sup> e sim por definir enquadramentos guia para que pudéssemos segui-los durante as gravações, alterando quando fosse preciso.

---

<sup>8</sup>Storyboards são organizadores gráficos (como uma série de desenhos) que servem para pré-visualizar um filme.



FIGURA 23 - Exemplo de uma cena planejada previamente. Enquadramento foi definido como “Plano próximo”, e posicionamento, iluminação e paredes móveis foram ajustadas no momento da gravação.

As sequências de flashbacks eram na maioria das vezes simples, e não exigiram uma decupagem muito detalhada. Um planejamento era feito antes de cada gravação e os planos decididos eram passados para a equipe poder organizar o cenário, a iluminação, a disposição dos atores e o registro de tomadas gravadas. Em apenas duas ocasiões recorremos a storyboards, pois as sequências permitiam uma chance maior de nos perdemos nos eixos e na organização de cada cena a ser gravada, e nos colocaria no risco de talvez esquecer alguma cena.

As sequências dos personagens Felipe e Amanda que se passavam num bar são um dos casos. Dois personagens sentados, as duas chegam, figurantes, locação com prazo de uso. O uso de storyboards e decupagem detalhada otimizou o tempo de gravação e evitou imprevistos.

O outro caso foi na única sequência de flashback feita em estúdio: a cela da personagem Sofia. Com o intuito de construir uma prisão que ficasse verossímil, decupamos detalhadamente para que o cenário e iluminação fossem preparados de maneira precisa. O resultado foi muito satisfatório.

Durante a decupagem recorremos em diversos momentos a nossa bagagem audiovisual. Diversos filmes, algumas séries, e até jogos foram lembrados e consultados para nortear a elaboração dos planos.

O seriado norte-americano “Lost” foi a referência, por exemplo, nas sequências em que os personagens andam pelo labirinto, conversando. O estilo inspirado na série segue três etapas. Na primeira os personagens estão lado a lado, andando, e num determinado momento do diálogo eles param e ficam um de frente para o outro, permitindo as outras duas: o plano e o contra-plano. A vantagem desta técnica é que parte considerável no diálogo pode ser aproveitada numa mesma tomada, e num momento específico e importante para a sequência é possível destacar cada personagem separadamente.



FIGURA 24 - Sequência de um episódio de seriado “Lost” (à esquerda), usada como referência para sequências em que os personagens andam pelo labirinto (à direita).

O fato de o diretor ser co-roteirista e o cinegrafista do trabalho ajudou muito no processo. Para construir os planos, ele recorria às idéias tidas na elaboração do roteiro, e na hora de gravar relembra o que havíamos imaginado para ajustar os enquadramentos e realizar os movimentos de câmera e de lentes.

### 2.6.3. Direção e Captação de Imagens

Durante o período de gravações no estúdio esse método de decupagem trouxe vantagens e desvantagens. A vantagem foi uma maior flexibilidade das cenas. Montávamos o cenário de acordo com a sequência, sempre seguindo o que havíamos planejado, mas adaptando para as condições que tínhamos, o que em

muitas vezes ficava melhor do que tínhamos imaginado. Em alguns momentos refazíamos a decupagem por enxergar melhores possibilidades, muitas vezes vindas das sugestões do restante da equipe e do próprio elenco. A desvantagem principal foi a organização das sequências. Como havíamos dividido os dias de gravação por módulos, o guia de planos que também foi dividido em módulos se mostrou falho e num momento deixamos de gravar uma cena necessária. Esse momento era um daqueles em que a narrativa se cruza, sendo necessário gravar o mesmo acontecimento por dois pontos de vista diferentes. Um desses pontos de vista foi esquecido. Se houvesse *storyboards* o controle dos planos seria mais preciso, e não precisaríamos convocar novamente os atores para gravar essa cena. Felizmente isso não comprometeu as gravações, pois havíamos feito o cronograma com folgas, já contando com esses tipos de imprevistos (lição aprendida em trabalhos anteriores). Ainda sobre a organização das sequências, outra falha ocasionada pelo método foi dificultar o registro de tomadas feito pelo assistente de direção. Como muitas vezes as alterações eram feitas na hora, o assistente precisava recorrer ao diretor para esclarecer como organizar as cenas criadas. Essa falha foi corrigida no método em que decupamos as cenas em externas.

