

RELATÓRIO

Vídeo experimental: “A acessibilidade à tecnologia com o uso de efeitos visuais”

INTRODUÇÃO

As produções cinematográficas não podem ser tratadas como alheias à tecnologia. Em todo o processo de desenvolvimento da sétima arte, descobertas de níveis diversos foram realizadas com o cinema e para o cinema. O que no início se configurava em sincronizações de áudio e vídeo e técnicas básicas de edição de capturas, com o tempo passou a configurar a possibilidade de criação de realidades virtuais em níveis super realistas. Os efeitos especiais eram orquestrados por técnicas importadas do teatro e pela sobreposição de películas desde os primeiros filmes e representam os fatores de entretenimento de massas das obras audiovisuais e o onipresente padrão em utilizar artifícios variados a fim de criar uma linguagem de narrativa no cinema (FONSECA, 2016).

A computação gráfica e recursos de manipulação multidimensional, hoje em dia, estão presentes na maior parte dos filmes de grandes, médias e pequenas produções e bilheterias americanas, que possuem alcance mundial. Mesmo quando não presentes, alterações são regras sem exceção. Os cortes de frames são feitos digitalmente, a inserção de trilhas sonoras, a correção de cores, o aceleração ou retardamento de capturas e outros inúmeros artifícios dos quais as montagens narrativas não conseguem se desvincular. O cinema, atualmente, depende quase inteiramente da tecnologia digital (COSTA, 2014).

De maneira simultânea, a acessibilidade às tecnologias de filmagem e manipulação (celulares, notebooks, tablets, computadores) foi impulsionada pelo mercado capitalista globalizado. Uma imagem, que antes só podia ser registrada por pessoas de alto poder aquisitivo, passou a ser banalizada em situações cotidianas com a ressignificação dos valores sociais gerada (principalmente) pelos smartphones. Fazer um registro deixou de ser algo formal. De fato, a sociedade pós-moderna hoje configura-se pelo apego e a necessidade quase involuntária de registrar fatos do cotidiano e alterá-los de acordo com a necessidade social pretendida. O digital passa a reger os valores da sociedade, agora com seu acesso facilitado (FONSECA, 2016).

O uso de efeitos especiais (altamente rentável e progressivamente evoluído pela indústria do cinema) aliado da acessibilidade a equipamentos e informações pelo fenômenos descritos resulta em uma incorporação desses padrões pelo cidadão comum. Com a ajuda de softwares de alto poder (com tutoriais de download e uso livres em canais como o “YouTube”), pessoas comuns reproduzem esses efeitos (antes tão superesitimados e inacessíveis) de maneira rápida e consideravelmente fácil, tentando imitar os padrões industriais e criando diversos tipos de produções (COSTA, 2014).

Com o produto desenvolvido por este projeto, mostrou-se como o uso de efeitos visuais em vídeos se tornou algo simples e rápido, através da produção de uma compilação de 5 pequenos vídeos (cada um com um efeito especial), contrastando-se com as dificuldades criativas enfrentadas no início do surgimento de tecnologias de manipulação audiovisual.

RESULTADOS

PRÉ- PRODUÇÃO

A produção consistiu na realização de um vídeo experimental. Neste vídeo, com a ajuda de 5 voluntários (Andréa Costa Xavier, Carla Valente, Elisa Lino, Érica Blecha e Larah Camargo), pequenas cenas com efeitos visuais foram realizadas. Primeiramente, definiu-se os efeitos especiais a serem abordados. Estes foram escolhidos aleatoriamente, baseados em minha capacidade de realizá-los e no fato de serem efeitos comuns e frequentemente utilizados em filmes de teor comercial. Estes foram vinculados a números entre parênteses para facilitar a descrição individual ao longo do texto:

- Voar (1)
- Atropelamento (2)
- Capa da invisibilidade (3)
- Clone (4)
- Fantasma (5)

A escolha das locações para as filmagens iniciaram após o recolhimento dos termos de uso de imagem de cada um dos atores. Estas foram o prédio inacabado destinado ao curso de Midialogia, na Unicamp (para os efeitos 4 e 5), a fachada do prédio do Instituto de Artes, também na Unicamp (efeito 1), a rua “Willian Newman”, em Cosmópolis (efeito 2) e a sala AP11 do curso de Artes Visuais, localizada no segundo andar do prédio do Instituto de Artes da Unicamp (3).

O método de edição no software “Adobe After Effects”, que constava no projeto de desenvolvimento, foi estudado a partir de tentativas e erros em vídeos gravados anteriormente, em 2014. Ao estabelecer os processos e padrões, concluí que seria mais rápido e eficaz utilizar o programa “Sony Vegas Pro 10” nas cenas. Visto que o objetivo do desenvolvimento era demonstrar a “rapidez” possível, justifica-se a mudança de programas.

