



## O PROCESSO CRIATIVO NA CONSTRUÇÃO DO CURTA-METRAGEM “ACHO QUE SOU UM LOBISOMEM”<sup>1</sup>

Luís Ricardo Gondim Silva<sup>2</sup>  
Universidade Estadual de Goiás (UEG)

**Resumo:** Este trabalho tem o objetivo de refletir sobre o processo de criação do curta-metragem “Acho Que Sou Um LobisOMEM”, realizado como exercício na disciplina “Direção I”, do curso de Cinema e Audiovisual da UEG. Discute-se aqui as regras do exercício e as limitações impostas por elas, e as possibilidades de se trabalhar o cinema de horror dentro desta proposta, se valendo de sonoridades e artifícios imagéticos para tornar a história verossímil.

6

**Palavras-chave:** Processo Criativo. Filme de Horror. Filme Universitário.

### Resumo expandido

Esta comunicação apresenta parte do processo criativo do filme de curta-metragem “Acho que sou um lobisOMEM”. O filme, surgiu como uma proposta para a disciplina de direção I do curso de cinema e Audiovisual da UEG e tinha como objetivo principal articular a cena do roteiro com câmera e edição.

Para a realização do filme, foi proposto um exercício que tinha um blocking (movimentação dos personagens dentro de uma cena) pré-definido e um número máximo de planos e set-ups de câmera (entre 20 e 30 planos)

Três perguntas nortearam o planejamento do curta, que foram: o que os personagens querem? Qual é sua dinâmica de relacionamento e qual é a tensão principal da história? Era preciso pensar também na circunstância da ação que:

é simplesmente a situação em que os personagens se encontram. da perspectiva do personagem, objetiva ou subjetiva - real ou imaginada. Dentro um roteiro de longa-metragem, as circunstâncias, especialmente para personagens principais, muitas vezes são explicitados no roteiro. Eles não estão em disputa. Mas em curtas-metragens a plena circunstância do personagem pode não estar contida o texto. (PROFERES, 2004, p.18, Tradução nossa)

Fui diretor do curta-metragem e, com essas perguntas em mente, fomos desenvolver o roteiro. Com base nas exigências da atividade, a sinopse definida foi: “Latifa sofre um

<sup>1</sup> Trabalho apresentado à 11ª SAU UEG e 1º Encontro das Escolas de Cinema do Brasil Central.

<sup>2</sup> Graduando do 7º período do curso de Cinema e Audiovisual pela Universidade Estadual de Goiás – UEG.  
E-mail: [luisricardog140@gmail.com](mailto:luisricardog140@gmail.com)

ataque misterioso e vai para casa buscar apoio de sua namorada, que vê tudo como uma enorme brincadeira, até descobrir que o ataque não só era sério, como terá consequências assustadoras”. Dentro dessa sinopse tínhamos a circunstância dramática de Latifa (foi atacada por lobisomens) e de sua namorada (que jogou videogame o dia todo), um desejo de cena (Latifa quer ajuda, sua namorada quer lancha) e uma dinâmica de relacionamento (Latifa vê sua namorada como um porto seguro, já sua namorada vê Latifa como um incômodo)

Com a equipe montada, tivemos o primeiro momento em que alinhamos as ideias, inspirados, principalmente, por filmes de horror dos anos 70 e 80, como *Suspíria* (1977, Dário Argento). Nesse filme de Dário Argento, acontecimentos estranhos circundam a protagonista e o diretor usa a fusão de sons e imagens para construir uma espécie de pesadelo para o espectador.

Com essa referência, pensamos o projeto criativo (MORENO, 2016) com a equipe escolhida para a produção do filme. Conversamos sobre as luzes coloridas não motivadas para aumentar a estranheza da situação e a falta de simetria dos objetos de cena e enquadramentos não convencionais para distanciar os acontecimentos do filme da realidade. Também pensamos que poderia contribuir para a narrativa realizar a mudança da iluminação em um determinado ponto da história, a fuga da simetria nos objetos de cena, como fazer um lobisomem barato e que comunicasse o monstro com o qual queríamos trabalhar.



Frame do filme “Acho que Sou Um Lobisomem”, de Luís Gondim. 2021

Outra parte fundamental do exercício era o trabalho com as atrizes, onde a própria natureza do gênero horror, juntamente com a análise dos beats narrativos e de atuação, abriu possibilidades para participações das atrizes no processo de construção da história, trazendo novas perspectivas para entender os personagens e o que acontecia antes e depois da janela de tempo em que se passa a história.

O processo de montagem do filme foi provavelmente o mais desafiador, foi onde vimos os erros e acertos e percebemos que ainda precisávamos pensar em soluções para chegar ao resultado desejado. Por exemplo: a sequência da transformação de Latifa em lobisomem.



Frame do filme "Acho que Sou Um Lobisomem", de Luís Gondim. 2021

A transformação contava com três elementos, presas, garras e olhos, paradar dinâmica à montagem, e acabamos tendo problemas durante a filmagem com a execução da prótese das presas. Por conta disso, utilizamos recursos como aberrações cromáticas, para tentar trazer uma tensão dramática com o uso da cor. Também utilizamos o efeito "echo" e inserções de imagens de arquivo com olhos de animais na montagem para criarmos alguns efeitos que fugiam da proposta original, mas entregaram um resultado melhor do que o esperado ao demonstrar a estranheza do evento da transformação.

O filme, até o momento da escrita desse artigo, ainda não está completamente finalizado e sua finalização de som está sendo feita através de uma parceria com a Escola



Superior de Música de Lisboa e a Universidade Estadual de Goiás, aumentando o número de mãos e mentes que se somaram para executar o projeto que tinha uma proposta original que foi cumprida e melhorada através do trabalho em equipe.

### Referências Bibliográficas:

PROFERES, Nicholas T. **Film Directing Fundamentals: see your film beforeshooting.** 2nd ed: Focal Press. 2004.

MORENO, Adriana. Producción audiovisual amateur em Internet: ¿creadores o you-sers? In: **Ampliando campos de produccion- practicas y pragmáticas instituyentes.** Secretaría de Cultura de México. Instituto Nacional de Bellas Artes, 2016.

**Suspiria.** Direção: Dario Argento. Produção: Claudio Argento. Itália: Produzioni Atlas Consorziate, 1977.