De um modo geral, as gravações tanto em estúdio como em externas aconteceram sem maiores problemas. Marcamos um cronograma contando com imprevistos e bastante flexível para todos. Alguns atrasos do elenco e pequenos conflitos no grupo nos impedem de dizer que tudo saiu como o planejado, mas nada que tenha sido difícil de resolver e que impedisse que no fim tudo ocorresse bem e sem nenhum atraso nos tempos de gravação. Os imprevistos que aconteceram foram resolvidos no tempo que destinamos a eles.

### 3. PÓS-PRODUÇÃO

A câmera utilizada para a gravação foi uma Panasonic® modelo AG-HMC40, e por gravar em cartão de memória<sup>9</sup> ofereceu uma grande facilidade na transferência dos arquivos de vídeo para a ilha de edição.

O software utilizado para a edição de vídeo foi o *Adobe Premiere CS5*®, devido à experiência do editor com o programa e por oferecer os recursos que necessitávamos. Para os efeitos visuais e videografismo foram usados o *Adobe AfterEffects CS5*® (programa de criação de gráficos com movimento e efeitos visuais), o *Adobe Photoshop CS5*® (editor de imagens bidimensionais) e o *Autodesk 3ds Max 2011*®, (programa de modelagem e animações tridimensionais). Os DVDs foram finalizados no *Adobe Encore CS5*® (aplicativo de autoriação de DVD). O projeto foi editado em um notebook na plataforma *Windows*® 7 com processador *Intel®Core™ 2 Duo T6600e* com seis gigabytes de memória *RAM*<sup>10</sup> e espaço de armazenamento de um *terabyte*.

A sonorização foi feita em um computador também na plataforma *Windows*® 7 com processador *AMD Phenom™*, com seis gigabytes de memória *RAM* e com armazenamento de um *terabyte*. Os softwares utilizados foram o *Adobe Soundbooth CS5*® e o *Adobe Premiere CS5*®. A composição da trilha sonora foi feita em um sistema operacional *Mac Osx* com processador *Core 2 Duo*, com dois gigabytes de memória *RAM* e com armazenamento de trezentos gigabytes. O software utilizado foi o *Garage Band 09*, versão 5.1.

#### 3.1. Edição

Editar é fazer escolhas. Qual é a melhor das tomadas válidas? Qual o melhor momento do corte? Qual personagem é interessante mostrar durante essa fala?... E editar uma narrativa que já é composta por escolhas foi uma tarefa difícil.

---

<sup>9</sup> O cartão de memória usado foi o modelo *Panasonic SDHC (Secure Digital High Capacity)* e possui taxa de transferência de vinte megabytes por segundo e capacidade de armazenamento de dezesseis gigabytes.

<sup>10</sup> Memória *RAM* - significa *Random Access Memory*, (Memória de Acesso Aleatório), e esta nomenclatura se deve ao fato de que o sistema acessa dados armazenados de maneira não-sequencial, ao contrário de outros tipos de memória.

Montar os módulos pensando no significado que cada um deles pode ter dependendo de qual módulo o espectador veio foi o maior desafio na edição de “O Labirinto”.

A estrutura multilinear permitia se perder muito facilmente nas imagens captadas. Outro agravante era o fato de os acontecimentos no labirinto serem no mesmo cenário. A identificação da cena para a edição só era possível num acompanhamento atencioso da ação ou por meio das fichas feitas pelo assistente de direção, que continham as tomadas válidas. As fichas foram essenciais para organizar a edição.

Além de montar o filme e construir as sequências, a edição teve uma função muito desafiadora: transformar um mesmo pequeno espaço num imenso labirinto. Essa intenção foi pensada desde o início. Durante as gravações, a movimentação e dispersão dos personagens no decorrer da história foi capturada de uma maneira que, com cortes nos momentos certos, ao assistir o espectador tenha a impressão de que o espaço diegético é bem maior.

Outra tarefa importante para a edição foi mostrar o mesmo acontecimento por pontos de vista diferentes. Como é possível observar no roteiro, em vários momentos vemos ações por focos distintos. Uma das prioridades na edição foi montar esses momentos de uma maneira que permitisse o espectador a “encaixá-los”, ligando as tramas umas às outras.

