

LUCAS KATO

**OFFLINE**  
**CURTA-METRAGEM DE FICÇÃO**

Viçosa - MG

Curso de Comunicação Social/Jornalismo da UFV 2015

LUCAS KATO

# **OFFLINE**

## **CURTA-METRAGEM DE FICÇÃO**

Projeto experimental apresentado ao Curso de Comunicação Social/ Jornalismo da Universidade Federal de Viçosa, como requisito parcial para obtenção do título de Bacharel em Jornalismo.

Orientadora: Kelly Scoralick

Viçosa – MG

Curso de Comunicação Social/ Jornalismo da UFV 2015



Universidade Federal de Viçosa  
Departamento de Artes e Humanidades  
Curso de Comunicação Social/Jornalismo

Projeto experimental intitulado *Offline*, de autoria do estudante Lucas Kato, aprovado pela banca examinadora constituída pelos seguintes professores:

---

Prof. Ma. Kelly Scoralick – Orientadora  
Curso de Comunicação Social/ Jornalismo da UFV

---

Prof. Dr. Henrique Mazetti  
Curso de Comunicação Social/ Jornalismo da UFV

---

Prof. Dr. Ernane Rabelo  
Curso de Comunicação Social/ Jornalismo da UFV

## **RESUMO**

*Offline* é um curta-metragem sobre o isolamento dos indivíduos em uma sociedade midiaticizada e tecnológica. Aborda o surgimento de novas formas de interação e a fragilidade das relações contemporâneas. Mostra como as barreiras entre o virtual e o real estão cada vez mais sensíveis e levanta alguns questionamentos: de que forma a tecnologia nos isola e distancia das interações face a face? Como nosso comportamento e nossos hábitos são modificados quando surgem novas mídias e interfaces de comunicação? E como isso altera nossas relações afetivas e visão de mundo?

## **PALAVRAS-CHAVE**

Curta metragem; tecnologia; isolamento; comunicação; interação.

## **ABSTRACT**

*Offline* is a short film about the human isolation in a technological and mediaticized society. It discusses the emergence of new kinds of interaction and how contemporary relationships slightly gets weak. It shows how boundaries between virtual and real are increasingly sensitive and uses this approach to raise some questions: how technology isolates us and creates a distance from face to face interactions? How our behavior and habits are modified when new media and communication interfaces emerge? And how it modifies our emotional relationships and world vision?

## **KEY-WORDS**

Short film; technology; isolation; communication, interaction.

## SUMÁRIO

<b>INTRODUÇÃO</b> .....	06
<b>CAPÍTULO 1: ON - OFF</b> .....	09
<b>CAPÍTULO 2: ONSCREEN</b> .....	15
<b>CAPÍTULO 3: OFFLINE</b> .....	18
3.1 COMO SURTIU O ROTEIRO .....	18
3.2 PERSONAGENS: ROSANA E HEITOR. ....	19
3.2.1. Heitor .....	20
3.2.2. Rosana .....	20
3.3 PRODUÇÃO .....	21
3.3.1. Seleção dos Atores.....	21
3.3.2. Locações .....	22
3.3.3. Figurino.....	23
3.3.4. Estrutura: equipe técnica e equipamentos.....	24
3.4 GRAVAÇÕES .....	25
3.5 PÓS-PRODUÇÃO: MONTAGEM, TRATAMENTO E FINALIZAÇÃO .....	26
3.6 DETALHES PERTINENTES .....	27
<b>CONSIDERAÇÕES FINAIS</b> .....	31
<b>REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS</b> .....	33
<b>ANEXOS</b> .....	34

## INTRODUÇÃO

É notório que vivemos tempos de grandes transformações sociais desencadeadas pelos avanços tecnológicos e comunicacionais. É possível identificar essas mudanças em diversos cenários da vida social: em casa, no trabalho, nos estudos e até mesmo nas relações afetivas. É necessário apenas observar a relação cada vez mais íntima que o homem contemporâneo possui com a internet, com seus dispositivos móveis de comunicação - como *smartphones* - e com o intenso volume de conteúdo e informação consumido por meio de diversos canais midiáticos diferentes. As evoluções tecnológicas estão inseridas em diversos processos organizacionais como a política, cultura, economia e são importantes para a manutenção da estrutura da sociedade na qual nos encontramos. Elas trazem consequências diversas no nível do cotidiano das pessoas e permite que o homem seja capaz de influenciar e transformar o espaço em que vive - assim como modifica o seu modo de pensar, sua relação consigo e com o próximo.

Escrever e fazer leituras são um prazer, mas sou capaz de compreender e me expressar melhor quando posso fazer isso por meio da imagem. Sempre tive mais atração por experimentar as coisas de maneira visual, pela combinação de formas, cores, luzes e sombras. Minha preferência pela imagem e narrativas visuais com certeza foi influenciada pelas diversas horas que passei na frente da televisão durante a infância nos anos 90 e, posteriormente, pelo meu interesse por cinema, fotografia e design gráfico. Tive poucos amigos durante a infância e passei muito tempo dentro de casa. Enquanto crescia, a maioria das minhas experiências de vida foram proporcionadas pelo que era assistido dentro de um televisor CRT de formato 4:3. Rapidamente vi esses televisores de tubo transformados em refugo e trocados por telas planas formato *widescreen*. Não demorou muito para eu ter acesso a internet e sair da frente da TV e ir pra frente do computador. Um processo quase que natural, uma vez que o conteúdo encontrado na web 2.0 era muito mais interessante e ilimitado.

Sempre vivi em cidades do interior, com acesso limitado a cultura e outras formas de entretenimento, por isso os computadores e a internet marcaram minha adolescência em muitos sentidos pois era possível buscar o conteúdo e a informação que eu gostaria de consumir. Minhas limitações espaço-temporais não eram mais um empecilho para encontrar novas culturas, formas de entretenimento e fazer amizades, assim como era possível buscar por informações, conteúdos, desenvolver novas habilidades e encontrar pessoas no mundo inteiro com interesses semelhantes.

Hoje observamos a emergência dos dispositivos móveis e portáteis de uso pessoal, uma

tecnologia que atende diversas demandas da vida contemporânea e está amplamente inserida nos hábitos dos indivíduos pós-modernos, pois agrega diversas mídias e ferramentas úteis para comunicar e executar tarefas do cotidiano.

A economia é um dos fatores que impulsiona a velocidade dessas transformações. Quando a tecnologia e os meios de comunicação são modificados ou substituídos, há o surgimento de mercados que geram expectativas e criam novas demandas para uma sociedade que constantemente deve se adaptar e reorganizar suas dinâmicas e hábitos. Observa-se que o homem desenvolve uma relação cada vez mais próxima, imersa e dependente com esses dispositivos e com o mundo virtual. Isso altera a estrutura do espaço social, assim como nosso comportamento, formas de relacionar, interagir e modifica nossa própria percepção do que é estar conectado.

Ninguém é obrigado a consumir produtos da mídia ou adquirir dispositivos tecnológicos, assim como nenhuma inovação é necessariamente boa ou ruim. Nós criamos novos sentidos e visões de mundo a partir dessas transformações e somos os responsáveis pela forma como a utilizamos e seu impacto na nossa sociedade.

Entretanto, o ritmo acelerado que essas transformações acontecem podem impedir que os indivíduos percebam as modificações ocorridas no seu espaço e tenham tempo para ajustar-se as novas configurações. É percebido um sujeito cada vez mais imerso no ambiente tecnológico, onde as barreiras entre o real e o virtual se tornam cada vez mais sensíveis.

Portanto, como forma de abordar e refletir sobre o tema, apresento como trabalho de conclusão de curso o curta-metragem “*Offline*”, que tem como objetivo levantar questionamentos sobre a influência e o impacto das evoluções tecnológicas e comunicacionais na nossa vida, principalmente a partir da emergência de dispositivos móveis de uso pessoal - como *notebooks*, celulares e *tablets* - que permitem com que os indivíduos estejam conectados constantemente.

O curta ressalta o excesso de tempo que passamos online e expõe personagens fictícios que possuíram impactos diferentes da midiaticização durante suas vidas. Pretende-se ressaltar como nossa forma de interação modifica-se - principalmente nas relações humanas mais sensíveis como a afetividade. Assim, *Offline* aborda dois tipos de isolamento: um indivíduo “isolado” pelo excesso de uso da tecnologia e imersão no ambiente digital - mas que não se percebe sozinho pois constantemente recebe estímulos proporcionados por mídias diferentes; e outro, que perdeu o ritmo das evoluções comunicacionais e possui dificuldade em interagir em uma sociedade cujas relações sociais estão cada vez mais presentes em interfaces virtuais. Dessa

forma, o roteiro acompanha dois personagens principais: Rosana e Heitor. Ambos nasceram no início dos anos 90 e moram no mesmo prédio. Seus apartamentos são em andares diferentes e eles nunca se conhecem porque estão sempre distraídos por algum dispositivo eletrônico.

O cinema foi utilizado como plataforma de expressão pois, assim como um produto da cultura de mídia, ele também é um meio de comunicação que passou por diversas modificações e transformações ao longo do tempo, mas que preserva sua capacidade de carregar mensagens, significar sentidos e representar mundos.

Portanto, este trabalho apresenta uma produção audiovisual que objetiva utilizar a linguagem cinematográfica para refletir e levantar questionamentos baseados em leituras sobre as novas configurações comunicativas, mídiatização e cibercultura.

## **CAPÍTULO 1: ON – OFF**

A Comunicação localiza-se presente em todas as esferas sociais, está intrínseca ao cotidiano comum e participa ativamente na construção e consolidação do imaginário popular. Portanto, deve ser entendida como uma ferramenta a atender todos os interesses públicos presentes na nossa sociedade. Assim, sua democratização é necessária, tanto em relação ao conteúdo transmitido, dando visibilidade às diversas classes e grupos sociais, quanto na distribuição destes.

