



UNICAMP – Universidade Estadual de Campinas

Comunicação Social – Midialogia

CS106 – Métodos e Técnicas de Pesquisa e
Desenvolvimento de Produtos em Midialogia



Discente: Tayssa Marques Soares Dutra RA:187356

Docente: Prof. Dr. José Armando Valente

Relatório do desenvolvimento de um *trailer* para um filme fictício - “A câmera maldita”

INTRODUÇÃO

Durante minha infância sempre tive o costume de assistir a filmes no cinema, e antes de ir assisti-los, ficava cativada pelos *trailers* que eram exibidos na televisão ou em alguma outra mídia de divulgação. Além de cativada, também sempre me senti instigada a descobrir como era a produção por trás de um *trailer*, que parece ser algo tão simples, por sua curta duração, mas com certeza se trata de uma criação trabalhosa. Tal interesse, juntamente com meu fascínio pelo gênero terror, que aumentou com a pesquisa para elaboração de meu artigo científico, resultou na ideia de produzir um *trailer* para um filme fictício do gênero.

Desde crianças até os adultos, o cinema conquista e desperta interesse na maior parte da população. A história, os efeitos visuais e sonoros, juntamente com os personagens cria uma ligação entre a obra e o espectador, fazendo com que o mesmo crie um hábito de assistir a filmes regularmente. Partindo do momento que um filme é produzido, começa a grande propaganda com o intuito de atrair mais público para assistir ao mesmo, e é com esse intuito que os *trailers* são produzidos. Seguindo uma definição mais concreta, segundo o site Wikipédia, temos por definição de *trailer*:

Um "trailer" de filme costuma apresentar as cenas escolhidas com frases de efeito superpostas às cenas ou com um narrador motivando o espectador a assisti-lo. Trata-se então, também, de um "teaser" destinado a atrair a atenção do público alvo a comparecer na exibição do filme completo onde muitas vezes tem ainda o intuito de não só aumentar o interesse do público em assisti-lo, mas gerar um grande interesse pelo lançamento e um recorde de comparecimento já no dia de sua estreia. (WIKIPÉDIA, 2016, p.1)

Dessa forma, tive como objetivo a produção de um *trailer* típico do gênero terror, aplicando meus conhecimentos obtidos até então sobre o gênero, de um filme fictício ao qual nomeei “A câmera maldita”. Trata-se de um conteúdo não produzido previamente, mas de leve inspiração nos livros da série Goosebumps, sendo estes: “Say Cheese and Die!” (STINE, 1992) e “Say Cheese and Die... Again!” (STINE, 1996). Por meio desse relatório apresento a experiência de produção que tive, apontando os pontos positivos e negativos, que como um todo se mostraram uma valiosa experiência, e de um aprendizado proveitoso.

RESULTADOS

Para uma melhor compreensão e entendimento de cada uma das etapas, os resultados serão apresentados em tópicos, sendo estes:

PRÉ-PRODUÇÃO

Assim que dei início ao processo de pré-produção, organizei as ideias que tive até o momento, e passei algum tempo realizando pesquisas sobre métodos de criação de um *trailer*, que se deu principalmente através de vídeos no site *YouTube*, dentre esses vídeos inclusive alguns *trailers* do gênero terror, para que me inspirasse e conseguisse aplicar o clima de tensão do gênero a ideia que estava formulando. Com isso feito, e minhas ideias organizadas, comecei a escrever o roteiro, e nesse momento comecei a ter um pouco de dificuldade, pois como nunca participei de uma produção audiovisual mais elaborada, certos detalhes técnicos não eram de meu conhecimento, como a elaboração de um roteiro, e posteriormente, de um *storyboard*. Como resultado da falta de experiência e desconhecimento de certos detalhes, tive que passar algum tempo pesquisando sobre a estrutura tanto do roteiro, quando do *storyboard*, mas no fim, tudo correu bem, com exceção do fato de que demorei mais do que imaginava para a elaboração de ambos os documentos. O *storyboard*, em específico, se mostrou bastante prazeroso de ser produzido. Com o uso de uma mesa digitalizadora, *WACOM intuos pen & touch* – média, desenhei o *storyboard* digitalmente, pois foi o método que julguei ser mais eficiente para ilustrar as cenas que queria gravar, utilizando o *software* para ilustração *PainTool Sai 1.2.0.1*, como é apresentado na Figura 1.



