

Universidade Estadual de Campinas – UNICAMP
**CS106 – Métodos e Técnicas de Pesquisa e Desenvolvimento de
Produtos em Midialogia**

Aluno: Matheus Meneses Bianchi **RA:** 174613

Professor: Dr. José Armando Valente

INTRODUÇÃO

O cinema é algo muito presente na vida da maioria das pessoas, sendo comum que amigos marquem de ir assistir a um filme na ‘tela grande’ nos finais de semana. Porém antes que a magia da 7ª arte comece na sala de cinema, os (possíveis) espectadores precisam conhecer o longa-metragem de alguma maneira: geralmente através dos *trailers*. Estes podem ser definidos como: “A **trailer** or **preview** is an advertisement or a commercial for a feature film that will be exhibited in the future at a cinema.” (WIKIPEDIA, 2015, grifo do autor).

Desde pequenino, adorava ir ao cinema; conforme fui crescendo, tornei-me mais seletivo quanto aos filmes que gostaria de ver, por isso assistir os trailers de outros filmes antes do longa principal sempre foi um momento muito importante e interessante para mim. Porém não foi sempre assim, como coloca muito bem Fear:

Trailers were initially little more than crudely spliced collections of film stills, sold to early theater exhibitors to be tacked onto the end of features. Hence the name “trailers”: These brief sneak previews trailed after the main attraction, and were designed to get the hoi polloi’s asses back in the sticky seats next week. (FEAR, 2013)

Os trailers sempre despertaram minha curiosidade, pois foram feitos especialmente para isso. Mais do que isso, o ‘fazer’ de um trailer me interessa muito. Com o passar do tempo, o modo como essas prévias são feitas mudou, partindo do cinema mudo, passando pelos exímios trailers dos filmes de Hitchcock – Psycho (1960) - e Kubrick – A Clockwork Orange (1971), até os trailers atuais que de certa forma possuem um padrão estabelecido. Esse padrão pode ser visto em um dos episódios do webshow Film Riot, ‘How to Make a Trailer!’ (FILM RIOT, 2015), em que o apresentador Ryan Connolly mostra como ele faz os seus trailers, ressaltando contudo a questão da subjetividade.

Assim, movido por esse interesse e pela ideia de desenvolver um produto audiovisual curto (o qual poderia fazer em questão de semanas) porém denso, produzi um trailer que se assemelha no estilo à trailers de grandes filmes de ação. Pelo fato de não ter algum tipo de conteúdo audiovisual já pronto do qual poderia fazer uma ‘prévia’, fiz um trailer de um filme fictício, cuja premissa da história baseia-se em histórias e piadas da minha própria turma de Midialogia, de nome ‘Bar’. Neste relatório, registro como tal projeto decorreu, dos pontos positivos e negativos, além das dificuldades enfrentadas, uma vez que essa experiência foi uma chance de aprendizado gigantesca, tanto do ponto de vista metodológico e administrativo da produção desta peça audiovisual quanto do lado da direção das pessoas envolvidas e edição das imagens e áudios captados.

RESULTADOS

Estes serão apresentados em 3 etapas:

PRÉ-PRODUÇÃO

Ao iniciar o processo de pré-produção, já possuía em mente uma semente da ideia do que eu queria para o trailer. O primeiro passo foi, então, passar tal conceito para o papel, procurando desenvolver uma história concisa porém clara aos espectadores. Em seguida, busquei então imaginar como gravaria cada cena (os ângulos, distâncias, a composição da cena em geral) para então desenhar o *storyboard*, o qual me guiaria durante as gravações. O próximo passo foi definir quem atuaria no trailer e os locais em que ocorreriam as captações. Assim, contatei meus colegas de classe amigos Lucas Galego e Alexandre Lopes para que protagonizassem a história, e Sinuhe Laurenti Preto para a narração de algumas linhas e figuração. Além disso, entrei em contato com meus amigos Izabella Socorro, Júlia Bruno, Arianne Almeida, Victor Galego, Mona Vicente, Matheus Ferreira, Bruna Fiamini, Lígia Villaron e Luis Gustavo Sierra para que participassem como figurantes do projeto. O local de gravação ficou definido como sendo a Unicamp.