As tecnologias comunicacionais atuam como um dos principais meios para atingir um público desejado, além de participar no modo como as pessoas passam a constituir a si mesmas e como elas transformam suas personalidades e identidades a partir de uma relação indireta com o outro. De acordo com Castells (2004), vários canais midiáticos de comunicação, como a televisão, revistas, filmes, são utilizados para difundir ideias, modos de comportamento, modos de se vestir, falar, pensar, entre outros (CASTELLS, 2004).

Atualmente, um dos suportes que incorpora e abrange todos esses elementos, é a internet. Com ela, é possível que uma informação seja disseminada para milhares de pessoas, de várias camadas sociais, através do mundo inteiro, em questão de segundos. Segundo Primo (2007), a WEB 2.0 como a conhecemos hoje, já faz parte da vida diária e determina um período tecnológico cujos processos de comunicação são mediados pelo computador e é quando novas estratégias mercadológicas são definidas para uma sociedade em rede (PRIMO, 2007).

Ela é mais do que apenas uma tecnologia que proporciona a comunicação entre computadores, é um meio de interação e de organização social. Tem a capacidade de ampliar os espaços para a interação de seus participantes, potencializar novas formas de publicação, compartilhamento e organização de informações.

A Web 2.0 tem repercussões sociais importantes, que potencializam processos de trabalho coletivo, de troca afetiva, de produção e circulação de informações, de construção social de conhecimento apoiada pela informática (PRIMO, 2007, p.2).

Com o advento da internet, a democratização é facilitada no âmbito comunicacional. O ciberespaço permitiu a pluralidade informacional, abriu caminho para que diversas pessoas possam ser representadas e ter visibilidade na web. Isso acontece devido à possibilidade de que, no universo virtual, qualquer pessoa conectada consegue transmitir sua mensagem de maneira

simultânea, para várias pessoas ao redor do mundo. Tal veículo, no caso a internet, facilita o processo de disseminação de conteúdo.

Nesse sentido, a Internet não é simplesmente uma tecnologia; é o meio de comunicação que constitui a forma organizativa de nossas sociedades; é o equivalente ao que foi a fábrica ou a grande corporação na era industrial (...) constitui na realidade a base material de nossas vidas e de nossas formas de relação, de trabalho e de comunicação. O que a Internet faz é processar a virtualidade e transformá-la em nossa realidade, constituindo a sociedade em rede, que é a sociedade em que vivemos (CASTELLS, 2003, p. 28).

As ferramentas de interação disponíveis na rede possuem interfaces que permitem o contato com outros indivíduos e moldam como a informação chega até nós e a forma como nos relacionamos e interagimos nesse espaço. As interfaces que mediam essa comunicação são elaboradas a partir de designs que revelam a relação de poder, sejam elas econômicas, políticas ou sociais. Com a internet, novas metáforas de interface surgiram e carregam com si o interesse ideológico de seus realizadores. Ou seja, frequentemente composto por um pequeno grupo que detém o poder político e econômico.

A tecnologia tem o poder de transformar nossa sociedade em verdadeiramente democrática e livre. Mas é o direcionamento ideológico, a forma como serão controladas e concebidas que determinará se estaremos diante de uma nova forma de dominação e controle, atendendo apenas aos interesses de uma minoria (PEREIRA, 2012).

Portanto, a dimensão da identidade na esfera midiática dos tempos atuais, o ciberespaço e as mídias digitais passam a ser importantes ferramentas de construção e difusão de comportamentos e representação.

É possível observar uma mudança nos âmbitos sociais no que diz respeito as possibilidades de interação, relação e comunicação. A convergência de tecnologias de informação e comunicação impulsionada pela globalização e pela economia, aumenta a influência das tecnologias midiáticas como mediadoras das práticas diárias e particulares dos indivíduos.

Henry Jenkins, em “Cultura da Convergência” (2008), contextualiza como acontece a circulação de conteúdo midiático nas novas formas de consumo que, atualmente, convergem entre si. Uma vez que as mídias tradicionais e os novos canais tecnológicos se unem, isso desencadeia em uma interação imprevisível na forma com que o comércio e os produtores de conteúdo cruzam com as ansiedades de seus respectivos consumidores.

A convergência vai dar suporte ao excessivo conteúdo que escorre através dos diversos suportes midiáticos, assim como aos variados tipos de mídias mercadológicas, que também vão influenciar na busca do público por novos meios de comunicação. Essa busca vai lhes proporcionar as experiências de entretenimento e interação almejadas, o que desencadeia em um processo migratório de mídias feito pelo consumidor. “Convergência é uma palavra que consegue definir transformações tecnológicas, mercadológicas, culturais e sociais, dependendo de quem está falando”. (JENKINS, 2008)

As conceituações mais tradicionais existentes sobre as culturas midiáticas acabaram cedendo espaço para as formas de comunicações contemporâneas. Essas novas formas de comunicação receberam novos contornos a partir do momento em que os consumidores passaram a ter uma participação ativa dentro desse espaço. A produção midiática agora é feita a partir de recortes de conteúdos disseminados em diversos suportes, que proporcionam o incentivo do público de conectá-los e de buscar novas informações.

Essa interação feita de forma ampla, quebra com os paradigmas de emissor e receptor. Não existe mais apenas a emissão de conteúdo pelos produtores e a absorção destes pelo público. O receptor inicial é também produtor, assim como os tradicionais produtores se apresentam como consumidores, aberto às reelaborações de bens simbólicos pelo público (FRANÇA, 2012).

No artigo *Discutindo o “processo de Mídiação”*, Fabiane Sgorla (2009) desenvolve uma ideia sobre as mudanças causadas pelo impacto da mídiação a partir da bibliografia de Fausto Neto (2006), a autora observa o surgimento de uma natureza da organização social descontínua, segmentada, incompleta e complexa em que é possível observar uma série de “práticas sociais imprevisíveis, variáveis, aleatórias e originárias de naturezas distintas, materiais e imateriais, mas que são manejadas, principalmente, pela lógica midiática, caracterizando disjunções entre estruturas de oferta e de apropriação de sentidos” (SGORLA, 2009, p. 63)

A mídiação altera os meios de comunicação tradicionais e a relação do sujeito com a sociedade, e inicia-se um “processo em que as tecnologias midiáticas, técnicas, lógicas, estratégias, linguagens, operações sociotécnicas e demais protocolos das mídias, até então exclusivos do campo das mídias” (SGORLA, 2009, p.62) começam a influenciar as estruturas sociais. Essas transformações acompanham a velocidade do desenvolvimento tecnológico, dessa forma há um reajuste da cultura e uma reestruturação do espaço e da rotina social, da política e da economia quando novos dispositivos tecnológicos de informação e comunicação

são desenvolvidos.

Entretanto, SGORLA (2009), afirma que a midiaticização não está presente em todo o espaço social contemporâneo. Há lugares que ainda não foram atingidos pelos “processos de midiaticização” devido a fatores ideológicos e econômicos que regulam a distribuição e organização das tecnologias midiáticas. Portanto, outras formas de comunicação e socialização coexistem com as novas dinâmicas que emergem a partir do desenvolvimento dos media.

Esses locais, por sua vez, não desenvolveram a cognição necessária para interpretar e absorver qualquer discurso, conteúdo ou mensagem que, em sua construção, possua lógicas midiáticas, seja explícita ou implicitamente (SGORLA, 2009, p.10).

A maneira dos indivíduos de se comunicar e se relacionar mudou de forma profunda e irreversível na emergência da sociedade moderna. Essas mudanças transformaram a comunicação como forma de interação simbólica. A midiaticização permite que novas formas de interação mediada se desenvolvam, ampliando os limites da comunicação em questões geográficas e temporais.

A descrição de Thompson sobre midiaticização está intimamente relacionada com a distinção de três tipos básicos de interação social, são eles: a “interação face a face” (interação dialógica como a conversação), “interação mediada” (comunicação dialógica mediada, como uma ligação por celular), e “quase-interação mediada” (comunicação monológica mediada, como a televisão) (HEPP, HASEBRINK, 2015, p.79).

Andreas Hepp e Uwe Hasebrink (2015) utilizam Krotz (2001) e Thompson (2005) para ressaltar a comunicação que existe em ambientes de software virtual, onde mensagens midiáticas são incorporadas em novas mensagens midiáticas, como uma espécie de “mediaticização estendida” que ocorre em um processo de reflexividade midiática em que há uma crescente “autorreferência nas mídias”. Entretanto, esses tipos de interação mediada não são mais nem menos reais que as do tipo face a face, mas o distanciamento do espaço físico durante as interações certamente modifica as relações entre os participantes.

Diversos tipos de mídia já estão incorporadas nas nossas vidas diárias. Temos nossa rotina mediada, pautada pela tecnologia e recebemos um constante e saturado fluxo de informações todos os dias. Atualmente, os dispositivos portáteis como *smartphones*, *notebooks* e *tablets* são alguns dos responsáveis pelas mudanças no nosso domínio social. A portabilidade é uma das características que contribui para os laços cada vez mais estreitos entre o homem e

seus *gadgets*, pois estes possuem ferramentas úteis para a realização de tarefas do cotidiano, além da possibilidade de agregar diversas mídias e plataformas em um único aparelho. Por isso, o desenvolvimento comunicativo das culturas nas sociedades midiáticas deve ser estudado a partir de uma abordagem que inclua diversos meios de comunicação diferentes e que influenciam as estruturas sociais.