Figura 1- Uma parte do *storyboard*, ilustrando uma cena que seria posteriormente filmada. Fonte: (autor).

O próximo passo realizado foi definir os locais de gravação, que seriam respectivamente a Fazenda da Barra, e a minha própria casa, ambos localizados na cidade de Jaguariúna, em São Paulo. Em seguida, entrei em contato com alguns amigos que moram próximos a minha cidade, pois seria mais fácil para eles se locomoverem, e conferi a disponibilidade dos mesmos. Nesse passo encontrei algumas dificuldades, pois alguns de meus amigos não confirmaram a participação, e outros confirmaram e acabaram desistindo próximo ao dia das filmagens, o que acarretou em mudanças no roteiro. Para os atores confirmados para a participação do *trailer*, separei um documento que permite o uso da imagem dos mesmos, providenciado pelo professor Prof. Dr. José Armando Valente, no Teleduc, pois vídeo seria posteriormente postado no site *YouTube*. Com todos esses passos prontos, defini os materiais que iria precisar, mas como todos me pertenciam, não tive que depender de alugar nenhum deles, o que tornou o processo mais fácil e livre de empecilhos. Por último, separei o material para quando fosse editar o vídeo, como logo para o nome do

filme fictício, imagens, etc. A trilha sonora deveria ser escolhida nessa etapa, mas não consegui achar nenhuma que me agradasse, então decidi deixar a escolha para a hora da edição. Até esse momento consegui cumprir as datas previstas no cronograma, que foi de suma importância na hora de organizar meus horários, e saber que tarefas deveriam fazer por dia para não ficar sobrecarregada.

PRODUÇÃO

Ao início do processo de produção, logo encontrei alguns problemas. As filmagens estavam previstas para ocorrer em dois dias, sendo estes dia 21 e 22 de maio, respectivamente um sábado e um domingo, porém um dos dois atores não pode vir por alguns problemas de transporte na sua cidade, o que deixou o dia 22 sobrecarregado para a gravação. Alguns fatores como as cenas serem externas, sendo que os locais de filmagens não eram relativamente perto um do outro, além do clima instável, que fez com que as cenas tivessem que ser produzidas o mais rápido possível. Assim, as filmagens não ficaram tão boas quanto poderiam se houvesse um maior tempo para organização dos atores. Outros problemas como o acesso a Fazenda da Barra dificultaram a realização das cenas que estavam previstas no *storyboard*, que teve que sofrer algumas mudanças de última hora. A forte iluminação do dia, juntamente com a falta de prática para filmagem da minha parte, contribuíram para que as gravações não atingissem todas as minhas expectativas. Contudo, ambos os atores foram muito compreensivos, aceitando todas as minhas críticas, e gravando as cenas novamente conforme surgiam erros ou imprevistos.

Com o material em mãos, comecei a edição dos mesmos. Primeiramente separei as cenas que eu iria usar, assim como os áudios, pois estes foram gravados por meio externo, utilizando um *Iphone 5s*. Optei por tratar dos áudios primeiro, utilizando o *software Audacity* 2.1.2, para a remoção de ruídos, deixando assim o mesmo mais limpo, como mostra a Figura 2.

