



Ctrl+Z **Projeto Final de Mestrado**

Bruno Serra Acosta

Relatório de Projeto para obtenção do Grau de Mestre em
Cinema
(2º ciclo de estudos)

Orientador: Prof. Doutor Helder Filipe Marques Pereira Gonçalves

setembro de 2023

Declaração de Integridade

Eu, Bruno Serra Acosta, que abaixo assino, estudante com o número de inscrição m10120 de/o 2º Ciclo em Cinema da Faculdade Universidade da Beira Interior, declaro ter desenvolvido o presente trabalho e elaborado o presente texto em total consonância com o **Código de Integridades da Universidade da Beira Interior**.

Mais concretamente afirmo não ter incorrido em qualquer das variedades de Fraude Académica, e que aqui declaro conhecer, que em particular atendi à exigida referenciação de frases, extratos, imagens e outras formas de trabalho intelectual, e assumindo assim na íntegra as responsabilidades da autoria.

Universidade da Beira Interior, Covilhã 08 /10 /2023

A handwritten signature in blue ink, appearing to read 'Bruno Serra Acosta', with a long horizontal line extending to the right.

(assinatura conforme Cartão de Cidadão ou preferencialmente
assinatura digital no documento original se naquele mesmo formato)

Dedicatória

Dedico este trabalho às pessoas que me ajudaram durante todo o processo de elaboração do mesmo.

Ao meu orientador Helder Gonçalves, pela paciência e disponibilidade em ajudar sempre, e por ter topado a ideia de orientar um projeto fílmico.

A equipe do Ctrl+Z, Matheus Vianna, Matheus Stenzel, Leandro Acosta, Airton Alves, Franco Mendes, Shandala Rosa, Maiara Mósená, Julio Aranda, Marcos Caye, Andressa e Antonia Querubini, Ana Rita, Noeli Landerdahl e Klaus Kaiser. A equipe do teatro Caixa Preta da Universidade Federal de Santa Maria na pessoa da Raquel Guerra, coordenadora do espaço, e também ao IFRS Campus Osório pelo apoio.

Ao Walber Lins, Luciana Sucupira e Filipa Bidarra por serem a minha família em Portugal. A Licie Dornelles pela paciência e apoio no início de todo o processo do mestrado e aos amigos novos e antigos que sempre me apoiaram a seguir em frente com a arte.

Por fim, agradeço aos meus irmãos, Julia Serra e Leandro Acosta por estarem sempre ao meu lado, mesmo que por vezes distantes, amo vocês para sempre. E a minha mãe Maristela Serra, que é para mim um exemplo de garra e coragem, e que atualmente tenho o prazer de poder dividir os palcos com ela.

Dedico este trabalho a memória de:

Dácio Acosta, que sempre me incentivou a ir atrás dos meus sonhos, porém nunca deixando o estudo de lado, obrigado pai.

Dulce e Marco Acosta, obrigado por todos os ensinamentos e por todo apoio que recebi de vocês sempre.

Yimi Walter Júnior, obrigado meu irmão por ter me permitido passar a vida ao teu lado, compartilhando tantos momentos alegres e difíceis, mas que quando estávamos juntos tudo ficava mais fácil, fica em paz primo e “um dia a gente se encontra”.

Agradeço a cidade da Covilhã e a Universidade da Beira Interior! Bem haja!

Resumo

O presente relatório apresenta o processo de criação da curta-metragem Ctrl+Z, projeto final do mestrado em cinema da Universidade da Beira Interior.

Este relatório se divide em três partes: pré-produção, produção e pós-produção. Relativamente à fase de pré-produção abordarei o processo de elaboração da história, relatando as mudanças ocorridas nas versões do guião, desde a primeira escrita até a revisão final, a mudança tardia da dissertação para projeto fílmico, as decisões enquanto fotografia, repérage, som direto, produção de set e direção. Tratarei sobre as questões práticas da produção, os acertos e dificuldades encontradas no momento da filmagem do curta. Por fim, detalharei as decisões posteriores, tanto técnicas quanto dramáticas que se fizeram necessárias para a finalização da obra.

A dramaturgia do curta "Ctrl+Z" se desenvolveu em torno do questionamento "Se você tivesse a chance de reescrever suas últimas horas, você acha que faria alguma diferença?". A história revela um homem que revive suas últimas 24 horas de vida, um personagem perturbado por suas dificuldades financeiras, com conflitos amorosos e familiares, um protagonista que se aproxima de uma pessoa real com seus erros e defeitos. O filme é realizado, quase que em sua totalidade, em um grande plano sequência, filmado dentro de um teatro retangular, sem paredes e sem grandes cenários, apenas com elementos cênicos essenciais, tentando trazer a sensação da instantaneidade do momento. A falta de cortes para manipulação de tempo, revela a proximidade com o decorrer de um espetáculo teatral, tendo seu início, meio e fim em tempo cronológico, enquanto a narrativa nos revela um tempo psicológico, com elipses temporais.

Palavras-chave

Filme;audiovisual;teatro;dogville;cinema;planosequencia

Abstract

This report presents the process of creating the short film Ctrl+Z, the final project of the master's degree in cinema at the University of Beira Interior.

This report is divided into three parts: pre-production, production and post-production. Regarding the pre-production phase, I will address the process of preparing the story, reporting the changes that occurred in the versions of the script, from the first writing to the final review, the late change from the dissertation to a film project, the decisions regarding photography, repérage, sound direct, set production and direction. I will deal with the practical issues of production, the successes and difficulties encountered when filming the short. Finally, I will detail the subsequent decisions, both technical and dramaturgical, that were necessary to complete the work.

The dramaturgy of the short "Ctrl+Z" developed around the question "If you had the chance to rewrite your last hours, do you think it would make any difference?". The story reveals a man who relives the last 24 hours of his life, a character disturbed by his financial difficulties, with romantic and family conflicts, a protagonist who approaches a real person with his mistakes and defects. The film is made, almost in its entirety, in a large sequence shot, filmed inside a rectangular theater, without walls or large sets, just with essential scenic elements, trying to bring the sensation of the instantaneity of the moment. The lack of cuts for time manipulation reveals the proximity to the discourse of a theatrical show, having its beginning, middle and end in chronological time, while the narrative reveals a psychological time, with temporal ellipses.

Key words

Film; audiovisual; theater; dogville; cinema; one shot

Índice

1. Pré-produção

1.1 A técnica que precede a história.

1.2 O contexto por trás da história do curta.

1.3 O desafio do plano sequência, e a semelhança com o teatro..

1.4 O universo estético do curta.

1.5 A mudança tardia para o projeto filmico.

1.6 Da criação à realização

1.7 Decisões de produção

1.7.1 Locação

1.7.2 Equipe

1.7.3 Ensaios

1.8 Roteiro

1.9 Argumento

1.10 Personagens

1.11 Elaboração do storyboard

1.12 Cronograma do projeto

1.13 Orçamento

2. Produção.

2.1 Fotografia

2.2 Som

2.3 Realização

2.4 Produção de platô

3. Pós-produção.

3.1 A montagem “invisível”

3.1.1 A estabilização na pós

3.1.2 A camada de ajuste e os keyframes

3.1.3 A montagem auxiliando na narrativa fílmica

3.2 O som da pós

3.2.1 Diálogos

3.2.2 Ambientes

3.2.3 Foleys

3.2.4 O uso do hiper realismo sonoro

3.3 Colorização.

4. Conclusão

5. Bibliografia e Filmografia

6. Anexos

Lista de Figuras

Figura 1 - *The Void* de *Stranger Things* e universo alternativo de *Under The Skin*

Figura 2 - Cenário do filme *Dogville*.

Figura 3 - Painéis pintados a óleo no filme *Os Maias*

Figura 4 - Ginásio Rutílio Kesting do município de Osório.

Figura 5 - Teatro Oficina Eva Sopher

Figura 6 - Equipe + Elenco do Ctrl+Z e também equipe de auxílio do Teatro Caixa Preta.

