

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

VITOR ALLI ABRAHÃO BITTENCOURT

EU ACHO QUE EU ESTOU PERDENDO VOCÊ

**Rio de Janeiro
2010**



Vitor Alli Abrahão Bittencourt

EU ACHO QUE EU ESTOU PERDENDO VOCÊ

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: Ivana Bentes Oliveira

Rio de Janeiro
2010

B624 Bittencourt, Vitor Alli Abrahão
Eu acho que eu estou perdendo você / Vitor Alli Abrahão
Bittencourt. Rio de Janeiro, 2010.
61f. : il.

Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação) - Universidade
Federal do Rio de Janeiro, Escola de Comunicação, Habilitação
Radialismo, 2010.

Orientadora: Ivana Bentes

1. Cinema - Produção e direção. 2. Zumbis. 3. Brega. I.
Bentes, Ivana. II. Universidade Federal do Rio de Janeiro.
Escola de Comunicação.

CDD: 791.43

Vitor Alli Abrahão Bittencourt

EU ACHO QUE EU ESTOU PERDENDO VOCÊ

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 2010.

Prof.^a Ivana Bentes Oliveira, Doutora, ECO/UFRJ

Prof. Paulo Vaz, Doutor, ECO/UFRJ

Prof. Maurício Lissovsky, Doutor, ECO/UFRJ

Prof^{ca} Dr^a Fátima Sobral Fernandes, ECO/UFRJ

AGRADECIMENTOS

Agradeço a toda a minha família, em especial à minha mãe: mulher de fibra, amiga, companheira na vida. Aquela que fez possível o meu ingresso na academia – e que ainda faz possível o meu caminhar. Sempre comigo, sempre apoiando as maiores sandices deste filho... da mãe. Obrigado eternamente.

Também agradeço à equipe de produção do piloto, especialmente à assistente Aline Lourena, amiga e companheira das maiores atividades e aventuras no período da graduação. Uma parceria que, na Universidade, apenas se inicia. Outro agradecimento especial na equipe vai para o meu tio e engenheiro Roberto Crespo Monteiro, que fez possível a montagem das “Cineparafernálias”, assim como a fotógrafa e astrônoma Betty Zucolotto.

Obrigado também à orientadora Ivana Bentes que, desde o meu ingresso na Escola de Comunicação da UFRJ, aposta nos projetos, ideias e também confia, de olhos fechados, no meu trabalho. Outra orientação que deve ser agradecida e mencionada é a da Professora Fátima Fernandes, que também se dedicou a ler, corrigir e instigar a completa realização deste relatório.

Obrigado também a você que se interessou e pretende ler mais sobre o vídeo produzido.

Muito obrigado a todos.

RESUMO

BITTENCOURT, Vitor Alli Abrahão. **Eu acho que eu estou perdendo você.** (Graduação em Comunicação Social, Habilitação em Radialismo) – Escola de Comunicação, Universidade Federal do Rio de Janeiro. Rio de Janeiro, 2010.

“Eu acho que eu estou perdendo você” é um curta-metragem piloto que traz à tona questões sobre a morte, o luto, o amor e as formas de ser e de se apresentar ao mundo. Buscando as bases no que é visto socialmente como de mau gosto (como os elementos *kitsch*, *camp* e bregas – especialmente deste último, e através, também, do cinema de horror, especificamente o que trabalha com zumbis), o vídeo busca ainda entender, na prática, como acontecem os agenciamentos de apropriação e recombinação de diferentes aspectos culturais, transformando os códigos do mau gosto, ditados pela alta cultura, em códigos continentais de sentido, de forma e de questionamentos. Sob o tema da “transformação”, o curta-metragem é concebido esteticamente. Para tanto, sem recursos financeiros satisfatórios, trabalhou-se com a ideia de construir os próprios equipamentos cinematográficos, que possibilitaram chegar aos resultados desejados. A equipe reduzida se apresentou como o maior problema na produção deste piloto, que já foi premiado em Curitiba, Paraná, e exibido em Tóquio, no Japão.

CINEMA – PRODUÇÃO E DIREÇÃO, ZUMBIS, BREGA

ABSTRACT

BITTENCOURT, Vitor Alli Abrahão. **Eu acho que eu estou perdendo você.** (Graduação em Comunicação Social, Habilitação em Radialismo) – Escola de Comunicação, Universidade Federal do Rio de Janeiro. Rio de Janeiro, 2010.

“Eu acho que eu estou perdendo você” is a short film test that raises questions about death, grief, love and the ways of being and being shown to the world. Trying to find the bases on what is seen as socially distasteful (like the kitsch, camp and cheesy or *brega* - elements - and also like the horror movies, specially the zombies ones), the video searches yet understanding, in practice, how assemblages of appropriation and recombination of different cultural aspects happen, transforming the codes of bad taste, dictated by the highest culture, into other codes with forms, that present questions and make sense. Under the theme of "transformation," the short film is aesthetically designed. To do so, without satisfactory financial resources, it was worked under the idea of building its own film equipment, which enabled to reach the desired results. A small team was able to this production, and it was its biggest problem. The video has already been awarded in Curitiba, Paraná, and exhibited in Tokyo, Japan.

CINEMA – PRODUCTION AND DIRECTION, ZOMBIES, BREGA – CHEESY

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO	11
1.1	CONTEXTO DO TRABALHO	12
1.2	OBJETIVOS	21
1.3	JUSTIFICATIVA DA RELEVÂNCIA	21
1.4	ORGANIZAÇÃO DO RELATÓRIO	23
2	PRÉ-PRODUÇÃO	25
2.1	DESENVOLVIMENTO DO PRODUTO AUDIOVISUAL	25
2.1.1	<u>Público</u>	25
2.1.2	<u>Concepção da Obra</u>	27
2.1.2.1	Concepções de Fotografia	28
2.1.2.1.1	Câmera	28
2.1.2.1.2	Iluminação	30
2.1.2.2	Arte / Figurino	32
2.1.2.3	Maquiagem	32
2.1.2.4	Atuação	33
2.1.2.5	Som	33
2.1.3	<u>Aquisição de Direitos</u>	35
2.1.3.1	Direitos do Roteiro	35
2.1.3.2	Direitos de Imagem	35
2.1.3.3	Direitos Musicais	35
2.1.3.4	Agenciamento do Elenco	36
2.1.4	<u>Infra-estrutura</u>	36
2.1.5	<u>Seguros</u>	37
2.1.6	<u>Orcamento</u>	37
2.1.7	<u>Fontes de Financiamento</u>	37
2.2	ROTEIRO	37
2.3	PLANEJAMENTO E ORGANIZAÇÃO DAS FILMAGENS	38
2.3.1	<u>Definição da Equipe Técnica</u>	39
2.3.2	<u>Definição do Elenco</u>	40
2.3.3	<u>Definição das Locações</u>	40

		10
2.3.4	<u>Calendário das Reuniões Gerais de Produção</u>	41
2.3.5	<u>Cronograma de Filmagem</u>	43
3	PRODUÇÃO	44
3.1	DIREÇÃO	44
3.2	PRODUÇÃO	45
3.3	DIREÇÃO DE FOTOGRAFIA	46
3.4	DIREÇÃO DE ARTE	49
3.5	SOM	50
3.6	GRAVAÇÃO	50
4	PÓS – PRODUÇÃO	52
4.1	EDIÇÃO DE IMAGEM / EFEITOS ESPECIAIS DE IMAGEM	52
4.2	EDIÇÃO DO SOM / EFEITOS ESPECIAIS DE SOM	53
4.3	MIXAGEM	53
4.4	FINALIZAÇÃO	53
4.5	DISTRIBUIÇÃO	54
4.6	EXIBIÇÃO	55
5	CONSIDERAÇÕES FINAIS	56
	REFERÊNCIAS	58
	APÊNDICE A – ROTEIRO	61
	APÊNDICE B – CENA ADICIONAL	64
	APÊNDICE C – ORÇAMENTO	65
	ANEXO A – LETRA: “MOÇA”	66
	ANEXO B – LETRA: “EU ACHO QUE EU ESTOU PERDENDO VOCÊ”	67

1 INTRODUÇÃO

“EU ACHO QUE EU ESTOU PERDENDO VOCÊ” é um piloto de curta-metragem ficcional que bebe diretamente na fonte dos filmes de zumbi e nos dramas românticos exagerados. Um jogo estético-narrativo que busca mesclar estes estilos através de um humor sarcástico, suportado por elementos integrantes de um estilo de vida bem peculiar e genuinamente brasileiro: o brega. Com cerca de três minutos de duração, o curta conta a história de um homem apaixonado que vê sua própria mulher morrer e definhar. Mordida por um zumbi, não há mais nada a ser feito, apenas a despedida. E assim será. Mas como ritualizar a morte de um futuro morto-vivo? Eis a tentativa do protagonista.

Mais do que apresentar esta narrativa, no vídeo, busca-se ainda tratar das potências e das impotências frente à morte, sob a junção de duas perspectivas distintas. A primeira diz respeito à linguagem da violência na mídia, presente tanto nos filmes *trash*, de ação e de terror, quanto nos telejornais diários, históricos, sensacionalistas. Já a segunda perspectiva se vincula ao brega-romântico, que marca toda uma geração e uma postura clara quanto à assunção de um romantismo muito diferente daquele dos séculos XVII e XVIII (JOSÉ, 2002, p.84). Esta é a situação vista claramente nas duas músicas utilizadas na trilha sonora do vídeo (ambas eternizadas pelo cantor Wando – “Moça”, de 1974, e a música-título do filme “Eu acho que eu estou perdendo você”, de 1990, escrita por Gastão Lamounier).

Retrata-se também a ideia de transformação a partir de diversos aspectos: a transformação do belo e a do bizarro - e não exatamente do belo em bizarro, uma vez que eles convivem e co-existem; a do amor em lembrança; a do morto em morto-vivo; a da dor contida em expressão exagerada, brega, de onde emerge o cômico. Tudo isso suportado pelos aparatos cinematográficos, que também servem para proporcionar transformações ao longo do filme: da cor e da qualidade da luz, do aspecto e da expressão dos atores, por exemplo.

Nos bastidores, o vídeo traz também uma relação próxima à questão do precariado (BENTES, 2007), que diz respeito a novos modelos sócio-políticos que surgem nas periferias dos grandes centros. Se não há rede de transporte público que atenda às necessidades de certa população, então ela é criada amadora e ilegalmente,

com *vans*, Kombis e motos. Se não há comércio compatível com o poder aquisitivo, cria-se grandes feiras de produtos falsificados com roupas, CDs, DVDs e eletrônicos. No caso deste projeto, o precariado serve de referência no próprio processo produtivo, com a visão de que se não há equipamento adequado, uma vez que são caros, ainda assim, alternativas que venham a alcançar o objetivo estético idealizado são construídas.

São tripés, luminárias, extensões, lentes e tantos outros aparatos que, através de estudos primários em áreas conexas (que não apenas teorias da imagem), podem ser construídos a baixo custo. Conceitos básicos de física, química, ótica, cinética, *design*, elétrica, eletrônica e outros, que, combinados ao conhecimento de uma necessidade específica, podem resolver a falta de um equipamento profissional, que geralmente pesa no orçamento, limitado, neste caso, a setecentos reais.

A produção do piloto durou cerca de quatro meses, contou com uma equipe de duas pessoas na pré-produção e cinco pessoas no único dia de filmagem. A pós-produção contou com dois profissionais e o vídeo já foi exibido na mostra do coletivo Cine8 em Tóquio, no Japão, e ganhou prêmio de filme *trash* no festival PUTZ, em Curitiba, Paraná. A verba de produção e divulgação vem do próprio diretor, que comprou materiais como pedaços de madeira e alumínio, parafusos, plásticos, braçadeiras e outros para montar equipamentos que sejam reutilizáveis. Houve também o apoio da linha de cosméticos Payot para parte da maquiagem e o da Escola de Comunicação da Universidade Federal do Rio de Janeiro na cessão da locação e da energia elétrica.

1.1 CONTEXTO DO TRABALHO

“EU ACHO QUE EU ESTOU PERDENDO VOCÊ” é um vídeo que integra terror e comédia, misturando elementos do cinema de horror (zumbis) e do drama através de artifícios do fenômeno brasileiro conhecido como “brega”. Faz-se necessário, portanto, destacar e diferenciar este aspecto cultural para que se entenda como esses grupos do “mau gosto” (o brega e os filmes-b) são agenciados na realização do curta-metragem. De acordo com Carmen Lúcia José (2002), o brega poderia ser definido por:

1. Composição semântica orientada para um modelo estrutural médio cujos elementos componentes não obedecem à adequação de sua

estrutura original; 2. Reprodução de elementos originais retirados da cultura popular, ordenados na estrutura informacional média e prestigiado como informação estética porque oriundos de segmentos sociais institucionalizados como de bom gosto; 3. Cópia ou imitação do modelo literário romântico já diluído de sua informação estética e interiorizada na forma de clichê (JOSÉ, 2002, p. 130).

É importante também diferenciar o fenômeno brega de outros já tão estudados e razoavelmente bem definidos, como o *camp* (SONTAG, 1964) e o *kitsch* (MOLES, 1994), que, embora possuam noções parecidas, e possam realmente se confundir em algumas situações, existem semes que os diferenciam - como exemplifica Carmen Lucia José ao fazer a analogia entre as palavras “garoto” e “pivete”, que têm suas semelhanças semânticas, mas em momentos específicos é impossível que uma substitua a outra (JOSÉ, 2002, p. 56).

O *camp*, de acordo com Susan Sontag, pode ser definido como um estilo bastante peculiar, bem delimitado, com obras e objetos próprios, caracterizados por uma adoração pelo artificial, pelo exagero, pelo não-natural. (SONTAG, 1964, p.305). O *kitsch*, de acordo com Carmen Lucia José, se aproxima ao brega brasileiro, mas acaba por representar socialmente seu extremo oposto. Para Carmen, ele representaria uma adaptação da arte e da alta cultura, da cultura da elite, para a classe média. É o intermédio entre o original e o banal. O brega, por sua vez, permaneceria apenas no âmbito do banal. É a adaptação da cultura das camadas de mais baixo poder aquisitivo à cultura da classe média. No *kitsch*, há a diluição do original, que vem de cima, em clichê e, no brega, há a promoção do mais baixo também ao clichê.