Para pensar nas mudanças da interação simbólica dos sujeitos em culturas midiáticas, Hepp e Hasebrink (2015) sugerem um conceito intermediário, que é o das configurações comunicativas, que são “padrões de processos de entrelaçamento comunicativo que existem ao longo de várias mídias e têm um enquadramento temático que orienta a ação comunicativa.” (HEPP, HASEBRINK, 2015, p.82). A realidade de uma cultura ou sociedade é modificada e construída por diferentes configurações comunicativas que se transformam ao longo do tempo. Por isso, elas devem ser entendidas como um processo que constantemente ressignifica as interações simbólicas e as realidades socioculturais.

A convergência que acontece entre as mídias e a imersão do indivíduo no ambiente midiático fez com que emergissem novas maneiras de se relacionar e interagir. Entretanto, além de modificar o sentido de relacionamento e interação, o espaço coletivo também é alterado quando os indivíduos estão imersos em um excesso de conteúdo informacional e de estímulos. Este espaço midiático sofre grande influência do crescimento da globalização e dos efeitos do capitalismo, que incorpora a economia e leis do mercado, modifica os limites espaço-temporais e estrutura novas ordens políticas, econômicas e socioculturais.

Marta de Araújo Pinheiro (2008) afirma que o sujeito não é passivamente influenciado pela experiência de imersão, mas que novas formas de apreensão e assimilação dos indivíduos são construídas dentro dessas novas interfaces de comunicação. Ou seja, o indivíduo cria novas práticas de subjetivação para mediar suas relações dentro de um ambiente sociotécnico.

Para muitos um novo espaço público coletivo acentrado está sendo construído pelas tecnologias de comunicação e de produção de imagens, originando novas formas de coletividade, de interação e de inteligência, assim como também são deslocados e/ou dissolvidos os pontos de referências tradicionais, tais como emissor e receptor, artifício e realidade, sujeito e natureza, observador e objeto, espaço e tempo, categorias que até então norteavam as posições que determinariam a inserção ou a exterioridade relativas ao espaço público (PINHEIRO, 2008, p.158).

Como os processos comunicacionais avançam cada vez mais rápido, o homem encontra-se em um constante estado de transformação e reconfiguração de si e de sua relação com o

outro. A atenção torna-se essencial para perceber a subjetividade dessas mudanças e a construção de novas interações simbólicas a partir dela. Entretanto, a imersão em um ambiente social superestimulado e sensorial causa distrações e inibições perceptivas.

Sendo a inibição parte constitutiva da percepção, a visão é reconfigurada como dinâmica, temporal e sintética. É um olhar não fixo, entre a atenção e a distração, de um observador não mais pontual, mas simultaneamente atento e instável. A desatenção começa a ser vista como um perigo à integridade da visão como mantenedora de um mundo real funcional, justamente no momento em que a lógica cultural do capitalismo exige uma mudança rápida da atenção, tornando recíprocas a atenção e a distração (PINHEIRO, 2008, p.161).

O avanço dos meios de comunicação, a imersão com a experiência midiática e novas formas de interação altera como nos relacionamos e nossa percepção de mundo. É necessário indagar até que ponto permitimos que a tecnologia e a mídia sejam vistas como extensões das nossas práticas diárias e da nossa realidade.

Se considerarmos que a subjetividade só chega a se constituir como acoplamentos, misturas e apropriações que envolvem outros humanos e não humanos, o processo de singularização consiste nessa integração que serve para a invenção de novas relações com o próprio corpo, com a sociedade, mediada por uma experiência constituída como um novo território existencial (PINHEIRO, 2008, p.162).

A contemporaneidade impulsiona diversas alterações nas experiências coletivas, que encontram-se cada vez mais dissolvidas em um espaço social caótico que constantemente necessita reorganizar suas dinâmicas. A relação cada vez mais íntima que os indivíduos possuem com a cultura de mídia, torna pertinente a reflexão sobre a evolução de diversas linguagens comunicacionais, entre elas o cinema, e como sua capacidade de expressar ideias e criar significados acompanham o desenvolvimento tecnológico e comunicacional.

## CAPÍTULO 2: ONSCREEN

O cinema é um dos grandes meios de comunicação de todos os tempos. Ele é assim considerado graças a sua capacidade de carregar mensagens, significar sentidos, representar mundos e criar comparações entre a realidade da plateia e aquelas transmitidas pelo filme. Nessa comparação, o público analisa o enredo e os personagens, refletindo sobre sua realidade e vislumbrando novas visões de mundo.

Essa capacidade que o cinema possui de impactar as pessoas vem da sua habilidade em impressionar, prender a atenção, divertir, emocionar. De acordo com Graeme Turner, “a capacidade do cinema de se tornar arte por meio da reprodução e arranjo de sons e imagens é o centro da atenção” (TURNER, 2003, p.10).

Compreendido atualmente como um meio de comunicação, o cinema foi criado com um objetivo muito mais acadêmico do que comercial, como vemos nos dias de hoje. “Os Lumière acreditavam que seu trabalho com imagens animadas seria direcionado para a pesquisa científica e não para a criação de uma indústria do entretenimento” (TURNER, 1993, p.10)

A ampliação dos meios de comunicação devido aos constantes avanços tecnológicos aumentou o acesso da população a diversos tipos de mídia, entre elas o cinema. Ele pode ser compreendido simultaneamente como arte, comunicação e tecnologia, é um produto cultural amplamente inserido nos hábitos da sociedade contemporânea. Ele nos fornece a compreensão de uma sociedade específica, pois busca na *psiquê* humana o material para sua produção e utiliza elementos como hábitos, criatividade, valores simbólicos e imaginários.

A experiência audiovisual está inserida em uma rede midiática influenciada por fatores de ordem econômica, estética e tecnológica, perceptiva e simbólica que faz parte da consciência e da experiência dos indivíduos contemporâneos. Dessa forma, afirma Gutfreind (2006), o cinema constrói uma representação da realidade e torna-se um objeto de comunicação relacional. (GUTFREIND, 2006)

O cotidiano da vida moderna modificou a sensibilidade dos indivíduos e para Walter Benjamin (1986) o cinema tornou-se a arte que mais se aproxima e corresponde adequadamente ao homem pós-moderno.

O filme serve para exercitar o homem nas novas percepções e reações exigidas por um aparelho técnico cujo papel cresce cada vez mais em sua vida cotidiana. Fazer do gigantesco aparelho técnico do nosso tempo o objeto das inervações humanas – é essa a tarefa histórica cuja realização dá ao cinema o

seu verdadeiro sentido (BENJAMIN, 1986, p.174).

Para Benjamin, a comunicação e as diversas formas que o homem encontrava para se expressar modificaram-se e as novas condições criadas na estrutura da sociedade moderna também mudaram a função social da arte e permitiu um aprofundamento da percepção do homem moderno. Por isso, o cinema deve ser interdisciplinar e flertar com outras áreas de conhecimento, como a comunicação, antropologia, a psicologia, semiótica, entre outras. Assim, além de informar, entreter, carregar mensagens, códigos, signos e representações de mundo, ele também estabelece uma relação que permite ao público criar comparações entre sua realidade com a realidade transmitida pela experiência fílmica.

Hoje, o olhar do pesquisador não se fixa somente na “natureza” do filme e na relação direta que esse entretém com fenômenos específicos, sobretudo com a literatura, mas na apreensão da complexidade do cinema a partir de dois vieses que interagem entre si: um, de valor pragmático, que entende a organização da produção cinematográfica como resultado do meio sociocultural no qual ele se insere, assim como expressão artística autônoma; e outro que compreende o cinema como uma técnica de reprodução cujos desdobramentos e avanços definiram um tipo de experiência constituída através de processos subjetivos (GUTFREIND, 2006, p.9)

O cinema solicita a participação do espectador que identifica seu universo pessoal transposto na tela. Gutfreind (2006) tentou compreender, a partir dos estudos Roland Barthes (1982), as noções de representações simbólicas e afetivas criadas pelo espectador durante a experiência audiovisual e pontua três níveis distintos:

um nível “informativo”, que nos remete a um tipo de conhecimento originário do cenário, dos personagens, do figurino, etc.; um nível simbólico que diz respeito aos símbolos ligados ao tema do filme, ao seu autor e a seu referencial e, ainda, um nível obtuso, da ordem do sensível e que nos leva à emoção, ao afetivo (GUTFREIND, 2006, p.4).

Portanto, ao trabalhar com a representação e suas diversas interpretações reflexivas, o cinema torna-se um fenômeno de percepção social. Assim, o filme de ficção, como produto do imaginário de uma sociedade, pode expressar em seu conteúdo os mitos e símbolos que refletem hábitos comportamentais e expressam o cotidiano. Isso permite a representação, facilita que o espectador localize-se dentro do universo contado e estabeleça uma ponte entre o real e o imaginário.

Podemos dizer, assim, que o cinema, na atualidade, é um suporte técnico que pode fazer diferentes tipos de discursos como jornalismo, propaganda, pedagogia, mas também arte (GUTFREIND, 2006, p.9).

A busca pela universalização dos meios de comunicação possibilitou o desenvolvimento de novas tecnologias capazes de transmitir, instantaneamente, mensagens para um grande número de pessoas em vários lugares do mundo. Dessa forma, a cultura midiática, na qual o cinema está incluso, se torna um assunto bastante discutido devido às suas várias interpretações e direcionamentos.

Ela pode ser traduzida como uma manifestação cultural ou comunicacional, abrangendo as diferentes e mais populosas camadas sociais. Se considerarmos tudo o que está à nossa volta nos dias de hoje, seja no cenário musical, cinematográfico, nas novelas, na leitura, no nosso modo de se vestir..., tudo pode ser incluído nesse amplo conceito de midiaticização da cultura. Portanto, nossa sociedade contemporânea já é intrínseca nesse gênero de cultura/comunicação.