Figura 7 - Ensaios no Ginásio do IFRS Campus Osório

Figura 8 - Ensaios com as atrizes em Santa Maria

Figura 9 - Personagem “Renato” (Franco Mendes)

Figura 10 - Personagem “Joana” (Noeli Landerdahl)

Figura 11 - Personagem “Maria” (Maiara Mósena)

Figura 12 - Personagem “Bruno” (Bruno Acosta)

Figura 13 - Personagem “Menina do Sinal” (Antonia Querubini)

Figura 14 - Personagem “Henri” (Julio Aranda)

Figura 15 - Personagem “Paulo” (Marcos Caye)

Figura 16 - Personagens “Garota de Programa” (Shandala Rosa) - “Orientadora” (Andressa Querubini) - “Garçom” (Klaus Kaiser)

Figura 16 - Diagrama de iluminação criado através do software *set.a.light 3D*

Figura 17 - Interface do software *set.a.light 3D*

Figura 18 - Uso de placa de isopor (esferovite) no *set*.

Figura 19 - Cortes falsos realizados com máscara, fade no negro e com a técnica do chicote (*Whip pan*)

Figura 20 - Camada de ajuste com *keyframes do position Y*.

Figura 21 - Configurações de *transform* do software *Davinci Resolve*

Figura 22 - Gravação de Foley da cena 2.7

Figura 23 - Imagem bruta “lavada” e imagem pós tratamento de cor

Figura 24 - *Scoops* com o nível de branco “estourado” devido ao branco da camiseta

Figura 25 - Uso da máscara na alteração da cor de parte da imagem.

Figura 26 - Cena 2.2 temperatura de cor fria

Figura 27 - Cena 2.4 realce nos lençóis e luzes vermelhas

Lista de Tabelas

Tabela 1 - Lista de equipamentos de iluminação Teatro Caixa Preta

Tabela 2 - Lista de *inputs* dos microfones no gravador.

1. Pré-produção

1.1 A técnica que precede a história

A ideia inicial que foi o estopim para a criação do filme, surgiu do objetivo de tentar realizar um curta em plano sequência, com o intuito de focar no tempo da ação, ou seja, fazer o filme começar e terminar juntamente com o plano, tentando evitar ao máximo a manipulação temporal dos fatos da história, através de técnicas de montagem, e também pela simples paixão e desejo de explorar aquela técnica. Durante o segundo semestre do mestrado nos foi solicitada a criação de um trabalho audiovisual na disciplina de Projeto de Cinema. Foi quando um amigo, também apaixonado pelo plano sequência, começou a elaborar o roteiro decupado de uma história, neste momento fui convidado a realizar o som do filme. Durante as reuniões de pré-produção, debatemos muito em torno da técnica que seria utilizada para a realização do filme. Entretanto veio a pandemia e não conseguimos rodar a história, mas a ideia do plano sequência não fugiu da minha cabeça. Filmes como *Rope* (1948), de Alfred Hitchcock, e *Birdman* (2014), de Alejandro Iñárritu, estão entre as obras que utilizaram a ilusão da cinematografia do plano sequência, mas *1917* (2019) de Sam Mendes representou um novo desafio, e utilizou a técnica de forma excepcional. Junto com alguns colegas, fomos assistir o filme no cinema, e durante a exibição tentamos perceber os possíveis cortes falsos utilizados, reatando novamente a discussão sobre o universo de técnicas pensadas para a elaboração do plano sequência e os motivos de seu uso. Quando questionado sobre o plano sequência, Sam Mendes diretor de *1917*, em entrevista para o site Collider, comenta que “A ideia do Plano Sequência foi formada junto com a criação do roteiro, minha ideia era duas horas de tempo real, e sem cortes, nada entre a plateia e os personagens, e o sentimento que está preso dentro deste relógio correndo, você também experiência dificuldades e distâncias junto com esse homem e não existe uma saída.” (MENDES,2019)¹

A premissa utilizada por Mendes no seu filme se assemelhava a ideia de curta que eu gostaria de desenvolver.

¹ Tradução própria.

1.2 O contexto por trás da história do curta.

O mundo começava a enfrentar a pandemia do Covid-19, que ceifou uma enorme parte da população, a solução para a diminuição do contágio foi o confinamento, que trouxe medos e inseguranças, deixando sequelas psicológicas profundas. No meio disso tudo estava eu, um imigrante, recém chegado em Portugal, confinado em um quarto sozinho em um país diferente distante de todos os meus familiares, observando pessoas andando em lugares sem máscara, presidentes fazendo pouco caso da doença (como o presidente brasileiro Jair Bolsonaro que chamou o coronavírus de uma “gripezinha”), entre outras situações onde opiniões divergentes traziam conflitos, e agravavam ainda mais a segurança das pessoas. Tive muito tempo em casa para refletir e filosofar sobre as coisas que estavam acontecendo no mundo naquele momento, qual poder teria uma governança diante da liberdade de ir e vir das pessoas, confinando-as em casa, privando-as do contato físico com terceiros, por outro lado, se o confinamento não fosse imposto ou necessário, quantas pessoas mais poderiam ter sido contaminadas, levando o vírus para suas casas. Essas reflexões me levaram a questionar: o que define quem é bom ou quem é ruim!? Até que ponto fazer o bem irá gerar coisas boas na nossa vida? Quantas vidas se perderam nessa pandemia, seriam essas pessoas todas más? Só se colhe coisas boas fazendo o bem e vice versa?

Estes questionamentos me remeteram a um filme de 2007 chamado *Crash*, escrito e dirigido por Paul Haggis, que possui personagens complexas, com ações boas e ruins, que tomam atitudes e decisões mediante o momento ou com base na sua experiência de vida, personagens humanizados e não “heróis”. Um ótimo exemplo é o personagem do policial John Ryan.

Haggis apresenta o conflito que o policial Ryan tem ao se conectar com outras pessoas desde o início, quando ele para os Thayers e molesta Christine simplesmente porque eles são afro-americanos. O conflito aumenta quando ele tenta negociar com a funcionária do HMO (Health Maintenance Organization) para permitir que seu pai consulte uma não-HMO e percebe que ela é afro-americana. Seu racismo parece originar-se de suas próprias experiências ruins com afro-americanos. Haggis tenta resolver este conflito quando Ryan coloca sua vida em perigo para salvar Christine do que teria sido uma morte certa. Ele finalmente se conecta com Christine, a quem ele havia molestado anteriormente, quando sua bondade básica substitui seu preconceito racial, sugerindo que uma pessoa só precisa olhar além de seus preconceitos para encontrar uma conexão. (STUDYCORG1, 2022)²

² Tradução própria.

Esta humanização do herói que permite ao personagem a capacidade de fazer coisas erradas, não ser bonzinho sempre e ter o direito de pensar somente nele e não nos outros, serviu de premissa para a criação do personagem principal do Ctrl+Z. Renato é um homem nada agradável, de ações duras, que se entrega aos pecados, em busca de mudar de vida. Ambicioso, ele não aceita continuar em sua vida humilde e resolve transformá-la custe o que custar.

Sendo assim, surge a premissa do curta, que gira em torno do questionamento “se as pessoas pudessem reviver suas últimas 24 horas de vida e tentassem mudar o que são, até que ponto isso faria alguma diferença”.

Com base nessa reflexão o roteiro conta o último dia de Renato, que passa por momentos cercados de pecados, algumas tentativas de boas ações, e culmina em sua morte por um tiro no jogo de cartas clandestino, resultado de uma jogada ousada que acaba por não resultar como esperado.

1.3 O desafio do plano sequência, e a semelhança com o teatro.

O roteiro conta o último dia de Renato, criando a possibilidade de explorar este dia em um plano sequência. Porém o desafio era colocar estas 24 horas em 20 minutos, surgindo o questionamento de como trabalhar com as elipses temporais do dia, ou seja, como dividir as cenas (que são os momentos do seu dia) na tela e no plano sequência. Cria-se então a ideia de utilizar do jogo de luzes para demarcar os espaços e os momentos, com o acender e apagar das luzes como definição temporal e física da cena, tal como acontece em uma peça de teatro.