Para conseguir a aprovação da maioria da sociedade, o *kitsch* permanece no intermédio entre a moda e a arte; por isso, a necessidade de diluir a estrutura original da obra-de-arte substituindo-a pela estrutura da cultura de massa; a necessidade de simplificar os semas informacionais inventivos em semas informacionais de nível médio; a necessidade de transformar a obra de arte, cara, em uma reprodução industrial, acessível ao consumidor médio.

Para conseguir a aprovação da maioria da sociedade, o brega permanece no intermédio entre a cultura popular e a moda; por isso, a necessidade de reaproveitamento dos objetos artesanais, moldados por

uma estrutura industrializada de produção; a necessidade de trazer as informações que os segmentos mais baixos da sociedade manipulam para o padrão médio de informação; a necessidade de transformar objetos da cultura popular em uma reprodução industrial, que impressiona o consumidor médio pela sua aparência com o padrão estético da elite e que é imediatamente consumida pelos emergentes, que se reconhecem nela, ao mesmo tempo, que se revelam promovidos (JOSÉ, 2002, p. 16).

Nota-se, portanto que as noções de apropriação e recombinação formam o principal elo entre estes fenômenos do mau gosto, em que se incluem também os filmes de terror – com destaque ainda maior para os filmes de zumbi, que, durante muito tempo, fizeram parte apenas de categorias conhecidas como filmes-b e *trashies*.

No *camp*, a apropriação vem dar o tom do exagero, da artificialidade, da frivolidade, da pretensão ingênua da classe média e dos excessos provocados pelo choque (SONTAG, 1964, p. 307). Dentre os maiores nomes da cultura *camp* estão Andy Warhol, John Waters e *drag queens* como a Divine, do filme “Pink Flamingos”, de John Waters (1972).

No *kitsch*, lida-se com a ideia de inadequação, do desvio ou inexistência de relações entre o tema com a estrutura geral da obra. Uma fruição estética que emerge de valores emocionais e do baixo custo de seus elementos: enfeites e bibelôs, por exemplo, sem um arranjo estético lógico, racional, mas com o intuito de impressionar quem vê. Não se procura nem a beleza, nem a feiúra, apenas sensações. Em muitos aspectos, *kitsch* e brega são bastante parecidos, mas, diferentemente do brega, o primeiro se opõe à simplicidade das classes mais baixas e se referencia diretamente na alta cultura.

Se a inadequação do *kitsch* pressupõe que o objeto está sempre e, ao mesmo tempo, bem e mal situado [bem, no nível da realização cuidada, bem acabada e mal no sentido de que a concepção está amplamente distorcida], a inadequação do brega pressupõe que o objeto está sempre mal situado, pois a distorção em sua concepção já foi anteriormente registrada, na medida em que a cultura popular é deformada para se adaptar à estrutura do clichê; além disso, a realização do comportamento e da mercadoria brega é sempre dotada

de péssimo acabamento e a exposição revela maus cuidados (JOSÉ, 2002, p.68).

Neste sentido, o brega realmente se apresenta de maneira distinta ao *kitsch* e ao *camp*. Mas é difícil falar n' "o brega", uma vez que não se pode considerá-lo uma categoria estética formal – Muniz Sodré e Raquel Paiva (2002, p.34) listam quatro elementos constitutivos de uma categoria estética: equilíbrio de forças, reação afetiva, valor estético e trânsito estético. Como o brega é constituído de elementos referenciais (uma vez que um mesmo objeto que é considerado brega de forma pejorativa num grupo social, para outro grupo pode ser considerado normal, ou realmente bom, não soar como exagero ou inadequação), ele nunca estará definido, por exemplo, dentro de uma reação afetiva. Os exemplos de Sodré e Paiva dão conta de que uma categoria estética como o trágico e o cômico, necessita de reações como piedade e horror, riso ou, no caso do grotesco, espanto e riso. Com o brega estas reações afetivas variam de indivíduo para indivíduo.

Neste contexto, o brega, aqui, é tomado como um modo de vida que se desdobra em atitudes, comportamentos, produtos e características peculiares, mas nunca sob a ótica pejorativa deste referencial de mau gosto, como é comumente encarado, nem sob a ótica de um gênero estético. O termo "brega" identificava, no senso comum, pessoas que não se enquadravam em regras de comportamento ou vestimentas e que estavam sempre no nível do excesso e da extravagância (LIMA, 2008 p. 3). E isto mudou com o tempo. A proposta do vídeo é justamente reagenciar estas características, reconhecendo-o como importante aspecto cultural brasileiro, com expoentes de força e de apelo popular, sabendo que, de seus produtos, pode-se extrair elementos culturalmente valiosos.

Esta atitude vai ao encontro de um posicionamento positivista em relação ao que a alta cultura considera de mau gosto (o brega, o *kitsch*, o *camp*, o *trash*, os filmes-b, por exemplo) já percebido nos filmes de Robert Rodriguez, Almodóvar, Tarantino, ou mesmo no "One From the Heart" (1982) de Francis Ford Copolla. A ideia é pinçar, em produtos culturais característicos, elementos que, recombinaos, gerem questionamentos, discursos, novas leituras ou apenas a apresentação de um olhar diferente sobre os clichês que os compõem, entendendo que a maneira com a qual estes estilos se apresentam ajuda a delimitar os espaços da própria cultura contemporânea.

Audiovisualmente, entende-se (neste trabalho) o brega como uma recombinação grotesca, imediatamente fora da moda das elites, uma construção exagerada de vestuário, de formas de falar, de consumir, de se apresentar. Reconhece-se também uma característica bastante comum na também conhecida música brega (esta, sim, considerada um gênero musical brasileiro, cheio de desdobramentos): uma exposição muito forte de temas e elementos considerados íntimos. São músicas com gemidos (como as da Gretchen, da Rita Cadillac), muito rebolar, calcinhas sendo cheiradas e distribuídas ao vivo (nos *shows* do Wando), muita sensualidade exposta. As letras são exageradamente amorosas e apontam sempre para uma intenção sexual (o próprio Wando possui discos com títulos curiosos como “Tenda dos Prazeres” que, de acordo com ele mesmo, seria uma calcinha de cabeça-para-baixo, ou ainda “Chacundum”, que seria o som imaginário do balanço das cadeiras da mulher ao andar). Portanto, a cultura brega, aqui, estará sempre remetida a este campo genuinamente brasileiro, exagerado e sexualizado.

Acredita-se, portanto, que o teor comum aos elementos presentes neste curta-metragem (os filmes de terror e os fenômenos bregas, com destaque para os musicais), esteja naquilo que representa o que é conhecido hoje como grotesco (SODRÉ; PAIVA, 2002), também no riso preconceituoso, no riso nervoso, no prazer do medo (HITCHCOCK, 1998, p. 144) e na importância da liberdade de expressar-se à sua maneira – para além, claro, do próprio pertencimento ao estrato considerado de mau gosto.

A ideia de Grotesco, que surge especialmente com o Maneirismo, pós-Renascimento, e que foi tão estudada por Bakhtin e Wolfgang. Interessa, aqui, pensar na revelação do lado monstruoso das coisas, na fuga da rigidez da lógica e das regras sociais engessadas. Esta postura vai ao encontro de uma democratização e horizontalização de valores em linguagens e estéticas que abracem as articulações populares. Estas, por sua vez, crescem e se renovam – que é exatamente o caso da música brega atualmente, com todos os seus desdobramentos, como o Brega Pop, o Techno Brega e outros (FONTANELLA, 2008, p. 2), que legitimam a importância de sua existência. As diferentes visões e interpretações do mundo são todas valiosas às suas maneiras.

O Grotesco revela que os bem-aventurados também se danam e que estão todos no mesmo plano, apesar dos diferentes modos de ser. É uma revelação sem ressentimento, mas ferozmente sarcástica, como se a parte considerada inferior risse da outra, presumivelmente superior. (SODRÉ; PAIVA, 2002, p. 26)

Esta é a grande junção entre os filmes de zumbi e o comportamento brega: a inferiorização de suas qualidades no senso comum – percebida especialmente pelo rótulo de *trash*, advindo do que é considerado o “lixo cultural” (CASTELLANO *et al*, 2009) – que muitas vezes aponta para uma comicidade preconceituosa – e a presença deste elemento incômodo, que causa riso e espanto: o grotesco propriamente dito.

Assim, o terror dos zumbis e a dramatização exacerbada, brega, se complementam à medida que representam de maneiras distintas este Grotesco – que não é necessariamente o ‘feio’, como apontam Muniz Sodré e Raquel Paiva ao dizerem que este “não é o simples contrário do belo, porque este também se constitui em um objeto ao qual se atribui uma qualidade estética positiva” (SODRÉ, 2002, p. 19). Para se produzir o feio é necessário mais do que apenas retirar traços belos do belo, é preciso uma produção específica.

A linha que separa o medo e a dor tanto nos filmes de zumbi quanto no sofrimento brega-romântico é bastante tênue. Geralmente estão atrelados à dor da perda e ao medo da solidão (JOSÉ, 2002). Outra linha tênue neste contexto é a que divide o exagero da comicidade. O medo e a dor são tão esgarçados nos filmes de horror e nos clichês românticos, que existe uma safra de filmes de comédia que se utilizam e referenciam diretamente os mortos-vivos e a utilização do grotesco, expandido a tensão e a tragédia a tal ponto que as banaliza, transformando-as em comédia. É o caso do filme inglês “Shaun of the Dead” (2004), ou a série de “Evil Dead” (1981), de Sam Raimi, ou, mais recentemente ainda, a parte de Robert Rodriguez em “Grindhouse”, denominada “Planet Terror” (2007).

Em todos eles há um pano de fundo romântico-exagerado, em que o protagonista luta até as últimas consequências para proteger a mulher amada. Em meio a tudo isso há também destruição, mortes, violência explícita, muito sangue e situações absurdas, não questionadas – como a própria existência dos mortos-vivos. Essa mistura não é nova, menos ainda privilégio dos filmes de zumbi. No Brasil mesmo, Ivan Cardoso lançou o

gênero Terror com o “O Segredo da Múmia”, em 1982, e, no ramo dos zumbis, o destaque fica com o diretor neozelandês Peter Jackson, autor de “Fome Animal” (1992), que também utiliza uma história de amor pastiche como pano de fundo.

Para além da diversão, o riso, de acordo com Baudelaire (1961), é o indicativo de uma crença em superioridade e, por ser essencialmente humano, é contraditório. Para ele, a comicidade está no espectador e não no objeto – na postura que o espectador assume frente ao que assiste. Ele acrescenta ainda que “há apenas um modo de se verificar a existência do grotesco: é o riso, e o riso súbito.”

É preciso que, no contexto... [as aberrações] produzam efeitos de medo ou de riso nervoso para que se crie um 'estranhamento' do mundo, uma sensação de absurdo ou de inexplicável, que corresponde propriamente ao grotesco. (SODRÉ; PAIVA, 2002, p. 56)

Baudelaire diz ainda que o grotesco pode então passar a ser chamado de cômico absoluto porque, nele, o riso vai além da questão da superioridade. Existe algo de natural que ainda não foi identificado. Assim, pretende-se neste projeto, agenciar os elementos canônicos dos gêneros de terror e de romance exacerbado, sempre sob a perspectiva do grotesco, para que, assim, emergja do público este tipo de reação descrita por Baudelaire: o riso preconceituoso, o riso de superioridade frente à natureza, frente à morte, ao naturalmente esquisito, ao amor transduzido em ações, canções, à esquisite brega propriamente dita.

Faz-se também necessário delimitar o que compreende a temática dos zumbis em “EU ACHO QUE ESTOU PERDENDO VOCÊ”. De acordo com Lucio Reis (2009), a palavra “vem do quimbundo ‘*nzumbi*’ (fantasma, espectro) e acabou ligada à religião haitiana, relacionada à ideia de um morto se erguer da sepultura”. Durante anos, esta concepção permaneceu como lenda entre os colonizadores das regiões com predominância do vudu. Na década de 1930, aparecem os primeiros filmes ficcionais com o zumbi como componente do imaginário do cinema de horror. Somente na década de 1960 que George Romero surge como o primeiro diretor a retirar da figura do zumbi a aura mística e religiosa e passar a incorporar uma dimensão eminentemente política. O zumbi se transforma em metáfora clara para os reflexos das mudanças sociais contemporâneas.

Romero, a partir de “Night of the Living Dead” (1968), instaura também a noção do zumbi canibal, inaugurando uma fisiologia/ mitologia para a criatura, baseada no canibalismo e na perda total dos sentidos, lógica e memória – em suma: mortos que voltam à vida sem suas propriedades vitais, agindo por instinto animal em busca de carne humana. Identifica-se aqui uma outra propriedade do Grotesco, de acordo com Sodré e Paiva, que é justamente transitar neste limiar que divide a humanidade do animalesco (2002, p. 49).

Ao longo de mais de cinquenta anos de desenvolvimento e evolução das histórias com zumbis, pode-se perceber também a vinculação narrativa da proliferação dos mortos-vivos a justificativas biológicas, explicando-a como uma doença viral – mutações de vírus passadas aos humanos por meio de mordidas de animais como macacos e ratos, como nos casos de “Dead Alive” (1992), de Peter Jackson e “28 Days Later” (2002), de Danny Boyle. São geralmente doenças que se espalham em epidemias globais que matam e ressuscitam tudo que era vivo. A partir da mordida de um zumbi, não há escapatória: se não houver antídoto – e nunca há – a vítima morre e volta à vida animalizada.

É recorrente essa aproximação do fantástico com a realidade a partir da biologia. Isto gera o temor pela projeção do *status* de próxima vítima no espectador, o que Paulo Vaz (2009) denomina de vítima virtual – aquela que, pressionada por discursos (no caso, midiáticos), altera o presente em função de um futuro sofrimento.

No caso das vítimas virtuais, grande parte dos indivíduos altera seus estilos de vida tendo em vista a possibilidade de vitimização e, sob esse ponto de vista, são ativos. A passividade de uma vítima virtual não reside em suas ações privadas, mas na sua capacidade de agir coletivamente, no modo como concebe sua participação política (VAZ, 2009, p.53).