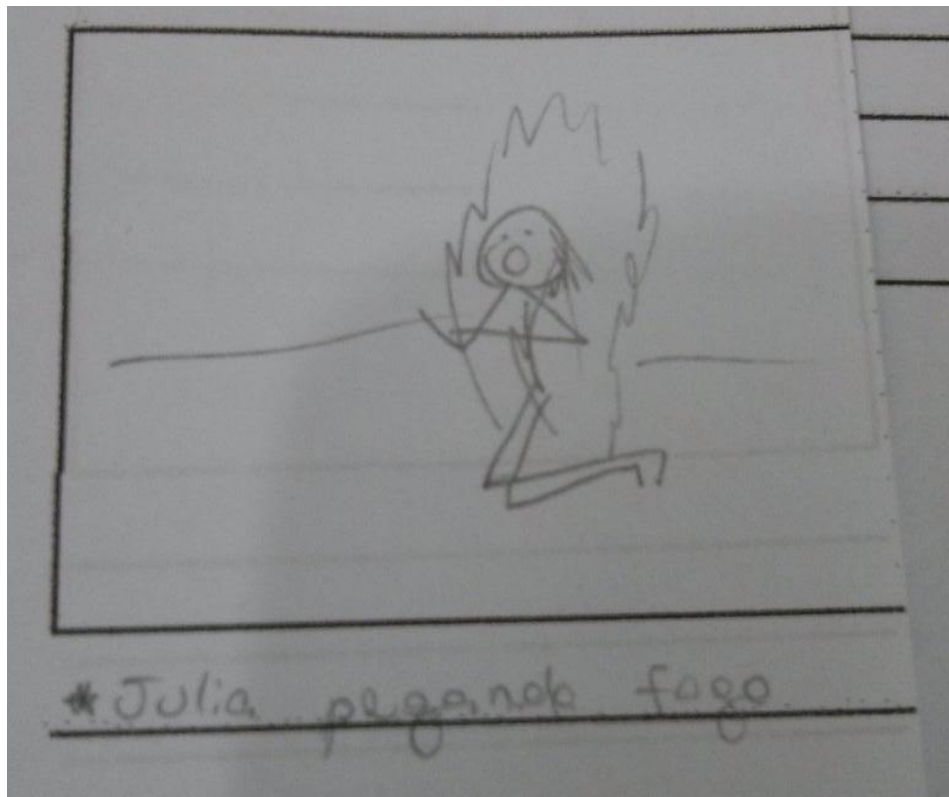


Figura 1: Um dos quadros do storyboard desenvolvido, imaginando previamente a cena a ser gravada.

Busquei um modelo de documento na internet para que os atores assinassem dando-me autorização para utilizar a imagem de cada um, visto que o vídeo final seria postado no YouTube. Como já possuía todos os equipamentos que julguei necessário (eram estes: tripé, câmera Canon Rebel T5i, lente 18-55mm, lente 50mm, e microfone shotgun que gravava o som diretamente na câmera), não foi necessário alugar nenhum outro equipamento. Inicialmente agendei as gravações para que ocorressem todas em um único dia, 28 de maio no período da tarde (o dia de gravação será relatado no tópico seguinte). Porém, devido ao tempo chuvoso, fui obrigado a adiar as cenas exteriores para a semana seguinte, no dia 2 de junho. Entretanto, devido ao fato dos 2 protagonistas estarem doentes, novamente foi necessária uma flexibilidade do cronograma, e as novas filmagens ficaram marcadas para o dia 9 de junho, quando de fato ocorreram.

PRODUÇÃO

No dia 28 de maio, quinta-feira, um dia com um horário leve de aulas (apenas no período da manhã) era uma boa data para as gravações, uma vez que todos os atores já se encontrariam na Unicamp e teriam tempo livre suficiente para que todos os objetivos listados no meu cronograma pudessem ser alcançados. Contudo, como já foi mencionado, a chuva impediu que as cenas exteriores fossem gravadas, atrapalhando até mesmo as cenas que ocorreriam em locais cobertos porém não completamente fechados. Como toda a equipe estava presente, fizemos um esforço em um trabalho conjunto para filmarmos o máximo de cenas possíveis, incluindo uma cena em especial que necessitaria de efeitos visuais gerados por computador. Gravamos a maioria das cenas no corredor exterior do IA que fica ao lado do auditório, local que apesar de coberto, possuía goteiras. Assim, alguém que não iria participar da cena ficou responsável por segurar um guarda-chuva sobre a câmera para evitar que a mesma se molhasse. O único figurino que necessitou de atenção prévia foi a do ator Alexandre Lopes, que atuava como um terrorista. Para ele, defini que usaria uma blusa de frio preta e uma camiseta preta como máscara. Assim, na medida do possível, o dia ocorreu bem.



