
“Marcada”: da produção à direção de cena do *pitch deck* da série¹Adriana SARZI²

Universidade Federal de Santa Maria, Santa Maria, RS.

RESUMO

O presente trabalho se trata de um relato de experiência na direção e produção de um projeto experimental de conclusão de curso que visou desenvolver um *pitch deck* de uma série autoral de teor ficcional de suspense psicológico. A discussão será norteadas por Rabiger (2007) e Rodrigues (2007) na questão que diz respeito à Direção e Produção de filmes cinematográficos; e Gerbase (2003) e Santos (2015) como base de discussão em audiovisual e as suas etapas criativas. O trabalho foi dividido em duas grandes partes: Direção e Produção, e dentro dessa separação eu permeio entre as etapas do audiovisual de “Pré-Produção”, “Produção” e “Pós-produção” no relato do meu trabalho na composição do *Pitch Deck*.

PALAVRAS-CHAVE: cinema; produção audiovisual; *pitch*; direção de cinema; seriado.

INTRODUÇÃO

O cinema é um tema muito importante para mim, principalmente quando o assunto é terror e suspense. Diretores como Jordan Peele, Wes Craven, Mike Flanagan, James Wan, John Carpenter e Wes Anderson moldaram o modo como eu vejo as cenas e as composições presentes em tela. Tanto eu quanto a minha dupla de Trabalho de Conclusão de Curso queríamos poder experienciar e pesquisar a fundo sobre as práticas de fazer cinema e contar história, por meio do nosso projeto intitulado “Marcada”, onde a Gabriela desenvolveu o roteiro do episódio piloto e eu a produção e gravação de uma cena, em formato de *pitch deck*, que serviria como um elemento visual da nossa narrativa pensada. A série “Marcada” surgiu da nossa vontade de dar seguimento a um projeto audiovisual que havíamos iniciado em 2022, ela trata de uma produção seriada de um suspense psicológico que permeia por temas jornalísticos, investigação *true crime* e transtorno dissociativo de identidade.

Meu objetivo com o projeto foi poder desenvolver as habilidades em direção de cinema e conhecer como funcionam as dinâmicas dentro e fora do set de filmagens, bem como experienciar todas as etapas e a trajetória vivenciada nas produções audiovisuais,

¹ Trabalho apresentado no GP Ficção Televisiva Seriada, XIX Encontro dos Grupos de Pesquisas em Comunicação, evento componente do 47º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação.

² Estudante de Graduação do curso de Produção Editorial da UFSM, e-mail: adriana.sarzi@acad.ufsm.br

a fim de me aprofundar tanto no ramo físico e criativo quanto no debate das narrativas cinematográficas.

O anseio por contar e consumir estórias é algo milenar e está em constante mudança estrutural e criativa, nos modos de concepção de ideias, narrativas e formatos de divulgação. A indústria cinematográfica passou por diversas transformações ao longo dos séculos que originaram grandes produções com inovações inimagináveis . Para Rabiger (2007):

O cinema do começo do século XXI é, sem dúvida, a maior forma de arte do nosso tempo, o meio ideal de diversão em massa e um importante canal de ideias e expressão. Ocupando um espaço que antes era monopolizado pelo romance, o cinema passou a ver o veículo pelo qual os sonhos de todas as formas, cores e significados entram na mente do público - derrubando barreiras linguísticas e culturais para emocionar corações e almas, como a arte deve fazer e como nenhum outro meio de comunicação fez antes. (Rabiger, 2007, p.3).

Projetos audiovisuais bem estruturados e organizados, em sua maioria, passam pela fase de criação de bases na etapa de pré-produção. É durante esse momento que é analisado e pensado os detalhes técnicos como a seleção de elenco, a finalização de roteiro, visitas técnicas às locações, o plano orçamentário, divisão de equipes e levantamento de equipamentos, preparação técnica (de equipe e de equipamentos) e finalmente a leitura do roteiro para então dar início às filmagens. Ainda que as decisões do diretor sejam cruciais e decisivas para a concepção do produto audiovisual, são todos os agentes envolvidos em cada área de criação e produção que dão vida a essa semente em uma relação ordenada e de coautoria (Santos, 2015).

A linguagem cinematográfica é entendida como “os termos técnicos usados pelos que trabalham em cinema e TV, de forma que possam obter uma uniformidade de comunicação.” (Rodrigues, 2007, p. 25). Nesse sentido, tratam de conceitos empregados no roteiro técnico pelo diretor, quem decidirá, com o aporte da Direção de Arte, Fotografia e Produção, como cada plano e cena deverá ser produzida e filmada. Apesar de não haver realmente uma conversão universal de nomenclatura, utilizei os termos que Chris Rodrigues (2007) emprega em seu livro intitulado “*O Cinema e a Produção*” na composição da minha pesquisa e do meu trabalho experimental.

Em “Marcada” pude experienciar o trabalho de direção de cinema e tentei ao máximo ser fiel ao roteiro proposto e as minhas ideias pensadas na pré-produção. Além

de circular pelo meio criativo na direção de fotografia e arte, que são áreas que me agradam em obras cinematográficas.

