

## Ópio<sup>1</sup>

André Rogal Wuicik

Amanda Souza

Bruna Kurth<sup>2</sup>

Cássia Gonçalves Ferreira

Isabella Lanave

Thiago Vilas Boas

Suyanne Tolentino<sup>3</sup>

Pontifícia Universidade Católica do Paraná, PUCPR, Curitiba, Paraná.

### RESUMO

A videoarte “ÓPIO” envolve diferentes manifestações artísticas, desde a literatura, poesia, cultura, teatro e audiovisual. A atenção do telespectador prende-se nos movimentos ousados e olhares expressivos da atriz ao declamar o poema “Psicologia de um vencido”, de Augusto dos Anjos, poeta brasileiro pré-modernista. O drama trabalhado no vídeo traz um marcante sentimento de pessimismo e desânimo, além de inclinação para a morte (típico do estilo literário do autor). Com relação ao ambiente, procurou-se uma locação que sustentasse este rigor na forma de encenação e também do conteúdo metafórico do roteiro.

**PALAVRAS CHAVES:** Vídeoarte; Augusto dos Anjos; poema; literatura.

### 1 INTRODUÇÃO

A intenção ao produzir a videoarte ÓPIO, desde o princípio, foi de fugir das técnicas tradicionais e desafiar as próprias ferramentas de produção. A ousadia foi o combustível na escolha do roteiro, personagem e ambiente. A intenção era de provocar no receptor o estranhamento e para isso utilizou-se conceitos da psicologia e das artes cênicas para demonstrar com a nudez a intensidade da interpretação.

---

1 Trabalho submetido ao XXI Prêmio Expocom 2014, na Categoria JO 07 Fotografia em movimento (avulso ou seriado).

2 Aluno líder do grupo e estudante do 5º. Semestre do Curso de Jornalismo, email: brunakurth.bk@hotmail.com.

3 Orientador do trabalho. Professor no ano de 2013 do curso de Jornalismo, email: suyanne.souza@pucpr.br

O nome da vídeoarte foi escolhido a partir de questões históricas e também pelos efeitos do ópio no organismo humano. Desde tempos imemoriais, o ópio, além de exercer ponderável influência sobre o comportamento dos seres humanos, foi considerado uma das substâncias mais viciantes que existem. Em contrapartida, por milhares de anos foi utilizado como sedativo, tranquilizante e como remédio para insanidade e ninfomania.

A ideia é de que a partir do título, o telespectador possa entender o comportamento da atriz no decorrer das cenas. Baseando-se na ideia de que a personagem está sob efeitos da droga e por isso seu declínio dos hábitos sociais e depressão geral do cérebro, ocasionando uma perda de contato com a realidade e mente obnubilada (sem rumo).

## **2 OBJETIVO**

**2.1 Geral:** Utilizar a linguagem do videoarte para causar estranhamento no telespectador por parte da produção e roteiro.

**2.2 Específico:** Inovar questões técnicas e estéticas da videoarte.

## **3 JUSTIFICATIVA**

A partir da observação das características estéticas e técnicas dos vídeos “antigos” e os da nova geração, observamos que não existe conceitos determinantes na hora de se produzir uma videoarte. Para a produção do “ÓPIO“, seguimos as recomendações de organização e planejamento do trabalho conforme orientações, porém, a produção foi se desenvolvendo de uma maneira tão harmônica entre o grupo que tanto personagem quanto cenário, contribuiu para que o roteiro seguisse outros caminhos, o que transformou o trabalho final numa verdadeira prova de que o a melhor técnica a seguir é a experimentação.

O vídeo um material cujo potencial é extremamente expressivo e seu campo tem muito a ser desbravado tanto em questões técnicas e estéticas quanto na sua aplicabilidade. Uma ferramenta que se apropriou de outras mídias, como Machado (1997) o livro “Pré-cinemas e pós-cinemas”: “Ao herdar da televisão o seu aparato tecnológico, o vídeo não deixou de herdar também uma certa postura parasitária em relação aos outros meios”. E foi justamente nessa perspectiva industrial e no treinamento de pessoas que o vídeo caiu nas

mãos de grandes artistas modernistas que deram vida a essa tecnologia, revolucionando, ainda mais, o universo das imagens.