Quando pensei nessa solução, tão logo me pareceu óbvia a proximidade do roteiro com um espetáculo de teatro. A ideia do último dia do personagem ter início, meio e fim sem intervenções de cortes temporais (montagem cinematográfica entre diversos planos), acabou por me transmitir uma ligação muito forte entre o momento do espetáculo e o plano sequência, mesmo que neste último possamos rodá-lo novamente, seria como se tivéssemos que refazer toda a esquete teatral do início ao fim. Esta semelhança entre o momento da encenação teatral e o “ação” que dá o início a captura do take, traz a ideia da continuidade do tempo, da não manipulação do mesmo, dos eventos ocorrendo sem cortes, sem interrupções, sem o artifício cinematográfico da montagem para manipular o tempo das ações e das sensações. Sendo assim, ficou decidido aproximar o curta a uma peça de teatro, sequencial e se possível dentro de um palco.

Neste momento me lembrei do filme de Lars Von Trier chamado “*Dogville*” (2003), que me deixou perplexo pelo fato de ser filmado em um galpão que simulava ser a cidade de *Dogville*, onde as casas não possuíam paredes e lembrava muito um espaço teatral. Uma forma estética bem diferente dos filmes hollywoodianos que eu assistia na época, mesmo que no filme existissem elementos tradicionais da linguagem cinematográfica, como a montagem por exemplo, era realmente uma ideia nada ortodoxa que me deixou apaixonado, visto a minha ligação com o teatro.

Em *Dogville*, já à primeira vista, a estranheza (ou excentricidade) é causada pelo seu cenário (ou a falta dele). O diretor parece voltar às suas origens, em parte, por trazer com o não-cenário uma espécie de simplicidade visual típica do Dogma 95 (quando analisamos superficialmente este aspecto). Digo superficialmente porque se pensarmos nas linhas marcadas no chão e o que elas representam para a obra, substancialmente têm muito valor (e exercem uma função importantíssima que está ligada ao cerne do filme – o fingimento). (MENDES, 2017)

Outro ponto que me chamou a atenção foi o uso de som diegético na obra de Trier. Quando alguém bate à porta de uma casa em *Dogville*, se escuta o som da batida porém não se vê a mesma, o som faz com que acreditemos na presença desta porta.

“Lars Von Trier vai além e desconstrói o próprio espaço, a noção de lugar. Paredes viram simples linhas no chão (ou vice-versa); portas são lacunas entre as paredes (ou vice-versa). Quando os personagens abrem as portas (ou batem nelas), escutamos o som como na mimese, porém não vemos nada.” (MENDES, 2017)

Para Mendes, Lars traz um aumento da densidade psicológica construída pelo filme quando permite aos espectadores externos verem o que acontece entre as paredes e barra esta visão aos personagens.

Lars Von Trier junto com Thomas Vinterberg iniciaram um movimento em 1995 intitulado Dogma 95 que tinha como objetivo o retorno do cinema como era realizado antes da revolução industrial, dando mais autonomia aos diretores-autores, e se opondo a grandes produções com orçamentos exuberantes e muitos artifícios cinematográficos.

Publicado em 13 de março de 1995 e apresentado uma semana depois na comemoração do centenário do cinema no Odéon - Théâtre de L'Europe, em Paris, o “Manifesto Dogma 95” foi um documento redigido por Vinterberg e Trier que estabelecia certas regras para o fazer cinematográfico. Essas regras, que tem tanto cunho técnico quanto ético, foram baseadas em valores tradicionais - como a valorização da história, atuação e temática - e rejeitavam o uso de efeitos especiais elaborados ou recursos tecnológicos. (THEBAS, s.d.)

Apesar de *Dogville* não ser necessariamente um representante do movimento, visto toda sua produção, o filme traz elementos que remetem aos princípios do documento de 95, como por exemplo o uso de câmera na mão, a única locação, entre outros.

1.4 O universo estético de Ctrl+Z.

A escolha do plano sequência e a proximidade do teatro enquanto um reforço em retratar tempo contínuo, sem montagem e sem cortes, já estava definida, então decidi gravar dentro de um teatro. Poderíamos ter colocado paredes, cenários, elementos que literalmente enquadrassem estes ambientes, porém em consonância com a estética de Lars Von Trier em *Dogville* optei por usar um espaço imaginário definido pelo som ambiente e por alguns elementos cênicos. A imagem deste espaço na minha mente, me remeteu à estética usada em duas produções cinematográficas. Uma delas foi o *The Void*, o infinito presente na cabeça da personagem Eleven na série *Stranger Things* (2016) e também o universo alternativo criado pelo diretor Jonathan Glazer's no filme *Under the Skin* (2013). (Figura 1)



Figura 1 - *The Void* de *Stranger Things* e universo alternativo de *Under The Skin* Fonte: Youtube.

Segundo o site Fandom, “O *The Void* aparece como um vasto e infinito espaço do nada. O chão é coberto por uma fina camada de água. É completamente vazio, a não ser pela própria Onze e o que ou quem ela estiver tentando localizar”

Para a dupla de irmãos diretores da série, o uso do *The Void* foi uma saída barata para demonstrar este universo dentro da mente da personagem. “O que estávamos tentando fazer era criar uma representação visual de estar na cabeça da Eleven (...) Queríamos transmitir isso de uma forma muito simples, que obviamente não envolvesse efeitos visuais pesados.”³ (DUFFER, 2016)

Na mesma entrevista dada ao site Inverse, Ross Duffer, um dos irmãos diretores da série *Stranger Things*, comentou a semelhança de *The Void* com o universo alternativo, em que o personagem alienígena interpretado por Scarlett Johansson's no filme experimental *Under the Skin* atraía suas vítimas.

“As pessoas online fizeram comparações com *Under the Skin*, que foi uma referência óbvia para nós. É um filme lindo”⁴ (DUFFER, 2016)

Sendo assim, tentei trazer essas referências do *The Void* de *Stranger Things* e do espaço alternativo de *Under the skin* para um universo potencialmente criado dentro da cabeça do protagonista do curta, misturado com a estética visual do galpão demarcado por linhas no chão, impresso por Lars Von Trier em *Dogville* (Figura 2). Alinhado a estes conceitos usei a iluminação dura sem difusão, com canhões de luz (projetores) planos convexos (PC) para definir as passagens de uma cena para outra, remetendo diretamente à estética teatral.



Figura 2 - Cenário do filme *Dogville*. Fonte: Youtube

A ideia da proximidade com a estética teatral me levou ao filme do realizador português João Botelho, *Os Maias* (2014), em que seus cenários são representados por enormes pinturas em

³ Tradução própria

⁴ Tradução própria

gigantes painos colocados ao fundo da cena, remetendo aos grandes fundos utilizados nos teatros e nas óperas (Figura 3).

O filme cria mesmo um artefacto, teatral ou operático, para destacar a palavra. Os painéis de João de Queirós da cidade de Lisboa, mas também de Santa Eulália e de Sintra, são um fabuloso detalhe artístico, que confere a todo o filme um ambiente onírico. Além disso, coloca-nos perante um palco, o que permite uma certa teatralidade e nos transporta mais facilmente para a época (HALPERN, 2014, p. 9).



Figura 3 - Painéis pintados a óleo no filme *Os Maias* Fonte: Youtube

Este tom teatral impresso por João Botelho no uso dos painéis, surge de maneira oposta na ideia estética do curta, ou seja, enquanto Botelho preenche os ambientes com pinturas, nos remetendo a um palco de ópera, de um musical, o Ctrl+Z faz isso tirando toda referência visual do ambiente, deixando a concepção da paisagem por conta do espectador, que é guiado pelo som, e pelo fundo infinito negro composto por focos de luz nos personagens. As duas formas, cada de sua maneira, dialogam diretamente com o universo cênico do palco de teatro.