Então, o cinema como um “meio de comunicação”, como uma “mídia” específica, com características próprias, passa por transformações a partir do impacto dos avanços tecnológicos (ALVARENGA, 2008) e a digitalização fez com que a própria concepção da imagem cinematográfica tivesse que ser repensada, assim como sua recepção e os meios utilizados na sua produção, distribuição e exibição. Como um produto da cultura de mídia, a produção audiovisual pode utilizar elementos técnicos - como angulações, câmeras, iluminação, trilha sonora, fotografia - e conceituais que consistem na elaboração de um argumento que sustentará seu roteiro. Estes elementos podem ser combinados para construir uma ferramenta de análise e transformação social que exponha características da realidade relacionadas à política, cultura e comportamento por meio de uma linguagem própria.

Os conceitos inseridos nessa produção criam diversos significados de acordo com a história de vida, cultura e costumes partilhados pelos espectadores. Por isso, seu valores estéticos e comunicacionais fazem o cinema ser considerado como um modo de produção de mensagens e uma das maiores contribuições modernas do século XX.

Assim, devido à sua capacidade de criar representação e significados, o cinema torna-se um importante suporte de expressão - principalmente em uma sociedade que valoriza cada vez mais a imagem e os recursos visuais - cujas características podem ser exploradas para questionarmos e refletirmos sobre as atuais mudanças no nosso comportamento e na nossa forma de interagir.

## CAPÍTULO 3: OFFLINE

*Offline* é um curta-metragem que explora o isolamento e aborda a presença da tecnologia na nossa vida diária, tão midiaticizada. Ironiza o uso excessivo de aparelhos eletrônicos em contraponto ao conforto e benefícios que podem proporcionar para executarmos tarefas do cotidiano. Aborda o surgimento de novas formas de interação e a fragilidade das relações contemporâneas.

O roteiro acompanha dois personagens principais: Rosana e Heitor. Ambos nasceram no início dos anos 90 e moram no mesmo prédio. Seus apartamentos são em andares diferentes e os dois nunca se conhecem porque estão sempre distraídos por algum dispositivo eletrônico.

A história não tem a intenção de somente criticar ou ressaltar o uso da tecnologia, mas criar uma narrativa que ironize a nossa imersão no ambiente tecnológico e o excesso de informação que recebemos todos os dias. A partir disso, mostrar como as barreiras entre o virtual e o real estão cada vez mais sensíveis a ponto de nos deixar confusos e talvez alienados. Pretende-se também levantar algumas questões: o uso excessivo de dispositivos móveis pode nos isolar? Quem não adere a essas novas tendências da comunicação, também pode ser isolado? A tecnologia é excelente para nos auxiliar na execução de tarefas cotidianas e na comunicação. Mas será que somos dependentes ao ponto de não conseguirmos fazer mais nada sem ela? Como nosso estilo de vida e nossos hábitos podem ser influenciados pelo excesso de informação visual e auditiva?

### 3.1. Como surgiu o roteiro

Me interesso e observo muito como nossa forma de relacionar, comunicar e o entendimento da nossa própria identidade modificam-se na medida em que novas tecnologias e interfaces são inseridas no nosso cotidiano. Antes do roteiro de *Offline* se consolidar como uma ideia, diversos outros temas passaram pela minha cabeça, entre eles: abordar sobre as novas formas de identidade e representação na rede ou *cyberstalking*, mas era muito difícil visualizá-los como uma narrativa, principalmente devido à minha falta de estudo e experiência na construção de roteiros.

O livro *Story - Substância, Estrutura, Estilo e os Princípios da Escrita de Roteiros* de Robert McKee (2006) foi utilizado como bibliografia principal para os estudos em roteiros cinematográficos. McKee não ensina estrutura, fórmulas e formatações de roteiros técnicos para

filmagens, mas sim como dar forma a uma narrativa que será contada visualmente. Ele preocupa-se com a construção da história e de seus elementos e instrui o leitor sobre como estruturar um ambiente, um gênero, assim como o realizar o design das cenas, dos atos, clímax, desenvolvimento dos personagens, entre outras técnicas importantes na construção de um roteiro que consiga transmitir uma mensagem de maneira clara e que preserve características que consigam entreter o público nas salas de cinema.

Paralelamente à leitura de *Story*, procurei por filmes, livros e referências bibliográficas relacionadas ao meu tema de interesse e que fossem úteis como fonte de inspiração. Também era importante pensar em uma história que pudesse ser produzida dentro das minhas limitações de tempo, espaço, estrutura, equipe, orçamento e equipamentos.

O livro de McKee é bastante didático, dessa forma foi possível obter *insights* interessantes que eram anotados, editados, reorganizados e que desenvolviam-se na medida em que a leitura do livro progredia. Com um esqueleto da história definido e o perfil dos personagens traçado, iniciei a produção do argumento, que é uma ideia condensada do que será desenvolvido no roteiro.

No argumento, o roteirista indica sobre o que os personagens falam – “ele quer que ela faça isso, mas ela se recusa”, por exemplo – mas nunca escreve o diálogo. Em vez disso, ele cria o subtexto – os verdadeiros pensamentos e sentimentos sob o que é dito e feito. Nós podemos pensar que sabemos o que nossos personagens pensam e sentem, mas nós jamais sabemos antes de escrever (MCKEE, 2006, p.385).

Para garantir que o roteiro seguisse as regras de formatação apropriadas, utilizei o software de edição de roteiros Celtx.

Durante o processo de roteirização, tentei transformar os pequenos trechos descritos no argumento em cenas que pudessem ser contadas visualmente. Optei por dar prioridade às imagens e as ações - principalmente devido à minha falta de experiência com a construção de diálogos e escrita de roteiros, além de uma preocupação com as habilidades de interpretação dos futuros atores voluntários.

### **3.2. Personagens: Rosana e Heitor**

Durante o desenvolvimento do argumento foi traçado um perfil dos personagens principais, no qual é exposto seus comportamentos, hábitos, entre outras características. Nem

todos os elementos pensados e descritos neste trabalho foram utilizados no tratamento final do roteiro, mas foram importantes para imaginar como os personagens agiriam em determinado momento, como seriam seus trejeitos e caracterizações.

### **3.2.1. Heitor**

O protagonista Heitor acabou de se mudar para um apartamento no terceiro andar. Ele viveu seis anos viajando com seu pai antropólogo. Visitou tribos indígenas no norte do país e morou os últimos anos em vilarejos de países como Quênia e Camboja. Seu contato com sua mãe e irmã que residem no Brasil era limitado a pequenos e-mails enviados com pouca frequência. Filho de pais separados, Heitor sempre viajou com seu pai durante a temporada de férias e desde criança cultivava o interesse por viagens e a imersão em culturas diferentes. Ele acompanhou a evolução da tecnologia durante sua adolescência, mas suas longas temporadas em lugares distantes e com pouco acesso facilitaram o seu desapego com as novas formas de comunicação. Quando volta ao Brasil para continuar sua formação acadêmica, ele tenta se inserir a uma nova dinâmica - na qual a tecnologia é intrínseca - diferente do que costumava experimentar nos países que vivia. Aos poucos, Heitor percebe que as pessoas estão cada vez mais concentradas em si e em seus próprios dispositivos móveis. Sua ruptura com a realidade tecnológica atual e o descompasso no qual se encontra em relação as rápidas transformações sociais criam barreiras que dificultam sua socialização e interação - que encontra-se agora cada vez mais presente em espaços midiáticos.

### **3.2.2. Rosana**

A protagonista Rosana mora no segundo andar, apartamento 201. Ela é uma mistura de designer, fotógrafa, pintora, escritora, DJ e cineasta. A internet permitiu que ela desenvolvesse vários interesses e aprendesse habilidades, mas nunca conseguiu encontrar o tutorial que a ensinasse escolher qual carreira seguir. Sabe um pouco de cada coisa para se tornar no mínimo empregável, por isso trabalha em casa fazendo traduções para uma revista em quadrinhos americana. Ela não tem vontade nenhuma de continuar como tradutora, por isso decidiu manter este emprego. Ela preenche o resto do dia na internet e com outras atividades que envolvem dormir, jogar e assistir filmes e séries no Netflix. Seus hábitos e suas horas de sono e de trabalho desreguladas a distanciam de viver outras experiências. A procrastinação por diversas redes

sociais, o grande volume de conteúdo informacional e midiático que tem acesso todos os dias pela internet e *smartphone* a distraem de cumprir seus prazos e de focar no seu futuro profissional. As antigas amigas não parecem mais tão sólidas e a maioria de suas interações com outras pessoas é feita no ambiente virtual - por redes sociais ou aplicativos de celular.

### 3.3. Produção

Os detalhes referentes à produção do curta-metragem compreendem aos processos de seleção do elenco, escolha dos figurinos e locais das gravações. Durante essas etapas todos os elementos visuais e auditivos, que são incorporados no produto final, são definidos e trabalhados.

#### 3.3.1. Seleção dos Atores

Durante a escolha dos atores que interpretariam os personagens principais, busquei por pessoas com interesse e disponibilidade para participar do curta-metragem de forma voluntária e que já tivessem um perfil semelhante aos protagonistas. Isso facilitaria a caracterização visual e contornaria possíveis problemas que poderiam surgir devido à minha falta de prática de direção e possível inexperiência dos atores.



Os selecionados para protagonizar o curta foram Priscyla Alves - que atualmente reside em Juiz de Fora - no papel de Rosana, e Gustavo Duarte, de Viçosa, como Heitor.

Demais personagens presentes no curta como figurantes foram interpretados por amigos que interessaram-se pela proposta e dispuseram a participar.

A cena da cafeteria teve a participação de Ana Luisa Moreira (Viçosa), Fernando César (Viçosa) e Camila de Nadai (Viçosa).