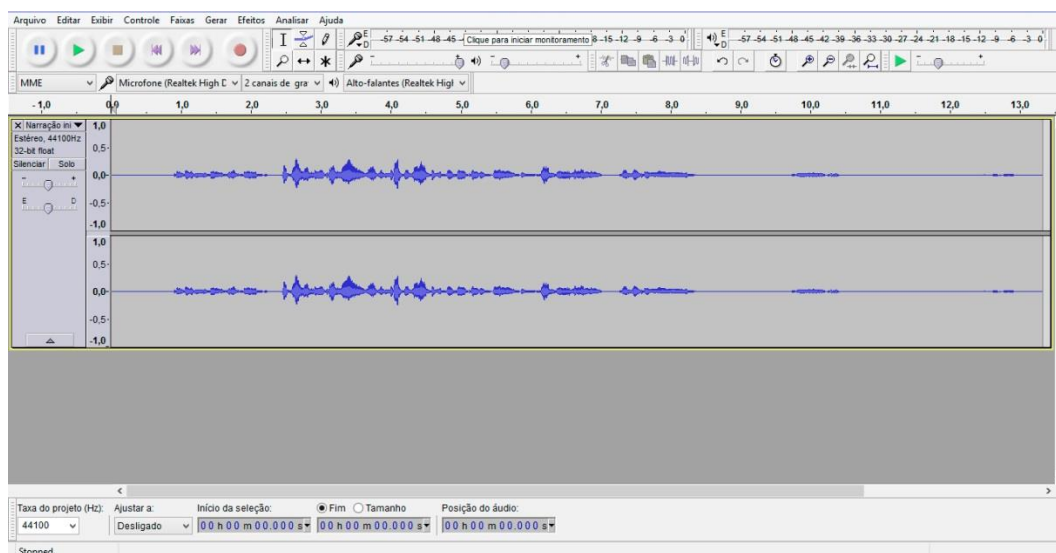


Figura 2 – Screenshot da tela de edição do áudio de narração do início do *trailer*, no programa Audacity. Fonte: (autor).

O tratamento superou minhas expectativas, e o áudio apresentou melhoras significativas. Entretanto, ainda se percebia a diferença de qualidade do áudio gravado em locais mais abertos, e em locais fechados, como uma sala de estar, por exemplo. Aproveitei o momento de tratamento do áudio para selecionar a trilha sonora, que se tratou de uma mistura

de sons encontrados na internet. Preocupada com os direitos autorais, procurei por algo que explicasse sobre como os mesmos funcionam na lei brasileira, e o encontrado foi que a lei não cobra direitos autorais de vídeos que não serão monetizados, ou seja, que não tem algum intuito lucrativo, como era meu caso, portanto, as utilizei sem maiores problemas:

Art. 46. Não constitui ofensa aos direitos autorais:

II - a reprodução, em um só exemplar de pequenos trechos, para uso privado do copista, desde que feita por este, sem intuito de lucro;

VIII - a reprodução, em quaisquer obras, de pequenos trechos de obras preexistentes, de qualquer natureza, ou de obra integral, quando de artes plásticas, sempre que a reprodução em si não seja o objetivo principal da obra nova e que não prejudique a exploração normal da obra reproduzida nem cause um prejuízo injustificado aos legítimos interesses dos autores. (BRASIL, 1998).

O próximo passo foi a edição das filmagens. Os *softwares* que eu esperava utilizar eram o *software Sony Vegas PRO 12* e *Adobe Premiere PRO CS6*. Porém, como eu apresentava maior habilidade no *Sony Vegas PRO 12* (Figura 3), acabei por utilizar apenas ele, que conseguiu realizar os processos de edição que eu precisava, como ajuste de cor, cortes nos vídeos, sincronização com o áudio, tudo para que se assemelhasse ao máximo a produções voltadas para o gênero de terror.



Figura 3 – Screenshot do programa *Sony Vegas PRO 12*, *software* utilizado na edição do *trailer*. Fonte: (autor).

Ao longo do processo de edição, outro *software* se mostrou necessário, o *Adobe After Effects PRO CS6* (Figura 4). O mesmo foi utilizado para criar as animações presentes no *trailer*, que intensificaram o clima de terror.

