



## **CAMARGO E A VOZ<sup>1</sup>**

Fábio Augusto Ansolin<sup>2</sup>  
Bruna Landgraff de Oliveira<sup>3</sup>  
Márcio Nei dos Santos<sup>4</sup>  
Maurício Toczek<sup>5</sup>  
Thiago Augusto Malucelli<sup>6</sup>  
Íris Tomita<sup>7</sup>

Unicentro – Universidade Estadual do Centro-Oeste, Guarapuava, PR

### **RESUMO**

Através da aplicação prática de técnicas aprendidas em sala de aula, a produção do curta metragem trouxe aos alunos conhecimentos avançados na produção cinematográfica em todas as suas fases, desde o brainstorm de idéias para a construção da história, até a edição e pós produção.

### **PALAVRAS-CHAVE**

Prática, técnicas, vídeo, curta, produção cinematográfica.

### **APRESENTAÇÃO**

A disciplina de Criação e Produção para Televisão e Cinema é destinada aos alunos do 4º ano do curso de Comunicação Social - Publicidade e Propaganda da Universidade Estadual do Centro-Oeste. Seu objetivo é o desenvolvimento de trabalhos de vídeo produção para que os acadêmicos adquiram habilidade no manuseio dos equipamento, além da produção de roteiros, escolha de trilha sonora etc.

O vídeo apresentado neste trabalho é o resultado de um trabalho da disciplina que consistia primeiramente na elaboração de um roteiro e posteriormente a produção deste, de forma a fixar os conteúdos teóricos ensinados em sala de aula.

### **OBJETIVO**

A meta proposta foi de desenvolver primeiramente um roteiro, usando um argumento ou criando algo original. Posteriormente a história contida no roteiro seria

---

<sup>1</sup> - Trabalho submetido ao Expocom 2009, na categoria de Publicidade e Propaganda, modalidade Campanha Publicitária.

<sup>2</sup> - Aluno líder do grupo, graduado do Curso de Comunicação Social – Publicidade e Propaganda da Unicentro. Email: fabioansolin@gmail.com

<sup>3</sup> - Graduada do Curso de Comunicação Social–Publicidade e Propaganda da Unicentro, e aluna do curso de Arte Educação da Unicentro. Email: escrevaprbruna@hotmail.com

<sup>4</sup> - Graduado no Curso de Comunicação Social – Publicidade e Propaganda da Unicentro. Email: photomarcio@gmail.com

<sup>5</sup> - Graduado do Curso de Comunicação Social–Publicidade e Propaganda da Unicentro. Email: mauriciotoc@gmail.com

<sup>6</sup> - Graduado do Curso de Comunicação Social–Publicidade e Propaganda da Unicentro. Email: muzicky@gmail.com

<sup>7</sup> - Orientadora do trabalho. Professora do Curso de Comunicação Social – Publicidade e Propaganda da Unicentro, email: iris@unicentro.br



produzida como uma forma de avaliação para obtenção de nota parcial semestral, além de colocar o acadêmico em contato direto com técnicas de produção.

## **JUSTIFICATIVA**

Familiarizar o acadêmico ao ambiente de gravação e produção de um curta metragem, desde o seu nascimento no *brainstorm*, na construção do roteiro, *story board* até a produção propriamente dita e então a edição.

## **MÉTODOS UTILIZADOS**

A partir da idéia inicial de se fazer uma adaptação do conto do escritor Jô Soares, Camargo e a Voz, foi elaborado um roteiro com alguma diferenciação da história original, tendo sempre em vista o formato final do projeto.

O passo seguinte foi a escolha dos locais de gravação, obtenção de autorização para gravar em algumas locações, definição dos ângulos de filmagem. Em seguida, a produção, que durou aproximadamente uma dia, ao longo da cidade de Guarapuava-PR, e então a edição. Como embasamento teórico para estas ações adotou-se as técnicas de FIELD (2001) e TUDOR (1984).

## **DESCRIÇÃO DO PRODUTO OU PROCESSO**

### **Argumento:**

A história original, escrita por Jô Soares conta as aventuras de um homem, chamado Camargo, que num dia qualquer começa a ouvir uma voz que se auto intitula Voz da Fortuna.