1.5 A mudança tardia para o projeto fílmico.

Uma história importante a ser contada neste relatório, é a da desistência de uma dissertação quase finalizada, para a criação do zero de um curta-metragem sem nenhum orçamento e com apenas 6 meses de prazo para entrega. Quando me informei sobre o mestrado em cinema da

Universidade da Beira Interior, foi recebido com muita alegria por mim o fato de se poder realizar um filme como trabalho de conclusão. O meu objetivo ao ir para o curso sempre foi a prática, o aprender fazendo filmes, o que me motivou profundamente a seguir o desejo de fazer o mestrado. Porém ao chegar me deparei com a informação de que o possível reconhecimento do projeto fílmico no Brasil era desconhecido pelos professores, ou seja, para que o mestrado tenha efetividade no país é necessário uma validação do mesmo, e naquele momento (2020) a informação que se tinha é que o Brasil só reconhecia dissertações, ou roteiros de longa metragens, sendo que para mim era imprescindível o reconhecimento da especialização stricto sensu. Com base nestas informações comecei então uma pesquisa que futuramente gerou uma dissertação, porém quando me encontrei na fase de análise dos dados, já com quatro entrevistas realizadas, não conseguia dar andamento a escrita, o processo estava estagnado por diversos fatores. Foi então que no início de 2023, por conselho de um colega que também se encontrava em situação semelhante à minha, decidi me aprofundar na busca por instituições que possuíssem a possibilidade de validar o projeto fílmico como um mestrado profissional na área de arte. Neste rastreo encontrei o IFC (Instituto Federal do Ceará) e em contato com a coordenadora do mestrado profissional em arte (contato feito em 10 de março de 2023) fui informado do interesse e da possibilidade da validação do mesmo. Segundo a Profa. Dra *Lourdes Macena* “Veremos seu trabalho (o relatório e o produto fílmico) e dentro do que a lei nos assegurar veremos se podemos realizar, porque interesse temos de sobra”

Sendo assim, resolvi tirar da gaveta o esboço de roteiro que eu já possuía e começar todo o processo para a criação do curta, com um prazo super apertado e nesse momento já sem a possibilidade de concorrer ao financiamento do ICA. Surge então uma série de decisões a serem tomadas, entre elas qual seria o meu papel no processo de criação do filme.

1.6 Da Criação à Realização

Claramente eu já havia tido a ideia, e escrito o roteiro, logo a realização seria minha principal tarefa. Porém com a decisão tardia da criação do projeto fílmico, o curta não pôde concorrer a financiamento pelo ICA (Instituto de Cinema e do Audiovisual), se tornando um filme inteiramente produzido por recursos próprios e parcerias. Não possuindo orçamento para contratar profissionais da área, e ainda por cima os colegas de mestrado, que já trabalhavam com cinema, estavam em Portugal, decidi por trabalhar “na guerrilha⁵”, com amigos, conhecidos e familiares, pessoas que nunca fizeram nenhum trabalho na área. Agreguei para mim muitas

⁵ Referência ao cinema de guerrilha, uma expressão utilizada para designar filmes de baixo ou nenhum orçamento.

responsabilidades, somando então inicialmente ao meu papel de Diretor, os papéis de montador, colorista e desenhista de som, sendo estes todos concentrados na pós-produção do filme. Porém ao decorrer das reuniões iniciais de equipe tivemos alguns colegas que desistiram durante o processo e logo somei mais duas funções, a de operador de câmera e de produtor, sendo esta última para mim, uma das tarefas mais difíceis de executar.

1.7 Decisões de produção

Enquanto realizador minha primeira opção foi de convidar um profissional que já tivesse alguma experiência na área, e assim o fiz, porém a pessoa convidada não estava sendo pró-ativa e o tempo estava correndo, o fato é que eu já estava, sem perceber, a fazer o trabalho de produção do filme em paralelo, então apenas decidi incorporar essa função a minha lista de responsabilidades. Durante a pré-produção surgiram alguns aspectos a serem abordados.

1.7.1 Locação.

Com a ideia de realizar um plano sequência onde a câmera acompanha Renato na caminhada por seis espaços diferentes, era necessário um local grande e acima de tudo com iluminação, pois os espaços seriam demarcados e seriam revelados junto com a mudança de luz, e o mais importante, com custo zero, pois não havia recurso para a locação.

Na cidade de Osório (no estado do Rio Grande do Sul) onde moro, não existe nenhum local parecido com o que precisávamos, o mais próximo é um espaço de uma câmara de vereadores, que eventualmente se torna palco de teatro para apresentações locais, porém é metade do espaço necessário para o filme, o que dificultaria o efeito de profundidade desejado (através de um preto infinito) e impossibilitaria a movimentação entre as cenas no plano contínuo.

Tive a ideia de tentar transformar um espaço não preparado para teatro, em um local possível de gravarmos, encontrei então um antigo ginásio (pavilhão) do município (Figura 4).



Figura 4 - Ginásio Rutílio Kesting do município de Osório. Fonte: Facebook Prefeitura Municipal de Osório

O tamanho era suficiente, porém outros problemas surgiram, tais como o local estava em obra, não havia energia elétrica, o chão possuía marcação para jogos, e era impossível montar uma estrutura de iluminação sem que aparecesse as treliças de metal. Por outro lado, foi um espaço cedido pela prefeitura municipal, logo não seria cobrado nenhum valor pelo seu uso. Neste momento eu já não sabia bem como solucionar esta situação, foi quando assisti um espetáculo de teatro em Porto Alegre (capital do Rio Grande do Sul, 100km de distância de Osório), onde a peça não era encenada em um palco modelo italiano comum e sim em um tablado retangular. O local era chamado espaço Teatro Oficina Eva Sopher⁶ (Figura 5) e já possuía toda estrutura de luz necessária para o filme, com certeza a escolha perfeita para locação do curta.



Figura 5 - Teatro Oficina Eva Sopher Fonte: brasildefato.com.br

⁶ O Teatro Oficina tem capacidade para 120 espectadores e existem três diferentes tipos de composições para a plateia, ou seja, a disposição entre atores e plateia pode mudar de acordo com cada produção artística. (MARKO, 2023)

Ao entrar em contato com a administração do teatro, mesmo informando que o curta fazia parte de um projeto de mestrado, eles me informaram que seria cobrado o uso do espaço, e que estavam com a agenda lotada para os meses no qual estávamos planejando a rodagem.

Neste ponto eu já estava quase desistindo da ideia do plano sequência sem cortes, me parecia ser a única alternativa rodar o curta em uma sala escura, fazendo cortes falsos no negro entre cada cena, diminuindo a necessidade de iluminação e de estrutura. Foi quando em uma visita ao meu irmão que mora na cidade de Santa Maria (400 km de Osório), conversávamos sobre a situação de achar um espaço para a rodagem do curta e uma amiga que estudava na UFSM (Universidade Federal de Santa Maria) comentou que na universidade existe um teatro chamado Caixa Preta e que possui exatamente as mesmas características do Teatro Oficina Eva Sopher de Porto Alegre. Como se tratava de uma instituição de ensino, talvez fosse mais fácil conseguir uma parceria entre a UBI e a UFSM para a utilização do espaço sem custos. Solicitei a direção do mestrado em cinema da UBI, um ofício justificando o uso do espaço para a realização de um trabalho acadêmico, enviei para a administração do Caixa Preta na UFSM e recebi uma resposta positiva permitindo o uso do local com toda sua infraestrutura de luz, resolvendo nosso problema de locação. O filme agora seria rodado a 400 km de Osório, o que não é um problema em produções com orçamentos e com equipes que trabalham apenas com cinema, porém claramente não era o nosso caso, toda a equipe de fotografia escolhida era de Osório e trabalhavam em outros lugares durante a semana, assim como eu. Em vista desta situação, decidi trabalhar com duas equipes, uma em Osório e outra em Santa Maria.

