

The meeting: a dialogue between art and design for managing and creating an audiovisual project throughout the COVID-19 pandemic

A reunião: um diálogo entre a arte e o design para gestão e criação de um produto audiovisual em meio a pandemia de COVID-19

Orlando José Dantas Lopes
Federal University of Bahia, Brazil
Paulo Fernando de Almeida Souza
Federal University of Bahia, Brazil

Abstract

This project promotes a dialogue between contemporary art, cinema and design, seeking to develop an audiovisual project using limited resources in the midst of the COVID-19 pandemic. The study starts from a creative process focused on a poetics materialized through masks designed in the form of sculptures and installations that are transmuted into three-dimensional performance elements, composing costumes and scenarios suitable for creative exploration in the scope of photography and audiovisual production. The narratives and aesthetics are designed with light and shadow effects, emptiness and filling, space and non-space concepts. The social isolation caused by the new Coronavirus is personified through sensations and experiences of color, light and darkness, creating a ritualistic atmosphere of transformation of the self, starting from the principles of belief and faith, in addition to a cycle of learning and unveiling in an obscure environment. The methodology used was based on design thinking strategies, interviews with creators and potential consumers, scriptwriting, scale, costume development, photomontages and prototyping of the proposed audiovisual product. Making a creative proposal during the social isolation proved to be a methodological, managerial, financial, technical and mental challenge, in view of the overload of activities for the team members and the difficulties generated by remote work, with decision-making that is often time-consuming and dense. This study is relevant for creators, producers, designers and visual artists interested in producing audiovisual products with a strong creative appeal and at the same time with limited resources, using methodologies focused on remote team work.

Keywords: Video art, Performing art, Ceramic masks, Art and design, Covid19 pandemic.

Introdução

Este artigo surge a partir dos resultados de um trabalho final de licenciatura em design realizado na Universidade Federal da Bahia, Brasil, com vistas a promover um diálogo entre a arte contemporânea, o cinema e o design, buscando o desenvolvimento de um projeto audiovisual com recursos limitados, em meio a pandemia de COVID-19. O estudo parte de um processo criativo focado em uma poética materializada por meio de máscaras desenhadas e produzidas na

forma de esculturas cerâmicas, que são transmutadas em elementos tridimensionais performáticos, compondo um figurino e cenários próprios para uma exploração criativa no âmbito da fotografia e da produção audiovisual em curta metragem (*short film*).

A obra toma por base uma experimentação que explora processos artísticos autorais de escultura e performance, revelando-se em um esforço projetual que culmina na produção intitulada "A reunião", com questões simbólicas suscitadas a partir de associações entre objetos pessoais com forte caráter afetivo e máscaras produzidas, edificando uma narrativa ficcional relevante para o autor, por meio de personagens que reinterpretem momentos e pessoas de sua vida. São retratados com efeitos de luz e sombra, vazio e preenchimento, espaço e não-espaço que permeiam e potencializam os simbolismos da atuação e dessas esculturas em movimento. As relações entre presença ou ausência, experiência ou memória, claro ou obscuro são experienciadas na construção da narrativa, em todas suas etapas, contudo, é por meio da elaboração das máscaras e seu uso em uma atuação performática, com entrecruzamento de tempos, sensações, objetos e linguagens que se constrói o enredo necessário para conectar os diversos significantes e significados.

Por se tratar de uma produção que se desenvolve, desde a elaboração do primeiro roteiro, com processos laboratoriais da arte, o projeto se divide entre as poéticas associadas do processo criativo artístico e a narrativa técnica da gestão de design do produto audiovisual, viabilizados na construção de um espaço caseiro para produção do curta metragem. O estado emocional da protagonista, que em muito se assemelha ao do indivíduo confinado em isolamento social é personificado por meio de sensações e experiências de cor, luz e escuridão, criando uma atmosfera ritualística de transformação do eu, partindo-se dos princípios de crença e fé, para além de um ciclo de aprendizado e desvelamento em um ambiente obscuro.