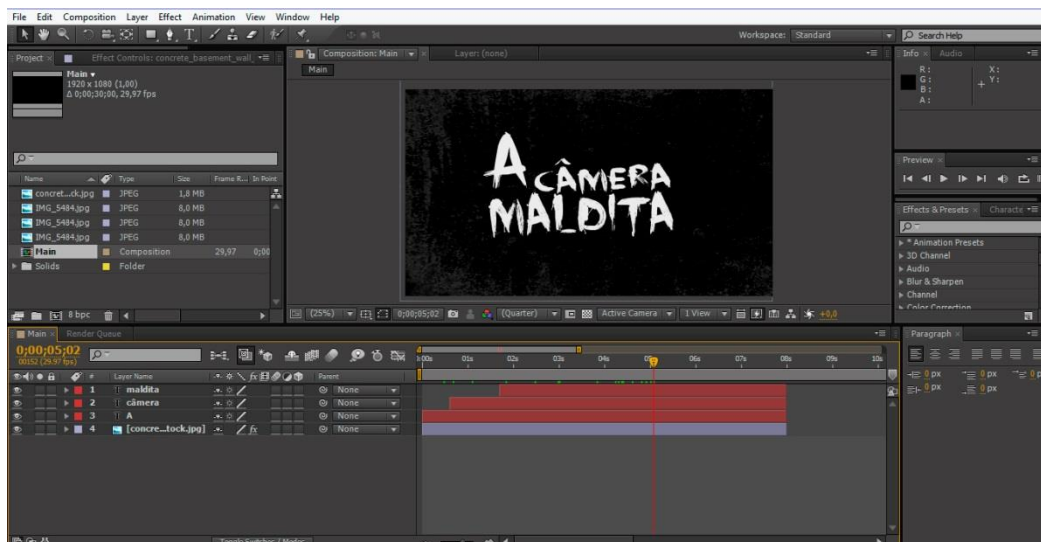


Figura 4 - Screenshot do programa Adobe After Effects PRO CS6, utilizado para criação de animações para o trailer. Fonte: (autor).

O processo de edição se mostrou bem mais trabalhoso do que aparentava ser, o que acarretou em mais horas dedicadas a realização do mesmo, causando assim um atraso no cronograma, porém nada muito drástico ou que não pudesse ser recuperado. Ao fim da edição do vídeo, e com tudo pronto, renderizei o mesmo para o formato 1920x1080 pixels (full HD), que apresenta boa qualidade. Com o vídeo pronto, pude enfim fazer o *upload* do mesmo em meu canal no *site YouTube*, e disponibilizar o *link* no Teleduc.

PÓS-PRODUÇÃO

Como processo de pós-produção consta a elaboração do vigente relatório, postado no Teleduc para avaliação do Prof. Dr. José Armando Valente, e também a apresentação do mesmo no dia 13 de Julho, juntamente com o produto concluído.

DISCUSSÃO

PONTOS NEGATIVOS

Durante todo o processo de produção foram encontrados diversos obstáculos. A ausência de experiência da minha parte em produções audiovisuais mais elaboradas, fez com que eu tomasse algumas decisões que não foram as melhores para o resultado final do *trailer*. Por já editar vídeos a algum tempo, e também por algumas pequenas produções amadoras, me senti confiante em minhas habilidades e talvez essa confiança fez com quem não me preparasse devidamente para todo esse processo de desenvolvimento do produto.

A falta de preparação e experiência pode ser facilmente observada no fato de que o roteiro e o *storyboard* sofreram muitas alterações durante as filmagens, sendo que muitas cenas foram puro improviso dos atores, que inclusive, não tinham muito conhecimento de atuação. A falta de domínio de aspectos técnicos da câmera, e o fato de utilizar áudio externo, também foram um dos fatores que mais afetaram a qualidade do produto final. Com todos esses empecilhos, o produto acabou tendo sua produção prolongada, fazendo com que eu saísse das datas planejadas no cronograma.