1.7.2 Equipe.

Como boa parte do filme se concentra em um plano sequência, se fazia a necessidade de ensaios de movimentos, tanto de câmara, quanto das ações do personagem principal, sendo assim a equipe de fotografia e o protagonista necessariamente precisavam morar em Osório, pois seria impossível o deslocamento da equipe a Santa Maria para cada ensaio. Exemplificando melhor, somente o custo de ida e volta para um carro, entre gasolina e pedágios (portagens) já se aproximava dos R\$ 500,00 (quinhentos reais), somava-se ainda os custos com alimentação da equipe, além de conseguir conciliar a agenda dos colegas e arranjar um lugar em Santa Maria para ensaio (que seja próximo às dimensões do Teatro Caixa Preta). Diante disso, a melhor solução seria realmente dividir a equipe. A primeira ideia era que todos os atores morassem em Osório, para que assim pudessemos ensaiar todo o filme no município e depois rodar em Santa

Maria, porém isso também iria encarecer na viagem, visto que teríamos que levar mais pessoas, logo, mais custos com deslocamento (aluguel de carro) e hospedagem. Foi então que cheguei a divisão e definição da equipe, sendo o diretor de fotografia (que trabalhou como focuista também), o ator principal, o assistente de fotografia (operador de câmera), o operador de som direto, o diretor e duas atrizes, de Osório, e o restante de Santa Maria, no total somavam quinze pessoas, entre elenco e equipe.

O grupo formado era bastante heterogêneo (Figura 6), possuindo pessoas que nunca tiveram contato com cinema e outros que já haviam trabalhado em alguma produção audiovisual. A equipe era um bom exemplo de “cinema de guerrilha”, eu preferi convidar pessoas em que eu tivesse maior confiança, mesmo sem conhecimento na área, do que profissionais que eu não tivesse intimidade. Foi uma decisão muito boa para os dias de rodagem, o ambiente do set foi muito tranquilo. Mas, devido a falta de prática da equipe na área, acabei por tomar muitas funções para mim, o que gerou inúmeros problemas para serem resolvidos na pós.



Figura 6 - Equipe + Elenco do Ctrl+Z e também equipe de auxílio do Teatro Caixa Preta.

1.7.3 Ensaios.

Assim como para a rodagem, precisávamos de um espaço grande para dividir o “palco” em sete cenas. Para o ensaio também era necessário um local que comportasse estas dimensões. Em

uma parceria com o Instituto Federal do Rio Grande do Sul (IFRS) Câmpus Osório, conseguimos o empréstimo da quadra poliesportiva, um pavilhão fechado que se assemelhava muito às dimensões do Teatro Caixa Preta, logo começamos os ensaios de movimentação de câmera na quadra. No total foram seis ensaios de uma hora e meia, em que focamos na movimentação da câmera atrás do personagem principal e também conseguimos enxergar, com a filmagem dos ensaios, como ficaria a estrutura do cenário e de montagem de palco, além de já ter uma leve ideia de tempos e movimentos das ações (Figura 7).



Figura 7 -Ensaio no Ginásio do IFRS Campus Osório

Com o local de ensaio resolvido, partimos para outras questões a serem tratadas, como o fato de alguns personagens serem representados por “não atores”, especificamente, um personagem infantil e um idoso. A escolha de serem “não atores” veio pela questão de afinidade com as pessoas escolhidas, sendo uma delas filha de uma amiga e outra tia de uma colega de Santa Maria, o que facilitou muito o contato e o convívio, além de não possuir orçamento para qualquer contratação de atores. Porém, por outro lado, me preocupava como seria a atuação delas e se iriam compreender com facilidade suas ações em cena, visto que elas basicamente não conseguiriam ensaiar com o personagem principal e nem com a equipe de fotografia. Então fui novamente a Santa Maria em um final de semana e marquei uma reunião/ensaio com elas, para explicar todo o processo (Figura 8).

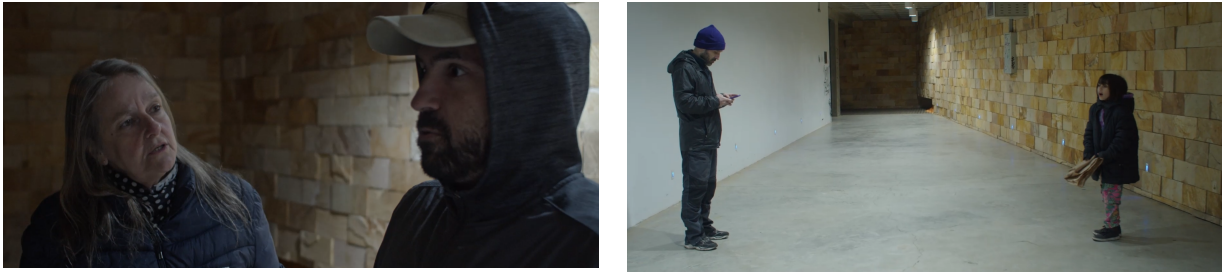


Figura 8 - Ensaios com as atrizes em Santa Maria

Foram reservados quatro dias de produção no teatro, sendo um deles para os ensaios gerais, onde consegui perceber melhor as atuações das duas não atrizes e inserir os outros colegas atores no contexto da cena.

1.8 O Roteiro.

O roteiro passou por diversas revisões, em primeira instância o foco estava em utilizar e pesquisar mais sobre a técnica do plano sequência, sem necessariamente grande narrativa ou dramaturgia, a primeira versão foi escrita antes da decisão de realizar um projeto fílmico como conclusão de mestrado. A partir do momento em que decidi utilizá-lo como base para o curta de final de curso, acabei por reescrevê-lo na expectativa de torná-lo mais completo enquanto história, e para tal acabei por inserir cenas, diálogos e personagens que pudessem aprofundar mais a história do protagonista, surgindo assim a ideia das sete cenas que simulam os sete pecados capitais. De início, a ideia era que Renato cometesse estes sete pecados, porém ao decorrer da escrita fui percebendo que eles se diluem, por vezes, entre os personagens, o que ao meu ver tornou mais humano esse universo criado para o filme. Por fim, foram adicionados *voice overs*, enquanto pensamento de Renato, que vieram inicialmente como soluções para preencher o tempo entre o percurso do personagem durante o plano sequência, mas que acabaram por acrescentar uma personalidade ao protagonista. Auxiliando na narrativa e na desconstrução do personagem bom, perfeito e “herói”, criando um Renato com defeitos e revoltas internas, ou seja, humanizando o protagonista. A última versão do roteiro se tornou maior e mais completa (anexo)

1.9 O Argumento.

O curta mostra o último dia de Renato, um homem de trinta e poucos anos, cansado da sua vida, que toma a decisão de mudá-la. Inicialmente vemos e ouvimos um relatório sobre um corpo encontrado baleado no porão de jogos de uma casa, em um movimento reverso Renato se levanta do chão, o sangue volta para seu corpo, e ele encara os espectadores trazendo o questionamento “Se você pudesse reescrever as suas últimas horas, você acha que iria fazer alguma diferença!?” Somos levados a voltar e reviver as últimas 24 horas de Renato, que dialoga com outros personagens do seu mundo, encontrando uma menina vendendo jornal no semáforo que o salva de um acidente e lhe oferece um jornal. Mesmo possuindo algumas moedas no seu bolso, Renato nega a ajuda a menina, porém, em uma boa ação ela entrega o jornal ao homem, fazendo com que Renato se pergunte até que ponto uma ação generosa como a dela poderia fazer alguma diferença no dia do protagonista. Logo após, Renato chega a um grupo de apoio, no qual participa de uma dinâmica em que deve escrever no papel seus sentimentos, dar um novo significado a sua vida, a voz e a fala da orientadora do grupo começa a tomar conta do pensamento de Renato, que reforça a sua ideia de nunca mais querer ir naquele lugar.