Ou seja, fala-se de uma inserção da possibilidade de realidade naquilo que é (ainda) ficção. Esta aproximação pode aparecer como uma tentativa de se justificar o absurdo, trazendo ao filme explicações calcadas na realidade do espectador e tentando se fazer crível através do que é logicamente possível. É como mostra Jung: o embasamento científico de fenômenos sobrenaturais é uma necessidade psíquica da cultura contemporânea (GUIMARÃES, 2004).

Um exemplo claro destes filmes que justificam o fantástico é o “I am Legend” (2007), em que um cientista muta o vírus do Sarampo para achar uma cura contra o Câncer. E ele o faz. Porém, com o tempo, este vírus sofre outras mutações no corpo dos humanos e os transforma em criaturas abomináveis, sensíveis à luz, que tomam as cidades durante a noite e aniquilam tudo o que é vivo. Este tipo de narrativa incorpora elementos da realidade do espectador (como a busca pela cura do câncer e a vivência na era dos experimentos científicos) e outros elementos justificados pela própria ciência, como as mutações virais, trazendo, assim, a possibilidade real de que aquele vírus se espalhe de verdade.

Não só nos filmes de terror este tipo de calço narrativo pode ser encontrado. “Jurassic Park” (1993), de Steven Spielberg, por exemplo, utiliza a biologia também para explicar a recriação dos dinossauros. É como se a justificativa biológica diminuísse a carga daquilo que se denomina fantástico, que, entendido como gênero, remete àquilo que é mágico, sobrenatural (AMARAL, 2006) – exatamente o que Romero começou a deixar de lado.

Outro elemento que aproxima o espectador cada vez mais da lógica do absurdo é incorporação da linguagem da mídia, especialmente a do telejornal diário, factual e sensacionalista, na estética e na narrativa. É através da mídia que os filmes mais contemporâneos geralmente apresentam o ponto de partida da história a ser contada, ou seja, o que está acontecendo naquele mundo que está sendo criado. Os meios de comunicação é que mostram o caos das epidemias, que apresentam o ambiente fílmico e são também eles que têm agenciado o princípio do pânico dos personagens, o início da histeria. É o que acontece em “Land of the Dead” (2005), “I am Legend” (2008), “Dawn of the Dead (2004), “Resident Evil 2” (2004) e uma série de outros filmes.

É importante frisar também que os filmes de zumbi hoje representam uma tentativa de expor de maneira radical sintomas da sociedade contemporânea (REIS, 2009). Nos filmes de George Romero, por exemplo, não raro podem ser encontrados questionamentos sobre a luta de classes, o capitalismo, o consumismo, o preconceito racial, a ética na biomedicina, o papel da mídia e tantos mais. Para além da violência do sangue que jorra e dos corpos que se dilaceram frente à câmera, nada na obra de Romero é gratuito. Nem a violência. Citá-lo é peça fundamental para entender o que se desdobra nas obras criadas a partir dele.

O interessante a se notar neste nicho de filmes é que existe também uma tentativa de se horizontalizar as relações humanas. Afinal, no mundo em que os zumbis ameaçam a continuidade do homem e tomam cidades inteiras, não existe mais hierarquia social, presidente, chefes, operários, ricos ou pobres. Existe um esforço coletivo para lutar em prol da sobrevivência. Ainda assim, muitos personagens tentam estruturar suas novas comunidades aos moldes anteriores, onde quem tem mais armas é superior, enaltecendo assim o esqueleto das relações que, independentemente de ser no filme de zumbi ou na realidade, são traçadas diariamente.

1.2 OBJETIVOS

Produzir um vídeo piloto de curta-metragem com baixo orçamento para que, com o material audiovisual produzido, consiga-se expor visualmente a idéia, a capacidade técnica da equipe e levar ao espectador um pouco da ambiência que o filme propõe. Esta produção, e exposição primeira, têm por maior objetivo servir de referência e suporte para a captação de verbas para a realização do curta-metragem final.

Um outro objetivo desta produção é colocar em prática o conhecimento que a equipe adquiriu em anos de estudo e de pesquisa; servir de referência para outros realizadores audiovisuais, mostrando que a verba não é ponto fundamental para a realização de um vídeo, mas que dominar a ideia e as limitações técnicas e situacionais que se impõem à produção, sabendo usá-las de forma criativa, é mais importante para completar o ato da comunicação audiovisual do que apenas dominar, ainda que genialmente, as técnicas propriamente ditas.

1.3 JUSTIFICATIVA DA RELEVÂNCIA

Ainda no contexto das apropriações e recombinações de elementos de culturas, nicho, objetivos diferentes, vale apontar para a Cibercultura do Remix, um fenômeno indicado, dentre outros, por André Lemos (2005). Para ele, existem três máximas na *Internet*: tudo pode na rede, tudo está em rede e tudo muda, mas nem tanto. Com isto, a relevância sócio-político-cultural da realização deste piloto se configura a partir do

momento em que ele se coloca como um produto conscientemente característico destes agenciamentos culturais contemporâneos.

O vídeo é necessariamente um *remix* de clichês, gêneros, práticas, músicas e estilos que se aglutinam com o propósito de irromper questionamentos acerca da morte, do luto, da hierarquização de saberes e de gostos, também acerca do choque e da revelação de preconceitos e da exposição de uma artificialidade nas relações humanas, reforçadas pelos meios de comunicação, como a televisão e o cinema.

Vale lembrar que esta cibercultura do *remix* está diretamente ligada a um apelo à própria recombinação (LEMOS, 2005, p. 3). A facilidade técnica instaurada pelas novas tecnologias demanda esta reciclagem de produtos culturais, suas releituras e sua difusão aberta, aleatória. Também é importante que se entenda o termo “novas tecnologias” como referente aos produtos eletrônicos e, mais recentemente, às tecnologias digitais, que se popularizaram rapidamente tendo em vista seu barateamento. São as novas formas de capturar imagens e de armazená-las – mais ágeis, móveis e plurais.

A invenção do super8, por exemplo, que domesticou as câmeras de vídeo, e, posteriormente, o surgimento da tecnologia VHS, e SVHS, e Hi-8, e Mini-DVs e HDs, tudo isso possibilitou a inclusão de um novo agente na produção audiovisual: o amador. Quando se fala de cultura *trash*, os vídeos caseiros que zombam dos filmes de terror, através das narrativas mais absurdas, dos efeitos mais precários, das realizações mais toscas e, portanto, altamente cômicas, têm grande importância na instauração de um hábito de reciclagem cultural (CASTELLANO, 2009, p. 13).

Com a Internet e a evolução de suas ferramentas, estas possibilidades aumentaram de maneira irreversível – seja pela facilidade de compartilhar experiências, referências e técnicas, seja pela facilidade de exibir as próprias obras. A capacidade de abstrair das limitações técnico-financeiras com criatividade, muitas vezes através da comédia, são o grande trunfo. Diversas produtoras de vídeos *trashes* surgiram no Brasil quando da popularização do VHS, nas décadas de 80 e 90. É o caso da Pepa Filmes, BRV-E, Dark One e Klafke – todas cariocas.

“Entre amigos, esses jovens escrevem a história e, na maioria das vezes, interpretam, eles mesmos, os papéis, já que a preocupação com o desempenho dos atores é praticamente nenhuma. [...]

A explicação de Carlos Kleber (carioca, engenheiro elétrico de 29 anos, da Dark One) sobre a forma com que surgem as idéias para seus filmes deixa claro que o acesso aos recursos técnicos não impedirá a perenidade do espírito *trash* amador: “Eu faço os roteiros que vêm da minha cabeça, do cotidiano, dos filmes que eu vejo, das músicas, de livros que eu leio, então eu junto toda essa cultura que eu pego e mais um pouco da minha insanidade e faço uns roteiros loucos”. Os figurinos, por exemplo, ele arruma com as festas à fantasia que promove em seu aniversário e, amiúde, as histórias são criadas a partir das roupas disponíveis. Muitas vezes, sequer existe roteiro na elaboração de um filme *trash*; um eixo narrativo é combinado, com uma trama central, e os diálogos são inventados durante a filmagem” (CASTELLANO, 2008, p. 78-80).

O projeto do vídeo “Eu acho que eu estou perdendo você” abre espaço também para a promoção dos princípios das, aqui denominadas, cineparafernálias – os equipamentos cinematográficos construídos de forma amadora, caseira, mas que garantem a produção de vídeos por não-profissionais, e não-técnicos. É a extensão do barateamento dos custos de produção de um vídeo para além dos aparatos eletro-eletrônicos (câmeras, medidores, monitores). A construção das cineparafernálias reforça o papel instigador da participação do espectador enquanto produtor.

1.4 ORGANIZAÇÃO DO RELATÓRIO

Nas próximas páginas é possível encontrar todo um relatório de produção dividido nas três principais etapas de um projeto cultural. A primeira fica denominada como “Pré-produção”, em que se estrutura toda a parte conceitual, burocrática, técnica, humana, mapeando-se, assim, processos de criação, definindo-se equipes e locais de trabalho, orçamentos e organizando da maneira mais eficiente possível as forças de atuação para a realização da obra audiovisual.

Logo após a etapa de pré-produção, lista-se aqui a etapa de produção, em que se realizou a filmagem propriamente dita e a construção dos equipamentos cinematográficos que servem aos interesses do que foi definido na pré-produção.

Por último, o processo de pós-produção está diretamente ligado aos esforços de finalização do material filmado. Edição, efeitos visuais em vídeo, correções de cor e outros processos estão listados e destrinchados nesta etapa do relatório.

Ao final do relatório é possível também conferir as considerações finais, com relatos e impressões sobre o processo. Um balanço geral, que aponta especialmente para os acertos e erros na realização do vídeo até o dia da primeira exibição nacional.

Em anexo, as letras das músicas utilizadas no filme. Nos apêndices, o roteiro original, a cena a ser adicionada e o orçamento.

2 PRÉ-PRODUÇÃO

A etapa de pré-produção estava prevista para durar dois meses e durou três. Contou com duas pessoas apenas e alguns colaboradores, que, com leituras coletivas do roteiro, ajudaram a apontar problemas de concepção.

Nesta etapa, elaborou-se o roteiro, a decupagem, o orçamento e organizou-se reuniões. Também se estabeleceram metas e o planejamento da construção dos equipamentos cinematográficos: as cineparafernália.

2.1 DESENVOLVIMENTO DO PRODUTO AUDIOVISUAL

É imprescindível diagnosticar as limitações a que se acomete a produção: a que resultados se deseja chegar, quais as estruturas disponíveis e como utilizá-las de maneira criativa, a fim de incorporar no contexto total do filme, da maneira mais orgânica possível, estas limitações que se impõem, sem que se cause estranhamentos indesejáveis ou reações contrárias às estimadas.

Outra necessidade no desenvolvimento de um produto audiovisual é ter claro seu público-alvo para que ele se integre ao contexto destas pessoas e obtenha sucesso.

2.1.1 Público

Jovens de 13 a 25 anos, estudantes de ensino médio e de universidades, conectados à *Internet*. Um nicho de mercado contido nesta parcela de público, e que deve ser atingido, é o dos adoradores de zumbis, da cultura *trash*, do *rock* e do *heavy metal*.

Muitos destes jovens são interessados em produzir amadoristicamente seus próprios vídeos e, identificados como Geração Y (BRANDÃO, 2009), gostam de compartilhá-los pela *Internet* em redes sociais. Geralmente são vídeos tecnicamente pouco elaborados, de cunho cômico, em que o importante é se divertir produzindo e assistindo (CASTELLANO, 2008, p. 164)

Outros destes jovens estão associados aos filmes de terror com muito sangue, mortes e violência gratuita. Dentro do gênero, estas especificações são identificadas como *gore*, *slasher*, filmes-b e outros.

Através de anos pesquisando por vídeos trashes, pôde-se perceber a existência de um nicho bem específico de produção e compartilhamento de filmes *trash* no Rio de Janeiro, como a Z-FILMES, a Pepa Filmes do Grajaú e outros (CASTELLANO, 2008). O Sul brasileiro também se destaca bastante com este nicho de produções. É o caso de Peter Baiestorf (<http://www.myspace.com/petterbaiestorf>) e da produtora curitibana Vigor Mortis (<http://www.vigormortis.com.br>). Em Curitiba há, inclusive, um festival de vídeos universitários que nasceu como um festival de vídeos *trashes*. Em Goiânia acontece bianualmente a Mostra Trash que tem forte expressão nacional. Em Porto Alegre há o Festival de Cinema Fantástico, o FantasPOA. Outra iniciativa parecida também acontece em São Paulo.

Nas principais capitais do Ocidente, a adesão e o carinho pelo terror de zumbis são tantos que, uma vez por ano, jovens se reúnem para a realização da *ZOMBIE WALK*, uma passeata de mortos-vivos. Todos caracterizados, eles caminham pelas ruas, como se uma horda de monstros tivesse atacado a cidade e a população local. No Brasil, ao menos no Rio de Janeiro e em São Paulo, o evento acontece todo ano, no dia de Finados, dia dois de novembro. Já houve edições em Goiânia, Porto Alegre, Manaus e Curitiba.

2.1.2 Concepção da Obra

O vídeo é concebido a partir da seguinte ideia: “transformação”. É ela quem dá origem ao filme, tendo em vista que é a metamorfose da mulher (de morta em mortaviva) que impulsiona o protagonista a lidar de outra maneira com a situação apresentada. No filme de zumbi, a “transformação” se impõe como o que deve ser evitado - ela é o ponto-chave na elaboração de um mundo que é tomado por hordas de criaturas abomináveis. É a característica principal da dor; é a que leva embora os que sobrevivem, ainda que se permaneçam os corpos.

A “transformação” pode ser encarada também como o período em que se identificam mudanças, o que é premissa para a construção de rituais de passagem como

festas de aniversário, bodas ou, no caso, velórios (MIRANDA, 1998). Mas como velar um morto-vivo? Este é o grande trunfo moral de um filme de zumbi. Como lidar com a perda de alguém que morreu e continua andando? Como estabelecer um fim determinante se a certeza da morte transformou-se em incerteza de sobrevivência frente à morte do outro? Para muitos filmes, a solução é matar o morto. É uma atitude análoga ao fechamento de um caixão, como se garantisse que o morto vai finalmente ficar lá, imóvel.