Diante disso, para lograr os objetivos do projeto foi construído um pequeno estúdio para a execução das cenas e gravação do curta-metragem em um cômodo de apartamento adaptado. A metodologia utilizada foi baseada em estratégias de design thinking e co-design (SCHNEIDER e STICKDORN, 2010; VIANNA et al., 2011; BRITTON, 2017), entrevistas com

criadores e potenciais consumidores, roteirização, escaleta (COMPARATO, 2009), desenvolvimento de mapas e painéis conceituais, análises de referências e similares, figurinos e cenários, fotomontagens e prototipação do produto audiovisual (*short film*).

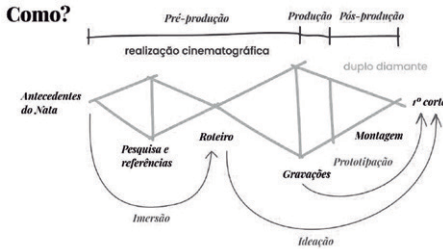


Imagem 1 – Etapas metodológicas (Autor, 2020).

Realizar uma proposta criativa durante o isolamento social revelou-se um desafio metodológico, gerencial, financeiro, técnico e mental, tendo em vista a sobrecarga de atividades para os membros da equipa e as dificuldades geradas pelo trabalho remoto, com tomadas de decisão muitas vezes demoradas e densas, incomuns em uma situação convencional. Apesar disso, os resultados apontam possibilidades estéticas interessantes, onde o criador assume diversos papéis e se torna o responsável por muitos aspectos que vão muito além da criatividade e da expressão artística.

O teor experimental da proposta se verifica na mescla das linguagens artísticas, na transdisciplinaridade, na busca por uma expressão no campo expandido da arte, mas, principalmente, por se apropriar das limitações originadas pela pandemia para construir estratégias de realização audiovisual, transformando-as em elementos potencializadores dos símbolos e significados suscitados pelo filme. No vídeo de curta metragem, a linha de pensamento artístico iniciado pela elaboração das máscaras é continuada a partir, por exemplo, da atuação performática de quase todas as personagens pelo mesmo ator — em respeito a recomendação da OMS de evitar aglomeramentos ou aglomerações —, também um dos idealizadores deste projeto, que reinterpreta arquétipos criados a partir de experiências familiares pessoais. Interpretação esta que é feita mascarada com estes corpos cerâmicos, que por sua vez lhe impõem uma poética através de sua materialidade, peso e fragilidade.

Este estudo torna-se relevante para criadores, produtores, designers e artistas visuais interessados em produzir obras audiovisuais com forte apelo criativo e ao mesmo tempo com recursos limitados, intensificando o trabalho em equipa, com uso de metodologias focadas em rede e trabalho remoto.

Origens do processo artístico

O núcleo poético do projeto audiovisual está na criação de máscaras de cerâmica, produzidas anteriormente a ideia do curta metragem (*short film*). O uso das máscaras permite uma conversão dessas originalmente pensadas como objetos estáticos para o uso em performances, compondo-as como elementos do figurino e do cenário, sendo exploradas por meio da técnica fotográfica. Desta forma, os corpos cerâmicos materializados enquanto máscaras passam a ser produtos de design com fins artísticos, que atribuem características formais aos atores, potencializando a atmosfera e o processo performático no filme. Vestir tais objetos proporciona, pois, uma imersão no processo de personificação cênica, tendo em vista que as máscaras cobrem, por um lado, a face do ator, mas por outro lado, materializam símbolos e papéis a serem interpretados. Trata-se, pois de uma experiência corporal do ator que pode ser explorada no processo criativo e apreendida sob diferentes condições de luz, cor, escala, volume, cenários e movimentos, assumindo significados diversos, com leituras performáticas de grande potencial artístico.



Imagem 2 – Orlando Dantas em intervalo das gravações (acervo pessoal).

Uma riqueza importante de ser relatada no processo de criação e vivência do produto audiovisual está relacionada com o deslocamento do autor das máscaras (artista/designer) para a função de ator (performer), em processos autorreferenciais, não exógenos, que partem de um imaginário pessoal (GOFFMAN, 2001; GROSSMAN, 2004).