Podemos exemplificar com os flashbacks que contam como Amanda e Felipe se conheceram. No módulo destinado ao passado da Amanda, o espectador acompanha a personagem chegando num bar com uma amiga e encontrando o seu futuro namorado, Felipe, junto com um amigo. Nessa situação vemos a cena do ponto de vista da Amanda. No módulo que apresenta o passado de Felipe, vemos primeiro uma conversa entre ele e o amigo, momentos antes da chegada da Amanda. No fim dos dois módulos a mesma ação é apresentada: os dois se conhecendo. Porém o destaque do personagem é diferente.



FIGURA 24 - Cenas do módulo da personagem Amanda.



FIGURA 26 - Cenas do módulo do personagem Felipe.



FIGURA 27 - Cena que consta nos dois módulos, cruzando as tramas.

Todo o processo de edição foi acompanhado pelo grupo. Primeiro foi montada uma versão simples dos módulos editados, sem efeitos e sem trilha. O grupo assistiu e apontou sugestões de alterações. Depois essas alterações foram feitas, e também foi inserida a trilha e os efeitos. O grupo apontou as últimas

sugestões, e depois o trabalho foi finalizado de três maneiras diferentes: em DVD adaptado para a exibição em locais públicos; em DVD para exibição doméstica; e para o YouTube, site de compartilhamento de vídeos escolhido para hospedar os vídeos do projeto que posteriormente foram incorporados no site oficial.

### 3.2. Videografismo e Efeitos Visuais

Os efeitos visuais estão presentes em diversos momentos. Um labirinto virtual foi criado para ser usado em tomadas altas, reforçando a idéia de ser um grande lugar e não um simples estúdio. Para o seu desenvolvimento desenhamos as paredes em três dimensões a partir de uma planta de labirinto. Depois aplicamos as texturas do labirinto real, fotografadas da parede do cenário e do chão. Replicamos os efeitos de iluminação trabalhados no estúdio e posicionamos a câmera virtual nas posições desejadas.

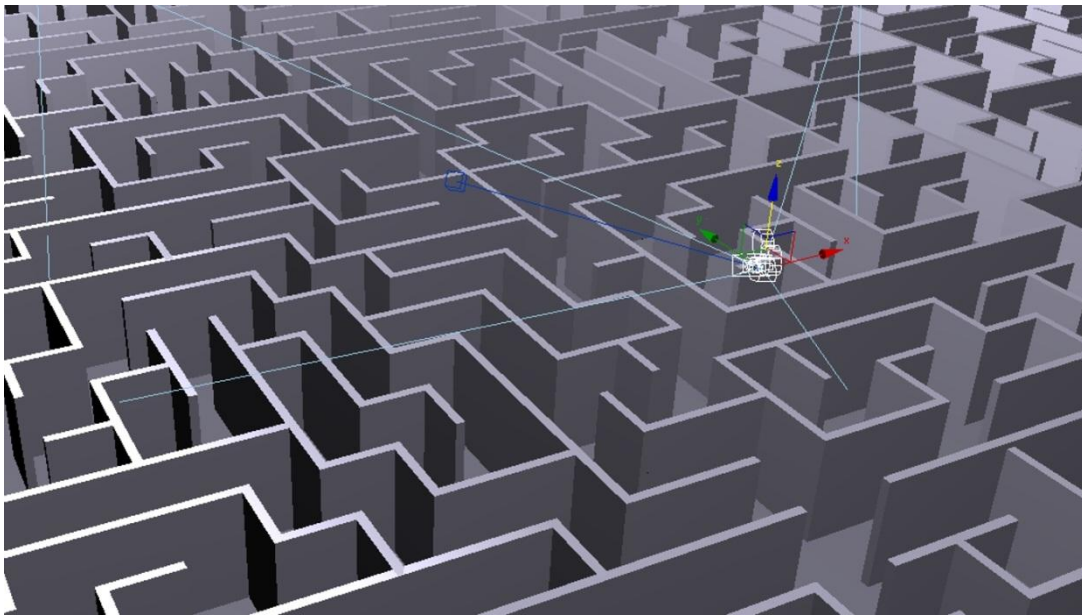


FIGURA 28 - Paredes criadas no ambiente virtual, sem texturas aplicadas.