Saindo do grupo ele se dirige a um restaurante e pede um hambúrguer, ele o come ferozmente, salivando e se sujando todo, demonstrando o prazer que a comida traz. Renato relata que aquela situação é o melhor momento do seu dia: “Pelo menos uma coisa boa no meu dia”. Em um gesto de boa ação, ele leva para sua namorada outro hambúrguer, porém logo se apercebe que Maria não estava muito interessada, ela faz pouco caso do lanche e segue concentrada no seu celular, até o momento que percebe os tênis sujos de seu namorado em cima do colchão e reclama com Renato. Ele se senta ao pé da cama e aperta o play em um vídeo no seu celular, na imagem aparece Renato entregando uma rosa a Maria como presente de aniversário. Ela agradece, joga a rosa em uma mesa, e com muito entusiasmo mostra a Renato seu novo celular que havia ganhado de sua mãe. Percebe-se que Renato fica chateado com a situação e logo o celular fica sem bateria. Nesse momento revela-se ao lado de Renato uma Garota de Programa, no qual ele se deita e começa a acariciá-la. Para Renato dinheiro movimenta o mundo e pode comprar sexo, felicidade, e quem sabe uma vida melhor.

Após o encontro com a Garota de Programa, Renato segue em direção a casa de Joana, sua mãe, mas ele não a chama assim, percebe-se em sua fala e em suas atitudes que ele tem desprezo, e pena, da pobreza e humildade de sua mãe, vê-se Joana a guardar umas notas de dinheiro em um envelope, que é o motivo da visita de Renato. Ela tenta o fazer compreender que eles não possuem culpa de terem nascido pobres, e pede para que Renato aceite sua condição e volte para

morar com ela, porém ele a humilha, chamando-a de suja e nojenta, retirando o envelope com dinheiro das mãos dela, e indo embora. Joana em um gesto triste e desamparado fica a se olhar no espelho, tocando em seu avental encardido e em seus cabelos. Renato se encaminha ao jogo de poker, antes de lá chegar atende uma ligação em que ele revela que está preparado para ganhar no jogo desta noite. Para ele o mundo é dos espertos e que esta era a vez dele. Chegando ao jogo clandestino de *poker*, em um porão pouco iluminado, Renato encontra outros três jogadores, Jorge, Henri e Bruno, sendo o último o dono do jogo e do local, um gangster nada amigável. A partida se desenrola, ficando apenas Renato e Bruno no jogo, quando de repente o celular de Renato toca, os jogadores da mesa ficam indignados com o amorismo de um jogador em levar um celular para a mesa de poker, e vê-se na tela do dispositivo a palavra “Mãe”. Renato aproveita a distração dos colegas causada pela ligação e troca de carta, pegando de seu bolso uma carta branca, um coringa para sua vitória. Na sua última jogada o protagonista realiza um “All in” jogando todas as suas fichas no jogo, Bruno paga para ver as cartas de Renato e ele então ganha a partida e todo o dinheiro revelando as suas cartas. Os jogadores da mesa começam a gozar da cara de Bruno que havia perdido a partida, e nesse momento Henri encontra caída no chão uma carta, ele acusa o protagonista de ter roubado na partida, Renato se defende culpando Henri. Neste momento Bruno se levanta apontando uma arma para Henri, a tensão aumenta e Renato embriagado em sua soberba começa a rir e gaba-se de seu feito no jogo. Porém em sua fala deixa escapar que havia roubado dizendo “Vocês são tão bosta, que até sem roubar eu ganhava de vocês”. Bruno, ouvindo a frase de Renato, se revolta com o moleque que havia roubado no seu jogo, aponta a arma para Renato e dispara. Vemos novamente a imagem de Renato a encarar os espectadores, e ouvimos seu pensamento que diz “O fato é que se eu cheguei até aqui foram por causa das minhas escolhas... será? Vai dizer também que você nunca fez merda na vida, agora, se eu pudesse escolher alguma coisa diferente... hm.. talvez eu...” E assim se encerra o filme, tentando trazer o questionamento de até que ponto os fins justificam os meios. Renato merecia tomar o tiro por ter agido daquela maneira durante sua vida? Será Renato um personagem tão malvado, tão diferente das outras pessoas? E será que ele mudaria algo, e se o fizesse iria fazer alguma diferença no fim?

1.10 Personagens

Renato é um homem de 30 e poucos anos, ambicioso e que não aceita sua situação e posição econômica dentro da sociedade, para ele o mundo gira em torno do dinheiro, e aqueles que os possuem são mais felizes pois tem tudo que almejam. Vindo de uma família pobre, Renato não

aceita seu passado, e desdenha sua mãe por ela não ter dado a ele uma vida financeiramente melhor. Ele não acredita que boas ações possam ocasionar coisas boas em sua vida. A ideia seria a criação de um protagonista já cansado de lutar para melhorar sua vida social e financeira, que já não possui mais paciência para com as pessoas e com o mundo em sua volta, chegando aos seus limites. Em um primeiro momento, percebi através de ensaios que as pessoas viam o personagem como um vilão apenas, o que não era minha intenção. Então nos tratamentos seguintes do roteiro, tentei inserir justificativas para suas ações e também algumas “boas ações” a serem praticadas pelo personagem. Renato é o responsável por trazer o questionamento chave do filme, onde vemos um protagonista cheio de falhas, e somos levados a pensar que: Se caso este personagem fosse perfeito, se ele tivesse a chance de mudar nas suas ultimas 24 horas, iria fazer alguma diferença no fim?



Figura 9 - Personagem “Renato” (Franco Mendes)

Joana é uma senhora de 60 anos, mãe solteira, uma mulher pobre e humilde, que trabalhou durante anos em uma cozinha da lancheria do bairro e aos finais de semana fazia faxina em casa de pessoas de classe média alta, por vezes Joana não tinha com quem deixar seu filho Renato aos finais de semana e o levava consigo junto nas faxinas. Mesmo com o pouco que tinha nunca deixou faltar comida em sua casa, deixando a sua vida pessoal de lado, sem ter tempo para se arrumar e sem dinheiro para comprar roupas novas. A personagem de Joana traz a representação de uma mãe com uma vida sofrida, que dedicou todo seu tempo para cuidar do filho, e que mesmo com o desdém de Renato ela continua a lutar para que ele volte para os seus braços.



Figura 10 - Personagem “Joana” (Noeli Landerdahl)

Maria é uma mulher de 27 anos, filha única de pais de classe média alta, namora Renato a quatro anos, e trabalha como influencer digital, fazendo vídeos de “looks” (combinação de roupas) no tiktok e instagram. A personagem foi inserida no curta apenas nos últimos tratamentos, ela surge como um estereótipo da “loira burra” que veio de família rica e se apaixona pelo “bad boy” pobre que aparenta ter dinheiro. Maria serve como um exemplo do interesse de Renato pela aparência e pelo dinheiro, ele tem de aguentar as manias de Maria pois depende financeiramente do dinheiro que os pais da moça enviam para filha. Quando Renato cansa das futilidades de Maria ele vai ao bordel ter experiências sexuais com garotas de programa, que acabam sendo pagas com o dinheiro dos pais da moça.



Figura 11 - Personagem “Maria” (Maiara Mósena)

Bruno é um homem na casa dos 40 anos, que administra um bordel eventualmente frequentado por Renato, ele é usuário e traficante de drogas, já foi preso por tráfico e homicídio porém teve uma pena leve e retornou para as ruas. Ganha boa parte do seu dinheiro com a

venda de drogas e com o jogo clandestino de poker que organiza no porão de uma casa abandonada onde mora. Bruno não aceita traições pois em sua criação aprendeu que pessoas mentirosas e que o querem passá-lo para trás não merecem uma segunda chance. O personagem tem a ideia de ser o antagonista da história, alguém que, mesmo com pouca notoriedade no roteiro, ou seja, aparece apenas do meio pro fim da história, vem para ser a representação de um homem perigoso, e que por fim acaba por ceifar a vida de Renato. Um estereótipo do tipo ex-presidiário, criminoso.



