

Avaliação ergonômica de produção de curta-metragem

Júlio Carlos de Souza van der Linden* e
Flávia Seligman**

RESUMO

Este artigo aborda a produção de um curta-metragem de ficção, em uma disciplina de graduação em Publicidade e Propaganda, do curso de Comunicação Social, levando em consideração aspectos ergonômicos. As etapas mais importantes dessa experiência foram avaliadas sob o enfoque participativo e macroergonômico. A abordagem ergonômica pode contribuir para o planejamento da produção cinematográfica. Palavras-chave: produção audiovisual; ergonomia; ensino de comunicação.

SUMMARY

This article focuses an ergonomic evaluation of a fiction short-movie production, developed on Social Communication undergraduate course. The most important stages were evaluated under participatory and macroergonomics approaches. It was recognized that ergonomics point of view would contribute to process improvements and could have an important place in movies production planning.

Key-words: Audiovisual Production; Ergonomics, Social Communication Course

RESUMEN

Este artículo aborda la producción de un cortometraje de ficción en una disciplina de gradación en Publicidad y Propaganda del curso de Comunicación Social, llevando en consideración aspectos ergonómicos. Las etapas más importantes de esta experiencia fueron evaluadas bajo el enfoque participativo y macroergonómico. El abordaje ergonómico puede contribuir para el planeamiento de la producción cinematográfica. Palabras claves: producción audiovisual; ergonómia; enseñanza de comunicación.

Este artigo pretende contribuir, a partir de uma ótica interdisciplinar, para uma revisão do processo de ensino de produção audiovisual em disciplinas dos cursos de graduação em Comunicação Social. Com base na experiência de produção de um curta-metragem, por alunos de uma disciplina de graduação, foi realizada uma avaliação do processo – sob o enfoque ergonômico¹ –, com o objetivo de identificar fatores que afetaram o desempenho dos alunos e a qualidade do produto final.

A produção do curta-metragem digital *O Apostador* é um projeto pioneiro do Departamento de Comunicação – habilitação em Publicidade e Propaganda – da Faculdade de Biblioteconomia e Comunicação da Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS). Faz parte do programa da disciplina Direção, Produção e Edição de Imagem, do 7º período. Com o objetivo de aproximar os alunos da prática de produção de um trabalho audiovisual, foi proposta uma atividade similar à atividade profissional de realização de um curta-metragem. Foi realizado em vídeo o curta-metragem *O Apostador*, com a participação de todos os alunos da turma que compuseram a equipe de produção. Consideram-se, no projeto, todas as etapas de um processo de produção real, envolvendo, inclusive, a obtenção de recursos externos e apoios.

A idéia de realizar esta avaliação, ao final do trabalho, já com a maioria das etapas cumpridas, nasceu do grande número de reclamações feitas pelos alunos – muito similares às dos profissionais da área do audiovisual – sobre o estresse provocado por esta atividade. Um ofício como este requer

grande concentração e dedicação, o que acaba fazendo com que os profissionais envolvidos tenham, durante todo o processo, um alto nível de estresse. Partimos, portanto, para a avaliação da prática de ensino-aprendizagem, com a intenção de auxiliar, futuramente, na elaboração de um método de trabalho baseado na compreensão do processo de produção audiovisual. Entendemos que a experiência com o trabalho em ficção poderá ser útil também para os demais trabalhos na área do audiovisual – como, por exemplo, as disciplinas de telejornalismo, projetos experimentais em vídeo e cinema – auxiliando os futuros profissionais nas suas realizações, otimizando verbas e reduzindo custos humanos.

Processo de produção audiovisual

Uma produção audiovisual – independente da bitola e do formato a que se proponha (curta, média ou longa-metragem, televisão, vídeo ou cinema) – sempre é dividida em etapas do processo de realização.