A maneira encontrada para evidenciar a rapidez de execução de cada vídeo (também proposta na pré-produção do projeto de desenvolvimento) foi a presença do tempo final de edição após a exibição de cada cena do produto, em minutos.

PRODUÇÃO

Os materiais utilizados todas as cenas foram uma câmera digital Canon EOS Rebel T5, um tripé telescópico Stc-360, e um computador com sistema operacional Windows e software de edição de vídeos “Sony Vegas Pro 10”. Em cada cena, consta um fragmento de todos os takes realizados, marcados com títulos em off seguindo o exemplo: “TAKE 1”, “TAKE 2” . etc. Depois, apresenta-se o título “FINAL”, com a versão final da cena com os efeitos inseridos. Por fim, é mostrado o tempo total de edição do vídeo (FIGURA 1), cronometrado desde a

importação dos arquivos para o software até o processo de correção de cores e de conversão do vídeo final para o formato “WMV”.

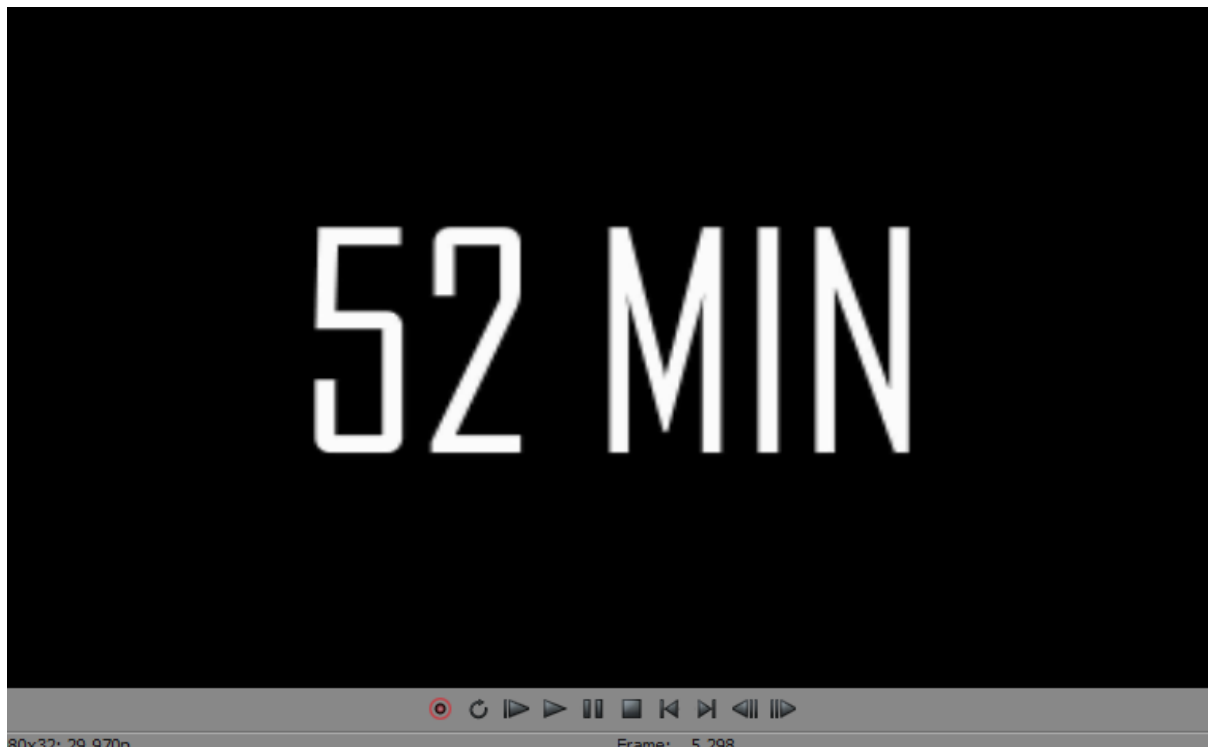


Figura 1. Print Screen da demonstração do tempo de elaboração de um dos efeitos visuais. Fonte: Autor

1 - Cena com o efeito “Voar”:

A primeira cena foi filmada com a voluntária Elisa Lino. A atriz andou até o centro do corredor, deu um pulo e caminhou até o ponto de fora de foco da câmera. No software, os instantes de Elisa fora do ar foram “congelados” e a sua imagem no ato do pulo recortada e separada do fundo. Essa imagem, então, foi borrada com a simulação de um desfoque de movimento e arrastada para cima, de maneira a parecer que ela estava voando (FIGURA 2). Depois, a imagem foi arrastada para seu ponto de origem e sincronizada com a aterrissagem de Elisa ao solo. O tempo total de edição foi de 93 minutos.