Figura 12 - Personagem “Bruno” (Bruno Acosta)

Menina do Sinal é uma criança de 8 anos, pobre que vende jornais e pede esmola no sinal, possui mais três irmãos que também trabalham em semáforos diferentes da cidade. Com uma infância muito pobre, ela precisa pedir dinheiro e tentar vender os jornais para juntar alguns trocados e ajudar sua mãe. A Menina do Sinal, não possui nome no guião exatamente para representar tantas outras crianças como ela, pobres e sem perspectiva de vida, mas que tentam continuar mantendo sua inocência e bondade.



Figura 13 - Personagem “Menina do Sinal” (Antonia Querubini)

Henri é um homem com 35 anos, que trabalha fazendo algumas entregas de drogas para Bruno, no passado quase foi preso em uma operação da polícia civil enquanto estava fazendo serviço para Bruno. Tem muito medo e respeito pelo chefe. Sempre presente nos jogos de poker organizados por Bruno, um bom jogador que sabe a hora de sair da mesa, deixando os créditos ao seu superior. Personagem chave para o balanceamento de personalidades da cena final, Henri aparenta ser descuidado no jogo porém se mostra sempre atento a partida percebendo ao final o roubo de Renato com a carta caída no chão.



Figura 14 - Personagem “Henri” (Julio Aranda)

Paulo é um homem com 30 anos, filho de pais de classe média, estudante de direito da faculdade particular da cidade, viciado em jogo e em cocaína, um dos principais clientes de Bruno, sendo assim possui uma maior liberdade para dialogar e fazer piadas com Bruno, pois este sabe que quem acaba por financiar boa parte do negócio do traficante é Paulo. Um estereótipo do “Boy” riquinho de classe média que acaba por se viciar em drogas. A personagem também vem com o intuito de balancear a cena final, sendo mais medroso em relação ao jogo porém bastante desbocado e impicante, instigando Bruno a tomar alguma reação referente a sua perda na partida.



Figura 15 - Personagem “Paulo” (Marcos Caye)

Garota de Programa, Orientadora e Garçom, são personagens que interagem com Renato e que tem como intuito o desenrolar do enredo, complementando o universo do protagonista.



Figura 16 - Personagens “Garota de Programa” (Shandala Rosa) - “Orientadora” (Andressa Querubini) - “Garçom” (Klaus Kaiser)

1.11 Elaboração do Storyboard

Para melhor visualizar o universo imaginado para o curta, se fez necessário a criação de um storyboard, foi utilizado o software *set.a.light 3D* que auxiliou nos seguintes aspectos:

- Definição dos quadros e ângulos de câmera
- Visualização da posição dos atores e da câmera
- Percepção da projeção das luzes nas cenas
- Disposição dos elementos de cena no espaço
- Disposição dos pontos de luz

O software ajudou na criação do *storyboard*, apesar do tempo gasto no processo de aprendizagem do uso da ferramenta, as imagens *still* geradas e a criação da planta baixa da iluminação (Figura 16), o diagrama de luz, facilitou muito na preparação do *set* para as filmagens, principalmente na posição dos objetos cênicos e das luzes. A interface do programa não é tão complexa e facilita na percepção 3D do espaço (Figura 17). Para a criação da “maquete” 3D do espaço solicitamos a planta baixa do Teatro Caixa Preta.

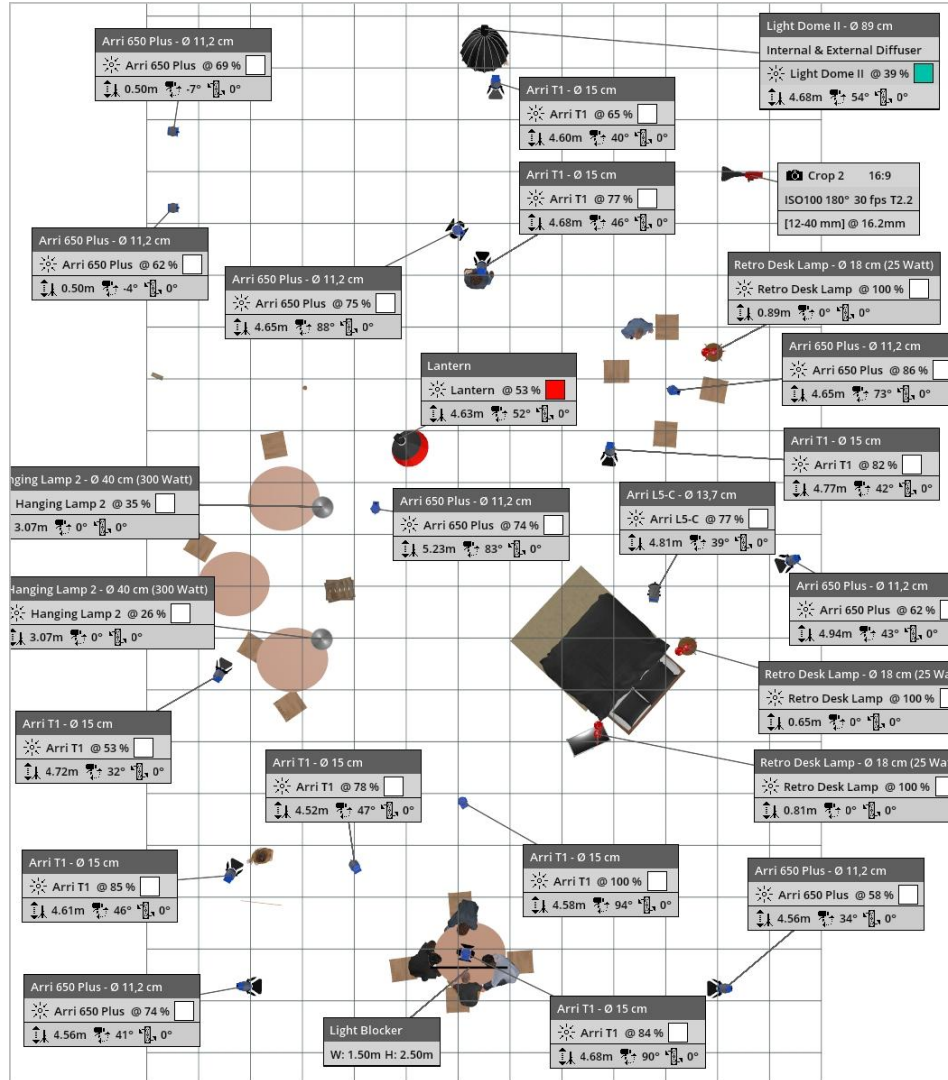


Figura 16 -Diagrama de iluminação criado através do software *set.a.light 3D*

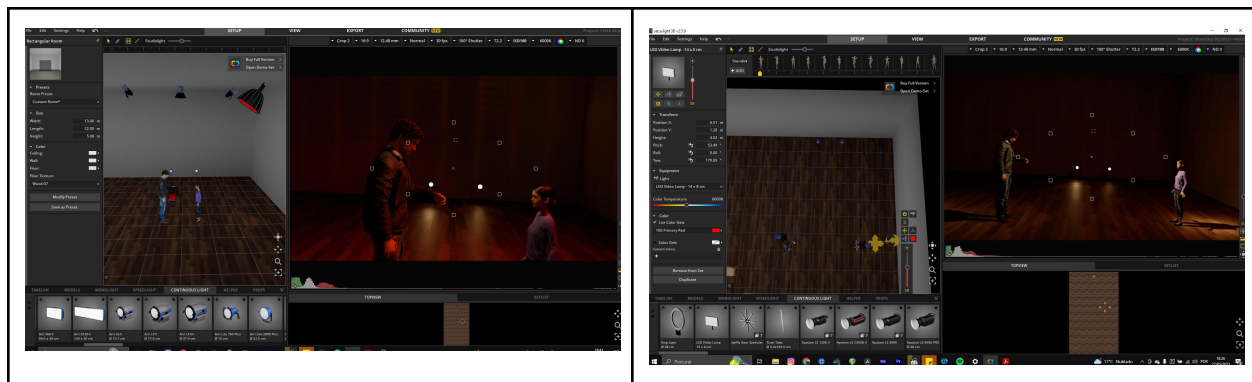


Figura 17 -Interface do software *set.a.light 3D*

1.12 Cronograma do projeto

Com o curto prazo para todo o processo de concepção do filme, começamos em março e a entrega era prevista para fim de setembro, foi necessário otimizar o tempo, para tal foi elaborado e executado o seguinte cronograma:

Pré Produção

Março e Abril

- Reescrita do roteiro literário.
- Elaboração de um primeiro roteiro técnico decupado.
- *Repérage*.
- Elaboração do orçamento prévio.