DA DIREÇÃO

A cena gravada se trata de um conjunto de cenas, que possuem diversos planos e ambientes, mas no final se enquadram dentro de um mesmo sonho, apenas a cena final que realmente ocorre uma mudança de narrativa, com o despertar da personagem. No final do sonho, temos as cenas extras dos personagens que estariam aparecendo na série, desempenhando algum papel importante para a trama. Decidi inserir a gravação dos personagens no *pitch deck* com o intuito de demonstrar cada qual como uma ficha de personagem, apresentando suas personalidades em “Marcada” e o que os seus personagens estariam vivendo na série.

O elenco é parte imprescindível de qualquer produto audiovisual, é ele que vai dar vida a peça ou derruba-la de vez. Ao contrário de muitos cineastas, Gerbase (2003) considera o elenco importante para o núcleo criativo de uma obra cinematográfica, pois a partir da leitura dos roteiros os atores são capazes de realizar exercícios de interpretação que alavancam a narrativa dos seus personagens dando mais força a sua interpretação. Para nós, o elenco fazia parte da nossa equipe, diversas vezes pedimos conselhos de como cada um enxergava o seu personagem realizando tal ato, para assim nós mesmas conseguirmos estruturar a dinâmica do roteiro e realizar adaptações quando necessárias.

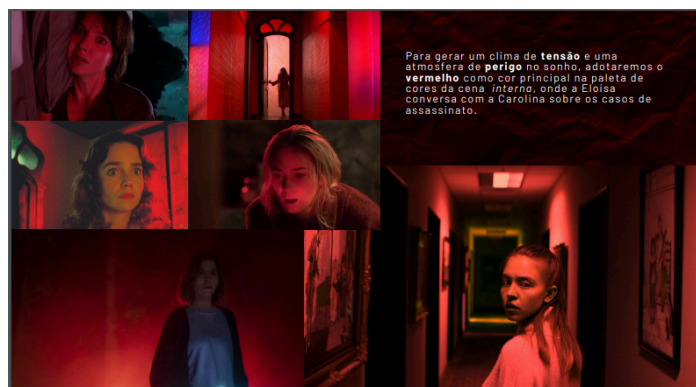
Como produtora do *Pitch Deck*, fiz a visita aos locais que pretendia realizar as filmagens. Assim pude ter noção do que funcionaria ou não nos locais e o que precisaria adaptar. Com a visita técnica, por exemplo, pude perceber que não seria possível levar iluminação até o Cosmopolita, como era o meu plano a fim de criar um ambiente avermelhado, e que teria que aceitar a iluminação do local. Com a visita também fui capaz de encontrar divergências no roteiro com a realidade do local de filmagem no estacionamento, fazendo ajustes para que os atores não ficassem confusos com a ambientação.

Em um filme ou peça audiovisual, “a responsabilidade pela parte artística e visual é totalmente do diretor” (Rabiger 2007), que com a ajuda de sua equipe torna visual o texto roteirizado.

Para dar força à produção, decidi criar um documento de Proposta Estética e Referências Visuais³ que serviria de referência, tanto para as outras direções de fotografia e de arte, quanto para as gravações em si. Durante a produção desse documento, consegui visualizar que elementos eu gostaria que minha cena tivesse na sua imagem e composição, bem como os tipos de planos que melhor se adequarem a cada etapa sequencial. Nesse sentido, como eu possuía um roteiro curto de tempo, decidi agregar elementos visuais, planos e movimentos de câmera, a fim de transmitir e contar a narrativa de forma visual nos quadros de cena.

Assim, optei por utilizar uma tonalidade avermelhada nas cenas internas, que se passam uma no Cosmopolita Coffeehouse e o outra no quarto da CEU II⁴, ambas na UFSM⁵, transmitindo ao público um desconforto e uma sensação de medo e insegurança que vem atrelado à cor vermelha, comumente utilizada em filmes de terror e suspense.

Figura 01: Proposta Estética e Referências Visuais da autora, composição de cena vermelha.



Fonte: autora, mas imagens retiradas da internet (2023).

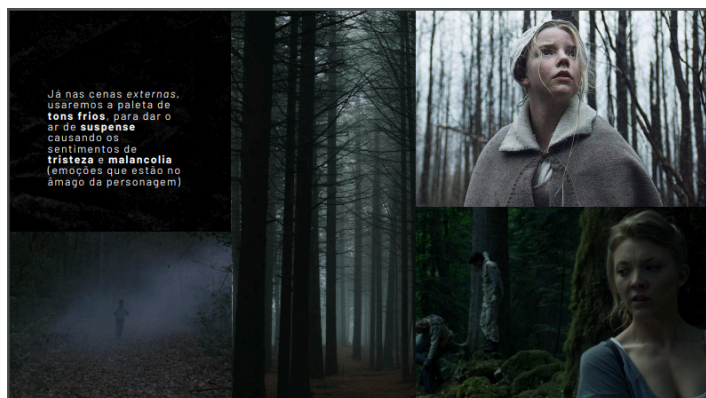
Nas cenas externas, a qual a maior parte da locação foi no Bosque da UFSM, decidi criar um clima de melancolia e tristeza, sentimentos que a personagem “Eloísa” possui no seu âmago, a partir de uma paleta de cor de tons frios, que deu suporte também para a trama de suspense.