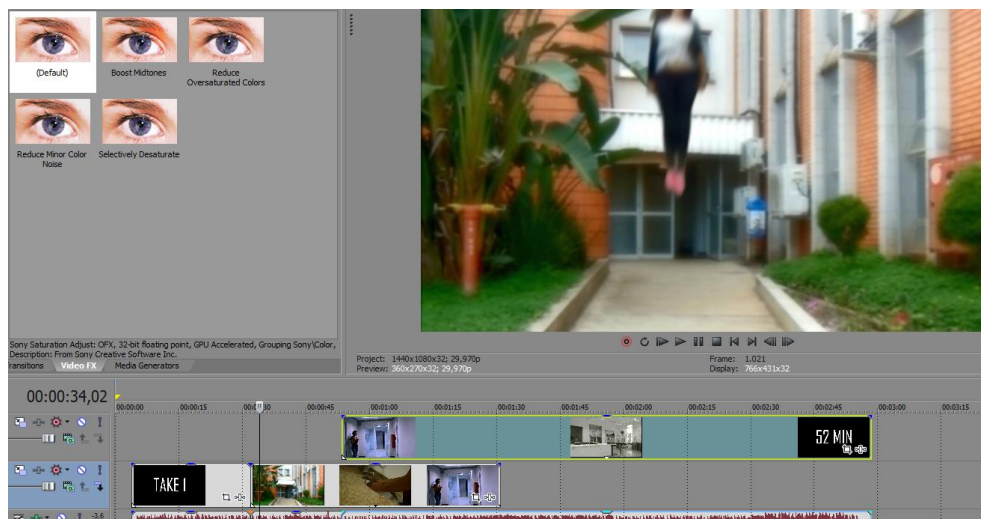


Figura 2. Edição da cena de Elisa Lino "voando" no software de edição. Fonte: Autor

2 – Cena com o efeito “Atropelamento”:

A atriz voluntária, Érica Blecha, foi gravada atravessando a rua e reagindo a um impacto inexistente. Em seguida, a mesma dirigiu seu carro em frente à câmera, no mesmo enquadramento. O cenário vazio também foi capturado. Na edição, as imagens foram sobrepostas e a reação ao impacto prolongada de acordo com o movimento do carro, simulando um atropelamento. O tempo total de edição foi de 120 minutos.

3 – Cena com o efeito “Capa da Invisibilidade”:

Na sala AP11 do IA, a voluntária Carla Valente foi filmada com um pano verde claro. O efeito “Chroma Key” faz com que a cor verde seja retirada do vídeo. Assim, o fundo do cenário da sala foi registrado e, no fim, substituiu o tecido, dando a sensação de que a atriz portava uma “capa” que a deixa invisível na medida em que se cobre com a mesma (FIGURA 3). Após a aplicação do efeito “Chroma Key”, um efeito de vídeo *vintage* foi aplicado, a fim de dar caráter de película antiga à cena. O tempo total de edição foi de 40 minutos.



Figura 3. Efeito "Chroma key", antes e depois. Fonte: Autor

4 – Cena com o efeito “Clone”:

Em um dos corredores do prédio da Midialogia, vizinho do IA, Larah Camargo foi gravada saindo de um dos banheiros do enquadramento, encostando em sua porta e digitando em seu celular. Com outro figurino, a mesma foi gravada saindo do elevador, caminhando até o centro do corredor, lembrando-se que estava no caminho errado e voltando-se para trás, entrando em um corredor lateral. O cenário vazio também foi filmado. Na versão final, o vídeo foi recortado de maneira a deixar as duas capturas simultâneas, como se a atriz tivesse um “clone”. O tempo total foi de 55 minutos.

5 – Cena com o efeito “Fantasma”.

Em frente aos estúdios do prédio da Midialogia, a voluntária Andréa Xavier foi capturada deitada no chão. O instante foi capturado em um frame e a parte de trás foi removida, sendo substituída por uma placa verde claro (FIGURA 4). O fundo capturado vazio foi inserido na linha do tempo do editor e, em outra camada, o vídeo de Andréa se levantando e subindo as escadas. Este último teve sua opacidade diminuída em 50% e alguns de seus frames removidos. Assim, consolida-se o efeito “fantasma”, com a imagem translúcida da atriz “piscando”, como se estivesse fora de sintonia. Por fim, um efeito de “defeito” televisivo foi inserido. O processo de manipulação da cena demorou 52 minutos, no total.