A primeira etapa é a da criação, quando se elabora o argumento e se desenvolve o roteiro. Na primeira fase do processo de realização, o filme ou vídeo ainda é um projeto e este projeto tem que ser desenvolvido em sua forma literária. O primeiro passo é ter uma idéia e, a partir dela, passar por todas as etapas, até o filme estar pronto para ser exibido.

Após a criação e elaboração do roteiro, dá-se início à fase de pré-produção, ou seja, de organização e planejamento da gravação ou filmagem, dependendo do suporte que será utilizado. No caso estudado, foi utilizada uma câmera Mini-DV, suporte digital. A esta etapa chamaremos “gravação”. A segunda etapa é a de pré-produção, a fase de maior concentração de esforços, já que tudo deve ser resolvido antes de começarem as gravações. A maior parte dos

problemas se concentra nesta fase – escolha, locação ou empréstimo de equipamentos; escolha e contato com elenco e equipe técnica; escolha e liberação das locações; concepção e confecção de cenários e figurinos e organização da infra-estrutura.

À medida que todos os recursos estão disponíveis, parte-se para a gravação. Com todas as imagens captadas, inicia-se a fase de pós-produção, edição e finalização de imagem e som.

A realização do curta-metragem

O Apostador

Pensando nesta proposta para a turma de 2001/02, foi definido um programa, a ser seguido em aula, que contemplasse uma parte teórica sobre o processo de produção de uma peça audiovisual e todas as etapas necessárias para realização de um curta-metragem.

Na verdade, este programa não foi seguido à risca. À medida que foram sendo detectadas demandas específicas desta turma – como, por exemplo, a necessidade de estudar mais a questão da narrativa –, o projeto inicial foi sendo modificado. Foi feita uma opção por iniciar os estudos com jogos dramáticos que privilegiassem contar uma história, ou seja, formar uma estrutura narrativa que configurasse uma história de ficção. Esses jogos têm grande importância no processo, não apenas pelas questões de técnicas dramáticas, como também pelo efeito indireto da formação de um sentido de equipe – importante para a realização de um projeto de audiovisual.

Jogos dramáticos – Para preparação dos alunos, foram utilizadas técnicas de jogos teatrais. O primeiro jogo foi o “jogo da cidade”. Solicitou-se que os alunos se sentassem em círculo no chão e, um de cada vez – incluindo a professora –, fosse colocando, em qualquer

lugar do círculo, um objeto. Foram feitas três rodadas até formar o que se chamou de uma cidade. Num segundo momento, os alunos foram divididos em três grupos, e cada grupo teve mais ou menos meia hora para contar uma história com aquele cenário e aqueles personagens. A história poderia ser narrada ou dramatizada. Dois dos três grupos foram bastante criativos, utilizando quase todos os elementos dispostos no cenário e criando narrativas com início, meio e fim. Após a realização do exercício, houve uma avaliação e uma conversa sobre a necessidade de contar uma história com coerência, além de dispor e situar um conflito, organizando sua solução. Falou-se também sobre os diversos formatos e suas características narrativas: curta, longa-metragem, novela, minissérie e seriado.

O segundo jogo proposto foi o “jogo da bola”. Os alunos foram convidados para o pátio da faculdade e dispostos em um círculo. Uma bola de plástico era jogada de um para outro, no círculo, com a seguinte determinação: o primeiro a jogar começaria uma história e cada um que recebia a bola deveria dar continuidade, apresentando os personagens, elaborando um conflito, resolvendo-o e encaminhando para o final. A primeira história começou com a seguinte indicação: chove, uma mulher de vermelho está entrando num trem, quando um homem chega à estação. Esta primeira história funcionou. A segunda história foi iniciada, mas parou no meio, pois os alunos não conseguiram desenvolver um conflito que permitisse continuidade. Após o jogo, foi feita uma avaliação sobre a necessidade de uma continuidade narrativa no contar de uma história.