Figura 2: Cena gravada no dia 28 de maio, cujos efeitos visuais foram adicionados digitalmente mais tarde

No dia 2 de junho, terça-feira, foi feita uma nova tentativa de captar as imagens exteriores. O tempo encontrava-se ensolarado, porém devido a uma onda de gripe que atingiu várias pessoas de minha turma, incluindo meus dois atores principais, isso não foi possível. Foi gravada uma única cena neste dia, no Pavilhão Básico, que necessitava de mais tempo para ficar pronta pois também viria a ter efeitos visuais gerados digitalmente. Apenas no dia 9 do mesmo mês, na semana seguinte, é que o segundo dia de gravações de fato ocorreu. Era um dia ensolarado, em que ninguém mais se encontrava doente, e as gravações correram das cenas exteriores de maneira fluída. Tomei novamente um cuidado especial com o figurino de Alexandre, e me certifiquei que utilizasse as mesmas roupas do 1º dia. Dirigi os atores da melhor maneira que fui capaz, buscando passar de uma maneira clara minhas intenções com cada cena, além de buscar sempre os melhores ângulos e luzes possíveis na situação em que me encontrava. Tecnicamente falando, enquanto em cenas normais manter a velocidade de exposição em 1/50

segundo para obter uma melhor textura de imagem, nas cenas de ação aumentei tal velocidade para 1/80 segundo para aumentar a intensidade e impacto dos acontecimentos.

O processo de edição do produto começou antes do fim das gravações. Com as imagens do 1º dia de gravação em mãos, iniciei a edição no programa Adobe Premiere PRO CS6 (mostrado na figura 3). Assisti aos cliques filmados, escolhendo os melhores entre eles, e comecei a adicionar os efeitos sonoros, os quais busquei na internet. Obviamente, deixei lacunas para que adicionar mais tarde as imagens que ainda não haviam sido captadas. Além disso, iniciei o processo de composição das cenas que possuiriam efeitos visuais, no programa Adobe After Effects CS6, como mostrado na figura 4, utilizando recursos que encontrei na Internet.

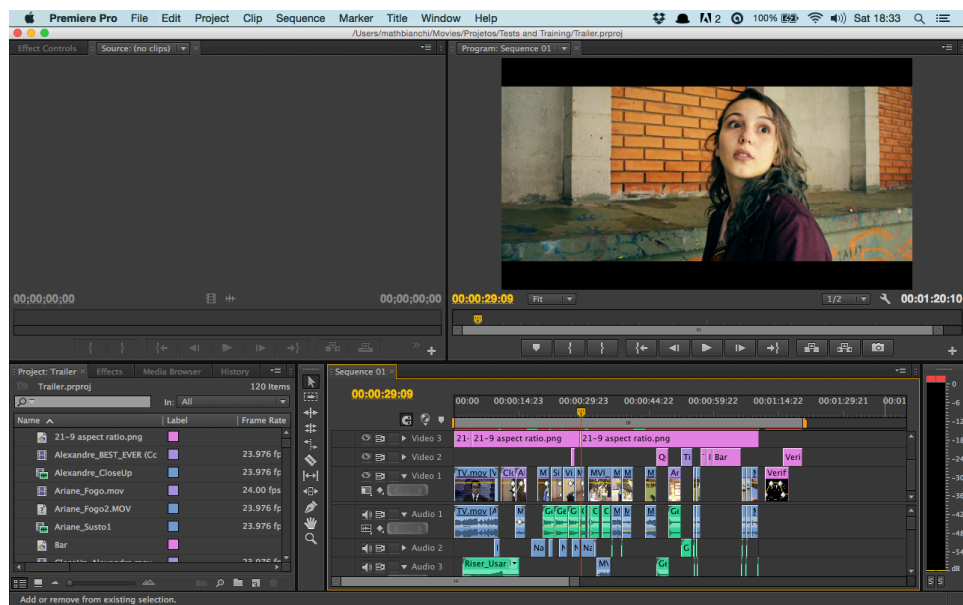


Figura 3: Screenshot do programa Adobe Premiere CS6 utilizado na edição do trailer

