

**UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO DE JANEIRO  
CENTRO DE FILOSOFIA E CIÊNCIAS HUMANAS  
ESCOLA DE COMUNICAÇÃO**

**TATIANA ROZA MAZZEI**

**UMA HISTÓRIA DE PESCADOR**

**UFRJ/CFCH/ECO**

**Rio de Janeiro**

**2008**

Tatiana Roza Mazzei

## **UMA HISTÓRIA DE PESCADOR**

Relatório técnico submetido à Escola de Comunicação da Universidade Federal do Rio de Janeiro, como parte dos requisitos necessários à obtenção do grau de bacharel em Comunicação Social, habilitação em Radialismo

Orientador: Prof. Luciano Saramago Pinheiro Soares, M. C.

Rio de Janeiro

2008

M477 Mazzei, Tatiana Roza.  
Uma história de pescador / Tatiana Roza Mazzei. Rio de Janeiro: UFRJ, 2008.  
41p.

Relatório técnico (Graduação em Comunicação Social)  
Universidade Federal do Rio de Janeiro, Escola de Comunicação, 2008.

Inclui vídeo.

Orientador: Luciano Saramago.

1. Efeitos Visuais. 2. Composição de imagem. 3. Curta-metragem  
I. Saramago, Luciano. II. Universidade Federal do Rio de Janeiro  
Escola de Comunicação.

CDD: 791.437

Tatiana Roza Mazzei

## **UMA HISTÓRIA DE PESCADOR**

Relatório Técnico submetido à Escola de Comunicação da Universidade Federal do Rio de Janeiro, como parte dos requisitos necessários à obtenção do grau de bacharel em Comunicação Social, habilitação em Radialismo.

Rio de Janeiro, ..... de julho de 2008

---

Prof. Luciano Saramago Pinheiro Soares, MSc, ECO/UFRJ

---

Prof. Dr. Maurício Lisovsky, ECO/UFRJ

---

Prof. José Henrique Moreira, MSc ECO/UFRJ

---

Prof<sup>a</sup> Dr<sup>a</sup> Fátima Sobral Fernandes, ECO/UFRJ

À minha família, que me apoiou em meus estudos e em todas as horas.

E a todos aqueles que têm a capacidade de ver além da imagem, ouvir além do som, absorver as coisas com todo o corpo e sentir na alma. Sentir cada momento.

## AGRADECIMENTOS

Agradeço à minha família pelo apoio durante todo meu estudo e por estar sempre presente.

Aos amigos por deixarem a vida mais leve

Sheila, Érica, Clara, Daniel e Marcelle também pelas comilanças e conversas

Aos professores que fizeram com que esta caminhada valesse a pena

Luciano Saramago, pela força e incentivo além da orientação

To Patrick for being always there, showing me great things and for all the good ideas. Thank you for all the time and patience spent on this work or on me every time I was going insane thinking I couldn't do it

Obrigada também a todos que me ajudaram na gravação do vídeo: minha mãe-produtora; minha avó que corria atrás do que precisasse; tio Oswaldo pela câmera e pela paciência; tio Moacyr que além de jogar uma tarrafa como ninguém ainda sabe atuar; e a meus outros atores, "Tuitinho" e Edgard "Bruce Willis" Mazzei

## RESUMO

MAZZEI, Tatiana Roza. **Uma história de pescador**. Relatório Técnico (Graduação em Comunicação Social, habilitação em Radialismo) – Escola de Comunicação, Universidade Federal do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2008.

No relatório, trata-se da produção desse vídeo de curta-metragem de ficção que conta a história de um pescador, que seguiu a profissão do pai e envelhece numa mesma praia com os mesmos costumes que o cercam. Ele cresce com um desejo de ultrapassar os limites em que sempre viveu e explorar o novo, o que passa a se manifestar muito pouco em sua vida adulta. Esse desejo só é concretizado em sua velhice, quando ele parte rumo ao desconhecido. De uma forma poética, no vídeo, propõe-se a mostrar não apenas a história de um homem, mas a renovação da vida com um ciclo que se completa ao final da história. “Uma história de pescador” foi concebido e produzido focando a composição da imagem, principalmente, por meio do seu tratamento gráfico. Todo o processo de realização do vídeo foi planejado com essa perspectiva, de modo que fosse adequado à pós-produção. Desde a preparação do roteiro até a finalização do vídeo, passando por concepção da arte, confecção de *storyboard*, produção, direção, edição e aplicação de efeitos visuais, a realização desse vídeo é analisada no âmbito do aparato técnico utilizado e das idéias que se desenvolveram nessas condições.

## ABSTRACT

MAZZEI, Tatiana Roza. **Uma história de pescador**. Relatório Técnico (Bacharelado em Comunicação Social, habilitação em Radialismo) – Universidade Federal do Rio de Janeiro, Escola de Comunicação, Rio de Janeiro, 2008.

The report comprehends the production of this fictional short video, which tells the story of a fisherman, who followed his father's profession and gets old at a same beach, with the same habits that surround him. He grows up with a desire of going beyond the limits he has always lived into and explore the new, what gets very little apparent in his adult life. This desire is only fulfilled at his old age, when he sails away to the unknown. In a poetic way, the video intends to show not only the story of a man, but the renewing of life with a cycle that starts over at the end of the story. *Uma História de Pescador* was conceived and produced with a focus on the image composition, specially through its graphic treatment. All the process of making the video was planned on this perspective, in a way it would suit the post-production. From the making of the script to the conclusion of the video, going through the art concept, making of the storyboard, production, direction, editing and adding of visual effects, the making of this video is studied in the scope of the technical support used and of the ideas developed on those conditions.

VISUAL EFFECTS, IMAGE COMPOSITION, SHORT FEATURE – TECHNICAL  
REPORT.



## LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 01: Título de abertura do vídeo <i>Father and Daughter</i> .....	15
Figura 02: Cena de <i>Father and Daughter</i> .....	16
Figura 03: Quadro Cronograma inicial.....	19
Figura 04: Arquivo final <i>After Effects</i> .....	26
Figura 05: Máscara e canal alpha.....	28
Figura 06: Vídeo original e vídeo finalizado.....	32

## **LISTA DE APÊNDICES**

<b>APÊNDICE A – Roteiro.....</b>	<b>38</b>
<b>APÊNCICE B – Decupagem de Produção.....</b>	<b>41</b>

## SUMÁRIO

1	<b>INTRODUÇÃO</b> .....	11
1.1	OBJETIVO.....	11
1.2	CONTEXTO.....	11
1.3	JUSTIFICATIVA.....	13
1.4	ORGANIZAÇÃO DO ESTUDO.....	13
2	<b>CONCEPÇÃO</b> .....	15
2.1	REFERÊNCIAS.....	15
2.2	ESCOLHA DA TÉCNICA.....	17
3	<b>ROTEIRO</b> .....	18
3.1	SIMBOLOGIAS.....	20
3.2	<i>STORYBOARD</i> .....	21
4	<b>GRAVAÇÃO</b> .....	22
5	<b>EDIÇÃO</b> .....	24
6	<b>AJUSTES DE IMAGEM</b> .....	26
6.1	MONTAGEM.....	27
6.1.1	MÁSCARAS.....	27
6.1.1.1	CANAIS DA IMAGEM.....	28
6.1.1.2	ANIMAÇÃO DA MÁSCARA.....	29

6.1.2	PREENCHIMENTO DAS ÁREAS EXCLUÍDAS.....	29
6.2	AJUSTES DE COR E MOVIMENTO.....	30
7	<b>APLICAÇÃO DE EFEITOS.....</b>	<b>31</b>
8	<b>SONORIZAÇÃO.....</b>	<b>33</b>
8.1	TRILHA SONORA.....	33
8.2	EFEITOS SONOROS.....	33
9	<b>CONCLUSÃO.....</b>	<b>35</b>
	<b>REFERÊNCIAS.....</b>	<b>36</b>
	<b>APÊNDICES.....</b>	<b>37</b>

## 1 INTRODUÇÃO

Neste relatório técnico, trata-se da elaboração do vídeo de curta-metragem de ficção *Uma História de Pescador*, apresentado como projeto de conclusão de graduação em Comunicação Social, habilitação em Radialismo, na Universidade Federal do Rio de Janeiro em 2008.

### 1.1 OBJETIVO

No projeto, tem-se como objetivo final a produção do vídeo de curta-metragem de ficção *Uma História de Pescador*. O vídeo é composto por imagens gravadas pela própria equipe, que, posteriormente, são editadas e tratadas graficamente, obtendo-se o estilo desejado através da computação gráfica e da aplicação de efeitos visuais.

A imagem também é corrigida através do computador para que todos os elementos correspondessem à atmosfera criada. Uma vez finalizadas as imagens, é inserido o som, composto de trilha sonora e de efeitos sonoros, captados pela equipe e depois editados e tratados digitalmente.

### 1.2 CONTEXTO

Os exemplos que mais se aproximam da proposta do vídeo, de um cinema poético, que preza pelo tratamento dado a imagem, estão no cinema de animação. Esses filmes são exibidos geralmente num circuito alternativo, através de festivais ou disponibilizados através da internet.

O espaço na grande mídia para animações direcionadas também ao público adulto ou exclusivamente a ele tem aumentado nos últimos anos, o que pode ser observado na transmissão de séries televisivas como *South Park* e *Family Guy*, e no sucesso entre o público adulto de filmes como os realizados pelos estúdios norte-americanos *Pixar* e

*Dreamworks*. Contudo, tanto as séries citadas quanto os filmes produzidos por esses estúdios, como *Shrek*, *O Espanta Tubarões*, *Procurando Nemo* e *Toy Story*, são em grande parte filmes de humor, com um conteúdo engraçado e a imagem subordinada ao texto.

Os filmes que se propõem a uma linguagem poética, de animação ou não, geralmente não são veiculados na televisão ou nas grandes salas de cinema. Exemplos desse tipo de filmes são os do diretor holandês Michael Dudok de Wit e os do dinamarquês Lejf Marcussen. Ambos fazem animações nas quais a imagem é de grande importância, prevalecendo sobre o texto, e geralmente de uma forma lírica, as quais são exemplificadas mais adiante, no capítulo que trata das referências do projeto. Esses filmes, em parte rotulados como experimentais, dificilmente chegam a alcançar o chamado grande público, restringindo-se aos circuitos alternativos, como os específicos de animação.

É nesse contexto que *Uma História de Pescador* é produzido, em uma época na qual alguns bons filmes poéticos são feitos, principalmente, animações, mas poucos têm espaço na mídia e são conhecidos pelo público em geral.

*Uma História de Pescador* se passa numa praia localizada numa vila de pescadores. O lugar é simples, como são seus moradores. A vila não tem uma localização exata, apenas características de um povoado pequeno e com certo isolamento de outras cidades. Seus habitantes nascem e crescem ali e suas vidas não variam muito ao longo do tempo ou em relação a seus antepassados. É um estilo de vida antigo que se conserva especialmente em cidades pequenas.

A história também não ocorre numa época determinada. O único limite temporal é aquele em que ainda pode haver pequenos povoados sem interferência das grandes cidades, onde esse estilo de vida simples e modesto ainda é possível.

Os personagens praticam a pesca artesanal, que basta à subsistência de suas famílias. Eles não têm mais do que precisam, mas são felizes dessa forma. Têm uma vida de muito trabalho que é, ao mesmo tempo, tranqüila, apreciando os momentos simples, que lhes são suficientes.

### 1.3 JUSTIFICATIVA

O projeto prático possibilita aplicar os conhecimentos adquiridos ao longo do curso de Comunicação Social, especialmente, da habilitação em Rádio e TV. Dada a identificação com os processos de animação e tratamento de imagens, este projeto se mostra ideal também como uma preparação para futuros trabalhos.

Além disso, o vídeo também busca dar maior visibilidade aos filmes poéticos, de linguagem não-verbal. Ele foi produzido acreditando-se que as produções experimentais precisam ser apoiadas e o público levado ao seu encontro, de forma que a diversidade na linguagem cinematográfica seja fortificada e esses filmes ultrapassem os limites dos circuitos alternativos.

### 1.4 ORGANIZAÇÃO DO ESTUDO

O relatório é organizado em nove capítulos, ao longo dos quais são descritos os processos que levaram ao resultado final do vídeo. Na introdução, explica-se o objetivo do trabalho. Depois, apresenta-se o contexto no qual a obra foi criada, assim como o contexto no qual os personagens se encontram, isto é, o contexto dentro e fora da obra. Neste capítulo, apresenta-se, também, a justificativa para o trabalho e a explicação da organização do relatório técnico.

No capítulo 2, trata-se da concepção do trabalho, considerada fundamental para a compreensão de todas as escolhas feitas ao longo dele. Isso engloba as referências que deram base à idéia e ao conceito geral do trabalho, assim como a escolha da técnica, que pretendeu alinhar este conceito a sua forma audiovisual final.