Foi planejada a realização de mais um jogo, que acabou não sendo feito – o “jogo do eu sou” –, onde os alunos, dispostos pela sala, devem se descrever, cronologicamente, por meio

de dez objetos. Esse jogo começa sempre com “eu sou” e depois, em círculo, cada um vai relatando sua lista. O objetivo é desinibir os alunos e promover uma maior integração da turma. O último jogo fez falta ao processo, pois serviria para integrar mais a turma, de modo que a futura equipe se conhecesse melhor, evitando alguns problemas de relacionamento que acabaram por acontecer.

Criação: a preparação do roteiro – A segunda etapa, depois dos jogos dramáticos, foi a preparação do roteiro. Sugeriu-se que os alunos procurassem crônicas e contos – de preferência de autores gaúchos – que pudessem ser adaptados para a linguagem audiovisual. Enquanto os alunos se preocupavam em escolher o conto ou a crônica que seria adaptado, foi proposto um estudo de roteiro. Para tanto, foi analisado em aula o roteiro do curta-metragem *A Estrada*, do cineasta gaúcho Jorge Furtado. O roteiro foi lido e estudado por todos em casa e, na aula seguinte, foi analisado em conjunto com o filme homônimo. A questão proposta foi analisar a adaptação da peça literária (roteiro) para a peça filmica (curta-metragem). O exercício foi aprovado por todos.

Nesta mesma aula, a turma escolheu a crônica *O Apostador*, do jornalista e escritor porto-alegrense David Coimbra, para realizar a adaptação para o roteiro. O roteiro foi escrito por uma equipe de quatro alunos e, por duas vezes, foi lido em grande círculo em sala de aula (num intervalo de 15 dias), para que a turma toda pudesse participar da discussão. Neste período, também foram definidas as funções a serem cumpridas durante o filme. Cada aluno escolheu o que queria fazer e a distribuição das funções da equipe ficou definida, conforme o quadro 1. Alguns alunos assumiram mais de uma função, como é comum neste tipo de produção.

Função	Número de alunos
Roteiro	4
Storyboard	1
Direção	1
Assistente de direção	2
Diretor de produção	1
Assistente de produção	1
Diretor de fotografia	2
Diretor de arte (cenário e figurino)	1
Assistente de arte	1
Produtor de elenco	1
Produtor de alimentação	1
Som direto	1
Assistente de som	1
Produtor de set	1
Fotografia de <i>still</i>	1

Quadro 1 - Distribuição de alunos por função

A decupagem do roteiro – ou seja, a adaptação da linguagem literária para a linguagem filmica, com a divisão final em cenas e a escolha dos planos – deveria ter seguido o mesmo esquema, mas não foi feito assim. O diretor, responsável por esta atividade, acabou fazendo a decupagem sozinho e não compartilhando com seus colegas, o que provocou o primeiro desgaste na produção: planos demais para pouco tempo de gravação (estabelecido em dois dias) e desconhecimento dos demais sobre o que deveria ser filmado.

A preparação da produção – Foi feita uma parceria com o Laboratório Eletrônico de Arte & Design (LEAD), também da Faculdade de Biblioteconomia e Comunicação da UFRGS, o que permitiu que o vídeo fosse feito com equipamento digital e, posteriormente, editado também em digital.

Os testes de elenco foram realizados no estúdio de vídeo da Faculdade. Depois foram

feitos dois ensaios na casa de um dos alunos. Os produtores de figurino aproveitaram os ensaios para escolher e experimentar as roupas de cada personagem.

A gravação – Todas as cenas internas foram gravadas entre os dias 23 e 24 de março. No sábado, 23, a gravação começou às 9h e foi até às 12h, concluindo as duas cenas que se passavam em um escritório. Neste mesmo dia, o trabalho foi reiniciado às 18h, com as cenas que se passavam na casa da personagem Dias. A gravação na casa foi até às 7h30 do dia seguinte. No domingo, 24, as gravações recomeçaram às 17h, com a cena que se passava em um bar, em um jogo de sinuca, e foram até à 0h. As cenas externas foram feitas uma semana depois, durante o dia, na Praça da Alfândega, em um bingo e no Jockey Club de Porto Alegre.