Essa Voz, sempre arrogante, dona de si, do alto de sua onisciência, seduz e amedronta Camargo para que ele gaste todo o dinheiro que tinha em um bilhete de loteria e cumpra certos rituais, como não aparecer no emprego, ou não falar com nenhuma pessoa durante todo o dia.

Tudo acaba indo por água abaixo, a Voz da Fortuna erra e Camargo fica numa situação pior do que antes de tudo.

A história se mostra como uma alegoria, ilustrando os muitos desejos que se manifestam na vida dos homens.

Desejos tão fortes e consistentes que às vezes se parecem reais, sendo representados por “deuses” ou alter egos. Esses desejos, sendo obras de um ser imperfeito, acabam por se revelar também imperfeitos, geralmente encaminhando seu criador a um beco sem saída, como a situação do personagem Camargo, que termina sem dinheiro e sem emprego, tudo por ter seguido uma voz interior movida pela cobiça.

### **Roteiro:**

“CAMARGO E A VOZ”

FADE IN:

INT. QUARTO DE CAMARGO – DIA – MANHÃ

O quarto se encontra semi-iluminado, nele apenas uma cama cheia de cobertores coloridos e um criado-mudo com alguns livros bagunçados. Silêncio que é quebrado pelo barulho irritante de um



relógio despertador preto, com formato ordinário. A mão antes invisível de Camargo sai do meio das cobertas e desliga o despertador.

QUARTO DE CAMARGO

Camargo com a cara azeda levanta. Com certa de 22 anos, tem cabelo liso, penteado para os lados mas bagunçado, se espreguiça e sonolento, olha para os lados.

QUARTO DE CAMARGO

Camargo esta escovando os dentes, olhando uma revista, ainda com cara de sono, ainda com cara azeda, ainda com roupa amassada e de dormir. De repente, uma voz grossa e alta chama Camargo.

VOZ

Camargo! É hoje, Camargo!

Camargo cospe a pasta que está na boca, olha assustado para os lados, procura embaixo da cama e atrás da porta. Não encontra ninguém. Mas a voz continua:

VOZ

Escuta, Camargo! Quem te fala é a voz da Fortuna!  
Hoje você ficará rico!

Camargo dessa vez engole a pasta, e mais uma vez, desesperado, olha para os lados, intrigado. A voz continua:

VOZ

Camargo! Vamos até uma loja de bilhetes de loteria!  
Escuta a voz da Fortuna, Camargo!

Camargo, alegre, começa a escovar os dentes mais rápido, mas a voz grita:

VOZ

Vamos Camargo!!!

Ele sai correndo, assustado.

INT. QUARTO DE CAMARGO – DIA – MANHÃ

Uma porta de guarda roupas aberta com uma camisa azul pendurada, além de uma calça. Vemos apenas uma mão que rapidamente pega as roupas.



INT. COZINHA - DIA - MANHÃ

O rosto de Camargo de perfil, ele esta com uma caneca branca na mão, bebe rapidamente o conteúdo.

EXT. PORTA - DIA - MANHÃ

Apenas uma mão girando a chave da porta. Ela tira a chave e vemos uma fechadura velha numa porta também velha.

EXT. PORTÃO DA CASA - DIA - MANHÃ

Camargo sai correndo desesperado enquanto a voz lhe dá ordens ríspidas.

VOZ

Rápido, vamos até uma loja de bilhetes de loteria!  
Escuta a voz da Fortuna, Camargo! Ela não dura muito tempo!

Correndo como se tivesse algo sobrenatural em seus calcanhares, Camargo sai correndo pelo portão, tropeça e continua a correr cambaleante.

EXT. RUA - DIA

Camargo correndo

EXT. RUA - DIA

Camargo ainda correndo

EXT. RUA - DIA

Camargo está correndo, vai pegar o celular quando a Voz o interrompe:

VOZ

Camargo!!!

Ele desiste de pegar o celular e continua correndo.

EXT. RUA - DIA

Camargo vem correndo desesperado em direção à câmera. Bate nela, e continua em sua carreira impensada.

EXT. RUA - DIA



Uma porta, Camargo chega correndo nela quando a Voz, desesperada, diz:

VOZ  
Não!!! A porta não é essa!!  
Continua correndo, e rápido!!!

Cansado, quase cambaleante, choroso e desesperado, ele continua...