Após isso, no capítulo 3, trata-se do roteiro. Esse capítulo contém uma pequena descrição do roteiro e os moldes em que se enquadra. Ele, ainda, contém as simbologias utilizadas no roteiro para sustentar a narração e fortalecer o tom poético, e informação sobre a confecção do *storyboard* para alguns planos da gravação.

No capítulo 4, descreve-se os processos de produção e gravação, além de indicar os problemas encontrados e as soluções aplicadas. No capítulo, descreve-se, também, o aparato técnico utilizado para a gravação.

No próximo capítulo, de número 5, trata-se da edição, explicando o suporte técnico utilizado e como se deu o processo, desde a decupagem das fitas, passando pela captura das imagens, até a montagem. Também são expostos os problemas encontrados e as soluções que puderam ser aplicadas.

No capítulo 6, discorre-se sobre os ajustes feitos nas imagens, tanto para corrigir algo que não tivesse ficado como o desejado apenas com a gravação bruta, quanto os ajustes para imprimir o estilo procurado à imagem.

Posteriormente, no capítulo 7, é descrita a aplicação de efeitos na imagem, dado o suporte utilizado e explicitadas as técnicas usadas para imprimir o estilo visual que se desejava. Após esse processo e a remontagem dos planos na ordem já estabelecida com a inserção dos créditos, está pronta a parte visual do vídeo.

Em seguida, no capítulo 8, é relatada a sonorização do vídeo, que engloba inserção de trilha sonora e de efeitos sonoros. A primeira corresponde à música que serve de fundo às ações, enquanto a segunda se refere aos sons extras que são inseridos, como barulhos e ruídos ambientes.

Finalmente, no capítulo 9, é feita a conclusão do trabalho, apresentando os resultados obtidos e a avaliação da experiência da realização do trabalho.



## 2 CONCEPÇÃO

Para se compreender melhor as escolhas feitas ao longo produção do vídeo, é preciso saber o que levou a ele, e como se deu essa concepção. A construção desse conceito inicial foi o passo mais importante para que essa produção pudesse ser realizada, e o que deu base a todo o processo.

### 2.1 REFERÊNCIAS

A idéia de se produzir um vídeo que se utilizasse predominantemente de uma linguagem poética e lírica surgiu com inspiração no curta-metragem de animação “*Father and Daughter*” (2000), do diretor holandês Michael Dudok de Wit. Com um roteiro simples e sem falas, o filme emociona pela construção das imagens e pela função dramática da trilha sonora. A intenção neste projeto não era fazer um filme que se assemelhasse ao de Dudok de Wit, mas captar uma carga emotiva usando os mesmos recursos de beleza da imagem e trilha sonora, com personagens sem falas.

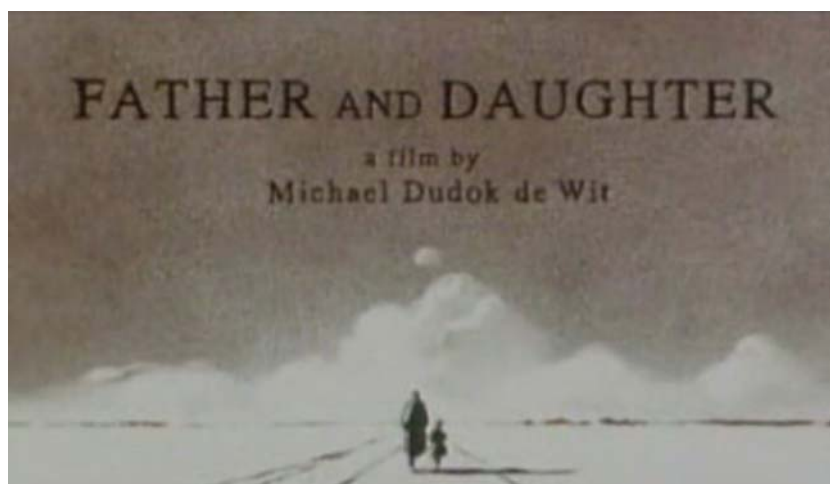


Figura 01: Título de abertura do vídeo *Father and Daughter*



Figura 02: Cena de *Father and Daughter*, referência de estética

Outros trabalhos desse diretor seguem essa mesma linha, como os também curtas-metragens de animação “*Le Moine et le Poisson*” (1994) e “*The Aroma of Tea*” (2006), ambos com as imagens bem coordenadas com a trilha sonora e com uma lírica que se evidencia.

Também foram referência de linguagem os curtas-metragens de animação do diretor dinamarquês Leif Marcussen. Em suas obras ele utiliza por vezes a música como elemento principal, e as imagens são como uma representação dela. As emoções transmitidas por imagem e música se fundem, então, numa só. Isso pode ser observado em sua representação máxima no filme “*Billede og musik*” (1984), no qual o diretor faz uso da partitura de uma obra clássica para fazer uma representação gráfica dos sons de cada instrumento de uma orquestra, como se cada um deles fosse um feixe de luz viajando. Instrumentos diferentes são representados por cores diferentes, e com a entrada de novos instrumentos na música a tensão cresce até chegar ao seu clímax e depois finalizar a narrativa musical e fílmica.

A partir da referência de linguagem supracitada, faltava uma história que se encaixasse nesse estilo e pudesse trazer uma carga emotiva. Surgiu então a idéia de se contar a história de um pescador, que além de possibilitar boas imagens também era um universo próximo. Havia-se passado muito tempo, especialmente, na infância, na Ilha de

Paquetá, no Rio de Janeiro, onde há, também, parentes ligados à pesca artesanal. A ilha, além de referência se mostrou também como uma ótima locação para o filme. O universo das pequenas vilas de pescadores também pôde ser observado em algumas cidades no sul da República da Irlanda, para onde se havia viajado recentemente.

A sensação que permeia o vídeo dentro desse tema também teve inspiração na música original de *Father and Daughter*, composta por Normand Roger com colaboração de Denis Chartrand. A trilha, uma valsa executada no acordeom, ajuda a compor o ambiente da história e despertar sensações.

## 2.2 ESCOLHA DA TÉCNICA

Como as referências eram todas de filmes de animação, a idéia inicial era produzir também um curta-metragem nesse formato. Porém, com uma análise mais detalhada do roteiro, chegou-se à conclusão que o tempo necessário para finalizar uma animação desse nível seria muito maior do que o planejado, e haveria necessidade de uma grande equipe de animadores.

Como a animação quadro a quadro não era necessária para a obtenção do efeito desejado, optou-se pela gravação de imagens num ambiente real, com participação de atores, para a posterior aplicação de efeitos visuais. Dessa forma, o tempo disponível poderia ser aproveitado de uma melhor forma e a equipe necessária poderia ser reduzida, somando-se apenas a participação dos atores por um dia. Além disso, não haveria necessidade de se perder o tom poético do vídeo, e o foco passou a ser dar ao trabalho o visual desejado através do tratamento gráfico das imagens.

