

**Relatório de Desenvolvimento do Produto Midiático**  
**Trailer do conto “The Second Bakery Attack”**

**Introdução**

A união entre o cinema e a literatura é o tipo de conexão que me interessa, especialmente quando a tradução de um ao outro traz novos elementos e pode construir uma nova perspectiva a partir do outro. Desse modo, a adaptação para o vídeo de um conto me pareceu óbvia e tangível como produto midialógico.

Com o desenvolvimento de diversas mídias, em conjunto com os colegas de sala Antonio Vianna e Gustavo de Andrade, criaremos um super-produto com base no conto “The Second Bakery Attack” (MURAKAMI, 2003). Cada um produzirá um produto midiático diferente, de forma a se complementarem, porém também sujeitos à interpretação de forma autônoma, resultando num “O Terceiro Ataque”.

Desde o início do cinema, esse suporte para narrativa adapta obras da literatura e Bazin, crítico de cinema, é defensor dessa prática:

O problema apresentado à nossa reflexão não é, no fundo, tão novo assim: é, a princípio, o da influência recíproca das artes e da adaptação em geral. Se o cinema tivesse 2 ou 3 mil de anos, sem dúvida veríamos mais claramente que ele não escapa às leis comuns da evolução das artes. (...) O cinema é jovem, mas a literatura, o teatro, a música, a pintura são tão velhos quanto a história. Do mesmo modo que a educação de uma criança se faz por imitação dos adultos que a rodeiam, a evolução do cinema foi necessariamente inflectida pelo exemplo das artes consagradas. (BAZIN, 2014, p. 115)

Assim, apoiada em Bazin e na literatura de Murakami, decidi produzir um *trailer* para o conto escolhido afim de colocar em prática a técnica da adaptação de uma narrativa para um roteiro, e em seguida transportá-la para o suporte cinematográfico.

**Resultado do Produto**

A realização do produto midiático foi dividida em três partes, sendo a pré-produção todas as atividades anteriores ao próprio fazer do produto, a produção, que consiste do início das gravações devido à, nesse caso, o resultado final ser um vídeo, até a postagem dele no YouTube, e finalmente a pós-produção, que engloba as ações após a finalização do produto em si.

## Pré-produção

A implementação do projeto de produção do produto midiático teve início com a leitura do conto “The Second Bakery Attack” (MURAKAMI, 2003). Em realidade, realizou-se uma releitura, pois o primeiro contato com a literatura escolhida havia sido anos atrás, além de anterior às experiências no Japão, que contribuíram para uma melhor compreensão e interpretação da narrativa. Aspectos culturais e sociais foram melhor apreendidos e possíveis de serem transcritos para a linguagem cinematográfica.

Em seguida, foram assistidos *trailers* de longa metragens com o intuito de entender a estrutura desse tipo de vídeo. Foram escolhidos, primeiramente, aqueles relacionados com o autor, já que um romance e um conto de sua autoria foram adaptados ao cinema, sendo eles “Norwegian Wood” (MURAKAMI, 2000) e “Tony Takitani” (MURAKAMI, 2007), além de ambos, na literatura, serem de repertório prévio. Pode-se notar que ambos iniciam com uma breve apresentação da personagem principal, seguido de uma referência escrita ao material do qual foi adaptado, alguma cena ainda introdutória da história, novamente uma tela escrita sobre prêmios e livros consagrados de Murakami, finalmente uma parte da narrativa icônica e uma parte de fechamento para créditos.

O conto escolhido, porém, apresenta características de ritmo não compartilhadas com as analisadas anteriormente, portanto foi necessário assistir a outros tipos de *trailers*. Ao optar por “Ocean’s Eleven” (OCEAN’S ELEVEN, 2001), percebe-se certa assemelhação na questão central desse filme e da história a ser traduzida: o roubo. Foram usados *inserts*, cortes entre cenas que focam objetos, sem necessariamente terem um contexto inserido claro ao espectador. Assim, obtém-se a atenção para essas imagens quando o longa metragem é assistido, e perceber que de fato mudam a trajetória da narrativa.

O roteiro do conto foi elaborado no *software* Celtx, próprio para esse tipo de escrita. Com certo conhecimento prévio, não foi preciso tempo para estudo do programa, de forma que somente foi necessário o próprio desenvolvimento das cenas, personagens e locações. Um esquema básico foi seguido, de forma a não ser permanente e remanejado conforme imprevistos, novas ideias e referências ocorressem.