³ SARZI, Adriana. “Marcada”: da produção à direção do pitch deck da série. Manancial: Repositório digital da UFSM, 2023, p72.. Disponível em <<http://repositorio.ufsm.br/handle/1/31698>>. Acesso em: 22 de julho de 2024.

⁴ Casa do Estudante Universitário, campus sede Camobi em Santa Maria.

⁵ Universidade Federal de Santa Maria.

Figura 02: Proposta Estética e Referências Visuais da autora (2023) na composição de cena fria.



Fonte: autora, mas imagens retiradas da internet (2023).

Os planos adotados foram “Plano Geral”, “Plano Americano”, “Plano Médio”, “Plano Conjunto”, “Primeiro Plano”, “Plano Detalhe”. Já os ângulos empregados temos o “Contra Plongée” e o “Holandês”. Sobre o movimento da câmera, fiz muito uso de “*Tilts Up e Down*” para causar um movimento fluído na cena gravada e mostrar os elementos narrativos nela.

DA PRODUÇÃO

Todas as filmagens foram captadas com uma câmera digital Canon EOS Rebel T6i DSLR utilizando uma lente grande angular de 18-55mm permitindo enquadrar mais cena dentro do quadro e elementos dela. Para seguir o padrão de cinema, decidi utilizar o frame rate em 24FPS, já que esse é o comumente utilizado nos filmes e é o ritmo mais natural aos olhos humanos. Quanto à captação de áudio, quando necessário foi feito uso de um microfone direcional para as falas e um gravador zoom para os *foleys*.

No total aconteceram seis diárias de cena (sete turnos de gravação) e uma diária de *foley*, além de duas diárias de gravação da seleção de elenco, que aconteceram durante os meses de julho e novembro de 2023.

A edição inteira do Pitch Deck demandou trabalho e conhecimento em edição e mecanismos criativos sonoros. Todo projeto audiovisual é 50% vídeo e 50% áudio, nesse sentido, trabalhei o meu máximo para entregar ele por completo, visto que conhecia mesmo apenas as técnicas de edição de imagem. Contei com a ajuda de muitas pessoas durante a jornada da edição.

No geral, a montagem foi uma das partes que mais me atraiu durante todo o processo, justamente por ter sido eu quem planejou, gravou e realizou a montagem no final. Realizar a correção de cor do audiovisual é o que vai dar vida e características próprias para a obra. Em *Marcada*, como eu citei anteriormente, quis passar dois tipos de mensagem a partir das suas tonalidades. Também fiz uso de trilha sonora de banco de áudios grátis porque não havia tempo de construir uma própria para o *pitch deck*, mas o importante é a ideia geral da sonoridade passada com ele. A trilha que imagino para a série está representada pela faixa de música “*Hasta La Raiz - Natalia Lafourcade*” que passa durante a ficha de personagens no *Pitch Deck*. A trilha tomará a forma de algo grande e poderoso no som, mas delicado em sua melodia

CONSIDERAÇÕES

Com o estudo e a revisão bibliográfica para o projeto eu consegui aprender muito mais sobre as práticas cinematográficas e sobre a aplicação de *Pitch* para o audiovisual. O projeto em questão tratou de ser um elemento experimental tanto do ramo de trabalho quanto artístico. Nele foi possível perceber as adversidades que o mundo do audiovisual enfrenta, que vão desde falta de equipe preparada até a linha básica de equipamentos para o trabalho. Nas gravações de “*Marcada*” eu tive apenas uma câmera disponível e com ela produzi o *Pitch Deck*. É nas adversidades que somos criativos.

Além de ter sido um grande aprendizado e evolução para mim mesma no tocante ao audiovisual e ao cinema, gostaria que meu projeto pudesse inspirar outros estudantes da FACOS⁶ a seguir nesse caminho e produzir suas obras dentro e fora do curso de comunicação.

Por fim, acredito que as práticas de se fazer filme estão a todo momento sofrendo mudanças e sendo estruturadas de formas totalmente diferentes aos moldes antigos do cinema, o que fomenta a criatividade e dá margem a experimentação e criação de produtos com a cara de cada diretor e roteirista. Espaços como esse que nós estudantes ocupamos dentro da academia é muito importante para esse fluxo contínuo de alimentação narrativa e produtiva.

⁶ Faculdade de Comunicação Social - UFSM.

REFERÊNCIAS

GERBASE, Carlos. Cinema, Direção de Atores. Porto Alegre: Artes e Ofícios, 2003.

RABIGER, Michael. **Direção de cinema**. Rio de Janeiro: Elsevier, 2007.

RODRIGUES, Chris. **O cinema e a produção**. Rio de Janeiro: Lamparina editora, 2007.

SANTOS, Marcelo Moreira. Poética do Cinema: sobre complementariedade, direção e método no processo de criação. Revista Científica/FAP, Curitiba, v. 12, p. 213-229, jan./jun., 2015.