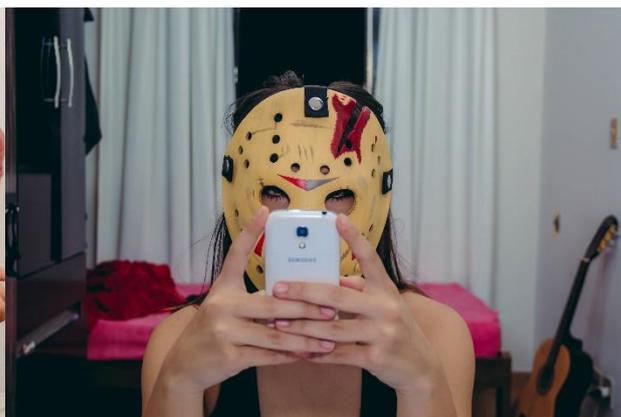
### 3.3.2. Locações

O prédio utilizado nas filmagens é onde moro atualmente, localizado em Viçosa, na Rua Milton Bandeira. Todas as cenas que acontecem nos apartamentos de Rosana e Heitor foram filmadas no apartamento 301. Utilizar este prédio como locação principal foi uma ideia incorporada com a criação da história. O objetivo era



mostrar um mesmo espaço físico composto por duas rotinas diferentes e, assim, traçar um paralelo entre os hábitos e comportamentos dos personagens. Essa escolha também foi feita visando a praticidade na hora de filmar, principalmente com uma equipe reduzida.

Os cenários foram desenvolvidos para mostrar características dos personagens e situá-los dentro do universo que está sendo contado. O quarto de Heitor não possui cortinas ou móveis, apenas caixas fechadas e um colchão no chão, o que indica que ele mudou recentemente e está acostumado a possuir poucos objetos.



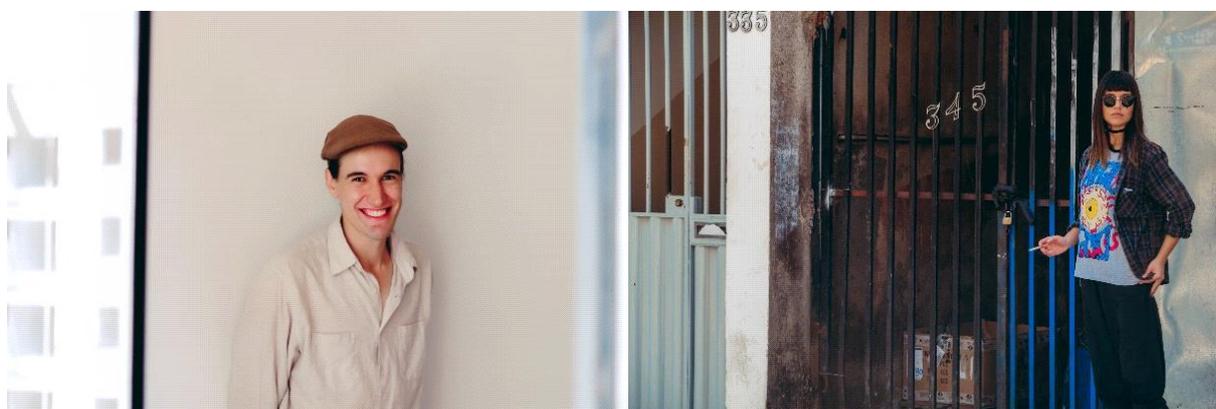
O quarto de Rosana é caótico, com roupas, papéis e lixo espalhados pelo chão e um violão jogado ao fundo. Em sua mesa há cinzeiros cheios e garrafas vazias de cerveja, um MacBook Pro, um monitorTV e um *headphone*. Nas paredes há cartazes dos filmes *The Evil Dead*, *Sexta-Feira 13*, *Videodrome*, uma réplica da máscara do personagem Jason Voorhees e uma colagem que foi produzida para compor o cenário – vários elementos sutis que transmitem

informações sobre Rosana foram inseridos nessa arte. Todos esses elementos foram escolhidos para dar dimensão à personagem e transmitir a ideia de uma pessoa que está em constante contato com a tecnologia e com produtos culturais e midiáticos.

A cena da cafeteria aconteceu no Vitrola Café - Rua dos Estudantes nº 260 loja 02, que já possuía uma estrutura e cenário compatíveis com a cena roteirizada e autorizou a utilização do espaço em horários pré-determinados, de acordo com o movimento de clientes do estabelecimento. As externas foram feitas nos arredores do prédio e em ruas aleatórias do centro de Viçosa. Inicialmente, busquei por ruas e lugares que fossem bastante poluídos visualmente pela publicidade ou que transmitissem a noção de uma sociedade midiaticizada, como vitrines de lojas de produtos eletrônicos, televisores e celulares.

### 3.3.3. Figurino

Encontrar pessoas com perfis próximos aos personagens facilitou a produção dos figurinos, que foram compostos, em sua maioria, por peças selecionadas a partir do acervo de roupas dos próprios atores. Alguns outros elementos vindos do meu próprio guarda-roupas também foram adicionados.



Heitor usa roupas mais leves e soltas - em tons mais claros ou pastéis - algumas possuem estamparias e tecidos adquiridos nas viagens que o ator Gustavo Duarte realizou por Cingapura, Índia e outros países da Ásia.

O vestuário e o estilo de Rosana é influenciado pelas suas referências de música, filmes e cultura na qual está envolvida. Ela veste tons mais escuros, camisas xadrez e camisetas com estampas gráficas.

Era importante que os personagens não demonstrassem tanto distanciamento entre si e não fossem tão arquetípicos. Por isso, em uma das cenas, Heitor é visto utilizando uma camiseta

do filme *The Evil Dead*, que foi adicionada para criar uma zona de interesse comum entre os protagonistas – que são os filmes de terror.

### 3.3.4. Estrutura: equipe técnica e equipamentos

*Offline* foi produzido sem nenhum orçamento ou recurso financeiro para a contratação de profissionais, estrutura de filmagens ou equipamentos necessários para uma produção audiovisual.

Fui o responsável por realizar e supervisionar todas as etapas - roteiro, produção, direção, cinegrafia, áudio, edição e finalização. Entretanto, durante as filmagens recebi o apoio de amigos que se dispuseram a colaborar de acordo com suas disponibilidades. Gabriel Novais (Viçosa) participou em muitas filmagens e desempenhou a função de fazer o registro fotográfico das gravações e me auxiliou com a cinegrafia e operação do áudio. Os atores Gustavo Duarte e Priscyla Alves estiveram sempre presentes para me ajudar com o transporte dos equipamentos e montagem da estrutura e dos sets de filmagens. Também tive a colaboração de Mariana Gouveia (Viçosa) durante o terceiro dia de filmagens.



Para trabalhar a iluminação das cenas, utilizei duas fontes de luz contínua (*softbox*) e dois iluminadores led. O áudio foi captado com um gravador Tascam DR 40 - nas filmagens externas foi necessário a utilização de

um protetor de vento (*deadcat*) para garantir um áudio mais limpo e com menos interferências e ruídos.

As imagens foram produzidas com duas câmeras Canon 60D e uma Canon 700D com o auxílio de dois tripés e duas *steadycams*. O conjunto de lentes era composto por duas lentes zoom de 18-135mm, uma lente zoom 18-55mm e uma lente fixa de 50mm. As lentes possuem características próprias e foram utilizadas de acordo com a necessidade de enquadramento, profundidade de campo e iluminação exigidas em cada cena.

Alguns acessórios adicionais foram improvisados. Placas de isopor foram utilizadas

como rebatedores de luz nas cenas externas; tecidos brancos foram utilizados para suavizar e deixar mais difusas as luzes que entravam pelas janelas do apartamento nos dias de sol intenso; e 3 três tubos de PVC de comprimentos diferentes (1m, 2m e 3m), foram adaptados para acoplar o microfone direcional.

### 3.4. Gravações

Após a finalização do roteiro e confirmação dos atores, comecei a estruturar um *storyboard* que me guiaria durante a produção. Criei uma planilha que especificava todas as sequências, indicava o material necessário em cada cena, assim como os planos<sup>1</sup> (aberto, médio, close up) que seriam utilizados.

Antes de iniciar as gravações, realizei reuniões individuais com cada ator. Nesses encontros, expliquei detalhes da história, o universo dos personagens e sanei eventuais dúvidas pertinentes ao roteiro e como os personagens deveriam agir/pensar em determinadas situações.

Algumas imagens começaram a ser produzidas durante o mês de setembro, em um ritmo espaçado devido a disponibilidade dos atores. Muitas dessas imagens iniciais apresentaram problemas de ordem técnica, por isso apenas uma pequena parcela do que foi produzido nessa época pôde ser aproveitado. Entretanto, essas primeiras produções foram importantes para identificar futuros problemas, auxiliou no desenvolvimento das atuações e amenizou minha falta de experiência com a parte técnica de direção. As imagens que foram utilizadas no produto final aconteceram entre os dias 10/10 a 18/10.

Até o início das filmagens, os atores Gustavo e Priscyla ainda não haviam se conhecido pessoalmente. Por isso, optei por iniciar com a cena da conversa dos protagonistas na webcam, que é quando eles se vêem pela primeira vez. A decisão de filmar essa cena primeiro objetivou preservar a naturalidade durante as interpretações.