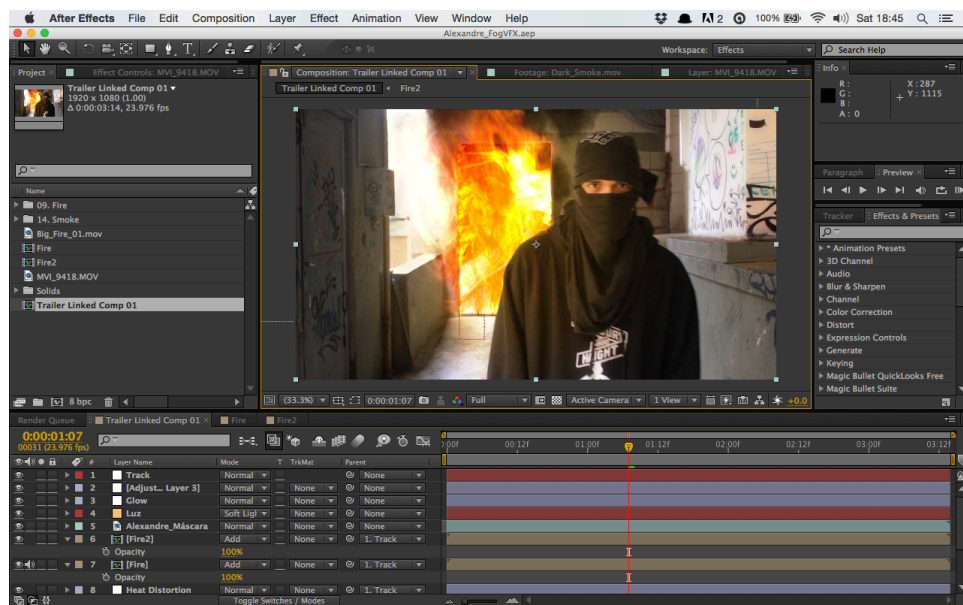


Figura 4: Screenshot do programa Adobe After Effects CS6, que foi usado na composição dos efeitos visuais

Com a finalização das gravações, realizei o mesmo processo para selecionar as melhores tomadas, e então pude trabalhar com o trailer como um todo. Estimei que gastaria 10hrs de edição, dividas entre 4 dias, porém acabei por gastar ainda mais, uma vez que as cenas com efeitos visuais demoraram 2 horas cada para ficarem prontas, e a própria edição em si não foi fácil. Entretanto, achei prazeroso, e é um processo pelo qual já tive algumas experiências. A escolha da música a ser usada, que deveria ter sido feita ainda na pré-produção, acabou por ser escolhida durante a edição, fruto da dificuldade de encontrar uma música que criasse o clima que eu desejava. Acabei por escolher “Volatile Reaction”, composta por Kevin MacLeod, que permite que suas músicas sejam usadas desde que sejam dados os devidos créditos, os quais foram dados, uma vez que o vídeo foi postado no YouTube.

Ao terminar a edição das imagens e da parte sonora, passei a trabalhar na correção de cores do trailer, corrigindo cena por cena para dar uma uniformidade e uma identidade visual ao trailer, buscando também uma similaridade com os *blockbusters* de Hollywood. Assim, com tudo pronto, renderizei o vídeo com o codec Apple ProRes 422 HQ, que garante uma baixa perda de qualidade na imagem, no formato 1920x1080 pixels (*full HD*). Com o vídeo finalizado em mãos, fiz upload do mesmo no site YouTube e disponibilizei o link no Teleduc.

PÓS-PRODUÇÃO

O processo de pós-produção envolve o desenvolvimento do presente relatório, que será apresentado ao professor José A. Valente através do Teleduc, e a apresentação do produto em sala no dia 15 de junho de 2015 para meus colegas e professor. Porém, houve um passo inusitado nesta etapa: ao apresentar o vídeo aos envolvidos em sua criação, outras pessoas pediram para assistir, o que terminou acarretando a apresentação do trailer em primeira mão no telão da aula de História da Fotografia no dia 11 de junho de 2015. Além disso, muitos colegas compartilharam o link do YouTube em suas contas do Facebook, o que me levou a fazer o mesmo, apesar de não estar nos meus planos.