EXT. RUA - DIA

Correndo, ainda correndo.

EXT. RUA - DIA

O desesperado rapaz está passando pela lotérica, quando a Voz, cruel, mas sempre presente, o alerta.

VOZ  
Pára, Camargo! É aqui! Entra e joga todo o seu dinheiro.

Camargo pensa alto, para que a Voz o escute

CAMARGO  
Mas se eu jogar todo o dinheiro vou ficar sem um tostão até o outro mês!!!

VOZ  
Não seja ridículo, Camargo!!!  
É a Voz da fortuna, que vai te fazer rico!!!

Camargo, consolado com esse argumento, entra na lotérica.

INT. LOTÉRICA - DIA

Mão de Camargo marcando os números que a Voz fala.

VOZ  
Para ficar rico você deve jogar nos números  
2, 5, 9, 12, 32, 34, 39, 42, 55, 59.



INT. LOTÉRICA - DIA

Vemos apenas a mão da mulher da lotérica recebendo o bilhete de Camargo. Enquanto a Voz continua:

VOZ

Agora preste atenção rapaz.

Você deve ir embora e não falar com ninguém até o fim do dia.

INT. LOTÉRICA - DIA

Mostra a impressora de onde sai o bilhete premiado que a Voz tanto fala.

VOZ

Entendeu bem? Ninguém, nem um PIO!!

EXT. FACHADA DA LOTÉRICA - DIA

Camargo está olhando para o bilhete, como que incrédulo por ter jogado acreditando numa voz misteriosa. Então, percebe o que ela disse e responde.

CAMARGO

Mas se eu não for trabalhar serei despedido!!!

VOZ

Não seja idiota!!! A Voz da fortuna o fará rico! Rico!

Camargo vai embora.

EXT. RUA - DIA

Camargo caminha próximo a um cruzamento, imerso em seus pensamentos, olhando o bilhete que a Voz fez que ele comprasse. Caminha devagar, quase um zumbi. Do outro lado da rua aparecem dois amigos dele, que prontamente o reconhecem.

EXT. RUA - DIA

Camargo se encontra com as pessoas, uma menina loira, com os cabelos esvoaçantes, que agita os braços, feliz por encontrar Camargo, junto dela está um rapaz, também loiro, de óculos, cerca de 23 anos é a idade dessas pessoas.



EXT. RUA - DIA

Camargo, ao vê-los, lembra do aviso da Voz, foge dos dois estranhamente. Eles observam assustados, mas deixam que o rapaz se vá.

INT. SALA DA CASA DE CAMARGO - DIA

Camargo está sentado, enrolado em um cobertor, em silêncio. Olha para o nada, com um rádio ligado ao seu lado.

INT. PONTEIROS DO RELÓGIO - DIA

O relógio mostra 3:00 horas da tarde.

INT. SALA DA CASA DE CAMARGO - DIA - TARDE

Camargo está deitado, dormindo no sofá de forma estranha, todo torto.

INT. PONTEIROS DO RELÓGIO - DIA - FIM DA TARDE

Os ponteiros do relógio mostram 6:00 horas da tarde

INT. SALA DA CASA DE CAMARGO - DIA - FIM DA TARDE

Camargo está dormindo no chão, ao lado do sofá. O rádio, ainda ligado, começa a falar sobre a loteria.

RADIO

Então amigos, agora chegou a hora do resultado da loteria acumulada....

Camargo levanta assustado e tira, com sofrimento, o papel da aposta do bolso, para conferir.

INT. SALA DE CAMARGO - FINAL DA TARDE

Agora vemos apenas Camargo, mas o rádio continua a falar.

RADIO (O.S)

os números sorteados são 3 8 17 19 27 34 36 44 49 53...



Mas antes que o radialista termine sua fala Camargo, com expressão de horror e desespero, grita, cai de joelhos, enquanto a Voz volta a falar:

VOZ  
Porra, Camargo!!! Erramos.

Camargo continua a gritar, desesperado.

FADE OUT

**FIM**

### **Caracterização do personagem:**

Um fator importante foi manter, durante a construção do texto, as mesmas características de cada um dos personagens:

Camargo, introvertido, aparentemente uma pessoa infeliz, que acorda cedo para o trabalho, acaba sendo capacho da Voz, que quase como seu alter ego, é arrogante e domina o personagem por completo. Como uma força vinda de lugares longínquos, a Voz é poderosa e gutural, sendo dificilmente entendida pelos espectadores, mas bem interpretada por Camargo, que não só a ouve como a sente.