O velório é o momento em que se abre a reflexão dolorosa, porém saudável, sobre quem – e automaticamente sobre o quê – se perdeu (MIRANDA, 1998). É o momento de reconhecimento do morto, em que vê-lo exerce extrema importância psicológica. Assim aponta Evaristo Eduardo Miranda (1998, p. 18):

A lembrança do defunto vivo dificulta o trabalho do luto. [...] A morte do ente querido parece um sonho, algo irreal. [...] Por isso, para a realização do trabalho do luto é fundamental que o consciente e o inconsciente possam contar, também, com imagens do morto, bem morto.

Na mente de cada um, as imagens do morto vão ser contrapostas às recordações dos momentos agradáveis passados com a pessoa viva [...] trata-se de um confronto salutar com o real.

A atitude do protagonista é essa tentativa de ritualização. Ele entende que, ao se identificar a mudança da parceira – a mordida e a morte – o futuro daquele corpo é evidente: a ressurreição pela transformação em zumbi. Logo, se o morto volta à vida, a imagem deste morto bem morto passa a ser mais complicada de se conseguir. É uma mudança de paradigma frente à morte.

A ideia do personagem é, portanto, amarrar o corpo da amada em transformação para garantir a ritualização do luto. Vê-la transformada é ter a certeza de que a relação acabou, de que aquele animal quase nada tem da mulher que ele amou, apenas seu corpo, animalizado. Cantar, para ele, é contrapor essas imagens citadas por Evaristo Miranda: a dos bons momentos (da música do casal) à imagem da perda, do fracasso frente à morte.

Portanto, o que guia a composição estética deste piloto de curta-metragem é definitivamente a transformação. E, por isso, opta-se para que ela se dê em diversos níveis: no caminho que a câmera faz ao longo da cena, nos limites deste quadro, no que ele foca – ou seja, a profundidade de campo, no figurino dos personagens, no tom de voz para o canto, na transformação da choro em música, na expressão corporal, na cor e na qualidade da luz, na forma com que os créditos surgem e desaparecem, nos filtros utilizados, na composição sonora, nas lentes, nos aparatos cinematográficos disponíveis como um todo.

2.1.2.1 Fotografia:

Nas concepções fotográficas do curta-metragem estão os recursos de linguagem que dizem respeito à câmera e à iluminação. Enquadramento, foco, movimentação da câmera, tipos de planos a serem filmados, qualidade, cor e intensidade da luz e definição da sombra. É importante ressaltar a relevância da finalização em *High Definition Vídeo* (HDV), para que não comprometa a exibição em alta qualidade *online*. Portanto, a filmagem deve ser feita em HDV.

Outra consideração a ser relevada é a vontade de distribuição em telas pequenas, de mídias móveis como celular. Portanto, deve-se, nesta concepção, pensar também no comportamento do filme em telas do tamanho das mãos dos espectadores.

2.1.2.1.1 Câmera

Existem quatro questões básicas quanto à dinâmica da câmera neste curta-metragem. A primeira diz respeito à estruturação para a criação de um plano-sequência. Tal escolha vem da tentativa de se aproximar a duração do plano à duração do evento filmado – o que pode ser interpretado como uma documentação da transformação da mulher em morta-viva sob a perspectiva do homem. Esta opção aproxima também o tempo espectador ao tempo perceptivo do protagonista e do ritual apresentado.

Esta busca, embora no filme não exerça uma função realista, pode ser justificada sobre os conceitos de realismo defendido por André Bazin quanto ao plano-sequência, uma vez que, para ele, a montagem significa uma clara manipulação da realidade.

Na visão ideal baziniana, o plano-sequência (grosso modo: um plano suficientemente longo e trabalhado para equivaler a toda uma sequência) era a concretização da vocação do cinema para o real, um recurso capaz de lidar com a realidade em toda a sua ambigüidade e mistério e de respeitar assim a liberdade do espectador (MACHADO, 2007).

Reconhece-se aqui que esta premissa de Bazin é eminentemente problemática, posto que não pode ser genérica. Ela aponta apenas para uma figura de estilo de um tipo de linguagem realista mais aceita pelo senso comum. Por isso, muitas vezes, o plano-sequência pode se mostrar mais real, autenticar uma ação para alguns espectadores, atribuindo-lhe credibilidade, enaltecendo o tempo-em-si, sem truques de montagem. A ação parece estar ali, aberta diante ao público, uma vez que se utiliza de um *continuum* de espaço-tempo. Sabe-se, portanto, que, ao longo dos anos da evolução do cinema, diversos planos-sequência foram criados de inúmeras formas diferentes, completamente controlados, construídos, provando que esse representa só mais uma figura de estilo que não pode ser mais real ou mais transparente que outras.

Apesar de se reconhecer que o plano-sequência não se coloca como mais real em definitivo, opta-se por sua utilização pois este é inegavelmente um recurso utilizado em construções que se colocam como mais realistas – como documentários e algumas ficções do DOGMA 95, por exemplo – e que, portanto, carrega consigo esta marca, ainda que inconscientemente. Um efeito de real que se choca diretamente com a proposta artificial do filme.

A segunda premissa é quanto à movimentação da câmera, em que se opta por um *travelling* horizontal da esquerda para a direita bem rente ao chão, acompanhando o corpo da mulher e do homem por sobre ela. A escolha é justificada pela necessidade de se revelar elementos aos poucos, através de partes do corpo dela que contenham informações a serem coletadas ao longo do filme, como a mordida na barriga, a sujeira dos pés, os hematomas e marcas. É o *travelling* que vai entregando ao espectador as peças do quebra-cabeças a ser montado – a narrativa extra-filme é compreendida através

da junção destes elementos citados, como nas cenas iniciais de “Rear Window” (1967), de Hitchcock, que, além de, ao passar pelas casas, revelar um pouco dos personagens, de suas vidas e hábitos, revela também a profissão e a situação do protagonista – fotógrafo com a perna quebrada.

A terceira premissa é o plano-fechado. Esta decisão se dá a partir da importância dos detalhes neste tipo de construção – as veias surgindo, a textura da pele, as expressões faciais. Este tamanho de plano enaltece também a tensão da revelação, uma vez que se vê pouco do ambiente e dos corpos (KENWORTHY, 2009). A sensação que o plano fechado causa também é de maior invasão na privacidade do protagonista (KATZ, 1991) neste momento tão íntimo de entrega sentimental. Significa, literalmente, acompanhar de perto – o que pode aumentar a frieza e crueldade da situação em si, possibilitando, talvez, um mal estar relativo a esta proximidade. O plano fechado é importante também para a compreensão do vídeo nas telas portáteis, menores.

O foco é a quarta e última decisão fotográfica em relação à câmera. Ele está sempre nos personagens, deixando o fundo e os objetos longínquos desfocados, ou seja, o diafragma da câmera fica mais aberto para que a profundidade de campo seja menor. Espera-se que, com isso, o espectador se localize ainda mais próximo do protagonista, uma vez que a tentativa é de obrigar que o foco da atenção deles seja o mesmo: as transformações da mulher. Outra função do desfoque é não revelar o espaço em que a ação ocorre. Este não é importante, pois pode ser qualquer lugar do mundo em que consigam se livrar dos zumbis por alguns momentos.

2.1.2.1.2 Iluminação

A questão da transformação também está presente na iluminação. A começar pela qualidade da luz, em que, no plano-sequência, se inicia totalmente *soft*, suave, e, aos poucos, torna-se dura, *hard*, evidenciando, dentre outros, a mutação do amor dele por ela em medo da criatura em que ela se transforma. Reforça-se, portanto, no início, o sentimento da saudade, da pureza do amor, em contraponto à dureza da perda, da dor de nunca mais ter a pessoa a quem se ama.

A luz suave é altamente utilizada na publicidade e em novelas, ela dá a sensação de clareza, leveza, alegria, sobriedade. Quanto menos sombras aparentes, mais limpa e calma é a imagem. Ao contrário das sombras bem demarcadas, que conferem peso à figura. É o caso da iluminação dos filmes *noir* – muita sombra e ambientes escuros.

A luz de cobertura, ou *coverage light*, como é denominada na página da Broncolor (www.bron.ch), confere ao fundo menos iluminação do que à área dos personagens. Assim, eles estão sempre em maior evidência. Este destaque é também enaltecido pelo uso do *backlight*, ou contraluz. Este estabelece uma espécie de aura em torno dos personagens, chamando atenção para a pureza, a beleza do momento. Este efeito é também muito utilizado em novelas e publicidade. Um exemplo para este uso do *backlight* está em “A Fraternidade é Vermelha” (Trois Couleurs: Rouge, 1994), de Kieslovsky, quando a protagonista atropela o cão. Ela logo dá ré e sai para ajudá-lo. Assim, com os faróis posicionados ao fundo da cena, ela tenta pegar o cão no colo, agindo de boa fé e sendo a salvadora do animal.

As cores da iluminação também exercem importante papel – talvez o mais aparente de todos. O curta se inicia com a ambientação azulada que, ao longo do plano-sequência, transforma-se em verde. Ambas as cores estão sempre presentes na ambientação de inúmeros filmes de terror. É comum encontrá-las nos ambientes escuros de “Fome Animal” (Braindead, 1992), “Madrugada dos Mortos” (Dawn of the Dead, 2004), “Terra dos Mortos” (Land of the Dead, 2005), “Diário dos Mortos” (Diary of the Dead, 2007), “A Morte do Demônio” (Evil Dead, 1981), “Uma Noite Alucinante” (Evil Dead 2, 1987), “Arraste-me para o Inferno” (Drag me to Hell, 2009), Extermínio (28 Days Later..., 2002), Extermínio 2 (28 Weeks Later, 2007) e “Matadores de Vampiras Lésbicas” (Lesbian Vampire Killers, 2009).

Assim, a iluminação do filme, sob as condições apresentadas, visa a imprimir um ar estilizado, assumindo uma estética publicitária, glamourizada, irreal, exagerada, justamente para contrapor e chocar com os conceitos de *trash*, sujo e precário os elementos dos filmes de zumbi, a atuação e a música brega trazem ao vídeo.

2.1.2.2 Arte / Figurino

A direção de arte também respeita as cores utilizadas na iluminação. A ideia é gerenciar uma paleta que percorra os tons de verde e azul, com elementos que se destaquem em vermelho – tanto para enaltecer a questão do sangue, como para estabelecer uma harmonia cromática.

Outras cores são aceitas, como o amarelo, apenas em tons que respeitem a harmonia estabelecida e não se destoem do conteúdo. Os objetos aqui têm o objetivo de preencher minimamente o espaço, mas não o delimitam explicitamente, uma vez que serão irreconhecíveis quando desfocados ou parcialmente aparentes.

O figurino é inspirado no da personagem Alice, de Milla Jovovich, em “Resident Evil” (2002). Uma saia preta, uma blusa vermelha. Além da referência direta, a escolha se faz pela facilidade de descobrir a pele da atriz, para mostrar assim sua mutação e a mordida sofrida na barriga. Uma roupa em estilo romântico-contemporâneo que aponta para a jovialidade da mulher e para a sua necessidade de proteção. Já o protagonista, vestido de calça *jeans* e camiseta verde, tem figurino impessoal e despojado, enaltecendo a idade e mostrando apenas o antebraço e rosto.

2.1.2.3 Maquiagem

A maquiagem, por sua vez, busca uma representação chocante dos corpos e seus excrementos (suor, sangue, vísceras). A maquiagem exagerada para estes excrementos aliada ao efeito realista do plano-sequência, servem, outrossim, para potencializar o choque entre a artificialidade plástica, publicitária, limpa e elegante presente em todo o filme com a sujeira, o exagero, a violência das representações *trashes*. Há a representação do suor, do sangue, da carne, de feridas, hematomas, veias, palidez, olheiras, sujeira e arranhões. Estes elementos apontam também para os sofrimentos e obstáculos que os personagens tiveram de enfrentar antes de chegarem ali – por exemplo: a mordida indica que a mulher foi infectada, que lhe arrancaram um pedaço com a boca, as veias que surgem aos poucos indicam que algo acontece com aquele corpo, por dentro, o suor indica que correram, fugiram, passaram por alguma atividade física de muita intensidade, ou apenas que está calor etc.

2.1.2.4 Atuação

A atuação corporal da mulher é inspirada nos zumbis dos filmes mais contemporâneos como “Extermínio” (2002), “Madrugada dos Mortos” (2004) e “Resident Evil” (2001). Neles, as criaturas são mais rápidas e vorazes, emitem grunhidos raivosos, atacam incansavelmente e não transpassam sentimentos através de expressões, apenas uma raiva inconsciente, instintiva, como se fosse a de um animal em pleno bote a todo momento. A transformação aqui é clara: morto em morto-vivo. Ela está amarrada durante todo o filme e só vira zumbi na metade do curta para o final. Antes, permanece totalmente imóvel, morta.

Já a atuação do protagonista aponta para a mudança de perspectiva em relação à morte da mulher. Começa-se com a dor sofrida, a perda de um elemento fundamental para aquele mundo que os dois constituíam. Ao vê-la como zumbi, ele percebe que não há mais nada a ser feito. Acabou. A transição aqui é da dor infindável à aceitação - representada pela impossibilidade de fala, que é transposta a um canto pleno, de peito.

2.1.2.4 Som

O som tem a importantíssima função de operar a imersão do espectador, como aponta Adam Clayton Powell III, diretor do centro Viterbi, da Universidade da Califórnia. É importante que ele trabalhe em consonância ao ritmo do filme, que ele dê o ritmo, o clima, a ambiência. É importante frisar também que a grande virada, que trará o riso e, portanto, a quebra de expectativas do espectador quanto ao protagonista e à história que é contada, é fortemente baseada no som, uma vez que é este quem puxará o tapete de quem assiste; que apoiará a revelação da comicidade.

Este tipo de relação entre comicidade, surpresa e imersão pode ser vista também na série do projeto “Innapropriate Soundtracks” (<http://www.youtube.com/Boonehams>), em que se mudou a trilha sonora de filmes consagrados – retirando-lhes as trilhas originais e colocando no lugar outras músicas que constroem outros sentidos - em sua maioria cômicos.