### 3 ROTEIRO

Uma vez formada a idéia do vídeo, o primeiro passo para concretizá-la é escrever um roteiro. Como não há falas no vídeo, o roteiro consiste na descrição das ações que se passam na tela, divididas por seqüências.

O vídeo é construído seguindo os padrões da narrativa clássica. Com uma narrativa linear, ele é dividido em três partes, representadas pelas três fases da vida do personagem principal (infância, vida adulta e velhice). Essas partes correspondem também à introdução, ao desenvolvimento e à conclusão da narrativa, respectivamente, e obedecem a uma ordem cronológica.

*Uma História de Pescador* conta a vida de um personagem, desde a sua infância até a velhice. Seu pai é pescador, e desde pequeno ele o acompanha em seu barco. Um dia, pescando com o pai na beira da praia, vê um homem remar em direção ao horizonte. Quando sai então de barco com o pai, ele quer ir mais longe, mas o pai não deixa e eles começam a pescar naquele lugar. Na vida adulta, ele segue a profissão do pai, e respeita aquele limite imposto por ele. Ele envelhece, seus amigos se vão um a um, até que ele está sozinho com sua mesma rotina. É quando ele decide continuar remando, indo na direção do desconhecido que sempre desejou. Enquanto isso, na beira da praia, uma criança o observa, assim como aconteceu com ele uma vez. É um ciclo que recomeça, mostrando que a vida ainda está naquele lugar.

Com o roteiro pronto, foi feito o primeiro cronograma que previa a finalização do vídeo no dia 2 de junho.

**Figura 03: Quadro Cronograma inicial**

CRONOGRAMA - HISTÓRIA DE PESCADOR		
	Março	
Segunda	24	Story Board
Terça	25	
Quarta	26	
Quinta	27	
Sexta	28	
Sábado	29	
Domingo	30	
Segunda	31	
	Abril	
Terça	1	Decupagem de Produção
Quarta	2	<b>Pré-produção:</b> Seleção de Atores
Quinta	3	Produção de Figurino e objetos cênicos
Sexta	4	Agendamento de estúdio, equipamento e monitores
Sábado	5	Gravação
Domingo	6	
Segunda	7	Captura Para o HD / Decupagem
Terça	8	Montagem
Quarta	9	
Quinta	10	
Sexta	11	
Sábado	12	Gravação de imagens extras (se necessário)
Domingo	13	Tratamento de Imagens
Segunda	14	
Terça	15	
Quarta	16	
Quinta	17	
Sexta	18	
Sábado	19	
Domingo	20	
Segunda	21	
Terça	22	
Quarta	23	
Quinta	24	
Sexta	25	
Sábado	26	
Domingo	27	
Segunda	28	
Terça	29	
Quarta	30	
	Maio	
Quinta	1	
Sexta	2	
Sábado	3	
Domingo	4	
Segunda	5	
Terça	6	
Quarta	7	

CRONOGRAMA - HISTÓRIA DE PESCADOR			
Quinta	8		
Sexta	9		
Sábado	10		
Domingo	11		
Segunda	12		
Terça	13		
Quarta	14		
Quinta	15		
Sexta	16		
Sábado	17		
Domingo	18		
Segunda	19		Escolha da trilha sonora
Terça	20		
Quarta	21		Edição e mixagem do som (efeitos e trilha)
Quinta	22		
Sexta	23		Inserção de créditos, título e ajustes finais no vídeo
Sábado	24		Gravação das cópias Solução de eventuais problemas
Domingo	25		
Segunda	26		
Terça	27		
Quarta	28		
Quinta	29		
Sexta	30		
Sábado	31		
	Junho		
Domingo	1		
Segunda	2	<b>DEADLINE</b>	

Figura 03: Quadro Cronograma inicial

Esse cronograma foi modificado ao longo da produção, de acordo com as condições que se apresentavam.

### 3.1 SIMBOLOGIAS

Tinha-se a idéia de utilizar algum recurso de imagem para representar as diferentes fases da vida do personagem. No momento da confecção do roteiro, pensou-se numa árvore, cujas mudanças de estação acompanhariam o personagem principal. Ela começaria muito verde e cheia de vida, e perderia as folhas com o passar do tempo e a perda das pessoas que cercavam o personagem. No fim de sua vida, a árvore estaria sem folha

alguma, no inverno. Após a ida do personagem e uma nova geração surgindo, a árvore se encheria de folhas novamente. Isso pode ser observado no roteiro feito inicialmente (Apêndice A). Contudo, no momento da edição essa idéia foi descartada, pois além de quebrar o ritmo da narrativa, optou-se por um recurso que explorasse a composição das imagens em vez de acrescentar um elemento novo, alheio ao universo que se construía em torno do personagem.

Sendo assim, é a coloração da imagem que acompanha as fases da vida do personagem. Ela começa bastante saturada, e vai ficando mais pálida conforme ele envelhece. É como se sua vida se esvaísse juntamente com as cores, até que no final o vídeo está próximo ao preto e branco. Essas cores também refletem a visão do personagem, que vai ficando mais solitário e com menos força com o passar dos anos. Ao final do vídeo, as cores retornam com o menino que olha o personagem principal se distanciar, marcando o início de um novo ciclo.

### 3.2 *STORYBOARD*

Como as imagens são muito importantes para o vídeo e devem contar toda a história sem falas, achou-se necessária a confecção de um *storyboard* básico, para algumas cenas. Ele consiste nos desenhos dos quadros, mostrando enquadramento, posicionamento dos personagens e, quando necessário, movimento de câmera.

Esse *storyboard* é apenas um esboço para ser usado como base na gravação, sem necessidade de detalhamento. Os planos também nem sempre ficaram fiéis ao *storyboard*. Eles dependiam das condições encontradas nas locações e de outros fatores que só podiam ser observados no momento da gravação, como a presença de outras pessoas no local ou a observação de um plano melhor com a ajuda da câmera. Ainda assim isso era esperado, e o *storyboard* serviria como uma base para os tipos de plano desejados.

#### 4 GRAVAÇÃO

Para que a gravação fosse realizada, houve antes uma pré-produção, que se iniciou com a decupagem de produção. Nela, o roteiro é lido algumas vezes tendo em vista o que é necessário produzir-se para cada cena, em todos os aspectos: locações, atores, figurino, objetos cênicos e qualquer outro elemento extra que seja necessário e deva estar pronto no momento da gravação. Todos esses elementos são listados para assim serem organizados e providenciados.