O site Omegle proporciona conversas via webcam com pessoas do mundo inteiro. Devido ao seu caráter aleatório, era inviável a realização da conversa na própria interface do site. Por isso, a cena aconteceu em uma ligação realizada via Skype, que foi capturada com a

---

<sup>1</sup> No plano aberto (*long shot*) – a câmera está distante do objeto, de modo que ele ocupa uma parte pequena do cenário, é um plano de ambientação. No plano médio (*medium shot*) – o objeto ocupa uma parte considerável do ambiente, mas ainda tem espaço à sua volta, é um plano de posicionamento e movimentação. O plano fechado (*close-up*) – ocupa quase todo o cenário, sem deixar grandes espaços à sua volta, é um plano de intimidade e expressão. Disponível em: <http://www.primeirofilme.com.br/site/o-livro/enquadramentos-planos-e-angulos/> Acessado 07 de novembro.



utilização do software *Screen Recorder* e, posteriormente, montada na edição.

As produções não seguiram necessariamente a ordem cronológica dos eventos que acontecem no curta. As cenas eram gravadas respeitando a disponibilidade de tempo dos atores e de acordo com as condições climáticas e de iluminação natural.

No início das gravações, tive um pouco de dificuldade para expressar minhas ideias aos atores e dirigi-los de acordo com minhas expectativas - principalmente em relação ao Gustavo, que conheci quando buscava por um elenco. A Priscyla é um antiga amiga, dessa forma a intimidade facilitou nossa comunicação. Entretanto, a medida que as produções evoluíam,

minha relação com os atores se tornava mais próxima. As gravações eram realizadas de forma mais ágil e com menos erros, assim como era perceptível o desenvolvimento das atuações e o amadurecimento da minha relação com a direção e com a equipe.

### **3.5. Pós-produção: montagem, tratamento de áudio e finalização**

A pós-produção é um dos processos mais demorados e exige uma rigorosa paciência e atenção aos detalhes, pois é neste momento em que a narrativa visual ganha forma e dinamismo.

Ao iniciar essa etapa, houve a seleção e organização prévia de todo o material bruto produzido durante as filmagens. Em seguida, comecei a montar o primeiro corte com as melhores cenas pré-selecionadas. Havia um grande volume de material disponível, dessa forma, foi necessário realizar diversas edições para se chegar a um produto final que se aproximasse das definições de um curta-metragem – que possui a duração média de 30 a 40 minutos.

Utilizar o formato 4:3 foi uma opção estilística pensada durante o processo de produção e concretizada na edição. A intenção era justamente brincar com as mudanças ocorridas com a proporção da imagem a partir do desenvolvimento da tecnologia durante os anos. Atualmente, a maioria das produções audiovisuais são realizadas no formato 16:9 - adequado às proporções

dos atuais televisores e monitores *widescreen*. O objetivo também era facilitar o trabalho de composição na hora de filmar - pois menos elementos seriam necessários para compor os quadros -, além disso, seria possível dialogar com o retorno desse formato, que é percebido após a ascensão de aplicativos de fotos como o *Instagram*.

Uma das maiores dificuldades encontradas no momento de trabalhar com o áudio durante essa etapa foi a ausência de recursos financeiros para a produção de efeitos e trilhas sonoras adequadas à atmosfera e sentimentos que pretendiam ser expressados. As músicas utilizadas são licenciadas pela *Creative Commons*, o que permite a cópia e o compartilhamento livre para produções sem fins lucrativos. Efeitos como o som de interruptores, teclado, descarga, portas abrindo e fechando, entre outros, foram gravados separadamente e inseridos na edição.

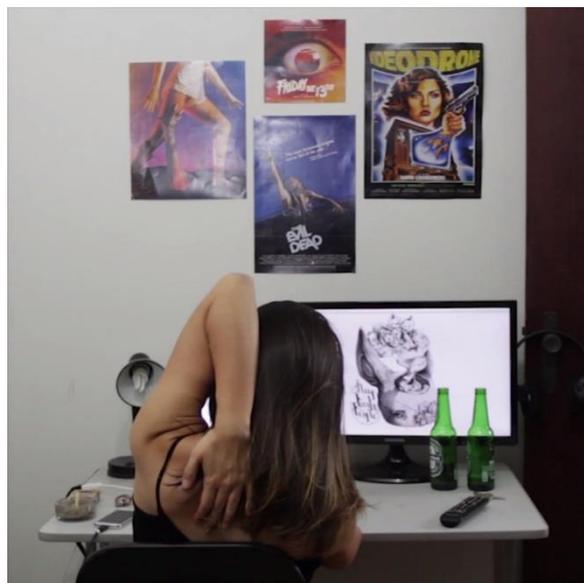
Este trabalho de edição e finalização do curta foi produzido nas plataformas da *Adobe Creative Suite 6*. Os softwares utilizados foram: *Adobe Premiere*, *After Effects*, *Audition*, *Illustrator* e *Photoshop*.

### 3.6. Detalhes pertinentes

A primeira sequência mostra os personagens principais em cada apartamento. Era interessante ressaltar como seus hábitos e comportamentos estavam relacionados com sua relação com a tecnologia e com os produtos da mídia. Enquanto Heitor dorme cedo e acorda disposto, Rosana possui hábitos notívagos impulsionados pela sua rotina de horários inexistente e pelos constantes estímulos midiáticos que recebe.

Em uma das cenas, por exemplo, Rosana alonga o corpo e corrige sua postura. Frequentemente ela sente dores nas costas e no pescoço, pois passa longas horas sentada na frente do computador ou com a cabeça voltada para baixo, olhando para a tela do celular.

Ela é *freelancer*, mas possui um emprego regular como tradutora para uma revista em quadrinhos americana. Este emprego só é possível devido à internet - que reduz o distanciamento físico. Dessa forma, ela





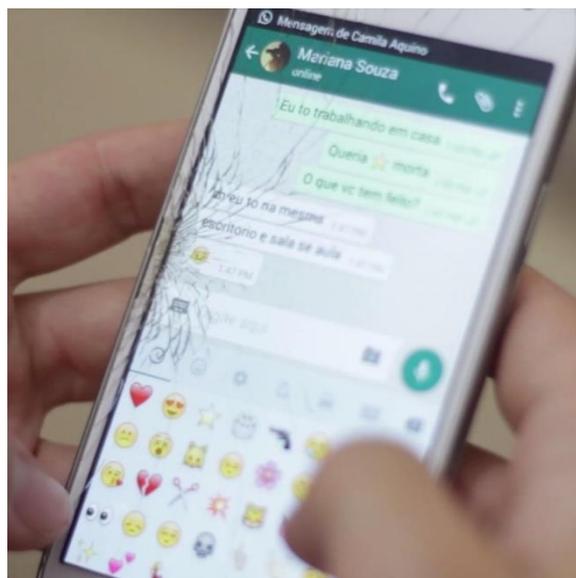
sente pouca necessidade de sair de casa e isso contribui para seus hábitos que a distanciam cada vez mais de interagir fisicamente com outras pessoas. Entretanto, seu trabalho é constantemente afetado pela procrastinação, pois os produtos midiáticos aos quais tem acesso constantemente desviam sua atenção e dificultam o cumprimento de seus prazos.

Heitor ficou um longo período imerso em culturas diferentes e, quando retorna, percebe que perdeu o ritmo das transformações sociais ocorridas no seu lugar de origem. A cena do café é quando ele começa a perceber que o comportamento das pessoas no seu país está diferente de como se lembrava. Repara que muitos andam com as cabeças baixas, concentrados em seus aparelhos.

No fim da manhã, a primeira reação de Rosana ao acordar é procurar pelo seu celular. Em seguida, levanta com fome e sai para fazer compras. No seu trajeto de volta para casa ela se aproxima de Heitor distraída com o seu celular e fones de ouvido. No momento em que estão prestes a se cruzar, o celular de Heitor toca. Ele para no meio da calçada e atende com dificuldade devido à falta de prática com telas *touch*. Ela passa por ele com indiferença - concentrada na mensagem que digita - e entra no prédio.

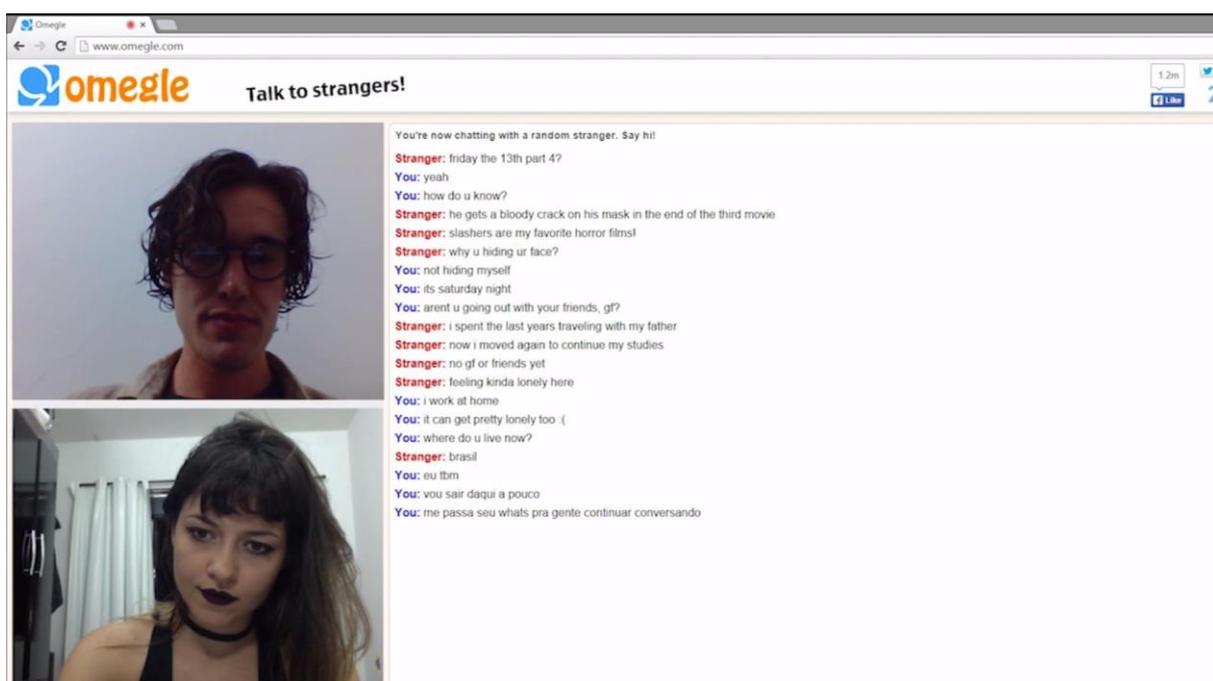


Em casa, Rosana prepara seu almoço e é constantemente distraída por mensagens. Ela conversa e combina de sair com uma antiga amiga. Esse diálogo por meio de mensagens tinha como objetivo mostrar como funciona a interação por meio de dispositivos e como utilizamos de recursos, como símbolos, emojis e emoticons, para expressar nossas reações e emoções.