PONTOS POSITIVOS

O maior ponto positivo obtido em todo o processo de desenvolvimento desse produto midiático foi a experiência. Acredito que os imprevistos que aconteceram colaboraram para que em futuras produções eu não cometa os mesmos erros, e carregue todo o aprendizado obtido com esse produto. Consegui melhorar e expandir meu conhecimento de edição de vídeo, e inclusive de áudio, pelo uso que fiz dos *softwares* voltados para esse intuito, o que é algo extremamente benéfico para mim, pois me interessa muito por produções audiovisuais e edição das mesmas. Ainda, percebi uma significativa melhora quanto aos conhecimentos operacionais de minha câmera, vindo da prática pelas filmagens. Agora, consigo pensar em melhores ângulos, que favoreçam mais a cena, com base nos erros que cometi.

Além da experiência com filmagem e edição, obtive também uma visão de como é o processo de criação de uma ideia. Ao início desse projeto, não sabia sequer como se estruturava um roteiro, ou o que era um *storyboard*, e esse conhecimento que agora disponho com certeza será útil ao longo do curso. A gestão de pessoas também é algo que tive um melhor contato durante a gravação, e pude perceber que ainda peço em alguns pontos, porém, irei trabalhar para melhorá-los, com base no que aprendi.

Por fim, posso dizer que mudei muito a minha ideia de como se dá o aprendizado. Pude perceber que as experiências ruins são tão positivas quanto negativas, afinal, apesar dos prejuízos, com elas se aprende muito, e esse conhecimento obtido é de extrema importância, e será muito útil mais a frente. Sinto-me mais preparada para próximas produções como essa, porém, não irei me deixar levar por isso, e estarei sempre preparada para imprevistos, a fim de evitar possíveis erros.

CONCLUSÃO

Como conclusão posso dizer que atingi meus objetivos, mas não estou totalmente contente com meu produto final. Devido a diversos motivos não consegui fazer com que tivesse a qualidade que eu esperava. O processo em si de criação, filmagem, e edição foi complicado porém prazeroso e divertido, afinal, envolve assuntos de meu interesse. Acredito que mesmo não me satisfazendo totalmente, consegui produzir um *trailer* que se assemelha aos do gênero de terror, o que me deixa bastante contente.

A meu ver aprendi muito a respeito de organização, tanto de material, quanto de ideias, pessoas, e tempo. Muitos aspectos importantes de uma filmagem, como o manuseio da câmera e dos demais equipamentos, foram coisas que fiquei muito feliz em aprender um pouco mais sobre. E fico entusiasmada pelos futuros projetos que participarei ao longo da graduação.

Vendo o produto terminado, são gritantes as diferenças de como eu imaginava ele no início, e como ele acabou ficando, mas não posso dizer que as mudanças foram de todas negativas. De fato, esperava aprender muito com a minha primeira produção audiovisual um pouco mais profissional, mas não tinha ideia do quanto se aprende em um projeto desses. Desde pequenas coisas, até as maiores, são muitos detalhes novos para mim, coisas que eu vou levar durante toda a minha graduação e vida. Com certeza o que fica é o aprendizado, e a vontade de melhorar cada vez mais, evitando cair nos mesmos erros e superando as produções anteriores. Apesar de não satisfeita totalmente, não esquecerei esse projeto, podendo até, mais a frente, produzir um curta que siga a ideia desse *trailer*.

REFERÊNCIAS

BRASIL. Lei nº 9.610, de 19 de fevereiro de 1998. Lei sobre Direitos Autorais. Disponível em: <<http://www.planalto.gov.br/ccivil/leis/19610.htm>>. Acesso em 5.06.2015.

STINE, Robert Lawrence. **Say Cheese and Die... Again!** S.i: Impresa Publishing, 1996.

STINE, Robert Lawrence. **Say Cheese and Die!** S.i: Impresa Publishing, 1992.

WIKIPÉDIA. **Trailer**. Disponível em: <[https://pt.wikipedia.org/wiki/Terror_\(gênero\)](https://pt.wikipedia.org/wiki/Terror_(gênero))>. Acesso em: 14 mai. 2016.