Como a gravação seria realizada em um só dia, todos os itens de produção deveriam estar prontos ao mesmo tempo, sem necessidade de uma decupagem separada pelos dias de gravação. Uma produtora, juntamente com a realizadora do projeto, formava a equipe de produção que providenciou todos os itens necessários à gravação. Uma vez providenciados todos esses elementos e o equipamento técnico necessário pode-se iniciar a gravação.

Para a gravação foi utilizada uma câmera de mão digital Sony DCR – DX 2000 NTSC Super Steady Shot, com 3CCD, e saída em fita mini-DV. A câmera era utilizada na mão na maior parte das cenas, permitindo uma mobilidade maior e praticidade para mudar os enquadramentos. Em alguns momentos ela era apoiada sobre algum suporte, principalmente nas tomadas de paisagem que precisavam de mais estabilidade ou da utilização do recurso de *zoom* para captar imagens mais distantes. Como todas as cenas eram externas e gravadas durante o dia, foi aproveitada a luz do sol, sem necessidade de nenhuma iluminação artificial. A própria diretora fez a operação da câmera, enquanto a produtora podia ajustar qualquer elemento necessário na cena.

Os atores são todos não-profissionais, membros da família ou moradores do local da gravação, a Ilha de Paquetá, no Rio de Janeiro. Em qualquer dos casos pessoas com uma relação estreita com o lugar, e familiarizadas com a pesca artesanal. Isso por um lado facilitou a produção (o barco usado em cena, por exemplo, pertence a um dos atores), mas por outro pôs restrições à direção, já que eles não estavam disponíveis todo o tempo e tinham algumas limitações em sua atuação.



As tomadas foram feitas considerando-se o que tornaria a gravação ágil, e a disponibilidade dos atores, principalmente da criança que atua como o personagem mais jovem. Todas as cenas em que ela participa foram gravadas de uma só vez, para que depois fossem feitas as outras. Posteriormente foram gravados também diversos planos de apoio da paisagem local, para que pudessem ser inseridos depois como planos para localização do espectador, em passagens de tempo, como contra-planos, ou da forma que fossem necessários na edição.

## 5 EDIÇÃO

Uma vez em posse do material gravado, dá-se início ao processo de edição. Ele começa com uma decupagem do material, na qual toda a fita é assistida, os tempos e descrição de cada seqüência são anotados e os planos que podem ser mais bem aproveitados são separados.

A edição é não-linear, feita no computador, e o programa escolhido para servir de suporte foi o Final Cut Pro versão 5.0.1, produzido pela Apple. Para isso foram utilizadas as máquinas disponíveis no Laboratório Multimídia do Centro de Produção Multimídia, na própria universidade, sob o sistema operacional Mac OSX versão 10.4.10.

Com o suporte do programa Final Cut foi feita, então, a captura do material gravado. Usando o *timecode* da fita, as cenas escolhidas na decupagem eram passadas para o computador, já nomeadas de acordo com seu conteúdo, e armazenadas no arquivo onde seria feita a base de edição.

Com as imagens capturadas inicia-se a edição propriamente dita, com a montagem das seqüências no *timeline*, observando-se sempre a continuidade das cenas e a linha narrativa. O primeiro problema encontrado na montagem foi uma falha física na fita, que fazia com que houvesse uma quebra em algumas das seqüências capturadas, criando assim pequenas interrupções na imagem e a perda de pequenos trechos. Um desses era essencial à narrativa. Felizmente, após várias tentativas, a seqüência foi recuperada, dividindo-se a captura em dois trechos, um que terminava na quebra e outro que começava poucos *frames* antes dela. Os outros trechos foram resolvidos na própria montagem, com o uso de planos alternativos ou a aplicação de cortes.

O segundo problema era relacionado à gravação. Com a pouca disponibilidade dos atores não pôde ser gravado um número ideal de seqüências de apoio, e as cenas não puderam ser repetidas mais vezes. Isso fez com que não houvesse tanto material quanto se desejava para a edição. As seqüências também não se prolongam muito, limitando algumas

linhas de corte. Isso também teve que ser resolvido na montagem, encaixando-se os planos da melhor maneira possível.

Desse modo foi feita uma primeira linha de edição para ser assistida e analisada. Dessa linha foram retirados diversos planos de paisagem local que tentavam demonstrar passagem de tempo. O excesso desses planos deixava o vídeo confuso e fazia o espectador se perder no acompanhamento da narrativa. Além de deixar o vídeo com uma fluência melhor, a retirada desses planos não comprometeu a idéia de passagem de tempo, deixando-a mais clara. Mais algumas modificações foram feitas, como inserção de contraplanos, retirada de planos que quebravam a fluidez da narrativa e troca de algumas imagens, até que se chegou a uma base final para a edição. Cada plano dessa base foi, então, salvo em um arquivo separadamente para ser ajustado e tratado graficamente em outro programa. Após esse tratamento elas são inseridas novamente em um *software* de edição de vídeo, dessa vez o Adobe Premiere Pro versão CS3, sob o sistema operacional Windows XP, para montagem final e inserção de trilha e efeitos sonoros.

## 6 AJUSTES DE IMAGEM

O programa escolhido para fazer a finalização do vídeo foi o Adobe After Effects, versão CS3. Cada plano deve ser importado para esse programa, para então ser tratado separadamente. No caso de planos subseqüentes nos quais a transição seria feita com a aplicação de efeitos, eles são agrupados num só arquivo, mas ainda assim tratados individualmente.

Cada seqüência ou pequeno grupo de seqüências dão origem a um projeto, com um *timeline* próprio, e esse projeto com seus arquivos de origem ficam armazenados numa pasta virtual. No projeto há, ainda, a possibilidade de trabalhar-se com diversas camadas de vídeo. Assim, ao final do processo o resultado foi um arquivo com 36 pastas diferentes, cada uma com o projeto de uma cena tratada individualmente em diversas camadas.