No quesito estético, houve uma supervalorização da pós-produção. Através da manipulação tanto na quebra de roteiro quanto nos recursos de edição, pudemos subverter a imagem completamente e chegar a um tratamento equivalente a proposta. A inspiração veio da estética da contemplação. Está que é mais voltada ao trabalho com o tempo das imagens.

“O poder de programar magicamente o comportamento humano. Vive-se, age-se, conhece-se e valoriza-se sob a influência subliminar dessa gigantesca engrenagem imagético-simbólica “que manipula e robotiza a vida em todos os seus aspectos, desde os gestos exteriorizados ao mais íntimo dos pensamentos, desejos e sentimentos”. (FLUSSER, 2002, p.67).

E a aproximação deste vídeo com a poesia veio das características de trabalhos contemporâneos. Essa poesia diagramática e histórica trabalha com a capacidade de memorização das sequências e dos entendimentos a que o receptor será capaz de atribuir.

“Essa poesia diagramática se constrói por meio de feixe de pontos. A sua leitura se faz de acordo com a capacidade de memorização das seqüências e dos entendimentos a que o "leitor" foi / é / será capaz de atribuir. (1996: 103 -116).” (Jim Rosenberg: A Sentença - Diagrama Interativa: O Hipertexto Como Um Meio De Pensamento).

#### **4 METODOS E TÉCNICAS UTILIZADOS**

A produção contou com três câmeras gravando simultaneamente. Cada cinegrafista acomodou-se no melhor ângulo para registrar as expressões e movimentos que pudessem trazer as cenas cada vez mais próximas da realidade. Para isso, optou-se pela técnica do travelling, que ofereceu mais dinamismo na pós-produção. O que resultou numa melhor perspectiva para os telespectadores em relação ao ambiente e aos fatos ocorridos nele.

Não tivemos restrições com conceitos pré estabelecidos ou regras. Todos aprendidos em sala de aula foram utilizados. A maior preocupação estética foi com a composição e iluminação do cenário. Todas as imagens foram capturadas através da luz natural.

#### **5 DESCRIÇÃO DO PRODUTO OU PROCESSO**

## 5.1 Roteiro

Interpretação performática do poema de Augusto dos Anjos:

Psicologia de um vencido

Eu, filho do carbono e do amoníaco,  
Monstro de escuridão e rutilância,  
Sofro, desde a epigênese da infância,  
A influência má dos signos do zodíaco.

Profundíssimamente hipocondríaco,  
Este ambiente me causa repugnância...  
Sobe-me à boca uma ânsia análoga à ânsia  
Que se escapa da boca de um cardíaco.

Já o verme — este operário das ruínas —  
Que o sangue podre das carnificinas  
Come, e à vida em geral declara guerra,

Anda a espreitar meus olhos para roê-los,  
E há-de deixar-me apenas os cabelos,  
Na frialdade inorgânica da terra!

## 5.2 Personagem

O atriz pertence a família de uma das integrantes da equipe e se propôs a contribuir voluntariamente para o trabalho visto que se formou em artes cênicas e não atuava há alguns anos. Dona de uma personalidade forte e de um caráter profissional admirável, deu conta de interpretar e garantir a intensidade da proposta de uma maneira ousada e talentosa.

A preparação foi simples, a atriz sentia-se a vontade pois estava em um ambiente familiar e já havia feito papeis parecidos em outros trabalhos, mesmo que há muito tempo. E justamente por isso, estava entusiasmada para realizar o trabalho.

## 5.3 Cenário

Produzido no porão da casa dos avós de uma das integrantes da equipe, em Jaraguá do Sul - SC. A decoração foi feita com objetos já existentes no porão. E todas as cenas foram captadas com a luz natural que invadia o cenário através das frestas na madeira.