Com o auxílio do *Google Street View*, ruas e estabelecimentos da rede de *fastfood* McDonald’s de Kyoto e Tóquio, Japão, foram escolhidos como locações para as filmagens. Devido à uma viagem, surgiu a oportunidade de ir ao Japão, então lá ocorreram algumas gravações. Os locais, apesar de serem representativos e apresentarem peculiaridades do país, não eram uma necessidade absoluta, porém auxiliam, de certa forma, a contar a história.

A trilha sonora foi escolhida a partir de músicas disponíveis para o público gratuita e previamente apresentadas no festival SXSW, em 2010. Além dessas, foi utilizado também um trecho de uma ópera de Wagner, citado no conto e de grande importância para a narrativa.

## Produção

As gravações não ocorreram como o esperado devido a um mau planejamento de tempo, resultando em locações com muitas pessoas, fato que compromete a necessidade de vazio que eram requeridas nas cenas. Além disso, ao tentar gravar dentro de um McDonald's, os jovens que ali se alimentavam tornaram-se muito conscientes da filmagem, perdendo a naturalidade, novamente inviabilizando as tomadas ali.

Foram necessárias filmagens extras, não planejadas e que não constam no cronograma elaborado. Ocorreram pequenas gravações nas ruas de São Paulo e num restaurante da rede, que não afetaram diretamente com o entender do *trailer*, apesar de pouco colaborarem para uma estética japonesa. Infelizmente, ao utilizar uma filmagem dentro de um carro, pode-se perceber que o veículo percorre a rua pelo lado direito, o que não ocorre no Japão, que segue o padrão inglês. O fato, porém, não é de grande relevância para a compreensão total do vídeo.

A edição em si não se mostrou um problema. Como já era de conhecimento prévio, o aplicativo, mesmo atualizado, não apresentava grandes alterações em seu *layout* e ferramentas, permitindo um trabalho fluido. Devido ao fato de se ter obtido, relativamente, pouco material para decupagem, a questão que apresentou maior dificuldade foi a trilha sonora. Apesar de já ter sido escolhida, adaptá-la aos cortes de imagens mostrou-se mais enredado do que se imaginava e planejava.