A sugestão narrativa também está atrelada fortemente à construção sonora. Pode-se dizer que as informações estão sempre na tela, surgindo a cada momento - os hematomas, as partes do corpo, as transformações como um todo – mas nada faz muito sentido, até que a música surge, o rosto da mulher é revelado e, a partir disso, entende-se que ali há uma declaração apaixonada e que ela é morta-viva (ela grunhe também). É o suporte do som, que guia as revelações em clima de terror e que desfaz o medo, tentando impor o humor, que sustenta a quebra de expectativas, e mais: guia a atuação e dá ritmo aos atores.

A proposta é que a música “Moça” ganhe nova roupagem. Um arranjo brega-assustador, mais rápido, metalizado, seco, referenciado nas composições de Marilyn Manson, que também foi o responsável pela trilha do filme Resident Evil (2001).

A letra da música, que pode ser conferida nos anexos, traz a história de um homem que implora pelo amor de uma mulher. Ele se viraria do avesso por um abraço, não se importaria com o histórico amoroso dela, desde que conseguisse um momento de amor com a tal Moça. A partir disso, pode-se construir uma releitura desta impossibilidade amorosa: se, na música, a mulher não se entrega por desamor, ou por qualquer outro motivo, no filme, esta entrega não ocorre devido à morte (ou morte-vida) da personagem.

Assim, o pedido do protagonista, que é ciente do que pede e a quem pede, é ressaltado pela impossibilidade de sua concretização. As situações expostas através da música (a moça não é pura e tem passado forte) e do vídeo (que a apresenta transformada, animalizada, morta-viva), não representam empecilhos para a sua entrega amorosa.

Acredita-se, portanto, que a música exerce função dramática de extrema importância – seja na alocação do espectador no contexto do filme, seja na construção da comicidade provocada pelo exagero e pelo absurdo do conjunto exposto.

2.1.3 Aquisição de Direitos

A aquisição de direitos é fundamental para o bom andamento jurídico de um curta-metragem. Dando-lhe a devida atenção, evita-se inúmeros problemas. É passo

importantíssimo da pré-produção. Ainda assim, optou-se por se negligenciar este tópico na produção do piloto, entendendo-o como um exercício, um teste audiovisual da ideia a ser posta em prática posteriormente. Assume-se também uma postura clara frente ao debate quanto à liberação jurídica de direitos de utilização de produtos culturais com fins acadêmicos, educacionais e não-comerciais. A produção se faz a favor da Reforma do Direito Autoral, em andamento no Brasil.

2.1.3.1 Direitos do Roteiro

Não foi necessária a aquisição de direitos de roteiro pois tanto este como o argumento são de autoria do próprio diretor em co-autoria de Aline Lourena, assistente de direção.

2.1.3.2 Direitos de Imagem

Negligenciou-se a autorização da utilização da imagem da atriz. O ator é o próprio diretor do curta-metragem. Existe a possibilidade de estas autorizações serem assinadas posteriormente, havendo a necessidade. Inclusive as autorizações da equipe nas imagens de *making of*.

2.1.3.3 Direitos Musicais

Opta-se por adquirir os direitos musicais apenas no desenvolvimento do produto final, que não este piloto. Ainda que haja a necessidade já nesta etapa do processo, cogitava-se a mudança das músicas à época da pré-produção. Não adquirir os direitos de utilização da obra significa menos esforço de produção e menos verba a desembolsar.

A produção é totalmente a favor da Reforma do Direito Autoral, já em andamento no Brasil.

2.1.3.4 Agenciamento de Elenco

O elenco é composto pelo diretor Vitor Alli e pela atriz Martina Blink. O ator Daniel Arcangelo chegou a fazer dois ensaios, mas não pôde ser aproveitado. As indicações destes profissionais foram feitas pelo ator Luiz Paulo Barreto, que acompanhou o trabalho dos atores nos ensaios e filmagem. Ninguém assinou contrato.

A falta de mão de obra disponível para a elaboração do piloto foi, em parte positiva e, em outra, negativa. A equipe reduzida dá mais liberdade de modificações no cronograma, nos locais dos ensaios, horários e outros. Porém, com apenas um diretor, também produtor, ator, fotógrafo, maquinista e produtor executivo, e uma assistente de direção, apenas, trabalhando na pré-produção, alguns elementos acabam ficando de lado. A situação jurídica do piloto é um deles.

Todos os contratos foram elaborados com base no livro “Produção e Direção para TV e Vídeo”, de Cathrine Kellison: contratos de locação, de imagem, de trabalho não remunerado. Por descuido, nenhum deles foi levado ao dia da filmagem, quando a equipe completa estava reunida.

2.1.4 Infra-estrutura

O piloto conta com uma câmera Canon VIXIA HV30, que pertence ao diretor e à assistente de direção. O equipamento de iluminação e a maquinária de câmera foi totalmente montado pelo diretor com assistência do engenheiro Roberto Crespo Monteiro. O monitor utilizado é um aparelho de DVD portátil com tela de 7”, de propriedade do diretor. Parte da maquiagem foi cedida pela empresa de cosméticos Payot, outra parte foi comprada também pelo diretor e pela assistente. O local das filmagens foi cedido por apenas quatro horas pela Escola de Comunicação da Universidade Federal do Rio de Janeiro entre os intervalos de aula à noite. Por parte da instituição foram cedidas também ligações e energia elétricas.

O carro de produção foi cedido por Fatima Alli Abrahão, a quem foi pago apenas a quantia do combustível. Ela também foi a responsável pelo Buffet disponível à equipe durante as filmagens e ensaios. O Buffet Fana cedeu desconto de cinquenta por cento para esta realização.

2.1.5 Seguros

A câmera e o carro de produção são os únicos equipamentos segurados. A verba disponível não foi capaz de cobrir o seguro da equipe, ou dos outros equipamentos.

2.1.6 Orçamento

Foram pagos materiais para a construção dos equipamentos necessários, bem como outros materiais de consumo da produção como gelatinas, braçadeiras, cordas, plásticos de proteção, lixas, pregadores, papéis, canetas, papel higiênico, esponjas, vaselina sólida etc. Combustível, alimentação da equipe e parte da maquiagem também foram pagos.

Não houve pagamento de *cachés*.

2.1.7 Fontes de Financiamento

Para o piloto, a verba disponível era de apenas setecentos, oriunda do próprio diretor e da assistente de direção Aline Lourena. A Universidade Federal do Rio de Janeiro cedeu a energia elétrica e o espaço para as filmagens. A empresa Payot cedeu quatro pancakes, lápis para lábios, base e pó. O Buffet Fana cedeu cinquenta por cento de desconto na verba de alimentação. A equipe pagou o próprio transporte para os ensaios e filmagens.

2.2 ROTEIRO

Presente no apêndice deste texto, o roteiro começou a ser produzido quando o diretor quis misturar brega e zumbis – dois nichos com o qual se identifica. Foi elaborado um texto descritivo da cena com o qual se trabalhou em conjunto – diretor e assistente – na roteirização.

Para melhor visualizar e separar os diferentes pontos de ação da única cena do filme, resolveu-se dividi-la em pedaços referenciados pelas partes do corpo em que o homem está sobre a mulher (1A- pés, 1B - pernas, 1C - barriga, 1D - peitos e 1E - cabeça).

Na versão original da história, ao final, o protagonista pega uma arma e atira na testa da mulher já transformada. Optou-se por abandoná-la para que se enalteça a frieza do momento, o amor dele por ela e para reforçar a dificuldade humana em lidar com términos e finalizações, especialmente quando a morte está envolvida na questão.

Depois de roteirizado, foram feitas fichas para cada parte do roteiro e para as personagens, para que se obtivessem mais informações sobre a narrativa que o filme não apresenta em imagens, mas que, através de objetos e ações podem estar contidas de maneira informativa.

Foi elaborada também uma versão prolongada do roteiro, com dezessete cenas, para que ficasse mais nítida a história precedente à cena em questão. Como a narrativa é criada sob a perspectiva de visualização sob telas pequenas e pela Internet, a opção de micronarrativa é a mais cabível para o caso. Nela, sugere-se uma história que não é mostrada linearmente, mas que, através de elementos que a cena contém, é possível deduzir. Esta dedução não interfere diretamente na narrativa que se desenrola, apenas a complementa.

2.3 PLANEJAMENTO E ORGANIZAÇÃO DAS FILMAGENS

Como o piloto é feito apenas de uma cena em plano-sequência, definiu-se que um dia de filmagem seria suficiente para a gravação. A cena dura não mais que dois minutos. Com calma, sem pressa, em duas horas pode-se repetir, regravar e fazer testes alternativos, planos de cobertura, caso o montador queira aproveitar nos créditos, gravar making of etc. sem muitos problemas.

No caso das quatro horas cedidas pela Escola de Comunicação, ainda sobriam duas horas para montagem do *set* e maquiagem.

Os equipamentos e alimentação cabem todos no carro de produção, inclusive a *dolly* de três metros de comprimento, necessitando apenas de uma viagem para o local.

De seis às dez da noite, na UFRJ.

2.3.1 Definição da Equipe Técnica

A escolha da equipe foi fácil e rápida, uma vez que todos os integrantes já haviam trabalhado com o diretor anteriormente, com exceção da atriz Martina Blink. A assistente de direção Aline Lourena, estudante da Escola de Comunicação, já trabalha com o diretor em diversos projetos há ao menos três anos. O primeiro curta em que trabalhou foi selecionado para: Festival Internacional de Donostia – San Sebastián, Espanha; Festival Cinesul 2007; Festival Cinecufa 2007, FX Festival 2007 (Lisboa), Ganhador do Prêmio Angu de Ouro 2007, Festival Internacional du Court Métrage Clermont-Ferrand – 2008, 36º Festival Internacional de Cinema do Algarve, Festival de Cannes 2008/Competitiva CineFondation, Prêmio no 19 Festival Internacional de Curtas-Metragens de São Paulo 2008. Também foi pesquisadora em projetos da UFRJ e organizou o festival VideVídeo 2010 com o diretor Vitor Alli.

O ator Luiz Paulo Barreto já havia trabalhado com o diretor no curta-metragem “Sessão de Gala” (2008). Foi o primeiro nome a ser cogitado como preparador de elenco, tendo em vista o bom trabalho executado e a pró-atividade nas filmagens. Por incompatibilidade de agendas, alguns ensaios foram feitos sem sua presença. Oficialmente, Luiz Paulo Barreto passou a assistente de produção e produtor de elenco, uma vez que indicou brilhantemente a atriz Martina Blink e o ator Daniel Archangelo, que participou de dois ensaios apenas.

A proximidade e a confiança no trabalho de Chica Batella foram os principais fatores para agregá-la à equipe. Mesmo tendo participado de apenas dois projetos experimentais com o diretor, Chica é sempre pontual e eficiente na escolha de objetos de cena e combinações cromáticas.

Martina Blink é atriz profissional e tem atuado em diversas peças importantes no cenário carioca. Bailarina e com habilidades de canto, a expressão e consciência corporal que ela trouxe para o papel de zumbi foram fundamentais nesta escolha.

O diretor ocupou também os cargos de diretor de fotografia, ator e produtor. Esta escolha se explica por duas razões: a primeira pelo desejo de participar de todas as etapas produtivas a fim de aprimoramento das técnicas e, segundo, pela dificuldade de encontrar pessoas em quem o diretor pudesse confiar. Esta necessidade de confiança pode ser explicada pela falta de experiência na coordenação de equipes.

Para a direção de fotografia, Bruno Diel, fotógrafo que já havia trabalhado com Aline Lourena, chegou a ser cogitado, mas os custos de agregá-lo ao projeto inviabilizaram o trabalho.

2.3.2 Definição do Elenco

Luiz Paulo Barreto indicou dois atores para os papéis. Daniel Archangelo e Martina Blink. Com eles foram feitos dois ensaios na Escola de Comunicação da Universidade Federal do Rio de Janeiro. Daniel é um bom ator, sempre pronto para ouvir e dar sugestões. Infelizmente, a falta de experiência do diretor e equipe na área de direção de atuação fez com que ele fosse subaproveitado.

Sentindo esta dificuldade de comunicação entre direção e ator, resolveu-se que o próprio diretor atuaria. Uma maneira de passar pela experiência de atuação sob os dois olhares (ator e diretor). Ainda que não seja ator profissional, Vitor Alli aceitou passar pelo desafio e participou de três ensaios antes de filmar.

Martina foi desde a primeira reunião uma escolha acertada. Uma veia cômica, um ar despojado, sempre aliviando as tensões, enfrenta qualquer desafio cênico e faz um trabalho condizente com o esperado. Não foi difícil saber que ela seria peça importante no processo do filme.

2.3.3 Definição das Locações

A ideia inicial era filmar nos espaços do Ação da Cidadania, um galpão localizado na rua Barão de Tefé, no Centro do Rio de Janeiro. Houve visitas do diretor ao local e negociação com a administração. Cobrou-se quarenta e três mil reais para a locação do espaço, logo abolido de cobranças quando negociado sob as condições de curta-metragem universitário. O espaço seria cedido, mas não foi utilizado pela falta de

infra-estrutura para o carregamento do equipamento e da falta de informações sobre as condições elétricas do ambiente.

Assim, depois de muito estudar locações de fácil acesso, estabeleceu-se que, com um trabalho mais intenso de direção de arte, uma sala de aula da Escola de Comunicação da Universidade Federal do Rio de Janeiro seria suficiente.

A engenheira Sheila Camlot, responsável pela preservação da área da Escola no palácio universitário, tombado pelo IPHAN, foi contatada e deu a devida autorização para a utilização do espaço. Ela certificou também a visita de dois funcionários do *campus* da Praia Vermelha, que disponibilizaram duas tomadas ligadas diretamente no quadro de luz. A sala utilizada foi a 108.

2.3.4 Calendário das Reuniões Gerais de Produção

Previu-se realizar dez reuniões, mas foram necessárias quinze nesta etapa de pré-produção, devido a incompatibilidade de horários e adiamento de etapas, como a construção dos equipamentos, que muitas vezes demandava esperar a compra de algum material. As reuniões teóricas envolviam leitura crítica de roteiro, discussão do tema proposto e apresentação de ideias e de olhares sobre a obra. Nada foi documentado oficialmente, apenas em anotações aleatórias em cadernos de produção.