DISCUSSÃO

PONTOS NEGATIVOS

Acredito que o ponto mais negativo em todo o processo de desenvolvimento do produto foi o atraso do cronograma devido às condições adversas que me impediram de gravar no dia em que havia programado. Apesar de ser algo que eu considerava possível, não esperava que tantos empecilhos surgissem em relação às gravações. As condições do tempo no 1º dia de filmagem acarretaram outros tipos de problema, como por exemplo me obrigaram a utilizar toda a minha criatividade para buscar ângulos inusitados para tentar fazer o mesmo corredor parecer vários cenários diferentes. Além disso, enfrentei muito mais dificuldades para encontrar uma música adequada ao trailer do que esperava, o que alongou um pouco o processo de edição.

PONTOS POSITIVOS

Posso dizer que fiquei bastante contente com o resultado final de meu produto. Já tenho alguma experiência com os programas que utilizei para criar o vídeo, mas estava a algum tempo parado e foi uma ótima oportunidade para me lembrar os comandos e me tornar novamente familiarizados com eles. Além disso, pude aplicar conceitos de edição que aprendi na prática, e ver como cada decisão do editor muda o resultado do produto final. No geral, essa foi uma experiência de muito aprendizado para mim, não só nas áreas mencionadas, mas também na direção, pelo fato de nunca ter sido responsável por uma equipe com tantos integrantes antes. Acredito também que lidei bem com as adversidades e me programei com suficiente antecedência para que o projeto não fosse perdido.

É importante também destacar o talento e esforço de meus colegas que concordaram em participar, tanto como figurantes quanto como protagonistas – um parabéns ainda maior à esses últimos que se dispuseram se sujar, dar socos e repetir a mesma cena várias vezes. Posso dizer também que meus equipamentos serviram muito bem aos seus propósitos, possibilitando que eu alcançasse uma qualidade imagem mais próxima do tipo de obra audiovisual na qual eu me inspirei.

CONCLUSÕES

Como conclusão geral, posso afirmar que fiquei bastante satisfeito com o resultado final do meu produto, apesar de não poder deixar de comentar que ainda sim cometi alguns erros em diversas etapas do processo que só vejo agora, olhando tudo de uma forma mais geral. Entretanto, a imagem que fica é a de grande aprendizado e de um processo que foi divertido (e às vezes cansativo, é verdade) de percorrer. Também fiquei contente com a reação de meus colegas e amigos ao assistirem o trailer, pois eram eles o público-alvo, uma vez que meu produto está cheio de piadas internas da turma da Midialogia 015.

É interessante comparar agora o que eu havia planejado (roteiro e *storyboard*) com o que realmente foi filmado. Isso me ajuda bastante a pensar em como melhorar em produções futuras, as quais com toda certeza pretendo realizar e participar, procurando também outros modelos de conteúdo audiovisual, como curtas metragem, documentários, etc. Este projeto, inclusive, não precisa ser completamente esquecido. Ele pode ser muito bem ampliado com a produção real de um curta metragem da história introduzida pelo trailer, ou mesmo o desenvolvimento de um outro trailer que seria da continuação do filme ‘Bar’. As possibilidades são imensas.

REFERÊNCIAS

A CLOCKWORK Orange. Direção de Stanley Kubrick. Produção de Stanley Kubrick. Roteiro: Stanley Kubrick. Música: Walter Carlos. Londres: Hawk Films, 1971. (136 min.), son., color.

FEAR, David. **Becoming attractions: A brief history of film trailers.** 28 out. 2013. Disponível em: <<https://thedissolve.com/features/exposition/241-becoming-attractions-a-brief-history-of-film-trail/>> Acesso em: 19 mai. 2015.

FILM RIOT. How to Make a Trailer!. 2015. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=aIzxIY-Pw70>> Acesso em: 19 mai. 2015.

PSYCHO. Direção de Alfred Hitchcock. Produção de Alfred Hitchcock. Roteiro: Joseph Stefano. Música: Bernard Herrmann. Los Angeles: Shamley Productions, 1960. (109 min.), son., P&B.

WIKIPEDIA. **Trailer (promotion).** Disponível em:
<[http://en.wikipedia.org/wiki/Trailer_\(promotion\)](http://en.wikipedia.org/wiki/Trailer_(promotion))> Acesso em: 19 mai. 2015.