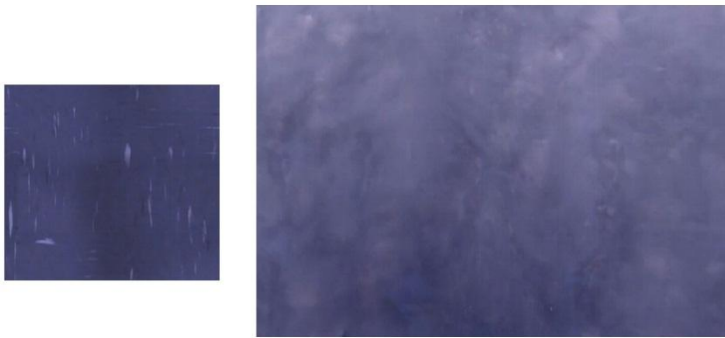


FIGURA 29 - Textura do chão (à esquerda) e das paredes (à direita) do labirinto.

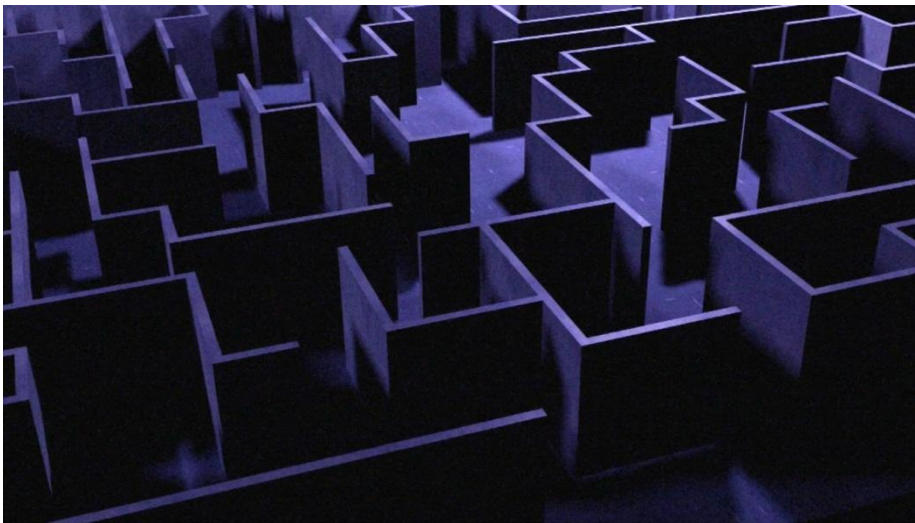


FIGURA 30 - Resultado final do labirinto virtual.



FIGURA 31 – Comparação entre o labirinto real e o virtual.

Algumas cenas durante a trama foram construídas por meio de efeitos visuais. O momento em que o personagem Maurício escala o labirinto e é capaz de

ver a sua imensidão é um exemplo. As imagens do ator foram gravadas em estúdio. Na pós-produção a posição das imagens foram ajustadas e recortadas, sendo sobrepostas ao fundo do labirinto virtual.

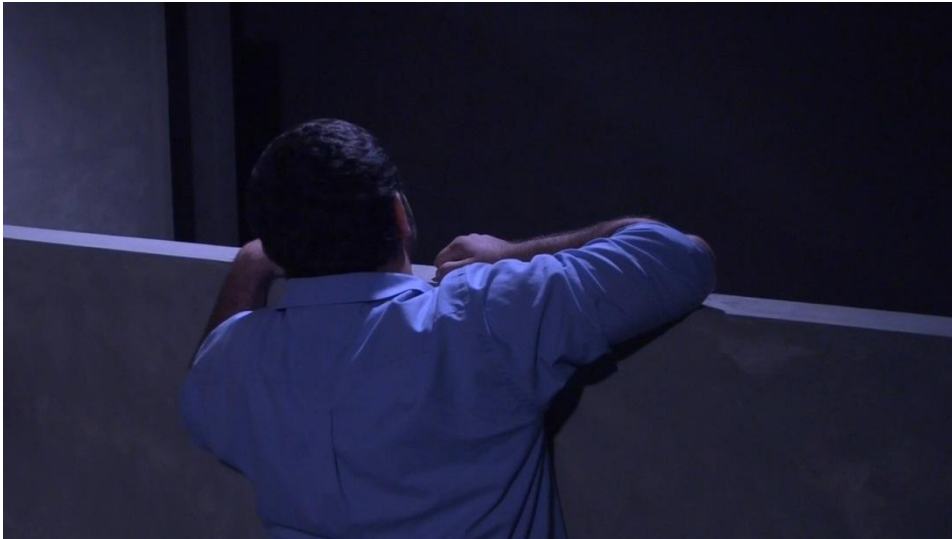


FIGURA 32 - Cena original, gravada em estúdio.