Nas reuniões práticas, foram entregues à diretora de arte fichas descritivas do roteiro, dos personagens, dos *looks* propostos como referências, elaborou-se também ensaios com os atores, ensaios de câmera, de iluminação, de maquiagem e experimentação de figurinos.

Nas cinco primeiras reuniões estavam sempre presentes o diretor e a assistente de direção com o objetivo de discutir a ideia e elaborar o roteiro e a decupagem.

Posteriormente houve o reconhecimento da equipe na locação, onde estavam presentes os cinco responsáveis pela filmagem e Daniel Archangelo, ator convidado a interpretar o papel do homem. As pessoas que não se conheciam foram apresentadas, houve leitura de roteiro e apenas uma apresentação de ideias para as próximas reuniões, em que aconteceram ensaios práticos.

No primeiro ensaio estavam os atores Martina Blink e Daniel Archangelo. Presentes também: diretor, assistente e produtor de elenco. Testou-se, pela primeira vez, a ideia do *travelling horizontal*, ainda sem a *dolly*. Entendeu-se que a proximidade dos atores deveria ser muito maior do que a prevista. O homem estaria sobre o corpo da mulher sem nenhum afastamento, colado, pele com pele. Vislumbrou-se também a importância das marcações de câmera junto às ações da mão e da cabeça do ator e a necessidade de um próximo ensaio com a *dolly*.

A outra reunião foi entre o diretor e o engenheiro Roberto Monteiro que, juntos, construíram a *dolly* numa única manhã. O diretor terminou a pintura do equipamento no dia seguinte. Foram montadas também duas potentes extensões de energia.

No segundo ensaio de atores estava presente apenas Daniel Archangelo. Martina estava adoentada. Presentes também: diretor, assistente e produtor de elenco. Luiz Paulo Barreto fez o papel da mulher em favor da didática. Neste ensaio percebeu-se a dificuldade entre a adaptação da linguagem do diretor à linguagem do ator. A inexperiência do diretor impossibilitava um diálogo baseado em experiências corporais, o que resultava em ordens expressadas de maneiras genéricas, difíceis de serem corporalmente entendidas. A partir do uso da *dolly*, pôde-se pensar em marcações mais assertivas e controlar melhor o tempo de filme.

Na décima segunda reunião, diretor e assistente de direção assistiram aos ensaios juntos, comentaram e analisaram criticamente o material. A dificuldade de comunicação entre ator e diretor se impôs como o maior empecilho até então. A partir desta reunião decidiu-se que o próprio diretor atuaria no filme com dois objetivos: primeiro para tentar resolver os problemas de comunicação e, segundo, para que esta experiência de atuação servisse como exemplo prático de um trabalho corpóreo de construção de personagem.

Em outra reunião, estavam presentes diretor, assistente, atriz e diretora de arte/figurinista para a escolha do figurino e o teste de maquiagem, que apontou quais materiais, cores e técnicas seriam utilizados para a aplicação das próteses e pinturas faciais. O figurino foi escolhido a partir de peças do vestuário levadas pela própria atriz e pela diretora de arte.

A partir da noção das cores utilizadas, o diretor se reuniu com a fotógrafa Maria Elizabeth Zucolotto para pensar e montar o equipamento de iluminação de acordo com as necessidades da cena. Foram necessárias duas reuniões para chegar à definição final da disposição das luzes, dos difusores e do posicionamento da câmera e da *dolly*. Foi pensado também um adaptador de lentes 35mm para filmadoras digitais, mas não houve tempo hábil para comprar os materiais necessários e montar.

Com os equipamentos de fotografia prontos, foram elaborados mais dois ensaios na casa do diretor, com a presença da atriz, do diretor e sua assistente. Foram testados os equipamentos de iluminação em uso junto à *dolly*. Questões de atuação também foram acertadas, bem como as novas marcações para o tempo dos atores e da câmera.

2.3.5 Cronograma de Filmagem

A partir da decupagem produzida é que se chegou ao formato de plano-sequência, com *travelling* horizontal, plano fechado, enfim: todas as decisões técnico-estéticas já documentadas. Portanto, fazia-se necessário apenas um dia de filmagem com cerca de quatro horas para preparação, filmagem e desprodução do local.

Os equipamentos todos já estavam prontos, uma vez que foram utilizados nos ensaios. Foi estudado o melhor dia para a reunião dos cinco envolvidos na filmagem e a data foi marcada sem muitos problemas.

3 PRODUÇÃO

A etapa de produção neste filme tem como grande foco montar o equipamento alternativo às grandes estruturas necessárias para a realização do que é proposto na concepção teórica da obra e realizar a filmagem. Embora tenham sido produzidos durante a pré-produção, entende-se, que idealizar é diferente de produzir. Para fins didáticos todos os processos essencialmente produtivos, práticos, previamente planejados, serão listados a partir de agora. Reunir materiais e conhecimentos para colocar em prática o máximo do que foi pensado.

3.1 DIREÇÃO

A direção coordenou de perto todas as etapas produtivas. Não apenas pelo diretor se incluir como produtor, mas por entender que a função da direção é nortear os grupos de trabalho, incentivando-os e atuando em parceria a todo o momento.

A grande dificuldade observada durante este processo é necessariamente ligada à formação de uma equipe reduzida. Esta forma de trabalho ao mesmo tempo que representa um ganho significativo para o grupo como um todo, uma vez que facilita ações mais intimistas, de trocas de experiências mais intensas, significa também um desgaste físico e psicológico muito maior.

Basicamente, todas as decisões propostas na pré-produção, pelo bom cumprimento desta etapa, foram mantidas e seguidas durante a filmagem. A assistência, que assumia a direção enquanto o diretor atuava, também estava sobrecarregada e não foi alvo de grande atenção do diretor. Este fator foi decisivo para que alguns dos resultados não fossem obtidos na finalização da obra. Um grande exemplo de como o excesso de trabalho pode comprometer o trabalho é que, com todo o circo armado, tudo devidamente produzido, esqueceu-se de apertar o botão da câmera que muda a captura para HDV e, portanto, tudo foi filmado em DV Widescreen. Um pequeno erro, mas que pode comprometer toda a obra.

Dirigir é definitivamente um exercício de comunicação. Saber exatamente o que se quer é fundamental para encontrar maneiras de repassar a informação à equipe. Criar dinâmicas, pensar formas de se conduzir reuniões, gerar interesse pelo que é dito e

discutido. Tudo isso é função do diretor – lidar com pessoas e a construção de uma obra que nasce internamente e deve ser externada em pensamento audiovisual.

Na área de direção de atuação, fazer o diretor passar pela experiência frente às câmeras foi de extrema importância para que se aprendesse um pouco do que ficou entendido como linguagem do ator. Ficou claro para todos da equipe que a linguagem corporal é algo a ser aprendida e absorvida no entendimento de direção. Conseguir compreender o que o ator está tentando fazer e o porquê de ele não fazer o que está sendo dito para que ele faça é tarefa árdua, mas que prescinde de uma linguagem comum.

Foi de extrema importância para a direção passar pela dificuldade física que o curta demanda aos atores. No caso do homem, aumentar a força nos braços para se manter leve sobre a atriz, encontrar uma forma de escalar o corpo dela de forma orgânica, sem pausas bruscas, mantendo a leveza e encontrando brechas para apoio, sem que a câmera perceba, além disso, concentrar-se na música, no tempo, no ritmo e, mais que tudo: cantar.

Para executar todo este aparato cênico é fundamental que haja concentração e preparo físico – uma nova dimensão para o pensamento da atuação para o diretor. Depois de tanto esforço, chega a ser risível um diretor dizer palavras de ordem como “mais pra cá... não, não... para o outro lado... isso! Mais intenso!”. Vivenciando a experiência, notou-se que esta é uma deficiência de adaptação de olhares para que se estabeleça comunicação. Entender o corpo e suas possibilidades fez-se essencial.

3.2 PRODUÇÃO

Para a produção, contou-se apenas com três pessoas: o próprio diretor, a assistente Aline Lourena e Luiz Paulo Barreto, que serviu de assistente de produção e de elenco. Vitor Alli assumiu todos os outros cargos de produção: executivo, locação e *set*.

Na produção executiva, atualizou-se a todo momento os custos de produção. A utilização da verba foi toda centralizada na conta bancária do diretor. Ele foi o responsável pela compra da maioria dos equipamentos e materiais de consumo, tais

como filtros, gelatinas, cabos, garras etc. Houve a necessidade de reembolso na equipe apenas em parte da maquiagem, comprada pela maquiadora.

O diretor foi também o responsável pela negociação com as empresas e equipe. Ele marcou as reuniões, ensaios e estipulou o dia de filmagem, produzindo-o por completo.

Mesmo exercendo o papel de ator durante o dia da filmagem, o diretor também coordenou a montagem do equipamento, do cenário e de todos os outros nichos de produção. Definitivamente, sentiu a necessidade de mais coordenadores e produtores, uma vez que a quantidade de trabalho limitou a concentração na atuação.

3.3 DIREÇÃO DE FOTOGRAFIA

Não se conta com equipe especializada em fotografia neste piloto. O próprio diretor assumiu o desafio de materializar a concepção fotográfica através de pesquisas teóricas e de materiais que pudessem fazer as vezes do equipamento que não poderia ser disposto.

Para realizar o enquadramento e movimentação da câmera é necessária a utilização de uma *dolly*. Este equipamento custa caro e necessita de transporte e muitas pessoas para carregar os trilhos. Como a câmera utilizada seria uma *camcorder*, semi-profissional, e o filme possui verba curtíssima, resolveu-se construir a própria *dolly*. Foram utilizados tubos de alumínio com três metros de comprimento, pedaços de madeira, parafusos, rebites, dobradiças e roldanas.

Rebitou-se uma metade de dobradiça em três pontos de cada tubo de alumínio. As outras metades foram emparafusadas, em pares, em três ripas de madeira. Assim, basta encaixar as metades das dobradiças e prendê-las com um pino. Para guardar, basta retirar o pino e desmontá-la. O platô da câmera é um pedaço de madeira suportado por quatro roldanas que se encaixam nos tubos de alumínio. Para melhor deslizamento, pode-se usar vaselina sólida nos tubos e roldanas.

Através de livros e *sites* que falam sobre iluminação, bem como das aulas na universidade, entendeu-se que para chegar ao estágio desejado da luz era preciso

luminárias de alta potência com *softboxes* difusores e gelatinas de três cores (verde, azul e verde-água) – ao menos três deste conjunto para que houvesse boa iluminação e dispersão da luz por toda a cena. A luz de cobertura estaria resolvida. Para completar, a transição de *soft* para *hard* deveria ser feita por uma luminária com lente fresnel, bastante desfocada nas bordas, sem difusão, com gelatina verde, e apontada na direção contrária ao ator. Para finalizar, uma outra luminária, mais potente que todas as outras, posicionada atrás dos atores, mais acima que o quadro captado pela câmera, faria o papel da contra-luz, ou *backlight*.

Para chegar a estas conclusões, pesquisou-se com professores, técnicos, fotógrafos, leu-se livros e muitas referências em *sites*. Além destas luminárias e acessórios descritos, era evidente a necessidade de outros tipos de acessórios, como extensões que aguentassem a carga destas fontes de luz, tomadas, araras, grades ou tripés para suportá-las, bem como todo um preparo de segurança para que não se machucassem os atores e equipe e não causasse nenhum tipo de dano à locação, com a qual tinha de se redobrar os cuidados, uma vez que é uma sala de aula que recebe alunos diariamente em um patrimônio federal tombado.

Assim, com estas limitações, procurou-se pelo engenheiro da IBM, Roberto Crespo Monteiro, quem, voluntariamente, se dispôs a pensar e executar uma série de ideias para o barateamento dos custos desta produção, bem como para a segurança da equipe e a realização completa da concepção da obra.

Como alternativa às grandes luminárias, utilizou-se refletores de lâmpadas halógenas, geralmente usadas para iluminar jardins e outras áreas externas de residências. Estas fontes luminosas variam entre quintos e mil *watts* de potência. Das gelatinas não houve escapatória, três folhas foram compradas a quinze reais cada, em lojas da Rua República do Líbano, no Centro do Rio de Janeiro.

O suporte destas luminárias foi desenvolvido com dois tripés encontrados a preços muito baixos na feira de antiguidades da Praça XV, realizada todo sábado pela manhã. As cabeças destes tripés foram retiradas e serviram de base para uma haste de ferro de cerca de três metros de comprimento, encontrada em despejos de construção. Esta haste foi presa aos tripés com corda de varal e serviu como suporte para as três luminárias que fazem a iluminação de cobertura. Estas luminárias são amarradas à haste

utilizando-se grandes braçadeiras. As gelatinas são presas diretamente às luminárias com pregadores de madeira, para que não derretam com o calor.

Para solucionar a difusão da luz, foi necessário adquirir uma peça de acetato com cerca de três metros e meio de comprimento, custando cerca de vinte reais. Assim, com uma lixa de madeira, esta peça foi lixada à mão controlando-se a pressão sobre a superfície, podendo, portanto, criar um degradê linear, em que o lado esquerdo está mais lixado que o lado direito. Onde está mais lixado, portanto menos transparente, a luz terá mais dificuldade de atravessar e dissipará mais no ambiente, tornando-se difusa. Onde é menos lixado e, portanto, mais transparente, a luz tende a atravessar o material mais próximo a como ela atravessaria sem difusores.

Caso cada luminária recebesse um difusor individual, com níveis de difusão diferente, teríamos o problema da demarcação clara das bordas de cada luminária uma sobre a outra – objeto indesejado, uma vez que a transformação / transição deve de ser a mais orgânica possível.

A peça de acetato foi suportada por tripés criados com esqueletos de cadeira de ferro, também encontrados em descartes de construção / ferro-velho. Foram presas a estes esqueletos hastes de um metro de altura para que, com fita adesiva, se pudesse prender o enorme difusor. Cada esqueleto ficou de um lado da dolly, estendendo o acetato. Outro fato importante é que esta peça deveria ficar alguns centímetros acima do chão para que a câmera filmasse a cena sem captar pedaços deste difusor. Posteriormente, os esqueletos serviram, inclusive como peça para a direção de arte e trouxeram ao filme maior qualidade no quesito tridimensionalidade / profundidade de campo, ao serem posicionadas à frente dos atores.