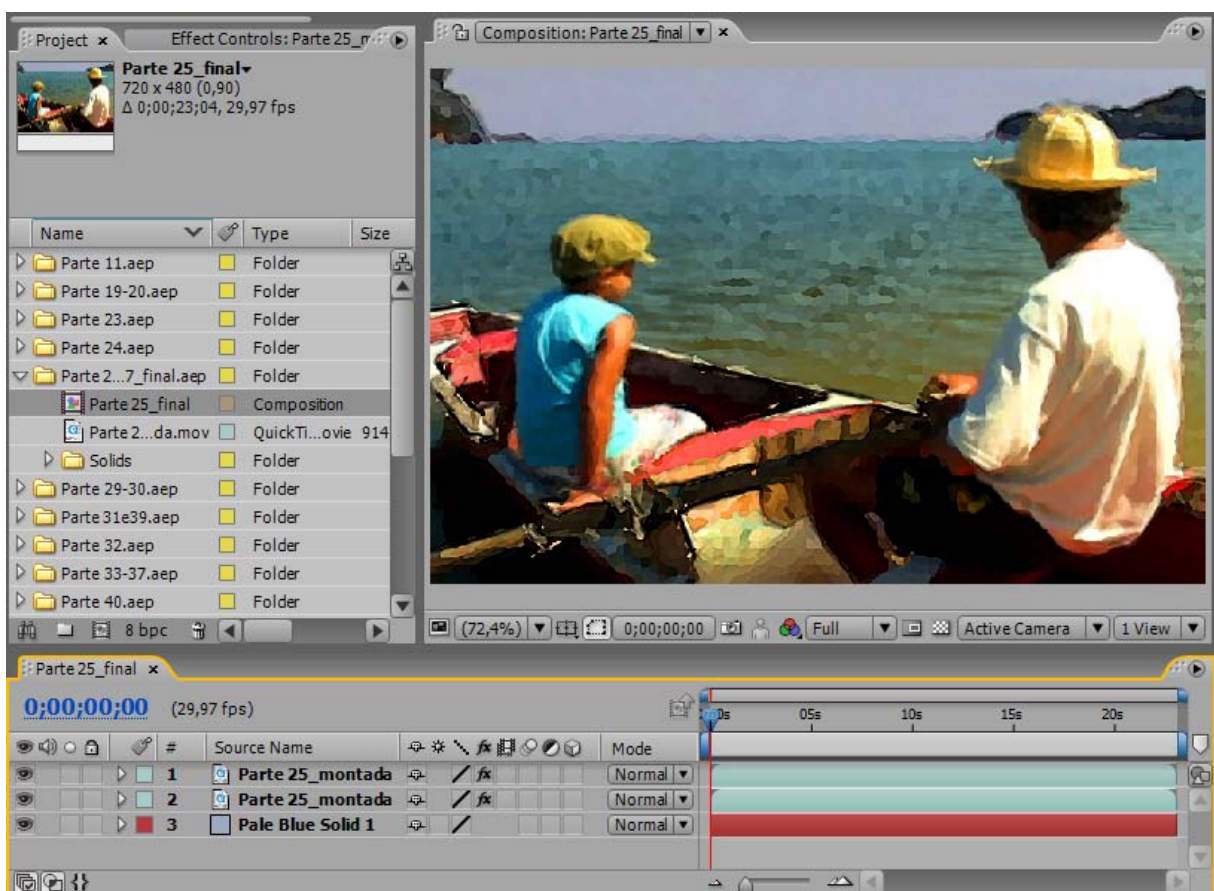


Figura 04: Arquivo final, mostrando *timeline* com camadas de vídeo e as pastas trabalhadas

## 6.1 MONTAGEM

O recurso da montagem foi muito utilizado ao longo de todo o vídeo. Ele é usado tanto para a exclusão de algum elemento indesejável na cena, que atrapalhe a narrativa ou a continuidade do vídeo, quanto para a inserção no quadro de elementos que não estavam na gravação original, mas que enriqueceriam a seqüência.

Como as imagens foram gravadas numa praia com uma ilha ao fundo, por vezes a posição dos personagens em relação à ilha em um plano não obedecia à continuidade da cena. Também um barco que estava ancorado próximo ao local das filmagens era visível, por vezes, em cenas que se passam afastadas da costa. Nesses casos, e em todos os outros em que um elemento indesejado podia ser visto na cena, esse elemento era primeiramente recortado do plano através de uma máscara dinâmica.

### 6.1.1 MÁSCARAS

No *software* utilizado é possível trabalhar-se com diferentes camadas de vídeo, que podem se sobrepor. Funciona como se cada vídeo estivesse impresso numa placa de acrílico, por exemplo. Pode-se colocar as placas lado a lado ou sobrepô-las. Quando estão sobrepostas, pode-se ver a placa de baixo através das áreas transparentes da placa que está no topo, mas esta bloqueia a visão das placas inferiores nas áreas onde está impressa.

As máscaras são um recurso que permite a determinação da opacidade de áreas específicas da camada de vídeo com a qual se está trabalhando. Através de linhas ou formas traçadas sobre a imagem, delimitam-se áreas que podem ter seus níveis de transparência editados. Isso é possível devido ao fato de as máscaras agirem sobre o canal alpha do vídeo.

### 6.1.1.1 CANAIS DA IMAGEM

No tratamento digital, a informação de cor da imagem é armazenada em três canais: vermelho, verde e azul. Além desses, pode haver um quarto canal, que contém as informações de transparência. Esse é o canal alpha, sobre o qual as máscaras agem. Ele permite que as informações de transparência sejam guardadas num arquivo sem interferir com as informações de cores.

Quando visualizado, o canal alpha possui apenas as cores preta, branca e cinzas, em níveis de intensidade diferentes. Isso se dá porque os cálculos desse canal são feitos sobre informações de luminosidade da imagem, sem considerar as cores. Na visualização do canal alpha, então, o branco, o qual representa áreas de total opacidade, o preto, o qual indica áreas de total transparência, e os tons de cinza que indicam transparência parcial, numa gradação final de 256 níveis que variam do branco (opaco) ao preto (transparente).



A



B



C

Figura 05: a imagem original (A) e, após a aplicação da máscara, a imagem obtida (B) e a visualização de seu canal alpha (C)

É feita, também, uma suavização das bordas da máscara onde se mostre necessário, para que as linhas de quebra da opacidade não fiquem muito evidentes. Isso pode ser observado na figura 05, nos tons de cinza do canal alpha (imagem A) que se traduzem numa redução gradual da opacidade na imagem B.

#### 6.1.1.2 ANIMAÇÃO DA MÁSCARA

Delimitar através de linhas as áreas de transparência de uma imagem é um processo muito mais longo quando essa imagem está em movimento. Como os elementos mostrados no vídeo se movimentam freqüentemente, e mesmo pequenas mudanças de posição os tiram das áreas delimitadas, usou-se o recurso das máscaras dinâmicas.

Cada máscara foi feita com base no primeiro quadro da imagem, e nos quadros seguintes sua forma e sua posição são modificadas, acompanhando a movimentação dos elementos da cena. Essas modificações são feitas em quadros-chaves do movimento, e marcadas no *software* com *keyframes*. O tempo entre dois *keyframes* é preenchido automaticamente com posições intermediárias das linhas, fazendo com que seu movimento seja gradual.