Certas discussões entre os dois personagens aparecem ao longo da história, apesar de a Voz sempre dar a palavra final, com Camargo acatando as ríspidas ordens com certo estoicismo velado.

### **Escolha das locações:**

Para a escolha das locações, alguns cuidados foram tomados:

- a fidelidade com o texto original – Camargo corre muito durante a história, e por lugares inusitados, um cemitério e uma praça foram escolhidos como pitorescos ambientes externos. Já a casa de Camargo, velha, cheia de bugigangas, coube bem como ambiente para cenas internas.

- disponibilidade da locação: alguns lugares foram visitados com dias de antecedência e a gravação foi agendada para que não existisse nenhum problema.

Os ângulos de filmagem foram escolhidos de acordo com a situação descrita no roteiro e o local de gravação.

Na maior parte das cenas externas, a câmera se situa longe de Camargo, para mostrar sua longa corrida em busca de seu almejado prêmio. Já na cenas internas, closes foram utilizados para mostrar gestos do cotidiano, como pegar a camisa do guarda-roupa, tomar café, ou a chave girando no tambor para fechar a porta.

### **Produção:**

A produção demorou cerca de 6 horas, sendo que foram feitas cenas internas e externas usando-se uma câmera DVC 7. O uso de iluminadores artificiais e microfonação não foi necessária, já que a maior parte das falas foi gravada em estúdio.

A maior dificuldade encontrada foi a forma de se mudar a posição da câmera sem quebrar o eixo das cenas. No início do curta, Camargo corre da direita para a esquerda do vídeo, mas o ângulo escolhido para a entrada na agência de loterias era da esquerda para a direita. Para que não existisse quebra de eixo, a câmera foi posicionada





de uma forma que Camargo precisasse bater nela para passar. Assim, o eixo mudou e a cena foi feita sem maiores complicações.

### **Pós-Produção:**

As falas precisaram ser feitas em estúdio. Isso não foi necessariamente uma necessidade, mas um privilégio que a ambientação do conto nos deu.

Por se tratar de uma voz imaginária, Camargo podia expressar-se apenas em pensamentos, fazendo que nenhuma cena tivesse falas reais.

A Voz da fortuna adquiriu um timbre grave, gutural, para representar sua origem desconhecida e potencialmente poderosa, enquanto a de Camargo se mostra fraca e hesitante.

A trilha sonora provém de um site chamado FreePlayMusic, que disponibiliza trilhas musicais royalty free. Foram escolhidas algumas trilhas de leve tensão para as cenas em que Camargo está dormindo, e algumas mais tensas nos momentos em que Camargo corre pelas ruas da cidade em busca da casa lotérica indicada pela voz.

### **Edição:**

O processo mais demorado de todos, na edição foram usados os softwares Adobe Premiere e Adobe After Effects.

Foi nesse momento que todos os fatores, até então aparentemente isolados, acabaram se juntando.

O roteiro guiou todo o processo de edição, na colocação correta dos arquivos de áudio para a ambientação e sonorização, das falas e também dos cortes e da sequência de cenas, assim como a duração de cada uma delas.

## **CONSIDERAÇÕES**

O vídeo apresentado neste trabalho é o resultado de um trabalho da disciplina que consistia primeiramente na elaboração de um roteiro e posteriormente a produção deste, de forma a fixar os conteúdos teóricos ensinados em sala de aula. Desta forma, a produção proporcionou a oportunidade de aplicar a teoria e prática numa única atividade, que obedece as etapas do processo de produção cinematográfica profissional.



## **REFERÊNCIAS:**

FIELD, Syd. Manual do roteiro: os fundamentos do texto cinematográfico. Rio de Janeiro: Objetiva, 2001.

SOARES, Jô. O astronauta sem regime. 9ª edição - RS: L&PM Editores, 1983.

TUDOR, Andrew. Teorias do cinema. Tradução: Dulce Salvato de Meneses. São Paulo : Paz e Terra, 1984.

WATTS, Harris. On camera: o curso de produção de filme e vídeo da BBC. São Paulo: Summus, 1990.