A segurança da equipe foi assegurada a partir das extensões elétricas criadas pelo engenheiro e pelo diretor. Gastou-se cerca de sessenta reais com cabos, fios, tomadas, solda, fitas isolantes. Cada tomada tem a capacidade de aguentar dois mil *watts* de potência, bem menos do que a proposta de iluminação pede. Estas extensões foram ligadas diretamente no quadro de luz da universidade. O procedimento foi feito pelos eletricitistas do *campus* e acompanhado pelo diretor.

Foi-se elaborado também um adaptador de lentes 35mm para a câmera digital Canon HV30. Este adaptador foi feito utilizando-se uma lente cambiável de câmera

fotográfica, um tubo de papel higiênico e uma capa de DVD branca. Infelizmente esta versão do adaptador não ficou estável o suficiente para ser utilizada nas filmagens. Com ela, seria possível utilizar a profundidade de campo de uma lente 35mm na câmera digital, podendo-se alcançar um resultado plástico muito mais bonito no quesito foco.

A dinâmica do adaptador consiste em fazer com que a projeção da lente não aconteça dentro da câmera, mas na capa branca de DVD. A imagem projetada estará invertida – isto pode ser resolvido com um prisma ou na pós-produção – e a câmera filmará esta imagem e não a cena propriamente dita.

Posteriormente ao filme, será elaborada uma versão do adaptador utilizando-se anéis adaptadores de câmeras fotográficas e vidro despolido.

3.4 DIREÇÃO DE ARTE

A direção de arte utilizou objetos encontrados pela própria diretora. Mochilas, esqueletos de guarda-chuva, cadeira de ferro, arames e uma escada de alumínio encontrada na Escola de Comunicação e utilizada pelos eletricitistas. A cadeira foi usada, inclusive como suporte para a luminária do contra-luz.

Pela falta de possibilidade de mais distância entre a câmera e os atores, o fundo não foi desfocado e foi composto por objetos que formavam linhas retas com poucas cores, o que também serviu como alternativa à idéia de não revelar claramente o espaço.

A maquiagem foi feita sem grandes alterações à do ensaio. O choro foi produzido por essência de menta, colocada próxima à área dos olhos. A substância responsável pelo choro foi o mentol, altamente volátil, também presente nos cristais chineses, próprios para o choro cênico. Vaselina sólida passada no rosto seguido de borrifadores d'água produziram bons resultados de suor cenográfico. As gotículas ficaram presas na pele, não foram absorvidas e, portanto, ficaram mais evidentes.

Foi utilizado também anilina comestível com um pouco de água e amido de milho para o sangue na boca da atriz.

A corda que amarraria os braços e pernas da atriz não foi necessária, pois não entrou no plano. A própria atriz simulou estar amarrada.

O cabelo do ator precisou de *mousse* capilar para parecer oleoso e molhado.

3.5 SOM

Para o som não houve equipe com conhecimento técnico suficiente. O diretor não conseguiu, sozinho, remixar a música original. Assim, a construção foi feita a partir dos conhecimentos básicos de edição, captação e mixagem.

Como na atuação seria necessária uma gravação-guia para sincronizar a música ao canto do ator, a construção sonora se deu antes da filmagem. A trilha-guia foi gravada amadoristicamente, utilizando um microfone de computador e a música original do Wando. Para reduzir possíveis ruídos, montou-se uma tenda com fios e cobertores como isoladores acústicos. Esta guia foi utilizada nas filmagens e na pós-produção para a mixagem.

Não houve gravação sonora no dia da filmagem.

3.6 GRAVAÇÃO

No dia da gravação, a Escola de Comunicação liberou também a sala da assessoria de imprensa, que serviu como base de produção e camarim. Nela também foi montado o *buffet* servido à equipe.

As dificuldades encontradas durante as gravações têm a ver com tempo de produção. A maquiagem demorou para secar e a montagem do equipamento também, uma vez que precisava-se retirar todas as carteiras de dentro das salas. Não havia calços suficientes para a câmera sobre a *dolly*, o que foi resolvido com caixas e livros, resultando em altura menor que a desejada.

A falta de equipe sobrecarregou os presentes, salvos apenas pela alimentação farta. Parou-se algumas vezes para o café, momentos que o diretor julgou importantes para relaxar a equipe e facilitar a concentração.

A cena foi filmada dezessete vezes. Em poucos dos *takes* os erros foram causados por falhas de concentração – risos etc. Apenas três dos *takes* saíram aceitáveis para aproveitamento. O resto dos *takes* continham erros de marcação de câmera e tremores indesejáveis.

4 PÓS – PRODUÇÃO

A etapa de pós-produção é importante a qualquer peça de comunicação. Aqui, além da edição de som e imagem, que são procesos ainda internos à estrutura narrativa do filme-em-si, há também a elaboração dos efeitos especiais em duas dimensões. Correção de cor, remapeamento do tempo do vídeo, criação de créditos via *software*, foram alguns dos trabalhos exercidos nesta etapa que estão diretamente ligados à produção de sentido na narrativa.

4.1 EDIÇÃO DE IMAGEM / EFEITOS ESPECIAIS DE IMAGEM

A edição de imagens não teve muitos contratempos, uma vez que a cena foi filmada em plano-sequência. Ela basicamente se deu pela escolha do *take* a ser utilizado no produto final e pela junção dos créditos, montados totalmente em *After Effects* ao vídeo.

Dentre os dezessete takes filmados, o escolhido foi o décimo quarto. Feitos os cortes de início e fim da cena, foi chegada a hora de adicionar os efeitos de vídeo, também com o diretor como responsável.

Primeiramente se reforçou o azul e o verde da cena e aumentou-se o vermelho da ferida na barriga. Trabalhando-se sempre com máscaras no *After Effects*. Feito isto, remapeou-se o tempo do take esticando-se o tempo de permanência do ator na barriga. Este efeito aumenta a tensão do espectador antes da revelação da condição da mulher, uma vez que prolonga a ação.

Adicionou-se também as veias surgindo e pequenas manchas sobre a pele da atriz. Introduziu-se também uma janela escura em torno do quadro, como uma vinheta, remetendo à estética das películas antigas de horror.

Finalmente corrigiu-se a cor, alterando os níveis de cor, saturação, brilho e contraste.

Os créditos foram todos criados em *After Effects*, utilizando-se de imagens de concreto, de uma rosa e pincéis (*brushes*) de *Photoshop* encontrados pela Internet. Estes

brushes simulam borrifadas de sangue, utilizadas como fundo para o surgimento dos nomes nos créditos iniciais.

Através de sites da Internet, foi possível criar pequenas programações internas ao After Effects para gerar efeitos de transição, aprimoramento de *tracking* da máscara (ou seja, para que a máscara siga o movimento da câmera real) e de criação de movimentação da câmera virtual.

Nos créditos finais, utilizou-se também imagens de concreto sob a mesma perspectiva do filme: travelling horizontal com misturas de azul e verde. Depois, bastou juntar ao filme com o Adobe Première para partir para a etapa do som.

4.2 EDIÇÃO DO SOM / EFEITOS ESPECIAIS DE SOM

Como o curta-metragem era cantado, com o começo em cochicho e o final em canto pleno, decidiu-se que o som seria totalmente produzido em estúdio. Assistindo-se ao curta, o ator-diretor, dublou-se e, na edição, juntou sua voz à da música original do Wando.

Os efeitos foram retirados de CDs de efeitos sonoros com aplicação de outros efeitos em programas de computador como Sound Forge e After Effects.

4.3 MIXAGEM

A mixagem estereo foi simples, uma vez que não havia profissional especializado. O diretor balanceou o áudio e finalizou através dos mesmos programas de edição de imagem e som.

4.4 FINALIZAÇÃO

Há quatro tipos de mídias para a finalização deste filme. A primeira produzida foi o arquivo digital em .mov, que, caso tivesse sido capturado em HDV, seria o arquivo com 1080i (mil e oitenta linhas de resolução). Depois o DVD (720p), e o arquivo digital

para download. Por último, foi também feita uma versão em formato 3GP para o teste em celulares.

4.5 DISTRIBUIÇÃO

A distribuição do piloto estará restrita apenas aos possíveis investidores e à *Internet* desde que como parte de *making of*. Enquanto não há verba para a produção do curta-metragem propriamente dito, DVDs são distribuídos a investidores em potencial, junto a um material promocional composto por brindes e informativo.

Através da Lei de Incentivo à Cultura, a Lei Rouanet (Lei 8.313, de 23/12/1.991), em que o projeto será inscrito até final de 2010, espera-se aumentar significativamente o retorno do investidor pelo incentivo fiscal. Com as novas propostas de mudanças para a lei, o projeto pode ganhar ainda mais espaço para o investimento.

Depois de finalizado, o curta será distribuído através da *Internet* e espera-se realizar ações promocionais via celular através de empresas especializadas em criação de conteúdo para mídias móveis – caso da M4U, que produz *ringtones*, imagens etc. A dispersão viral também será almejada. Pelo celular, a tecnologia *bluetooth* é um canal interessante, desde que aliado a uma boa publicidade. Na *Internet*, a equipe já pode experimentar o poder das redes sociais com o primeiro vídeo do diretor, o “Como fazer um curta-metragem experimental, cult e pseudo-intelectual”, que garantiu mais de duzentos mil acessos apenas na rede. Este é um nicho de distribuição potente e necessariamente o mais importante para este projeto.

Esta distribuição *online* será bem cuidada, enviando-se e-mails para parceiros, realizadores, festivais, *blogs*, revistas eletrônicas, portais, assessorias, sites especializados em terror, brega, cinema e áreas conexas. A grande mídia também será alvo para divulgação: entrevistas e notas em jornais, programas de televisão e rádios.

4.6 EXIBIÇÃO

Este piloto será exibido apenas a futuros investidores e pela *Internet*. Ainda assim, já se realizou dois testes de exibição com resultados bastante satisfatórios. O primeiro foi o convite de exibição em Tóquio, no Japão, onde curtas brasileiros foram exibidos e fizeram sucesso. O segundo foi em Curitiba, durante o VI PUTZ, Festival Universitário de Cinema e Vídeo de Curitiba, onde alcançou o segundo lugar da categoria *trash*, ainda em fase de finalização.

Quando finalizado o curta-metragem em si, além da *Internet*, buscar-se-á festivais de todos os tipos, mas especialmente os voltados à cultura *trash* e cinema de horror / fantasia, caso do FANTASPOA, FESTIVAL DO CINEMA FANTÁSTICO e outros.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A realização deste curta-metragem aconteceu a partir de um desejo de mesclar signos e códigos distintos que, embora pertençam ao mesmo estrato, quando olhados sob a ótica da hierarquia cultural do bom e do mau gosto, podem dialogar livremente, se recombinados e aglutinados a partir do reconhecimento de seus pontos comuns e das pontes que podem ser edificadas para tal. No caso deste vídeo, o objetivo era formular uma peça que utilize de elementos bregas brasileiros dentro de um contexto do cinema de horror, de filmes de zumbi. Reconheceu-se que, além de pertencerem ao grupo do mau gosto cultural, do *trash*, esses fenômenos possuem características próprias do grotesco.

O reconhecimento teórico do contexto em que o filme atua é etapa importantíssima para a realização do produto audiovisual, mas ele estabelece apenas crenças a serem norteadas durante a produção. Assim, notou-se que muitas dessas crenças não foram totalmente concretizadas com o resultado final do curta-metragem.

Em primeira instância, verificou-se uma necessidade de maior contextualização narrativa. A crença de que o som e as informações mostradas no plano-sequência dariam conta de uma narrativa extra-filme, ou seja, de que a mordida na barriga, o suor, a maquiagem, a sujeira, o figurino, trariam ao filme o contexto dos personagens – um mundo tomado por zumbis, uma morte inesperada e a espera pelo fim total daquele relacionamento – é um tanto ousada e não deveria ser considerada, uma vez que para a geração do humor, como no exemplo supracitado, das “Innapropriate Soundtrax”, é necessário que este contexto seja previamente apresentado, seja através de uma memória cultural, seja pela apresentação explícita de uma narrativa.

Dentro dos moldes em que o filme se apresenta, não existe a ambientação dos personagens neste contexto dos zumbis, que, muito provavelmente, trariam ao filme códigos e expectativas muito mais claras. Saber que o mundo foi tomado por hordas de zumbis comedores de cérebros é de suma importância para que a música quebre as expectativas geradas apenas por se tratar deste nicho de filmes, já tão conhecido.

Assim, faz-se necessário filmar uma outra cena, presente nos apêndices, que mostra uma repórter sendo atacada por um zumbi e amplificando a histeria da situação. Pretende-se que, com isso, o espectador se localize no gênero de zumbis e crie

expectativas sobre o que está por vir. A ambiência do terror e do suspense vai ser reforçada.

Realizar o vídeo significou entender na prática muito do que fora aprendido teoricamente na universidade e nos colégios. As teorias da imagem, da direção de atores, da montagem, da fotografia, além dos conceitos básicos de química, física, linguagem etc.: tudo foi posto em prática com um objetivo muito específico. Articular cânones do gênero de horror e características do fenômeno brega representou um grande desafio para que o resultado final não fosse uma mera bagunça e tivesse uma cadência de sentido e de propósito bem definida.

6 REFERÊNCIAS

28 DAYS later... . Dirigido por Danny Boyle, Produzido por DNA Films. 20th Century Fox: Estados Unidos. 2002. DVD.

28 WEEKS later. Dirigido por Juan Carlos Fresnadillo, Produzido por Fox Atomic, DNA Films, UK Film Council, Figment Films, Sociedad General de Cine (SOGECINE) S.A., Koan Films. 20th Century Fox: Inglaterra e Espanha. 2007. DVD.

AMARAL, Adriana. Visões literárias – espectros da Ficção Científica, a herança gótica no cyberpunk *in* Visões perigosas: uma arque-genealogia do cyberpunk –comunicação e cibercultura. – Porto Alegre: Sulina, 2006. – (Coleção Cibercultura)

BAUDELAIRE, Charles. Oeuvres complètes. Paris: Gallimard (Bibliothèque de la Pléiade), 1961, p.975987 Tradução Zênia Faria. Disponível em <http://www.proec.ufg.br/revista_ufg/dezembro2006/>. Acessado em 01 de junho de 2010.