Considerações sobre a gravação – O fato da decupagem do vídeo – ou seja, a escolha e a definição de planos – ter sido realizada por uma só pessoa, sem levar em conta o tempo e a locação disponíveis para a gravação, ocasionou que as cenas fossem feitas de uma maneira muito rápida, sem respeitar o tempo necessário para a encenação de cada uma delas. Os cuidados com o cenário, figurino e com a fotografia também foram postos de lado, uma vez que a falta de tempo era o fator mais importante.

O cansaço dos alunos, no primeiro dia de gravação – já que estavam há quase 24 horas trabalhando –, também teve efeito negativo, prejudicando principalmente a fotografia. Alguns planos ficaram mal iluminados e outros ficaram até mesmo fora de foco.

Uma das primeiras conclusões a que se chega com esta experiência se refere à necessidade de elaborar uma metodologia de pré-produção, cuidando rigorosamente da decupagem

e da sua adequação para as condições de trabalho (número de planos para o tempo disponível em cada locação). Os alunos que pretendem seguir a área do audiovisual muitas vezes enxergam este tipo de trabalho como *opera prima* e acabam decidindo pela utilização de uma decupagem inadequada, não dando importância para as questões de produção (o aluno que assume a função de diretor muitas vezes considera a produção uma atividade menor, não dando a ela a devida importância).

Avaliação ergonômica

Este estudo foi desenvolvido segundo a Análise Macroergonômica do Trabalho (AMT), proposta por Guimarães (2000), que se caracteriza como um método participativo. A primeira etapa, neste método, é a do levantamento ou apreciação ergonômica, que visa à identificação da demanda ergonômica dos usuários, no caso, os alunos. Por meio de entrevistas, que permitem obter a declaração espontânea, são gerados descritores que são, posteriormente, estruturados como itens de demanda ergonômica. Para priorização da demanda ergonômica, são utilizados questionários, formulados a partir das entrevistas e aplicados à população em foco.

Identificação da demanda dos alunos –

Foi aplicado um questionário aberto aos alunos, no dia 6 de abril de 2002. Os alunos foram solicitados a responder quais os fatores que afetaram a produção do vídeo, considerando as etapas de pré-produção e gravação. Para evitar a possibilidade de identificação do respondente, cada aluno recebeu, no início do processo de discussão, uma folha de papel em branco e um lápis. Após o recolhimento, as respostas foram lidas por um dos pesquisadores, que anotava as idéias centrais no quadro.

Os fatores listados pelos alunos para a pré-produção (quadro 2) incluem questões espe-

cíficas de uma produção realizada em ambiente acadêmico, em que a cobrança se dá de forma diferenciada de um ambiente profissional. A isto se deve somar o fato de que nem sempre se tem uma turma de alunos com os mesmos objetivos. Outras questões têm relação com métodos e técnicas para a produção, sendo, portanto, mais abrangentes.

Comprometimento da equipe – falta de participação de outros integrantes.
Compromissos pessoais paralelos.
Falta de organização – a metodologia para o desenvolvimento do trabalho não foi tão eficiente como deveria.
Ausência de estrutura e conseqüente agilidade na busca de equipamentos e locações, ou seja, infra-estrutura para as gravações.
Problemas de comunicação entre as equipes de trabalho: roteiro, direção e produção.
Reuniões sem a participação de pessoas-chave.
Ausência de um planejamento geral a ser cumprido.

Quadro 2 - Fatores que afetaram a pré-produção, listados pelo grupo

Para a etapa de gravação, a lista apresenta maior peso de questões relacionadas ao método, refletindo problemas de planejamento na etapa de pré-produção, como pode ser visto no quadro 3.