O cálculo automático das posições compreendidas entre dois *keyframes*, contudo, só traz um resultado satisfatório se o movimento executado entre os dois momentos for uniforme, ou seja, mantenha as mesmas direção e velocidade. Qualquer uniformidade no movimento deve ser corrigida na linha, com uso de novo *keyframe*. O resultado é uma máscara animada, acompanhando os movimentos do vídeo.

#### 6.1.2 PREENCHIMENTO DAS ÁREAS EXCLUÍDAS

Após delimitar as áreas indesejadas do vídeo através de máscaras dinâmicas, o resultado é uma área transparente no vídeo, sem imagem alguma. Essa área é visualizada na cor preta, que representa a sua falta de cor.

Foram feitos, então, fundos para esses vídeos, que, colocados em camadas abaixo dele no After Effects, são revelados nas áreas de transparência do vídeo principal, preenchendo esses espaços.

A maior parte das imagens de fundo não puderam ser imagens paradas. Grande parte dos elementos retirados das cenas encontravam-se sobre a água, que está se movendo a todo o tempo. Por isso, viu-se a necessidade de que as imagens de preenchimento fossem imagens em movimento, acompanhando os vídeos que preenchem e se tornando, dessa forma, menos perceptíveis.

Também foi feita adição de fragmentos de outros vídeos em camadas que se sobreponham a outras. É o caso da montagem que foi necessária para a cena final, na qual o homem rema em direção ao horizonte. A imagem do personagem com o barco foi recortada, também com o uso de máscaras animadas, e montada sobre um plano do oceano em frente a um menino que pesca. Essa imagem, então, teve seus parâmetros de posição e tamanho animados para que ele se encaixasse no ambiente e resultasse na impressão de que ele se distanciava aos poucos em direção ao horizonte.

## 6.2 AJUSTES DE COR E MOVIMENTO

Para alguns planos foi necessário ajustar o enquadramento para que se adequasse melhor à seqüência ou para a exclusão de algum elemento num canto da cena que atrapalhasse a continuidade do vídeo. Isso foi feito através do corte e ampliação do quadro desejado.

Os últimos ajustes a serem feitos foram nas cores da imagem. Aumentou-se o contraste da imagem e as cores gerais foram ajustadas de modo que ficassem bem saturadas na primeira fase do vídeo, passando por uma intensidade média até chegar próximo ao preto e branco da fase final. Houve também a coloração de um barco, que para não se confundir com o mesmo mostrado durante todo o vídeo, foi modificado da cor



vermelha para a verde. Isso também foi feito com o uso de uma máscara animada e o posterior ajuste da cor.

## **7 APLICAÇÃO DE EFEITOS**

A aplicação de efeitos para que a imagem se aproximasse ao resultado desejado também foi feita no After Effects, com a utilização do *plug-in* Sapphire versão 2.041, produzido pela GenArts. Desse *plug-in* foi aplicado o efeito *Cartoon Paint*, sobre todo o vídeo. Trabalhou-se com máscaras dinâmicas sobre os personagens principais para que o efeito não fosse aplicado a eles na mesma intensidade, e mantendo assim a identificação destes, sem distorção excessiva. Essas máscaras, além de terem sua opacidade reduzida para que não neutralizassem completamente o efeito, tiveram também suas bordas suavizadas, para que o impacto na imagem não fosse grande, e a transição para a distorção total ocorresse de forma progressiva.

Numa camada abaixo foi inserida uma duplicação da mesma imagem sem a aplicação desse efeito. Desse modo a camada com efeito revela a imagem que se encontra por baixo, sem cobri-la por completo, o que resulta na suavização do efeito nas áreas com transparência.



Figura 06: Quadro do vídeo original (A) e do finalizado (B), após os ajustes, montagem e aplicação de efeitos.

Outro efeito utilizado foi a simulação de distorção por ondas, no título, créditos finais, e no reflexo da lua na água. A lua, que foi montada em todas as cenas em que aparece a partir de uma fotografia, teve atenção especial, pois além do aumento do brilho na figura, lhe foi adicionado um brilho externo, formando uma fina camada ao seu redor e a integrando melhor à cena.

Com o fim do tratamento gráfico das imagens, elas são salvas em seus blocos separados e trazidas ao programa Adobe Premiere Pro, onde elas são remontadas na ordem já estabelecida na edição base.

## 8 SONORIZAÇÃO

O último passo para a finalização do vídeo é a sonorização, que engloba a produção e inserção no vídeo de trilha sonora e efeitos sonoros.

### 8.1 TRILHA SONORA

A trilha sonora do vídeo é composta pelo tema “*Musette*”, por Georges Moustaki. A música tem a função de inserir o espectador no plano das sensações do personagem, fortificando o caráter lírico das cenas.

Como o vídeo de curta-metragem possui apenas uma música como trilha sonora, o trabalho foi inserí-la no vídeo de modo que pontos de tensão da música correspondessem aos momentos de tensão da imagem. A faixa foi editada para que, em certa medida, as sensações passadas pela música equivalessem às sensações pretendidas pela imagem. Também foi preciso fazer o ajuste do nível de áudio, que estava muito elevado para a apresentação.

### 8.2 EFEITOS SONOROS

Ainda no plano do áudio, também foram inseridos efeitos sonoros em certos pontos do vídeo. Esses efeitos constituem-se do som do mar com algumas pequenas ondas, misturado a ruído ambiente.

Esses sons foram captados no dia da gravação, utilizando o microfone da própria câmera, e tratados separadamente, para serem posteriormente inseridos sobre o vídeo pronto. Os níveis do áudio também precisaram ser ajustados, de acordo também com o nível da trilha sonora.

O objetivo desses efeitos no início do vídeo é inserir o espectador no ambiente. Como se buscava um efeito lírico, e não a impressão de realidade, optou-se por não se inserir os efeitos sonoros ao longo de todo o vídeo, e por dar-se importância maior à trilha sonora.

## 9 CONCLUSÃO

Produzir *Uma História de Pescador* foi antes de tudo enriquecedor, trouxe uma excelente experiência e foi um caminho de aprendizagem. Os desafios foram diversos e a superação de cada dificuldade e de cada problema encontrado ao longo do caminho mostrou-se tão valiosa quanto a própria obtenção do resultado final.