FIGURA 33 - Composição final mesclando as cenas reais com o labirinto virtual.

Os efeitos também foram responsáveis por esconder os defeitos do cenário. A junção dos blocos de paredes uns com os outros e com o chão muitas vezes não ficaram satisfatórias, e essas deficiências foram encobertas, escurecidas e desfocadas na pós-produção. Não é possível notar a junção feita com fita crepe na imagem tratada, à direita. O defeito ficou muito em evidência na imagem original (à esquerda) e precisou ser corrigido na pós-produção.



FIGURA 34 – aplicação de efeitos no cenário.

O videografismo também teve um papel importante na narrativa. No fim dos módulos as opções variam entre duas e quatro escolhas, e por meio de animações são apresentadas as opções para continuar assistindo ao filme.

### 3.3. Sonorização

A sonorização foi dividida em três partes: A captação direta do som, a composição da trilha sonora e a edição/tratamento do áudio.

A primeira parte foi o momento mais tranquilo dessa área. A captação foi feita com um microfone direcional boom modelo *Yoga Ht 81* ligado diretamente na câmera durante o filme inteiro. O baixo orçamento nos impediu de gravar separadamente em um gravador próprio para isso, mas isso em momento algum atrapalhou ou prejudicou a qualidade do áudio. Nas cenas internas do labirinto não tivemos nenhum problema, principalmente porque foram feitas em estúdio isolado acusticamente, portanto obtivemos um som de bastante qualidade nessas cenas.



FIGURA 35 - Microfone unidirecional boom.

Quando passamos para as gravações externas (flashbacks) enfrentamos alguns problemas normais de qualquer gravação desse tipo: ruídos e a falta de controle do ambiente externo. Como não tínhamos a opção de escolher um tipo ideal de microfone para cada situação, (como um microfone de lapela nas cenas dos bares, por exemplo) algumas cenas sofreram interferências indesejadas, mas totalmente normal, tais como: barulho de caminhões, ruído de aviões, interferência de equipamentos elétricos ou eletrônicos e até festas perto das locações; e que por esses motivos tiveram um tratamento maior na pós produção.



FIGURA 36 - Interferência de ruídos externos da rua.



FIGURA 37 - Microfone de lapela para ser usado em situações de muito ruído.

Ainda nessa etapa, capturamos diretamente alguns sons que usaríamos na pós-produção para servirem de efeitos sonoros. Alguns sons foram capturados para serem usados como sonorização do filme, como sons de carros, portas abrindo e fechando, barulho de talheres numa mesa de jantar, passos de pessoas e assim por diante. Outros foram os que capturamos para criar alguns efeitos. O barulho de um portão de ferro abrindo misturado com o de uma porta deslizante deu origem ao som do portão da cela da prisão, por exemplo.

Com todos os sons já capturados, partimos para a pós-produção. Normalmente no audiovisual, o encarregado de fazer a trilha não é o mesmo profissional que faz a sonorização. Aliás, o processo de composição da trilha sonora é bem mais complexo do que se parece. Não é apenas uma única pessoa que cria todas as músicas, mas vários músicos regidos por um profissional ligado a obra que conhece cada frame do filme e sabe a entonação certa para criar o clima desejado em cada parte da obra. Como conhecíamos bastante a intenção do diretor e no grupo o sonorizador tinha conhecimentos de música, resolvemos encarar o desafio e fazer a trilha sonora por conta própria. Com certeza foi uma das partes mais difíceis desse trabalho. O tempo dedicado exclusivamente para a criação foi de quase um mês. Levando em consideração que ainda estávamos gravando algumas cenas, e que não dispúnhamos de muito tempo livre durante a semana, foi um trabalho muito intenso.