A terceira sequência acontece no final da tarde. Heitor sente-se sozinho em casa e sobe ao terraço para conhecer a vista. Coloca uma música para ouvir no celular e encosta-se em um canto ao fundo. Rosana sobe ao terraço para fumar. Mais uma vez, abre-se a possibilidade dos personagens se olharem e se conhecerem. Entretanto, ambos usam fones de ouvido e, isolados em cantos opostos, não percebem a presença um do outro.

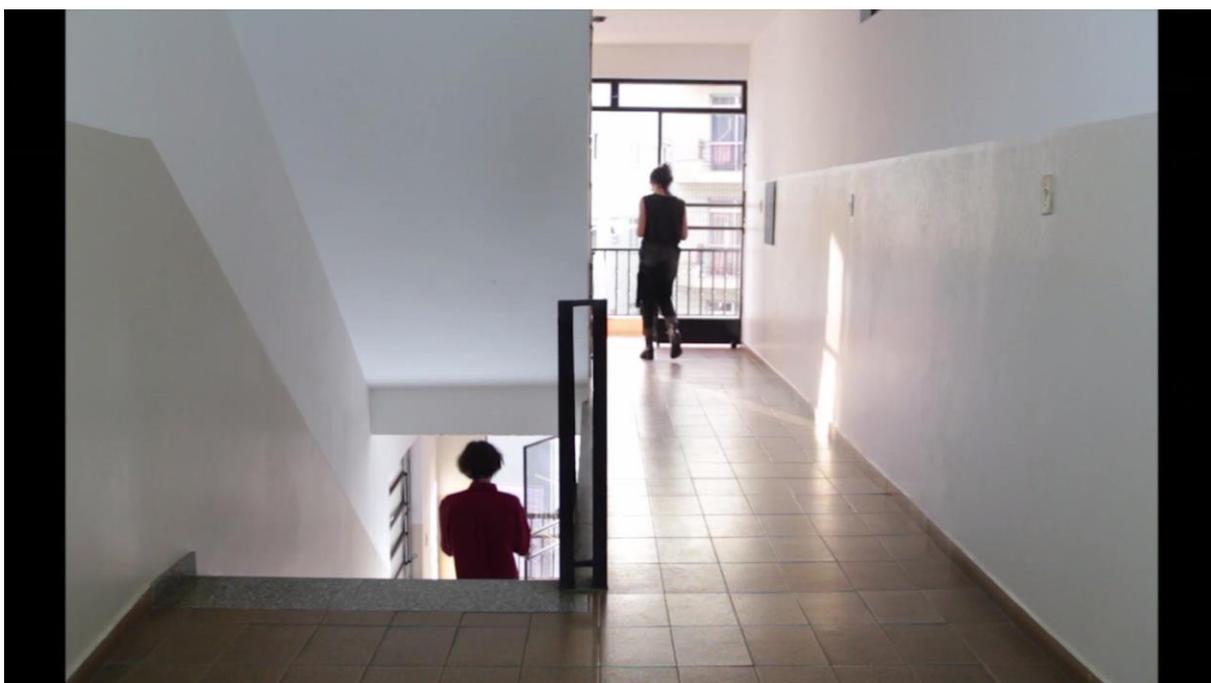
A quarta sequência acontece no apartamento de cada um durante a noite. Heitor está em uma cidade nova, na qual não conhece ninguém. Ele não está presente em redes sociais ou possui contas em aplicativos de relacionamento. Sente-se só em seu apartamento. Ele tira seu antigo notebook da mochila e começa a pesquisar mais sobre aplicativos. Rapidamente perde o interesse, mas lembra-se de um site que permitia conhecer novas pessoas na internet: Omegle.



Nesse momento, Rosana está pronta para sair mas suas amigas estão atrasadas. Entediada, ela entra no Omegle para passar o tempo enquanto espera. Na interface do site, as webcams dos protagonistas se cruzam. A primeira interação dos dois é virtual. Quando se vêem pela primeira vez, ambos demonstram sutil interesse um pelo outro e começam a conversar. Aos poucos vão se conhecendo e expressam naturalidade na interação, levando em consideração o contexto de conversar com um completo desconhecido pela webcam. No momento em que se despedem e trocam contatos, Heitor se atrapalha por ser “incomunicável”. Ele não possui Whatsapp ou redes sociais. Nesse momento, há um pico de energia no prédio. A conexão com a internet é perdida e as webcams ficam offline.

Rosana recebe outra mensagem das amigas. Conformada, desliga o computador e sai - ela já se acostumou com esse tipo de interação rápida e superficial. Heitor fica desconfortável pois gostaria de conhecê-la melhor. Ele fecha a aba do Omegle, continua sua pesquisa e instala aplicativos no celular. Nesse momento, ele sente-se deslocado e percebe que sua pouca familiaridade com as novas plataformas dificultam seu contato e interação com outras pessoas.

Na última sequência há uma sucessão de desencontros dos protagonistas ao entrar e deixar o prédio durante vários dias. Esse momento também mostra como, aos poucos, Heitor passa a incorporar o *smartphone* na sua rotina. Na cena final, Rosana e Heitor se cruzam no corredor. Sem se olhar - concentrados em suas telas de celular - apenas dizem um cordial “bom dia”. Não prestam atenção, nem se reconhecem, apenas seguem por rumos opostos.



## CONCLUSÃO

Produzir um curta-metragem proporcionou um amplo conhecimento em várias etapas que envolvem a realização de uma produção audiovisual. Foi interessante acompanhar o processo que aconteceu desde as primeiras pesquisas para ideias conceituais do roteiro até sua concretização.

Com a realização de *Offline* atingi meus objetivos de utilizar a linguagem cinematográfica para desenvolver um produto que dialoga com as atuais transformações ocorridas na nossa sociedade devido aos rápidos avanços tecnológicos e comunicacionais. Tive a oportunidade de exercer meus conhecimentos prévios sobre iluminação, fotografia, composição, entre outras maneiras de trabalhar a imagem, visando o aprimoramento dessas habilidades para futura utilização profissional.

Minhas maiores dificuldades foram relacionadas às limitações de orçamento, tempo, equipe e estrutura para as filmagens. Estes impasses foram previstos no início do projeto e foram adaptados da melhor forma possível. Entretanto, no início das filmagens a falta de prática e experiência com a direção de filmes causou a maioria dos problemas de ordem técnica e de organização do tempo. As primeiras imagens demoravam muito tempo para serem concluídas e exigiam um grande esforço de todos os envolvidos. À medida em que o trabalho avançava, havia uma maior assimilação com as dinâmicas das gravações e esses problemas foram amenizados.

Fui o responsável por produzir todas as etapas deste curta, contudo, vale ressaltar que este não é um trabalho que deve ser realizado dessa forma. Uma produção audiovisual envolve muitas etapas que utilizam a imagem e o áudio como plataforma, por isso eles devem ser minuciosamente tratados e trabalhados. São muitos processos para gerenciar e administrar na hora de gravar, é necessário muito cuidado com os detalhes e muita atenção com o manuseio dos equipamentos, com a iluminação e com o som para obter o melhor material possível. Quando apenas uma pessoa é a responsável por gerir todas essas etapas, o tempo é um grande inimigo e há chances do produto final não ser concluído de acordo com as expectativas. Por isso, para garantir a qualidade do produto final, é interessante possuir uma equipe com profissionais responsáveis por cada etapa da produção

Os avanços tecnológicos citados ao longo deste trabalho também foram os responsáveis por modificar os meios de produção cinematográfica. A realização do curta foi possível devido à atual ampliação do acesso a câmeras e gravadores digitais - que produzem imagens com

qualidades cada vez melhores.

Entretanto, ainda há empecilhos gerados pela distribuição do produto, principalmente no Brasil, pois dificilmente uma produtora vai comprar os direitos de distribuição de uma produção independente. Dessa forma, para que *Offline* seja acessível as pessoas, pretendo fazer uma edição e um tratamento mais refinado para submetê-lo a festivais nacionais e internacionais. Posteriormente, haverá sua disponibilização e compartilhamento na internet.

Ao realizar este projeto experimental, foi possível finalizar um interessante ciclo: utilizar um meio de comunicação, que sofreu alterações no seu modo de produção influenciados pelos avanços de tecnológicos, para desenvolver um produto midiático que utiliza das suas propriedades comunicativas para referenciar e criar questionamentos sobre a própria mídia, e que, posteriormente, será consumido por meio de dispositivos e plataformas diversas.