A performance é uma forma de arte que incorpora elementos das artes visuais, do teatro e da música, e se diferencia do *happening* por não ter a participação do público, apesar de muitas vezes serem tidos como sinônimos (BITRINGER, 1993; GOLDBERG, 2001; COHEN, 2002; GLUSBERG, 2003; GROSSMAN, 2004).

Ademais, o resultado audiovisual pode ser entendido como uma obra transmídia (JENKINS, 2009; RYAN, 2012) por ser um projeto cuja experiência da narrativa é potencializada pela diversidade de mídias e linguagens da qual se apropria para

criar uma expansão da história, o que permite um aprofundamento e maior compreensão do universo em que essas personagens vivem. Isto é, a partir da direção cinematográfica como um estado do fazer poético, onde o processo de criação permeia a investigação de suportes e linguagens diversos, como a arte em cerâmica, construção de cenários, o ator, ator e performer, a maquiagem e o figurino, o processo fotográfico – como fotoperformance, fotografia de registro ou still, no decorrer das produções e a fotografia como pesquisa de referências, para enfim, chegar na solução audiovisual como uma estratégia encontrada para comunicar uma atmosfera de devaneio pretendida.

Por fim, o tema permeia as construções e mutações do eu (SCHECHNER, 1988; GOFFMAN, 2001; GROSSMAN, 2004; WOLF, 2012), sobre como este se apresenta para o mundo, sobre como se molda sua personalidade e caráter em função das relações sociais e do envelhecimento. Busca atentar para a potência do afeto em suas representações sutis, cotidianas e, simultaneamente, rever contradições e atitudes nocivas que reproduzimos, inclusive com pessoas que gostamos. A criticidade do projeto se mostra implícita, parcialmente oculta em suas entrelinhas, tal como as personagens sob suas máscaras. Intenta-se em exprimir e fazer refletir, com base em um recorte auto-ficcional, sobre a condição das relações humanas, fatalmente contraditórias.

Desafios do percurso criativo em meio a pandemia

Toda a criação se dá a partir de desdobramentos, muito influenciados pela ideia de mínimos produtos viáveis (MVP) e prototipação rápida propostos pelo design (SCHNEIDER e STICKDORN, 2010; BRITTON, 2017). Isto porque desde o início se visava a produção de um audiovisual, ou seja, um produto complexo e distante da realidade imposta pela realidade sócio-econômica da equipa e/ou por um contexto adverso e desafiador como um confinamento obrigatório. Partiu-se, portanto, do processo laboratorial artístico de desenvolvimento das máscaras em cerâmica, nas quais a caracterização dos personagens começou a ser esboçada pouco a pouco, através da modelagem e vitrificação. Conforme as máscaras eram finalizadas, realizavam-se ensaios fotográficos, alguns com fins de registro e estudo, outros com objetivos narrativos e poéticos estruturados. Algumas dessas máscaras e fotografias foram expostas em exposições coletivas, outras como intervenções urbanas e algumas apenas digitalmente. Cada etapa do processo influencia a seguinte e modifica o entendimento do primeiro roteiro e, também por isso, ele foi reescrito para a execução do curta metragem.

Vestir tais objetos proporciona a libertação do papel de criador e imersão nas personagens. Elas não apenas cobrem o rosto, a identificação do ser, a

imagem pela qual prezamos e nos envergonhamos, mas proporcionam desconforto físico associado a seu uso, processo de materialização do peso simbólico que os papéis sociais exercem sobre o ser. O cuidado para evitar a quebra dos objetos é acompanhado de dores na testa, no caso da máscara da Raposa; baixa capacidade de visão, excesso de peso e volume no caso da máscara do Macaco; obstrução na circulação sanguínea na região da boca ao usar a máscara da Ave, e assim por diante.



Imagem 3 – Teste de enquadramento da máscara da Raposa (acervo pessoal).

O ato performático, portanto, tem como suporte último o audiovisual, no qual atuação, escultura cerâmica, som, iluminação, fotografia, dança e roteiro estão unidos, enquanto obra transmídia (JENKINS, 2009; RYAN, 2012). Uma vez gravada e montada, tal atuação performática passa a ser vídeo e, como tal, por sua finalidade e diálogos com diferentes linguagens artísticas, uma obra de videoarte, já que, em sua concepção, tanto escultura, quanto performance, trilha e teatro são partes do todo, sem os quais a obra não teria o impacto desejado. Assim o é, pois, intenciona-se que a narrativa proposta soe como um sonho, tal como lembramos ao despertar, uma junção de imagens, sons e sensações, turvas e discrepantes.