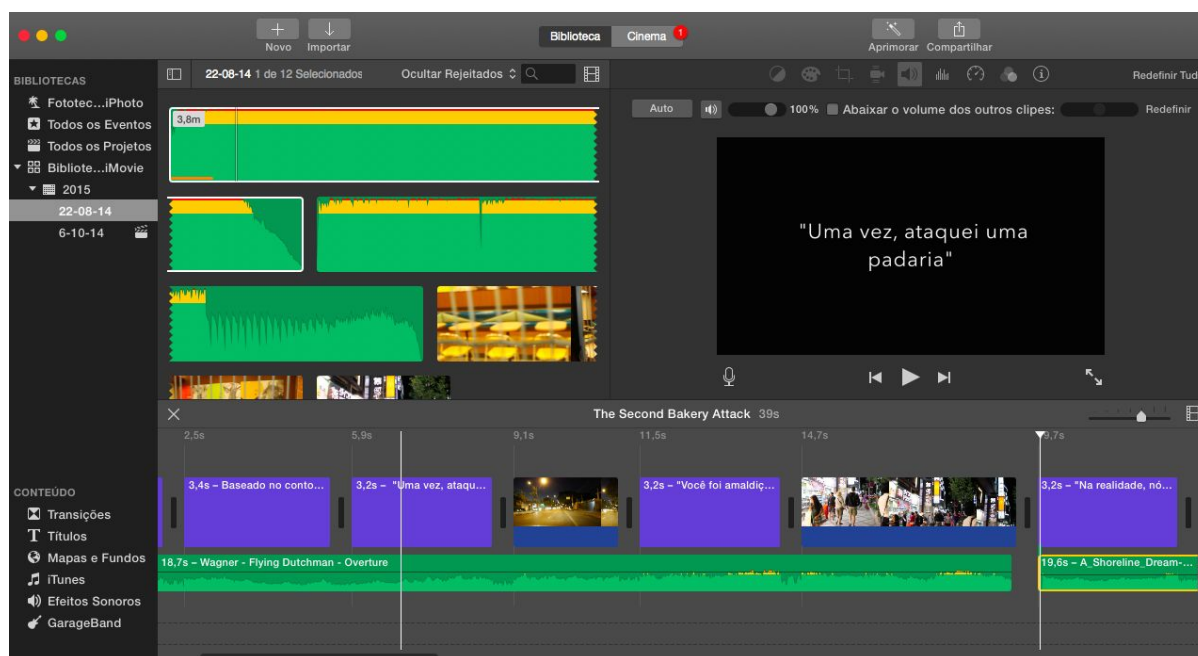


Figura 1 - Montagem parcial

A montagem foi iniciada com a importação de todo o material filmado e a trilha sonora para o *software* iMovie. Inicialmente, foi planejado utilizar o *software* Final Cut Pro, porém esse se encontrava indisponível no momento. O iMovie é uma versão simplificada, que não apresenta muitas ferramentas, mas que permite uma edição mais básica e fácil, aproximando o usuário de um programa de edição.

Na Figura 1, é possível ver que a divisão principal se deu pelos textos e as cenas gravadas. Alterou-se o tamanho da fonte, o som ambiente foi recortado e em seu lugar,

colocou-se a trilha sonora. O volume foi ajustado até alcançar a linha média, que define basicamente até onde o som pode ser aumentado sem que apresente problemas de execução.

Um problema encontrado foi a aparição de fotogramas indesejáveis, que não foram colocados propositalmente no lugar e não desapareceram, mesmo com a remontagem de todo o produto. O caso de apagar tudo e refazer ocorreu, mas a questão persistiu, sendo necessário deixá-la como está, uma vez que não foi possível retirá-los, apesar de várias tentativas.

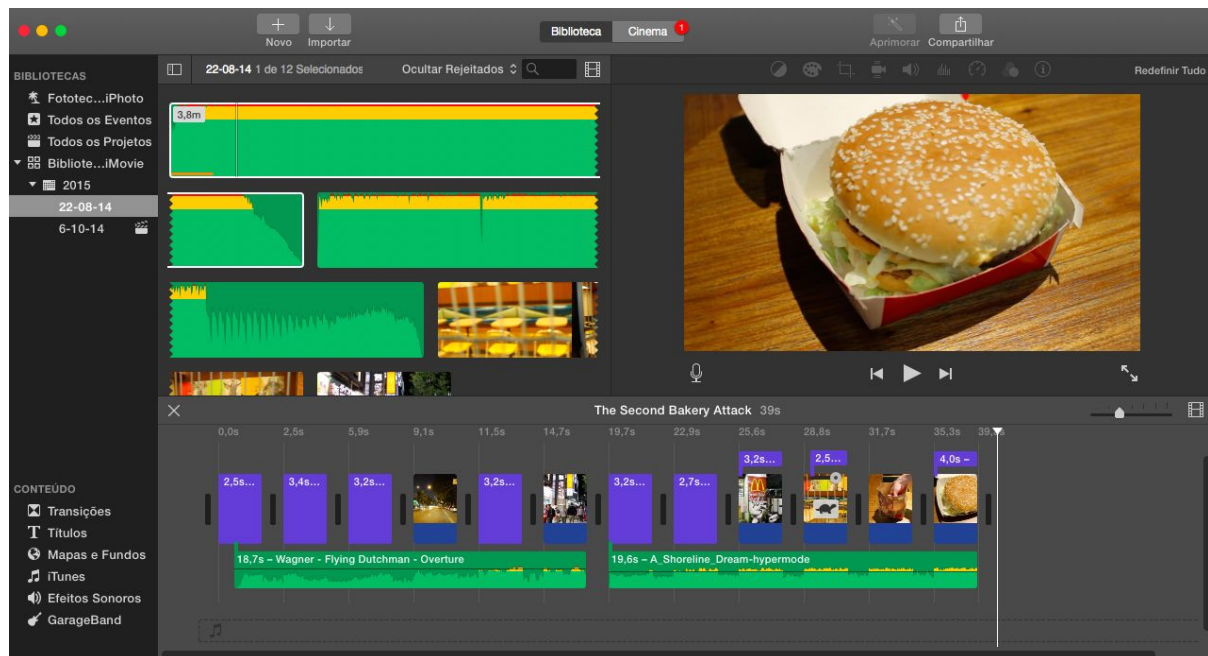


Figura 2 - Montagem final

A montagem final, na Figura 2, demonstra todos os cortes e textos realizados. Apesar de ter sido concluída até a data, apresenta muitos erros, sendo o maior deles uma falta de continuidade na trilha sonora, que está de certa forma desconexa das imagens e entre ela própria, não ocorre um diálogo harmonioso.