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ALVARENGA, Marcos; MASSAROLO, João. **Franquia Transmídia: O Futuro da Economia Audiovisual nas Mídias Sociais.** Disponível em: <<http://www.intercom.org.br/papers/nacionais/2010/resumos/R5-3023-1.pdf>>

BENJAMIN, Walter. **A obra de arte na era da sua reprodutibilidade técnica.** In: Obras escolhidas. Trad. Sérgio Paulo Rouanet. São Paulo: Ed. Brasiliense, v. 1, 1986, p. 165-196

CASTELLS, Manuel. **Internet e Sociedade em Rede.** In: MORAES, D. (Org.) Por uma outra comunicação: Mídia, mundialização cultural e poder. Rio de Janeiro: Record, 2ª Edição, 2004. p. 255 – 287.

FRANÇA, Renné. **Heróis transmidiáticos a cultura da convergência no universo marvel do cinema.** Disponível em: < <http://www.rua.ufscar.br/site/?p=15080>>

GUTFREIND, Cristiane Freitas. **O filme e a representação do real.** E-compós, agosto de 2006.

HASEBRINK, Uwe; HEPP, Andreas. **Interação Humana e Configurações Comunicativas: transformações culturais e sociedades midiaticizadas.** Parágrafo. v. 2, n. 3, jul/dez de 2015, p. 75-89

JENKINS, Henry. **Cultura da convergência.** Tradução de Susana Alexandria. – 2. Ed. – São Paulo: Aleph, 2009.

MCKEE, Robert. **Story: Substância, estrutura, estilo e os princípios da escrita de roteiro.** Curitiba, PR. Arte & Letra Editora, 2006.

PEREIRA, Henrique. **O Futuro das Interfaces e de novas Relações de Poder.** Disponível em: <<http://revolucao.etc.br/archives/futuro-das-interfaces-de-novas-relacoes-de-poder/>> Acesso em 24 de maio de 2015

PINHEIRO, Marta de Araújo. **Comunicação e imersão: o problema da atenção.** In: LAHNI, Cláudia Regina; PINHEIRO, Marta de Araújo (Orgs). Sociedade e comunicação: perspectivas contemporâneas. Rio de Janeiro: Mauad X, 2008. p. 157-170

PRIMO, Alex. **O aspecto relacional das interações na Web 2.0.** E- Compós (Brasília), v. 9, p. 1-21, 2007.

SGORLA, Fabiane. **Discutindo o “processo de midiaticização”.** Mediação, Belo Horizonte, v. 9, n. 8, jan/jun de 2009, p. 59-68

TURNER, Graeme. **Cinema como prática social.** São Paulo: Summus Editorial, 1993

## **ANEXOS**

### **Anexo I**

#### **ARGUMENTO**

##### ***“Offline”***

“Offline” é um roteiro para um curta que explora o isolamento e aborda a presença da tecnologia na nossa vida diária. Ironiza o uso excessivo de aparelhos eletrônicos em contraponto ao conforto e benefícios que podem proporcionar para executarmos tarefas do cotidiano. Aborda o surgimento de novas formas de interação e a fragilidade das relações contemporâneas.

A história não tem a intenção de somente criticar ou ressaltar o uso da tecnologia, mas criar uma narrativa que ironize a nossa imersão no ambiente tecnológico e o excesso de informação que recebemos todos os dias. A partir disso, mostrar como as barreiras entre o virtual e o real estão cada vez mais sensíveis a ponto de nos deixar confusos e alienados. Pretende-se também levantar algumas questões: o uso excessivo de dispositivos móveis pode nos isolar? Quem não adere a essas novas tendências da comunicação, também pode ser isolado? A tecnologia é excelente para nos auxiliar na execução de tarefas cotidianas e na comunicação. Mas será que somos dependentes ao ponto de não conseguirmos fazer mais nada sem ela? Como nosso estilo de vida e nossos hábitos podem ser influenciados pelo excesso de informação visual e auditiva?

#### **PERSONAGENS: ROSANA E HEITOR**

O roteiro acompanha dois personagens que nasceram no início dos anos 90 e moram no mesmo prédio. Seus apartamentos são em andares diferentes e nunca se conhecem porque estão sempre distraídos por algum dispositivo eletrônico. O protagonista Heitor acabou de se mudar para um apartamento no terceiro andar. Ele viveu seis anos viajando com seu pai antropólogo. Visitou tribos indígenas no norte do país e morou os últimos anos em vilarejos de países como Quênia e Camboja. Voltou ao Brasil para continuar sua formação acadêmica e tenta se inserir a uma nova dinâmica - na qual a tecnologia é intrínseca - diferente do que costumava experienciar nos países que vivia. Aos poucos, Heitor percebe que as pessoas estão cada vez mais concentradas em si e em seus próprios dispositivos. Sem companhia ou amigos, sente-se solitário no novo apartamento.

A protagonista Rosana mora no segundo andar. Ela é um pouco designer, fotógrafa, pintora, escritora, DJ e cineasta. A internet permitiu que ela desenvolvesse vários interesses, mas nunca conseguiu encontrar o tutorial que a ensinasse escolher qual carreira seguir. Sabe um pouco de cada coisa para se tornar no mínimo empregável, por isso trabalha em casa fazendo traduções para uma revista em quadrinhos americana. Ela não tem vontade nenhuma de continuar como tradutora, por isso escolheu esse emprego. Enquanto não decide qual será sua carreira, ela preenche o resto do dia na internet e com outras atividades que envolvem dormir, jogar e assistir filmes e séries no Netflix. Seus hábitos e suas horas sono e de trabalho desreguladas a distanciam de viver outras experiências. As antigas amigas não parecem mais tão sólidas e a maioria de suas interações com outras pessoas é feita no ambiente virtual - por redes sociais ou celular.

## **DESENVOLVIMENTO**

A primeira sequência mostra um pouco dos hábitos dos personagens em cada apartamento. A história inicia na primeira noite de Heitor no prédio. Em seu quarto há um único colchão e algumas caixas. Deitado, ele fecha seu livro e apaga a luz para dormir. Rosana possui hábitos notívagos. Durante a madrugada ela assiste filmes, séries, joga, trabalha e adormece pouco antes do amanhecer.

Enquanto Rosana dorme, Heitor acorda com a luz do sol. É sábado de manhã. Ele se arruma e sai para explorar a cidade e conhecer gente nova. Durante sua caminhada, começa a perceber que o comportamento das pessoas no seu país está diferente de como se lembrava. Repara que muitos andam com as cabeças baixas, olhando para o celular e acha estranho quando vê grupos de amigos sentados juntos sem conversar.

No fim da manhã, Rosana levanta com fome e sai para fazer compras no supermercado. Ambos estão voltando para casa e apenas uma pequena distância os separa. Caminham em lados opostos da rua. Rosana a passos mais lentos, distraída com a tela de seu celular. Heitor aproxima-se da entrada do prédio e atravessa a rua. No momento em que estão prestes a se cruzar, seu telefone toca. Ele para no meio da calçada e atende com dificuldade devido à falta de prática com telas *touch*. Rosana passa por ele com indiferença - concentrada na mensagem que digita no celular - e entra no prédio.

A próxima sequência começa no momento em que os protagonistas se cruzam. Heitor recebe a ligação de sua irmã. Na conversa, falam sobre a mudança e adaptação. A primeira coisa que

Rosana faz ao chegar em casa é fechar as cortinas. Prepara seu almoço e senta na frente do computador. Enquanto come, rapidamente tecla mensagens, atualiza redes sociais, abre várias abas e percorre os olhos por diversas páginas e links. Seu celular toca e recebe um convite das amigas para sair.

A terceira sequência acontece no final da tarde. Heitor sobe ao terraço para conhecer a vista. Coloca uma música para ouvir no celular e encosta-se em um canto ao fundo. Rosana está em casa tentando enviar seu trabalho para a editora. Nesse momento, há um pico de energia no prédio e ela perde conexão com a internet. Frustrada, sobe ao terraço para fumar. Ambos usam fones de ouvido e, isolados em cantos opostos, não percebem a presença um do outro.

A quarta sequência acontece no apartamento de cada um durante a noite. Heitor está em uma cidade nova, na qual não conhece ninguém. Ele não está presente em redes sociais ou possui contas em aplicativos de relacionamento. Sente-se só em seu apartamento. Ele tira seu antigo notebook da mochila e começa a pesquisar mais sobre aplicativos e comunicação nos dias atuais. Rapidamente perde o interesse, mas lembra-se de um site que permitia conhecer novas pessoas na internet: Omegle. Ele entra no chat e tenta conversar com diversas pessoas aleatórias pela webcam mas não consegue manter muitos diálogos interessantes.

As amigas de Rosana estão atrasadas. Entediada, ela entra no Omegle para passar o tempo enquanto espera. Após diversas tentativas de conversas, as webcams dos protagonistas se cruzam. Quando se veem pela primeira vez, ambos demonstram sutil interesse pelo outro e começam a conversar. Aos poucos vão se conhecendo e expressam naturalidade na interação, levando em consideração o contexto de conversar com um completo desconhecido pela webcam. No momento em que se despedem e trocam contatos, Heitor se atrapalha por ser “incomunicável”. Ele não possui Whatsapp ou redes sociais. Nesse momento, há outro pico de energia no prédio, a conexão com a internet é perdida e as webcams ficam *offline*.

Rosana recebe outra mensagem das amigas. Conformada, desliga o computador e sai - ela já se acostumou com esse tipo de interação rápida e superficial. Heitor fica desconfortável e torce o nariz – ele gostaria de conhecê-la melhor. Ele fecha a aba do Omegle, continua sua pesquisa e instala aplicativos no celular.

Na última sequência, Rosana continua com seus hábitos notívagos e sai usualmente durante a noite. Heitor adere cada vez mais à tecnologia para se comunicar. Após uma sucessão de desencontros dos protagonistas ao entrar e deixar o prédio durante vários dias, eles se cruzam no corredor. Sem se olhar, concentrados em suas telas de celular, apenas dizem um cordial “bom dia”. Não prestam atenção, nem se reconhecem, apenas seguem por rumos opostos.