#### **4. CONSIDERAÇÕES FINAIS**

Com nosso relatório de produção de “O Labirinto” esperamos que vocês tenham entrado, mesmo que um pouco, nesse projeto tão especial para nós.

Ver pronta uma idéia que antes nos parecia quase impossível de ser realizada, por todas as dificuldades que ela apresentava (a construção de um cenário desafiador, um elenco numeroso, limitações financeiras) é o melhor presente que esses cinco formandos de Rádio e TV poderiam receber.

As dificuldades não foram poucas. Tivemos que lidar com uma série de conflitos internos e externos que temos certeza que acabaram, no final, fortalecendo ainda mais a equipe e acima de tudo, nos fortalecendo como profissionais.

Temos consciência das inúmeras barreiras que encontraremos daqui pra frente, nesse meio tão complicado que é o Audiovisual, mas produzir “O Labirinto” nos reforçou a certeza de que é essa a vida que pretendemos ter: de muito trabalho feito com muita paixão.

Como espectadores, também esperamos que vocês tenham se envolvido com nossa história, se identificado, de uma maneira ou de outra, com as personagens que construímos, e que tenham sentido de maneira positiva a experiência da interatividade.

Agradecemos a todos que de algum jeito apoiaram e colaboraram com esse sonho (agora concretizado) chamado “O Labirinto”.

## 5. REFERÊNCIAS

- CAIRNCROSS, Frances. **O fim das distâncias: como a revolução nas comunicações transformará nossas vidas**. 1.ed. São Paulo: Nobel/Exame, 2000.
- FECHINE, Yvana (Org). SQUIRRA, Sebastião (Org). **Televisão digital: desafios para a comunicação**. 1.ed. Porto Alegre: Sulina, 2009.
- FEDELI, Orlando. **Nos labirintos de Eco**. MONTFORT Associação Cultural. Disponível em: <<http://www.montfort.org.br/index.php?secao=cadernos&subsecao=arte&artigo=labirintos&lang=bra> > . Acesso em: 18 jun. 2010.
- FERREIRA, Eliane. **Enredando o leitor: a apresentação do espaço urbano na obra Labirintos – três tempos na história de um homem, de Libério Neves**. Revista Elementa. Comunicação e Cultura, Sorocaba, v.1,n.1, jan/jun. 2009. Disponível em: <<http://periodicos.uniso.br/index.php/elementa/article/viewFile/537/255>> . Acesso em 16 jun.2010
- GALLAGHER, Belinda; PAYNE, Roger. **Mitos e Lendas**. Tradução. Adail Ubirajara Sobral. 1.ed. São Paulo: Loyola, 1994.
- GOSCIOLA, Vicente. **Roteiro para as novas mídias: do game à TV interativa**. 2.ed. São Paulo: Senac, 2003.
- GRAVES, Robert. **O grande livro dos mitos gregos**. 1.ed. Rio de Janeiro: Ediouro, 2008.
- JENKINS, Henry. **Cultura da convergência**. Tradução. Susana Alexandria. 1.ed. São Paulo: Aleph, 2008. Original em inglês.
- LEÃO, Lúcia. **O labirinto da hipermídia: arquitetura e navegação no ciberespaço**. 2.ed. São Paulo: Iluminuras, 2001.
- PRENSKY, Marc. **Digital Natives, Digital Immigrants**. On the Horizon- MCB University Press, Vol. 9 No. 5, October 2001.
- STANISLAVSKI, Constantin. **A preparação do ator**. 18 ed. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2002.
- STRASBERG, Lee. **Um sonho de paixão: o desenvolvimento do Método**. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 1990.

## 6. ANEXOS



**"Os tortuosos caminhos de um labirinto representam a própria caminhada do indivíduo em direção a si mesmo, através da auto-superação e do autoconhecimento."**

Luis Pellegrin

### O Projeto

**"O Labirinto" é um projeto de conclusão de curso dos alunos de Rádio e TV da Unesp, em Bauru. É um filme de ficção que terá, em um site de domínio próprio, uma interface interativa na qual o público participará das trajetórias da história.**

**Sinopse:**  
Pessoas acordam num imenso labirinto e descobrem que para escapar precisarão enfrentar suas próprias fraquezas, defeitos e frustrações.