O vídeo, associado aos olhos do espectador, é designado a deslocar o cérebro daquele que frui a obra da condição de criador dos sonhos para a de assimilador de um sonho alheio, imergindo-o em um devaneio do autor (COCCHIERI, 2016). É vídeo pois nem escultura, nem performance, fotografia ou qualquer outra linguagem seriam capazes de dar conta desta proposta de simulacro tal como a linguagem cinematográfica tem capacidade de fazer.

O principal desafio foi lidar com o acúmulo de inúmeras funções durante todo o processo de realização cinematográfica sobre alguns membros da equipa, algumas das quais não tínhamos experiência, como performer — todos os personagens são interpretados por não atores. Durante as gravações, por exemplo, realizadas com dois integrantes da equipa, enquanto um membro atuava e se autodirigia, o outro único participante operava câmera, claquete, gravadores e microfones de áudio. Todo momento de

captação exigia uma minuciosa pré-produção diária de modo que a equipa pudesse executar todas as demandas de arte, cenário, maquiagem e figurino antes de se dedicar a filmagem propriamente dita. A realização de ensaios, montagem e outras atividades materializadas de forma remota, com envolvimento de diversos componentes de uma equipa limitada exigiu uma comunicação clara e constante para tomadas de decisão acerca das narrativas propostas, na busca por uma unidade cinematográfica, questões que se revelaram grandes obstáculos para concretização do produto final.

O aprendizado vivenciado a partir do isolamento implicou em mudanças de orientação criativa, com dinâmicas que dantes não haviam sido experimentadas pelos membros da equipa. Por fim, o produto realizado resulta de experimentações de luz, atuação, cenografia, figurino, montagem, produção executiva e uma divisão ou acúmulo de funções não convencionais que foram, de um lado, obstáculos, mas, de outro lado, fontes de inspiração desafiadoras para a proposta criativa.

Resultados (*short film*)

Após a leitura do primeiro roteiro intitulado como *Eu*, foi montada uma nova escaleta (COMPARATO, 2009), esqueleto de cenas no qual se estruturou a escrita de *A Reunião*, que por sua vez foi roteirizado a partir de um argumento escrito sem a consulta de *Eu*, seu antecedente, de modo que as características menos relevantes se dissolveram no esquecimento, privilegiando os resultados simbólicos e narrativos dos processos artísticos desdobrados das máscaras de cerâmica e seus respectivos ensaios fotográficos. Este aprendizado foi relevante para aperfeiçoar o processo criativo e, fundamentalmente, para superar as dificuldades das tomadas de decisão narrativas.

Todo o roteiro precisou ser escrito e adaptado para acontecer no *home studio* do autor, evidenciando diversos limites para o processo criativo, ainda mais relevante durante a etapa de roteirização técnica e construção do documento misto de decupagem.



Imagem 4 – *Home studio* em construção (acervo pessoal).

O conceito visual de *A Reunião* parte da ideia de não lugar para materializar o espaço metafísico da subjetividade da protagonista. O cenário em fundo infinito preto remonta a ideia de um mesmo espaço

psicológico, mutável, onde as cenas, memórias, cenários e personagens se desdobram. Os objetos de cena são, em sua maioria, móveis da casa do próprio autor e objetos pessoais porque, para além de viabilizar os custos de produção, remete ao processo artístico autoficcional em que os objetos de cena estão associados a memórias afetivas.



Imagem 5 – Cena com personagens reunidos em “*A Reunião*” (acervo pessoal).

Uma das mais significativas cenas realizadas foi a cena do jantar, na qual cinco personagens se fazem presentes simultaneamente, ainda que o número de atores nesta cena esteja limitado a dois por conta da pandemia, utilizando a câmera a gravar na mão, em plano médio, fechado ou detalhe, para mesclagem posterior durante a edição. A limitação dos atores foi, por conseguinte, das restrições mais valiosas quando adotadas pois, potencializa a ideia de influência nas relações sociais e na construção da personalidade ao permitir interpretações como a de que todas as personagens são facetas de uma mesma pessoa.