Figura 4. Andréa e o fundo substituído pela tela verde. Fonte: Autor

O processo de inserção de efeitos trilhas sonoras em cenas de vídeo é algo demorado que requer uma ampla pesquisa e análise de possibilidades. Por isso, decidi não utilizar de sons ao longo do vídeo experimental, pois o tempo de cada cena seria muito estendido e alterado, fazendo com que o propósito de demonstrar a rapidez de inserção de efeitos visuais fosse comprometido e inconclusivo. Por isso, foi utilizada durante todas as cenas uma música escolhida aleatoriamente, com o único propósito de dinamizar o ato de assistir ao produto, que ficaria monótono se mantido mudo. A música selecionada foi *Mermaid Motel* (2010, Lizzy Grant).

Com a inserção da música selecionada, todas as cenas foram unidas em um único vídeo e publicadas no “YouTube”. O link, em seguida, foi disponibilizado no “Portfólio” da

plataforma “Teleduc”. No fim, os efeitos ficaram intercalados de maneira a atingir os objetivos pretendidos (FIGURA 5).



Figura 5. Mosaico com frames das versões finais dos efeitos aplicados retiradas do vídeo em posse do autor em formato MOV. Fonte: Autor. Vídeo completo disponível para acesso em: < <https://youtu.be/eJjG8mG0ypU>>.

PÓS PRODUÇÃO

O relatório sobre a produção do vídeo foi iniciado no dia 4/06/2016 e finalizado no dia 12/06, disponibilizado no portfólio através do *link* do YouTube. A apresentação do produto foi realizada no dia 20/06 para que o professor da disciplina pudesse avaliar o mesmo para a entrega de notas do final do semestre.

DISCUSSÃO

A discussão das características de desenvolvimento do produto foram classificadas de acordo com os pontos positivos e negativos presentes.

PONTOS NEGATIVOS

Dado o período de greve de alunos da UNICAMP, tornou-se um tanto complicado agendar as gravações com os voluntários. Quando possível, a mesma teve que se dar em apenas uma tomada, rapidamente, devido a disponibilidade dos atores e os prazos de uso dos prédios do Instituto de Artes. O pano escolhido para a realização do efeito “Chroma Key” não pôde ser removido digitalmente com perfeição, visto que seu tom de verde deveria ser mais claro. Devido as limitações do software “Sony Vegas”, algumas cenas como a do voo e a com o efeito “fantasma” ficaram um pouco comprometidas, o que não teria acontecido se a escolha pelo “After Effects” tivesse sido mantida.

PONTOS POSITIVOS

A experiência com os atores voluntários e com o uso das diferentes locações e equipamentos estabelecidos agregou conhecimento a ser aproveitado em futuras produções audiovisuais, o que se mostra vantajoso e importante para o desenvolvimento de melhorias individuais a serem exploradas ao longo do curso de Midialogia. Os métodos adotados para apresentar a rapidez de aplicação de efeitos visuais em vídeos (caseiros ou não) foi bastante eficaz. Apesar de erros e dificuldades, todos os efeitos foram finalizados sem grandes impedimentos e exportados para o “YouTube”. A ausência de edição de som para não atrapalhar os resultados de tempo obtidos e a substituição por uma única faixa de música manteve uma estética no produto. Ficou clara a proposta dos efeitos e o produto manteve-se dinâmico (o que não ocorreria se o áudio fosse inteiramente descartado).

CONCLUSÃO

Com o avanço da tecnologia e dos métodos de acessibilidade a softwares (legal ou ilegalmente) a produção de efeitos visuais em vídeos, que antes se isolava em grandes estúdios americanos, migra cada vez mais para os computadores e processadores caseiros. Ainda que se mostre uma prática econômica e socialmente excludente em um alto nível, a tendência é que haja a descentralização do domínio do conhecimento nessa área ao longo dos anos (COSTA, 2014). Através do produto midiático elaborado, é possível ter conhecimento dos métodos de execução desses efeitos, tanto da produção quanto da pós. Deste modo, é esperado que o interesse por esse tipo de tecnologia abranja cada vez mais pessoas, que estimulem o avanço e a acessibilidade a essa indústria crucial para o mundo cinematográfico capitalista.

REFERÊNCIAS

COSTA, Antonio Cardoso. **História da Computação Gráfica**, 2014. Disponível em: <<http://www.dei.isep.ipp.pt/~jpp/cg/Historia.pdf>>. Acesso em 13 maio 2016.

FONSECA, Samia Lorena Moraes da. AUDIOVISUAL: do cinema mudo ao digital. **Revista Extensão em Debate**: Universidade Federal de Alagoas Pró Reitoria de Extensão, Alagoas, v. 3, n. 2, p.15-30, mar. 2016. Disponível em: <<http://www.seer.ufal.br/index.php/extensaoemdebate/article/view/2176/1661>>. Acesso em: 14 maio 2016.

LIZZY Grant, **Lana Del Ray a.k.a. Lizzy Grant**: Mermaid Motel. 4 jan 2010. (4 min.)