Problemas ou atrasos nas gravações, decorrentes das falhas de comunicação entre direção e produção.
Conflitos internos, em função do longo período de permanência em um único local, desenvolvendo a mesma tarefa.
Locações que não dispunham de espaço físico adequado para o número de pessoas da produção, direção e integrantes em geral.
Dificuldade em confirmar algumas locações e falta de disponibilidade de terceiros em ceder locais para as gravações.
Estresse em função de muitas horas sem sono, em um ambiente quente (refletores estavam ligados), desenvolvendo atividade que requer forte atenção a detalhes. A estas condições acrescentam-se os já mencionados conflitos entre integrantes do grupo, ainda que de pequenas proporções.
Ausência de locais adequados de descanso para a equipe durante as gravações.

Quadro 3 - Fatores que afetaram a gravação, listados pelo grupo

Aplicação de questionário para avaliação do processo de produção do vídeo *O Apostador* – Posteriormente, foi procedida a transcrição de todos os questionários abertos, com o objetivo de formular um questionário fechado, destinado a avaliar a importância atribuída pelos alunos aos fatores que podem afetar a produção de um audiovisual. As mesmas questões foram utilizadas em outro questionário para avaliar o grau de satisfação dos alunos com relação ao processo de produção do vídeo.

As questões foram listadas em três grupos: questões gerais, pré-produção e gravação. As questões gerais referem-se aos aspectos que afetam todo o processo de produção, não podendo ser relacionadas a uma ou outra etapa. Foram listadas as seguintes:

- Metodologia de prática de produção cinematográfica;
- Planejamento das atividades e responsabilidades de cada membro da equipe;
- Comunicação entre as áreas da equipe durante todo o processo;
- Comprometimento dos integrantes da equipe durante todo o processo;
- Disponibilidade de estrutura na universidade.

As questões ligadas à pré-produção têm um caráter específico e devem ser consideradas no planejamento da disciplina, a fim de estabelecer mecanismos que permitam a superação das dificuldades no momento da prática de produção. Com base nos questionários, foram formuladas as seguintes questões:

- Frequência de encontros (número de aulas por semana);
- Método de elaboração de roteiro;
- Assessoria do professor na organização da pré-produção;
- Colaboração de toda a equipe na concepção;
- Colaboração de toda a equipe na decupagem;
- Comunicação entre as áreas da equipe durante a fase de pré-produção.

Para a gravação, foram identificadas questões relacionadas, principalmente, com o planejamento, demonstrando a importância da etapa anterior. Foram listadas as seguintes questões:

- Assessoria do professor;
- Adequação do roteiro à locação;
- Flexibilidade para adaptação do roteiro;
- Planejamento dos planos filmicos em função dos recursos disponíveis (tempo, equipamentos, atores etc.);

LOGOS

- Estrutura de apoio durante a gravação (banheiros, local para descansar, etc.).

Os dois questionários foram aplicados a um grupo de 13 alunos, presentes na sala de aula. Inicialmente, os alunos avaliaram a importância dos fatores listados. Após o preenchimento, receberam o questionário para avaliar a

experiência da disciplina, com base na sua satisfação em relação às mesmas questões.

Os dois questionários utilizaram a mesma escala variando de 0 (nada importante ou nada satisfeito) a 5 (muito importante ou muito satisfeito). A tabulação dos questionários foi feita por meio do cálculo das médias para cada questão. As médias estão apresentadas na tabela 1.

Importância	Satisfação	Questões gerais
- Metodologia de prática de produção cinematográfica	4,15	2,38
- Planejamento das atividades e responsabilidades de cada membro da equipe	4,85	2,85
- Comunicação entre as áreas da equipe durante todo o processo	4,38	2,85
- Comprometimento dos integrantes da equipe durante todo o processo	4,77	3,62
- Disponibilidade de estrutura na universidade	2,92	1,31
Pré-produção		
- Frequência de encontros (número de aulas por semana)	3,54	3,62
- Método de elaboração de roteiro	3,62	2,46
- Assessoria do professor na organização de pré-produção	4,15	3,46
- Colaboração de toda a equipe na concepção	3,46	3,08
- Colaboração de toda a equipe na decupagem	2,15	2,08
- Comunicação entre as áreas da equipe durante a fase de pré-produção	4,08	2,85
Gravação		
- Assessoria do professor	3,46	3,23
- Adequação do roteiro à locação	4,00	3,46
- Flexibilidade para adaptação do roteiro	3,54	3,46
- Planejamento dos planos em função dos recursos disponíveis (tempo, equipamentos, atores etc.)	4,31	2,00
- Estrutura de apoio durante a gravação (banheiros, local para descansar etc.)	3,85	3,69