#### **5.4 Equipamentos**

Canon 5D markII lente 24-105mm f4

Canon 60D lente 18-55mm f3.5

Canon t3i lente 50mm 1.8

#### **5.5 Técnicas**

Contraluz:



Superexposição:



Closes:



Detalhes:



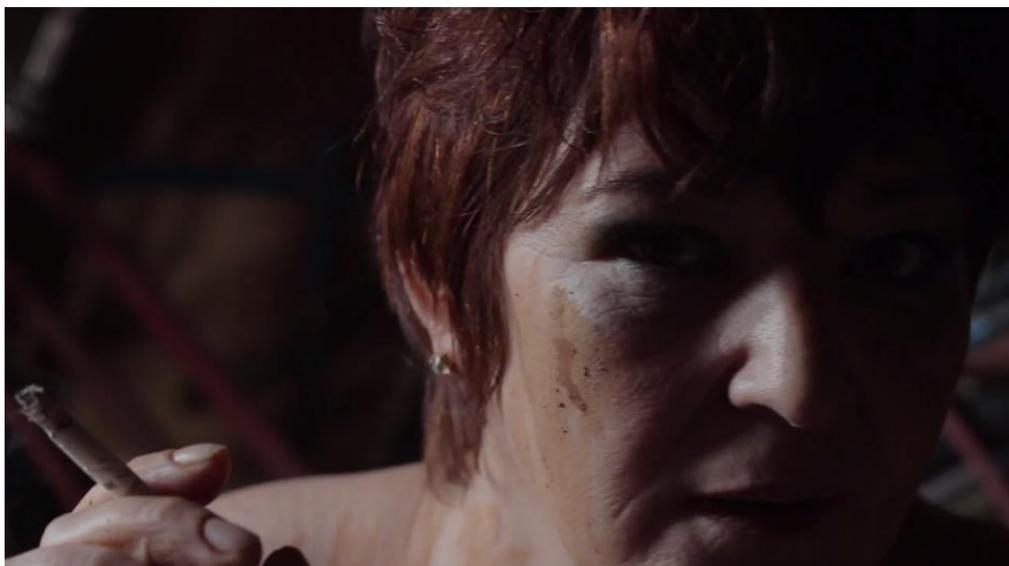
## 5.6 Pós-produção

A edição do material foi feita pela equipe no Laboratório de Comunicação da PUC-PR com auxílio de Willian Zuklinski.

Durante o tratamento final, todos estavam atentos para que as imagens não perdessem suas reais intenções. Poucos efeitos de máquina foram usados, pois o propósito era tornar o trabalho o mais original possível. Deixando as características de uma produção independente e caseira.

### 5.6.1 Efeitos

Fade-in:



Dupla-exposição:



## 6 CONSIDERAÇÕES

O “ÓPIO” foi o resultado de um grupo de alunos que acreditavam desde o princípio de que não se deve temer em fugir do convencional. Pois acreditamos que a tecnologia serve não só para nos auxiliar em alguns trabalhos manuais, mas, principalmente, para nos desafiar quando o assunto é homem x máquina. Defendemos a ideia de que por mais que tenhamos a base repleta de referências, o que vale é a originalidade do trabalho final. Além disso, a equipe e as famílias de todos contribuíram de forma entusiasmada para que concluíssemos o desafio proposto, o que superou as expectativas.

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

FLUSSER, Vilém. **Filosofia da Caixa Preta**: ensaios para uma futura filosofia da fotografia. Rio de Janeiro: Relume Dumará, 2002.

MACHADO, Arlindo. **Made in Brasil**: três décadas do vídeo brasileiro. São Paulo: Itaú Cultural, 2003.

MACHADO, Arlindo. **Pré-cinemas e pós-cinemas**. Campinas: Papyrus, 1997.

MACHADO, Arlindo. **Máquina e Imaginário**: o desafio das poéticas tecnológicas. São Paulo: Editora da Universidade de São Paulo, 2001.

MARTIN, Silvia. **Vídeo Art**. Madrid: TASCHEN, 2006.