BENTES, Ivana. Redes Colaborativas e Precariado Produtivo. *In*: Caminhos para uma Democrática. Le Monde Diplomatique e Instituto Paulo Freire. São Paulo, 2007

BRAINDEAD. Dirigido por Peter Jackson, Produzido por WingNut Films. Nova Zelândia. Alpha Films. 1992. DVD.

BRANDÃO, João Baptista. Professor da FGV explica a Geração Y. 2009. Disponível em: <<http://www.colunadonene.com.br/opiniaio.php?id=8831>> Acessado em 01 de junho de 2010.

DAWN of the dead. Dirigido por George Romero, Produzido por Laurel Group. BMG Video: Estados Unidos. 1978. DVD.

DAWN of the dead. Dirigido por Zack Snyder, Produzido por Strike Entertainment. Universal Studios: Estados Unidos. 2004. DVD.

DIARY of the dead. Dirigido por George Romero, Produzido por: Artfire Films e Romero-Grunwald Productions. Dimension: Estados Unidos, 2007. DVD.

DRAG me to Hell. Dirigido por Sam Raimi. Produzido por Buckaroo Entertainment, Mandate Pictures, Tippett Studio. Universal: Estados Unidos, 2009. DVD.

EVIL dead 2. Dirigido por Sam Raimi, Produzido por De Laurentiis Company, Renaissance Pictures. Universal: Estados Unidos. 1987. DVD

EVIL dead 3: Army of darkness. Dirigido por Sam Raimi, Produzido por Dino De Laurentiis Company, Renaissance Pictures, Introvision International, Universal Pictures. Universal: Estados Unidos. 1992. DVD

EVIL dead. Dirigido por Sam Raimi, Produzido por Renaissance Pictures. Look Video: Estados Unidos. 1981. DVD

FONTANELLA, Fernando I. Do Brega POPULARESCO ao Calypso do consumo. *In:* Revista ContraCultura 2008. Acessado em 01 de junho de 2010.

GRINDHOUSE. Dirigido por Quentin Tarantino (parte Death Proof) e Robert Rodriguez (parte Planet Terror), Produzido por Troublemaker Studios, Rodriguez International Pictures, Weinstein Company. Genius: Estados Unidos. 2007. DVD.

GUIMARÃES, Carlos A.Fragoso – Carl Gustav Jung e os fenômenos psíquicos, São Paulo: Madras, 2004

HITCHCOCK, Alfred. O prazer do medo. *In:* Hitchcock por Hitchcock: coletânea de textos e entrevistas. Organização de Sidney Gottlieb. Tradução de Vera Lúcia Sodré. Rio de Janeiro: Imago, 1998.

I AM legend. Dirigido por Francis Lawrence, Produzido por Warner Bros. Pictures. Warner: Estados Unidos. 2007. DVD.

LAND of the dead, Dirigido por George Romero, Produzido por: Atmosphere Entertainment MM, Exception Wild Bunch, Romero-Grunwald Productions. Universal: Estados Unidos. 2005. DVD.

LEMONS, André. CIBER-CULTURA-REMIX. Disponível em: <<http://www.facom.ufba.br/ciberpesquisa/andrelemons/remix.pdf>> Acessado em 01 de junho de 2010.

LESBIAN Vampire Killers, Dirigido por Phil Claydon. Produzido por: Alliance Films. Imagem Filmes: Inglaterra. 2009. DVD.

MACHADO, Tiago Mata. Correndo o Risco do Real. *In:* Plano Sequência - Programa 37. 2007. Programadora Brasil. Disponível em <<http://www.programadorabrasil.org.br/programa/37/>>. Acessado em 01 de Junho de 2010.

MIRANDA, Evaristo Eduardo. A Foice da Lua no Campo das Estrelas 1998. Disponível em: <http://books.google.com.br/books?id=6_yjS7BST5UC&pg=PA18&lpg=PA18&dq=A+lembra%C3%A7%C3%A3o+do+defunto+vivo+dificulta+o+trabalho+do+luto&source=bl&ots=bG0AHOUlow&sig=wsEECSNxw1nKRqnfWR3zt-fwYVU&hl=pt-BR&ei=m2oGTMjGIIP68Aat36yNDA&sa=X&oi=book_result&ct=result&resnum=1&ved=0CBUQ6AEwAA#v=onepage&q=A%20lembra%C3%A7%C3%A3o%20do%20defunto%20vivo%20dificulta%20o%20trabalho%20do%20luto&f=false>. Acessado em 01 de junho de 2010.

NIGHT of the living dead. Dirigido por George Romero, Produzido por Image Ten, Laurel Group, Market Square Productions, Off Color Films. Continental Home Video: Estados Unidos. 1968. DVD.

O SEGREDO da Múmia. Dirigido por Ivan Cardoso, Produzido por Embrafilme. Embrafilme: Brasil. 1982. VHS.

ONE from the heart. Dirigido por Francis Ford Coppola, Produzido por Zoetrope Studios. Cinemax: Estados Unidos. 1982. DVD.

PLANET terror. Dirigido por Robert Rodriguez, Produzido por Troublemaker Studios, Rodriguez International Pictures, Weinstein Company. Genius: Estados Unidos. 2007. DVD.

REIS, Lúcio. A Palavra é “Zumbi”. Disponível em: <<http://cinemapoeira.blogspot.com/2009/11/palavra-e-zumbi.html>>. 2009. Acessado em 01 de junho de 2010.

RESIDENT evil 2. Dirigido por Alexander Witt, Produzido por Screen Gems, Constantin Film Ltd. Columbia: Estados Unidos. 2004. DVD.

RESIDENT evil 3. Dirigido por Russel Mulcahy, Produzido por Resident Evil Productions e Constantin Film Produktion. Sony Pictures: Estados Unidos. 2008. DVD.

RESIDENT evil. Dirigido por Paul W. S. Anderson, Produzido por Constantin Film Produktion, Davis-Films e New Legacy. Columbia: Inglaterra, Alemanha e França. 2001. DVD.

SESSÃO DE GALA. Dirigido por Vitor Alli. Brasil. 2008. Disponível em <<http://www.vimeo.com/1176922>> Acessado em 01 de junho de 2010.

SHAUN of the dead. Dirigido por Edgar Wright, Inglaterra. BIG TALK PRODUCTIONS. Universal: 2004, DVD.

VAZ, Paulo. Vítima Virtual e Mídia. *In: Vigilância, Segurança e Controle Social na América Latina*, Curitiba, 2009

7. APÊNDICE A – ROTEIRO

TÍTULO ORIGINAL: "EU ACHO QUE EU ESTOU PERDENDO VOCÊ"

ARGUMENTO: VITOR ALLI

ROTEIRO: VITOR ALLI E ALINE LOURENA

CENA 1 - INT. GALPÃO - NOITE

As mãos dela estão sendo amarradas por cordas. Também os pés.

O galpão é um lugar frio, de chão cimentado, vazio e inóspito, a não ser pelo casal que ali se encontra.

Ela está deitada no chão, com pés e mãos presos por cordas. Ele, também no chão, rasteja lentamente em direção ao corpo da mulher.

Ambos estão suados. As duas enormes mochilas repousam a dois metros deles.

O homem sofre e acaricia os dedos dos pés da mulher em tom romântico, suave e apaixonado enquanto chora. Ele segura a câmera na mão direita, mas não está filmando.

CENA 1A

Aos poucos, começa a se movimentar lentamente sobre o corpo dela com ternura.

Ele começa a recitar "Moça" em cochicho.

ELE

Sei que já não és pura, teu
passado é tão forte pode até
machucar...

CENA 1B (do joelho à barriga)- consciência

Alguns hematomas começam a surgir sobre a pele dela, que empalidece com rapidez, revelando também algumas veias e artérias.

O homem continua seu ritual e suas carícias sobre o corpo da mulher. Ele a toca suavemente.

O choro, aos poucos, vai sumindo.

ELE

Dobre as mangas do tempo
jogue o teu sentimento todo
em minhas mãos.

CENA 1C (da barriga aos seios)- retomada

Ao chegar à barriga, ele repousa brevemente. Deixa a câmara de lado. Acaricia a barriga ensanguentada, descobrindo-lhe a pele e revelando uma enorme mordida, ainda nojenta, sangrenta, com órgãos expostos.

Ainda assim, a mulher começa a respirar muito lentamente, movimentando com a própria barriga a cabeça dele, que ainda repousa. Ao mesmo tempo, ela ensaia debater-se.

Ouve-se grunhidos baixos e raros. Hematomas também se formam no que sobra da barriga dela, onde ainda é possível ver o ferimento aberto e gigantesco.

O canto, agora, se faz forte. A música é cantada plenamente:

ELE

Eu quero me enrolar nos teus
cabelos, abraçar teu corpo
inteiro...

CENA 1D (dos seios à cabeça)- resignação

O debater da mulher torna-se mais violento à medida que o homem chega à altura de seus seios.

Os grunhidos ficam mais constantes e altos.

As carícias dele se transformam em apertos fortes contra o corpo dela.

ELE

... morrer de amor e de amor
me perder... Eu quero... Eu
quero... Eu quero...

CENA 1E (cabeça) - despedida

Ele segue avançando pelo corpo da mulher. Ela se debate, grunhindo intensamente, e tenta atacar o homem com uma mordida na face. Amarrada, ela não consegue.

ELE

Eu quero me enrolar nos teus
cabelos, abraçar teu corpo
inteiro, Morrer de Amor...

Ele segura o rosto transfigurado da mulher, com força e, fugindo de outra mordida, beija-lhe a testa.

ELE

(recitando)

... e de amor me perder...

CENA 1F - abandono

Ele se levanta, afasta-se dela, pega uma das mochilas e vai embora.

8. APÊNDICE B – CENA ADICIONAL

CENA 1 - EXT. RUA - DIA

COLORBAR por meio segundo. Entra repórter meio descabelada, sutilmente decadente - roupa amassada, ou com uma mancha de sangue, fios de cabelos fora do penteado. O clima é de tensão, apreensão.

REPÓRTER

É isso mesmo, Sandra. Nós, jornalistas, vamos fazer a cobertura desta tragédia até o fim. É importante que se leve a verdade dos fatos aos nossos telespectadores. A gente sabe, também, que as transmissões de televisão não devem durar mais que 24 horas. A indicação de todas as autoridades é que as famílias, vizinhos e pessoas mais próximas se juntem em um único lugar. Juntem seus suprimentos, façam barricadas nas portas e janelas. A infecção está fora de controle e não há na...

Algo chama a atenção da repórter, que olha para o lado. Uma criatura corre em direção a ela e salta, derrubando-a no chão. Agora se percebe melhor o ambiente: existe um carro ao fundo, pegando fogo. Muita destruição.

1 APÊNDICE C – ORÇAMENTO

EU ACHO QUE EU ESTOU PERDENDO VOCÊ			
A. TRANSPORTE	Itens	Valor	
	<i>Gasolina</i>	<i>R\$ 60,00</i>	
			Valor Total: R\$ 60,00
B. ALIMENTAÇÃO	Itens	Valor	
	<i>Buffet Fana</i>	<i>R\$ 90,00</i>	
			Valor Total: R\$ 90,00
C. MAQUIAGEM	Itens	Valor	
	<i>Chica Batella</i>	<i>R\$ 70,00</i>	(REEMBOLSAR)
	<i>Payot</i>	<i>R\$ 179,00</i>	(APOIO)
			Valor Total: R\$ 249,00
D. EQUIPAMENTOS	Itens	Valor	
CÂMERA	<i>Câmera</i>	<i>R\$ 500,00</i>	
	<i>Dolly</i>	<i>R\$ 150,00</i>	
	<i>Fitas</i>	<i>R\$ 36,00</i>	
			Valor Total: R\$ 686,00
ÁUDIO	Itens	Valor	
	<i>Cabo (XLR/P2)</i>	<i>R\$ 35,00</i>	
			Valor Total: R\$ 35,00
ILUMINAÇÃO	Itens	Valor	
	<i>Refletores</i>	<i>R\$ 100,00</i>	
	<i>Difusor</i>	<i>R\$ 15,00</i>	
	<i>Extensões</i>	<i>R\$ 50,00</i>	
	<i>Gelatinas</i>	<i>R\$ 45,00</i>	
			Valor Total: R\$ 210,00
Material de Papelaria	itens	Valor	
	<i>Geral</i>	<i>R\$ 50,00</i>	
			Valor Total: R\$ 50,00
Valor Total: R\$ 1.380,00			
Valor gasto: R\$ 701,00			

2 ANEXO A – LETRA DA MÚSICA “MOÇA”

Composição: Wando

Moça, me espere amanhã
levo o meu coração pronto pra te entregar
Moça, moça eu te prometo
eu me viro do avesso só pra te abraçar

Moça, sei que já não és pura,
teu passado é tão forte pode até machucar
Moça, dobre as mangas do tempo
jogue o teu sentimento todo em minhas mãos

Eu quero me enrolar nos teus cabelos
abraçar teu corpo inteiro,
morrer de amor, de amor me perder

Eu quero... Eu quero...

8 ANEXO B – LETRA DA MÚSICA “EU ACHO QUE EU ESTOU PERDENDO VOCÊ”

Composição: Gastão Lamounier / Carlos Colla

Você não liga mais

Nem tem tempo pra me ver

E tudo o que eu sinto

Não importa pra você

E quando eu te chamo

Fica sempre pra depois

Eu acho que eu estou perdendo você.

A gente foi feliz

Ia tudo muito bem

Eu nem desconfiava

Que eu não era de ninguém

O nosso amor eterno

Tá ficando passageiro

Eu acho que eu estou perdendo você.

A gente já não fala mais de amor

Você já não olha mais pra mim

E tudo que eu te faço dói

Você nunca me tratou assim

É duro pra mim acreditar

E ver esse adeus no teu olhar

Eu acho que eu estou perdendo você.

Diz que não, ai

Diz que não, ai

Me diz que eu não estou perdendo você.