As gravações foram começadas pelo mais difícil, a cena da própria reunião, priorizada por uma longa lista de questões, a começar por ser o clímax e núcleo da história. Além disso, é a cena na qual aparecem quase todas as personagens e decorrem os principais diálogos e, conseqüentemente, 90% dos figurinos alocados; também é neste trecho que estão o bolo de aniversário e as comidas, um dos fatores mais difíceis de se controlar no set de filmagem por conta da continuidade. Refizemos diariamente e de forma sucinta a ordem de filmagem do dia. As prioridades se conectam como um quebra cabeças no decorrer da produção a partir de critérios norteadores pré-determinados, direcionando as gravações.

As dificuldades esperadas com a sobrecarga de funções, com ruídos e quantidade reduzida de atores também ocorreram e, por isso, foi importante haver determinado algumas estratégias como: gravações apenas durante a noite durante dias da semana e o dia inteiro durante os fins de semana para evitar a captação de ruídos externos; tratamento de áudio caseiro com colchão e edredons nas janelas e porta do estúdio; priorização pragmática das gravações na ordem do dia; locação dos figurinos por 10 dias para cobrir atrasos no cronograma.

As entregas individuais do projeto atrasaram algumas vezes, sobretudo as dos colaboradores, uma vez que não podiam abandonar suas rotinas e trabalhos para dar conta de um projeto não remunerado. Ainda assim, cada um deles desenvolveu mínimos produtos viáveis dentro de seus respectivos departamentos em períodos bons ou aceitáveis e com qualidade, de modo que funciona para o este Trabalho de Conclusão de Curso. Por outro lado, isto fez com que os prazos de entrega do memorial e das gravações dos filmes se unissem, exigindo que o autor gravasse durante a noite e editasse seu memorial durante o dia. Priorizou-se pela qualidade das gravações, simplificando o projeto e reduzindo o número de planos idealizados para as cenas de modo que eles pudessem ser repetidos inúmeras vezes para extrair a melhor performance dos atores.

Os equipamentos, comidas e objetos de cena se mantiveram intactos durante o processo de gravação, sempre em espaços designados para o armazenamento após a desprodução de cada dia de filmagem. Até então, estes materiais escolhidos se mostraram suficientes e fizeram jus ao processo de pesquisa.

O figurino detalhado e os objetos de cena foram essenciais para a edificação da atmosfera onírica do filme. Combinados ao fundo infinito preto e aos enquadramentos fechados eles assumem grande relevância na narrativa, preenchendo-a como símbolos evidentes e necessários para imersão na história. A iluminação também serve a atmosfera de devaneio, seja na escolha das cores ou em sua variação em prol das emoções que se planejou suscitar com cada cena.

O filme foi pensado para ser exibido em festivais e editais, e por isso, a sua produção segue alguns princípios básicos para garantir seu acesso a tais meios. Dentre elas está a escolha da filmagem em 4K, o investimento em microfones de lapela para garantir a qualidade da gravação de áudio.



Imagem 6 – Plano detalhe em “A Reunião” (acervo pessoal).



Imagem 7 – Detalhe de objeto cênico em “A Reunião” (acervo pessoal).



Imagem 8 – Detalhe de atuação em “A Reunião” (acervo pessoal).



Imagem 9 – Detalhe de máscara em “A Reunião” (acervo pessoal).



Imagem 10 – Detalhe de cena em “A Reunião” (acervo pessoal).

Considerações finais

O filme está no terceiro corte de seu processo de montagem (abril/2021). É possível dizer que as maiores dificuldades da finalização sejam: o tratamento de áudio e a junção dos 5 personagens de forma

potente durante a cena 10, que corresponde a própria reunião. No que diz respeito ao processo, certamente o acúmulo de funções ocasionado pela pandemia é o maior empecilho, seguido pela falta de financiamento, que obrigou à adaptação caseira de muitas questões, assim como impossibilitou a remuneração da equipa para garantir a sua disponibilidade.