O *trailer* como um todo faz pouco sentido para um espectador que não leu o conto, da mesma forma que a literatura em si demonstrar certo caráter *nonsense* por si só. A música inicial, contudo, é adequada ao contexto, já que é citada diretamente no conto e sua apresentação é parte decisiva na narrativa.



Figura 3 - Vídeo postado no YouTube

O produto final foi disponibilizado no YouTube, como pode-se observar na Figura 3, tendo ocorrido a necessidade de abrir uma nova conta devido ao fato de não lembrar da senha de uma conta já existente. Apesar do inesperado, a ação não demorou mais do que o planejado no cronograma para essa atividade.

## Pós-produção

A pós-produção reuniu três etapas após a postagem do produto na plataforma digital, sendo elas a elaboração desse relatório, o compartilhamento do *link* do vídeo no site TelEduc, utilizado para o envio de trabalhos aos professores e disponibilidade de acesso pelos colegas e a apresentação do produto e do relatório em sala.

## Discussão

Após a finalização do produto, foi possível refletir os pontos positivos e negativos da concepção, programação e realização do trabalho.

## Pontos Positivos

Realizar um projeto em conjunto com outros colegas, mesmo que através de produtos diferentes, foi um ponto positivo e encorajador de criar esse trabalho. Proporcionou também um aprendizado em operação de câmera e edição, atributos que serão aprofundados ainda mais e durante todo o curso de Midialogia.

Mesmo com diversos pontos negativos, a oportunidade de realizar um vídeo foi positiva, além de ter liberdade para escolher o tema e suporte a serem utilizados. Proporcionou também uma melhor noção sobre cronograma, datas a cumprir e sua importância.

### **Pontos Negativos**

O cronograma não foi seguido à rigor, especialmente em relação às filmagens, entretanto, a pós-produção não foi afetada. Apesar de ter checado o funcionamento, algumas cenas foram gravadas fora de foco, tornando-se inutilizáveis, apesar de sua importância para o roteiro original. Devido à grandes mudanças no roteiro original, o produto final não ficou como o imaginado, por falhas no planejamento, execução e finalização.

A trilha sonora não foi explorada completamente, deixando a desejar. Sons ambientes foram inutilizáveis devido ao barulho indesejado e muitas falas exteriores, não planejadas. O ocorrido poderia ter sido evitado se o horário de gravação fosse planejado para a madrugada, ciente de que algumas lojas da rede de *fastfood* ficam abertas 24 horas, além de ser possível maior tranquilidade para a captação da imagem em si, visto que foram rápidas e necessitavam de longas tomadas para cortes mais precisos e adequados.

### **Conclusões**

O *trailer*, apesar de concluído, deixou muito a desejar, tanto no quesito da qualidade, como na escolha das cenas. Mesmo com um roteiro concluído, houveram muitas alterações e adaptações, não promovendo um resultado satisfatório no meu ponto de vista. Para uma continuação do projeto, regravaria cenas e adicionaria um *voice over*.

Além dos pontos relacionados diretamente ao produto, é necessário um maior estudo do cinema em si, ou seja, é preciso assistir à mais filmes e estudá-los a fundo, como maior aprofundamento em relação à teoria, assim tornando a leitura de críticos, estudiosos e pensadores sobre o cinema e a imagem indispensáveis.

### **Referências**

BAZIN, Andre. Por um cinema impuro - defesa da adaptação. In: \_\_\_\_\_. **O que é cinema?** São Paulo, SP: Cosac Naify, 2014. p. 113-135.

MURAKAMI, Haruki. **Norwegian Wood**. Londres: Vintage, 2000. 298 p.

MURAKAMI, Haruki. The Second Bakery Attack. In: \_\_\_\_\_. **The Elephant Vanishes**. Londres: Vintage, 2003. p. 35-50.

MURAKAMI, Haruki. Tony Takitani. In: \_\_\_\_\_. **Blind Willow, Sleeping Woman**. Londres: Vintage, 2007. p. 184-203.

**OCEAN'S ELEVEN.** Direção de Steven Soderbergh. Produção de Bruce Berman. Los Angeles: Warner Bros, 2001. (116 min.)

### **Apêndice**

Link para o vídeo: <https://youtu.be/uHf8M7AYDgI>