**unesp**

**O LABIRINTO**

**"O homem sem objetivo se perde em seu próprio labirinto."**

O grupo de alunos que produzirá "O Labirinto" já possui ampla experiência e seus trabalhos ao longo da faculdade já ganharam prêmios e reconhecimento.

O documentário "Imperceptível", produzido em 2007, acumulou um grande número de visitas na internet (1.438) e foi exibido em Campinas, no 4º Seminário Nacional "O Professor e a leitura do Jornal".

Em 2008 produziram os curtas "Cartas a um irmão" e "Passeio Noturno". Ambos foram exibidos em sessões gratuitas em Bauru, no cinema do Ilumina Quality Center, no Automóvel Clube e no Teatro Municipal.

Em 2009 produziram o programa de TV infantil "Cambale", também selecionado para o Expocom, desta vez em Vitória, no Espírito Santo.

Neste mesmo ano produziram o micrometragem "Plástico", que em menos de 2 meses ultrapassou a marca de 1.000 visitas na internet.

### Os alunos

"Cartas a um irmão" ainda foi selecionado para ser exibido no Rio de Janeiro e em São Paulo, no 14º Festival Brasileiro de Cinema Universitário, promovido pela Co. Teve uma outra exibição no Rio e também em Curitiba, através do XVI Epocom, o principal prêmio acadêmico na área de comunicação. Neste evento, ganhou na categoria "Melhor filme de ficção Regional". O blog do "Cartas a um irmão", destinado aos bastidores e novidades da produção, teve mais de 2.700 visitas desde sua criação.

Em 2009 produziram o programa de TV infantil "Cambale", também selecionado para o Expocom, desta vez em Vitória, no Espírito Santo.

Neste mesmo ano produziram o micrometragem "Plástico", que em menos de 2 meses ultrapassou a marca de 1.000 visitas na internet.

### A Exibição

Por se tratar de um filme interativo, as sessões também serão interativas. Cada espectador terá um aparelho de votação eletrônica interativa para decidir entre as opções dadas durante a história. A opção mais votada será a escolhida. Todas as outras possibilidades poderão ser conferidas no site do projeto (olabirinto.com).

Antes da exibição será realizado um coquetel de confraternização entre a equipe, artistas, professores, apoiadores e demais convidados. Assim como as sessões, ele também será gratuito.

O ingresso para a exibição será um quilo de alimento não perecível e os convites deverão ser retirados com antecedência. Os alimentos doados serão repassados para entidades assistenciais da cidade.

### IMPRESA

Experiências anteriores a essa foram bem-sucedidas na imprensa. O filme interativo "A Gruta" (Brosche, 2008), também produzido de forma independente e com baixo orçamento, obteve matérias na Globo e Record locais, na Globo News, Multishow e outros veículos de comunicação. Pretendemos com a exibição de "O Labirinto" conseguir da mesma forma, destaque na imprensa de Bauru e região.

Como "O Labirinto" é um projeto independente e acadêmico, trabalhamos com um orçamento altamente limitado. O investimento inicial já foi utilizado para a produção do filme. Agora precisamos do apoio de sua empresa para realizarmos a exibição.

**"O que assegura a perenidade da metáfora do labirinto é o fascínio ao experimentar o risco diante do desconhecido"**

Márcio Silveira Lemgruber

**"O que assegura a perenidade da metáfora do labirinto é o fascínio ao experimentar o risco diante do desconhecido"**

Márcio Silveira Lemgruber

### Benefícios aos Patrocinadores e Apoiadores

As empresas apoiadoras terão sua marca inserida:

- Na página inicial do site do projeto (olabirinto.com) com redirecionamento ao portal da empresa.
- No twitter (twitter.com/O\_Labirinto) e no blog (blog.olabirinto.com) oficiais do projeto.
- Citado nas exibições e na imprensa em forma de agradecimento.

Junto ao coquetel iremos disponibilizar um espaço para as empresas apoiadoras divulgarem a sua marca por meio de banners, estandes, material promocional, e qualquer outra forma que a empresa desejar.

### Contato

**contato@olabirinto.com**

Bruno Jareta de Oliveira  
14 88056263

**Equipe:**  
Anderson de Agostino  
Bruno Jareta  
Lais Gurjão  
Natália Torres  
Rafael Alves