Independentemente das dificuldades, o projeto se mantém em uma produção mensal constante, intercalada por reuniões remotas mediadas pelo autor.

A montagem extrapolou a concepção visual do *storyboard* e do roteiro. Adotar o uso de várias janelas simultâneas para representar a reunião foi uma importante decisão para potencializar as relações entre as personagens. A variação na razão de aspecto da tela também se mostrou outro forte elemento narrativo da pós-produção, remetendo a alteração das emoções ao longo da história.

Para solucionar as questões sonoras e acentuar o tom onírico do enredo, optou-se por privilegiar a banda sonora e efeitos sonoros digitais, *samples* utilizados para produção de músicas eletrônicas. Grande parte do som direto usado vem do *shotgun* sobre a câmara, o que se tornou viável devido à proximidade entre o equipamento e o assunto captado. Em outros casos, os microfones de lapela substituem o *shotgun*. Ainda assim, o filme requer uma mixagem minuciosa de áudio.

É relevante afirmar que o filme ultrapassou muito a duração prevista, que era de no máximo 20 min. Hoje ele tem 35 minutos, dos quais muito pouco ainda deve ser cortado. Isso porque a previsão de 1 minuto por folha de roteiro no formato *master scenes* é pautado no padrão cinematográfico norte-americano. "A Reunião" tem uma montagem mais lenta, às vezes monótona, que busca aproximar o espectador do estado emocional da personagem.

Pode-se dizer que o projeto é, dentro da realidade vivenciada, um sucesso. Ainda que todos os riscos previstos tenham se concretizado, ele continua caminhando para seu desfecho. A qualidade da narrativa em imagem e som atende as expectativas da equipa e o produto está em nível adequado para submissão a eventos. A abordagem do design thinking deu conta do processo de gestão e produção do projeto, mostrando-se plenamente capaz de dialogar com as etapas de produção cinematográfica. Essa é uma metodologia não só aberta ao processo criativo, mas o tem como parte fundamental e, por isso, também é capaz de incorporar as questões artísticas e poéticas do projeto em seu escopo.

Link para a versão atual do filme <https://youtu.be/Q16NML8yEvE>

Bibliografia

- Bitringer, Johannes. 1993. *Theatre, theory and postmodernism*. Bloomington and Indianapolis: Indiana University Press.
- Britton, G. 2017. *Co-design and Social Innovation: Connections, Tensions and Opportunities*. New York: Routledge. ISBN 978-1-315-64230-7
- Cocchieri, Tiziana. 2016. Epistemologia da arte: o fruidor e o objeto de arte. In *Palíndromo*, v. 8, n. 15, p-4-19.
- Cohen, Renato. 2002. *Performance como linguagem*. São Paulo: Perspectiva.
- Comparato, D. 2009. *Da criação ao roteiro: teoria e prática*. São Paulo: SUMMUS.
- Glusberg, Jorge. 2003. *A arte da performance*. São Paulo: Perspectiva.
- Goffman, Erving. 2001. *A representação do eu na vida cotidiana*. Petrópolis: Vozes.
- Goldberg, RoseLee. 2001. *Performance Art: From Futurism to the Present*. Nova Iorque: Thames and Hudson.
- Grossman, Evelyne. 2004. *La défiguration*. Paris: Éditions de Minuit.
- Jenkins, Henry. 2009. *Cultura da convergência*. 2. ed. São Paulo: Aleph.
- Ryan, Marie-Laure. 2004. Introduction. In: Ryan, Marie-Laure. (ed.), *Narrative Across Media: The Languages of Storytelling*. Lincoln: University of Nebraska Press, p. 1-40.
- Schechner, R. (1988). *Performance theory*, New York and London. Routledge.
- Schneider, J., and M. Stickdorn. (2010) *This is service design thinking*. Amsterdam: BIS Publishers.
- Vianna, M., Y. Vianna, I Adler, B. Lucena, and B. Russo. 2011. *Design thinking: inovação em negócios*. Rio de Janeiro: MJV Press.
- Wolf, Mark J. P. 2012. *Building Imaginary Worlds: The Theory and History of Subcreation*. New York/Oxon: Routledge.