As limitações de tempo e, principalmente, de equipe, foram os maiores desafios encontrados, somando-se à própria inexperiência na função de direção. A gravação das imagens, mesmo concentradas em apenas um dia, mostraram-se mais difíceis e determinantes do que se previa, mas procurou-se suprir essa falha na direção com o trabalho de edição e tratamento das imagens.

O vídeo finalizado é diferente daquele imaginado na primeira fase do processo, mas isso não é visto como um problema. Foi efeito de diversas observações e mesmo de fatores externos, que sempre influenciam o resultado final de uma produção.

Apreendeu-se também que diante das dificuldades de produção é preciso se adaptar às condições que se apresentam, e persistir, pois elas existirão em qualquer trabalho e deve-se saber conviver com elas. Esta é uma lição que se aplica em todos os aspectos da vida e do trabalho.

## REFERÊNCIAS

FATHER AND DAUGHTER. Direção: Michael Dudok de Wit. Reino Unido / Bélgica / Holanda: CinéTé Filmproductie BV, 2000.

Disponível em: <<http://www.youtube.com/watch?v=RvmTsH4iHBo>>. Acesso em: 30 jun. 2008

ROGER, Normand. Música Original. Colaboração: Denis Chartrand. In: FATHER AND DAUGHTER. Direção: Michael Dudok de Wit. Reino Unido / Bélgica / Holanda: CinéTé Filmproductie BV, 2000.

BILLEDE OG MUSIK. Direção: Lejf Marcussen. Dinamarca, 1984.

MACIEL, Luiz Carlos. **O Poder do Clímax**. Record, 2003

TAYLOR, Richard. The Encyclopedia of Animation Techniques. 1ª edição. Running Press, Filadélfia, 1996.

**APÊNDICES**

## APÊNDICE A - ROTEIRO

O arquivo a seguir apresenta o roteiro proposto para o vídeo inicialmente. Ao longo da produção alguns elementos foram modificados, e uma seqüência (grifada, aqui, em itálico) eliminada, por ser considerada desnecessária e poder interferir de uma forma negativa no ritmo da narrativa.

"Uma História de Pescador"

Roteiro

De

Tatiana Roza Mazzei



### Uma História de Pescador

Amanhece numa pequena vila de pescadores, construída às margens de uma baía. Podem-se ver as casas com telhado de palha e paredes brancas.

Um grupo de homens carrega um pequeno barco e um menino vai com eles, tentando ajudar, mas ainda é muito pequeno. Um dos homens se despede do menino e sai remando sozinho, enquanto o menino o fica olhando se distanciar.

O dia se passa e o sol muda de lugar enquanto o menino espera na praia, até que o pai retorna com um punhado de peixes e o leva embora.

(Transição: lua)

Outro dia, os dois pescam juntos com varas de pescar no cais, e o menino observa um homem num pequeno barco que rema até ultrapassar os limites da baía, e continua remando e se distanciando até que sua silhueta fique indefinida na distância e na luz da lua. O menino fica observando muito atento.

Os homens carregam o barco novamente, e o menino, apesar de ainda pequeno, já os ajuda. Vai no barco junto com o pai, que rema. O pai pára antes dos limites da baía, e o filho aponta para além da baía. O pai faz um sinal negativo com a cabeça e o filho fica olhando para aquele horizonte. Eles começam a pescar.

Passagem de tempo: um pouco de paisagem e as folhas crescem numa árvore rapidamente.

Quatro homens carregam um barco semelhante e o da frente revela-se o mesmo menino, já adulto.

O homem rema sozinho, pára, olha para os limites da baía, mas começa a pescar ali mesmo.

*Mais tarde, o homem volta remando.*

*Ele entra em casa com um punhado de peixes e sai de casa, feliz.*

*Ele está num bar com os amigos, todos muito animados. Ele desenha dois olhos e um sorriso na espuma de sua cerveja preta.*

*Outro dia, ele e os amigos carregam o barco novamente.*

*Ele novamente rema sozinho, chega ao mesmo ponto, e observa feliz um pássaro voando sobre os limites da baía.*

Passagem de tempo: paisagem, vento, uma folha cai da árvore.

Agora três homens carregam o barco em vez de quatro. Eles vão mais devagar, atrapalhados pelo peso.

A árvore vai perdendo as folhas.

Dois homens carregam o barco, e o arrastam pela areia com dificuldade.

A árvore está sem folha alguma.

O homem tenta arrastar o barco sozinho. Está velho, e o peso é demais para ele. Deixa-o cair no chão e senta sobre o casco, cansado. Vê crianças esperando e brincando na praia e se levanta.

(Continuidade à cena anterior com o áudio e a luz.) O homem rema sozinho. Pára no lugar de sempre, olha para o vilarejo, olha para os limites da baía e continua remando para além dela. No cais, um menino pescando com vara observa o homem remando e se distanciando cada vez mais. O vemos ir até que sua silhueta se misture com o horizonte e a luz do sol.

A árvore se enche de folhas novamente.

#### **Observações:**

- Para identificação, o homem e seu pai sempre aparecem com seus chapéus característicos.
- "Transição lua": a seqüência anterior termina com um plano da lua, até que a superfície é perturbada pela isca e linha do garoto que pesca, e a lua era um reflexo na água. O plano se abre então para a seqüência seguinte.

## APÊNDICE B – DECUPAGEM DE PRODUÇÃO

### **Locações:**

1. Paisagem 1ª cena (ambientação)
2. Praia (onde o barco é levado)
3. Cais
4. Mar com pedra ou bóia (o que represente o limite)

### **Objetos cênicos:**

1. Barco com remos
2. Peixes (ou sacola ou balde para peixes)
3. Duas varas de pesca
4. Objeto com marcador para fazer o papel do barco carregado para montagem.
5. Adesivos marcadores para referência
6. Rede de pesca

### **Atores:**

1. Pai
2. Menino (menino / criança que brinca na praia / menino no cais)
3. Figurante 1 (amigo do pai / homem que rema/ amigo do homem)
4. Figurante 2 (amigo do pai / amigo do homem)
5. Figurante 3 (amigo do pai / amigo do homem)
6. Menino adolescente
7. Homem adulto
8. Homem velho (pode ser também o figurante 1)
9. Criança figurante

### **Obs para gravação:**

Gravar em todos os takes eles arrastando o barco e o carregando na cabeça  
Fazer uma foto do barco de lado para montagem dele carregado  
Gravar em todos os takes de mar uma versão com a pedra e uma versão sem nada, para montagem  
Fazer foto que sirva para montagem dos limites da baía.  
Fazer take de folha caindo / fazer foto da folha  
Fazer takes de paisagem de apoio  
Fazer transição para adulto com vara de pescar  
Fazer take de pássaro voando sobre o mar