Tabela 1 - Médias das respostas para os questionários de avaliação de importância e satisfação, em relação aos fatores que afetaram a produção

Com base na relação entre a importância e a satisfação – demonstrada pelos resultados dos dois questionários na tabela 1 –, pode-se observar os fatores que merecem maior atenção. Para as questões gerais, a metodologia, o planejamento e a comunicação são reconhecidos como importantes e foram avaliados como pontos fracos na prática vivenciada. Para a pré-produção, o método (roteiro) e a comunicação também são considerados importantes e se apresentam como pontos insatisfatórios. Para a gravação, o planejamento dos planos filmicos destacou-se como importante e insatisfatório.

Considerações finais

A principal questão encontrada nesta avaliação foi a falta de uma metodologia de produção audiovisual, cuja necessidade fica evidenciada. Os alunos, futuros profissionais, trabalham de uma forma empírica, pulando etapas e desconsiderando itens que farão falta mais tarde. Ao longo do processo de realização, sentem-se perdidos pela falta de informação e pelo desconhecimento da importância de cada etapa, que, por vezes, só compreendem quando surge uma consequência indesejada.

Se alguma etapa é esquecida ou menosprezada, isto certamente irá causar algum dano mais tarde. No caso de *O Apostador*, o exemplo foi a questão da decupagem. Esta deve ser feita pelo diretor do filme (que é responsável pela criação artística), mas sempre com a colaboração do assistente de direção (que se dedica à normatização da filmagem ou gravação), do diretor de fotografia (que entende das condições técnicas para a execução de cada plano) e do diretor de produção (que irá preocupar-se com a viabilidade desta gravação). Se alguma destas funções não estiver presente, a decupagem do roteiro poderá ser prejudicada e não atender a algum item básico, acabando por prejudicar também a etapa de gravação.

A Ergonomia contribui, com a sua abordagem antropocêntrica, para melhorar o processo de produção cinematográfica. A Engenharia de Produção pode introduzir técnicas que reduzam a incerteza e melhorem o desempenho do processo de produção audiovisual. A experiência apresentada neste artigo ainda está em sua fase inicial. Os seus desdobramentos envolverão, ainda, a

ampliação da pesquisa a partir da incorporação de experiências de profissionais na avaliação, de modo a construir uma base sólida para a proposição de um modelo de ensino da produção audiovisual.

Nota

¹A ergonomia visa à adequação do trabalho às capacidades e habilidades do ser humano. Ver MORAES, A., MONT'ALVÃO, C. *Ergonomia: conceitos e aplicações*. Rio: 2AB, 1998.

Bibliografia

- COIMBRA, David. *A mulher do centroavante e outras histórias*. Porto Alegre: Sérgio Lüdtke, 1999.
- GUIMARÃES, L. B. M. *Ergonomia de Processo 2*. Porto Alegre: UFRGS, 2000.
- MORAES, A., Mont'Alvão, C. *Ergonomia: conceitos e aplicações*. Rio: 2AB, 1998.
- MOURÃO, Maria Dora Genis. As novas tecnologias e o ensino do cinema. Dossiê do Cinema Brasileiro. *Revista da USP*, São Paulo, n. 19, set./nov. 1993.

* Júlio Carlos de Souza van der Linden é mestre em Engenharia do Programa de Pós-Graduação em Engenharia de Produção/UFRGS

** Flávia Seligman é doutora em Comunicação e professora da Faculdade de Biblioteconomia e Comunicação/UFRGS