Maio

- Primeira reunião com a equipe inicial do projeto.
- Criação do *storyboard*.
- Formalização e confirmação da cedência do Teatro Caixa Preta para as filmagens.
- Solicitação de empréstimo do espaço (Ginásio do IFRS Campus Osório) para ensaios.

Junho e Julho

- Definição dos atores e realização de reuniões online entre as equipes, sendo uma parte de Osório, outra de Santa Maria e alguns colegas que moravam na capital (Porto Alegre).
- Ensaios de movimentos e marcações, tanto da equipe de fotografia quanto do protagonista.
- Ensaio com as duas não atrizes residentes de Santa Maria.
- Testes do efeito prático *blood squirt*.
- Definição e compra de maquiagem, figurinos e elementos cênicos.
- Elaboração do plano de custos da viagem.
- Definição dos equipamentos de Fotografia.
- Definição dos equipamentos de som direto.
- Elaboração do Diagrama de Iluminação.
- Criação e logística da lista de elementos cênicos.

- Elaboração do cronograma de filmagem e ordem dos dias.

Produção

Agosto

- Viagem (03/08).
- Montagem de Luz e Cenário (03/08).
- Ensaio Geral / Rodagem da Cena 2.4.1 / Montagem da cena 2.4.1 (04/08).
- Rodagem (05/08).
- Desprodução (06/08).
- Viagem (06/08).
- Logger.

Pós Produção

Agosto

- Montagem (Primeiro Corte).
- Desenho de som.
- Gravação de foley.
- ADR.

Setembro

- Montagem (segundo corte).
- Coloração.
- Entrega do segundo corte para avaliação do professor orientador.
- Mixagem.
- Montagem (Corte Final).

Outubro

- Entrega do corte final.
- Entrega do relatório de projeto fílmico

1.13 Orçamento

O curta foi produzido totalmente sem financiamento externo, apenas com parcerias, apoios e com recursos próprios. Todos os participantes trabalharam no projeto sem serem remunerados, o acordado foi de que nenhum colega tivesse custo durante o processo de produção. Sendo assim, despesas como figurinos, alimentação, viagem e hospedagem ficaram na minha responsabilidade, gerando um custo total final de aproximadamente R\$ 2.000,00 (dois mil reais) equivalente a € 380,00 (380 euros na cotação de 25/09/2023). O valor já era alto, e poderia ser maior se não fossem os apoios e parcerias. Na hospedagem conseguimos a casa de três colegas da equipe que moram em Santa Maria, eles disponibilizaram colchões e assim montamos nosso “acampamento base” nestas residências. A logística de cenário e elementos cênicos foi feita pela caminhonete do *gaffer* (que por acaso é meu irmão), ele ficou responsável pela busca e entrega do material. Os elementos do cenário como cama, espelho, mesa e cadeiras foram emprestados pela equipe de Santa Maria. Já as cadeiras e mesas de bar da cena 2.3 foram emprestadas pelo restaurante Sal & Pimenta (Santa Maria), que também foi o responsável pelo almoço, dando um bom desconto no valor das marmitas para a equipe. Além do restaurante, contamos com o apoio do IFRS Campus Osório, que nos cedeu o espaço para ensaio, e do Teatro Caixa Preta da Universidade Federal de Santa Maria - UFSM, que nos emprestou o teatro pelos dias de rodagem, além de toda estrutura de luz e uma equipe incrível de estagiários que nos ajudaram na montagem da iluminação e ainda foram figurantes da cena 2.3 (no restaurante). Referente a equipamentos, eu realizei alguns investimentos em lentes cine da empresa *Meike*, um conjunto interview de rádios e lapelas da marca *Deity*, além de cabos e outros produtos que, se fossem alugados, iriam aumentar consideravelmente os gastos. Obviamente que tive um custo alto na compra destes materiais, porém eles foram incorporados a minha lista de equipamentos e podem agora ser utilizados em outras produções.

2. Produção.

Após todo o processo de pré produção, chegamos aos quatro dias de produção. Na quinta-feira (03/08) saíram dois carros, um de Osório e outro de Porto Alegre, em direção a cidade de Santa Maria. Durante o dia buscamos e montamos a estrutura do cenário e também realizamos a montagem da iluminação cênica. No segundo dia (sexta feira dia 04 de Agosto), foi realizado o ensaio geral com todos os atores, testes de operação de luz, ensaios de movimentação e

posicionamento de câmera e som, além de testes de maquiagem e figurino. No fim do dia foi gravado a cena 2.4.1, que simula um *point of view* do celular de Renato, usamos a câmera na vertical e foi operada pelo diretor, que na mesma noite editou a cena para ser reproduzida no celular (cena 2.4) durante a rotação do plano sequência. No sábado (05/08) rodamos o plano sequência dividido em duas partes, a primeira parte (S1) que compreendia as cenas 2.1 a 2.4 foram capturados cinco takes, e a segunda parte (S2) que abrangia a parte final da cena 2.5 a 2.7, totalizaram sete takes. Um corte falso foi planejado no chicote⁷ (*Whip pan*) realizado pela câmera entre as cenas 2.4-2.5. Conforme falado anteriormente, a decisão de dividir o plano sequência, se deu por segurança em relação à atuação, principalmente das não atrizes, que no arranjo atual, com a divisão do plano sequência, ficou no início das partes (S1 e S2) facilitando a repetição dos *takes*. Porém existiram limitações no que tange a fotografia e ao som, que também colaboraram com a escolha da divisão do plano. Finalizamos o dia com a gravação das cenas 1.1 e 1.2, executando o efeito prático *blood squirt* e sujando 5 camisetas brancas, uma por novo *take*. Domingo (06/08) ficou reservado para eventuais gravações que fossem necessárias, desprodução e viagem de retorno.

2.1 Fotografia

Na equipe de fotografia possuímos um diretor de fotografia/foquista, dois operadores de câmera (função que ficou dividida entre o diretor e o assistente de fotografia) e um *gaffer*/iluminador, responsável por montar e operar as luzes do teatro.

O curta se concentrava, na sua maior parte, em um grande plano sequência apenas com um corte falso, limitando o uso de lentes com milimetragem diferentes, ou seja, teríamos que escolher a melhor lente para rodar o sequência e seguir com ela até o fim, sendo que no mesmo plano existiam momentos distintos com quadros diferentes. Nosso desafio era escolher uma lente e usá-la durante todo o take. Foi usada a lente da Meike 12mm linha Cine com abertura de 2.2 (no filme rodamos em 2.8). Utilizamos a Câmera Blackmagic Pocket 4K, que possui o sensor cropado (*micro four thirds*) o que acabou por gerar uma imagem relativa a uma lente 24mm em um sensor 35mm *full frame*. Foi filmado em BRAW (Blackmagic RAW) 12 bits em 4K DCI no perfil de cor *film*, permitindo maior possibilidades de ajustes na pós-produção. Certos momentos exigiam uma lente ultra angular e que trouxesse algumas distorções, como nas cenas em que a câmera se aproxima do rosto de Renato, porém em outros trechos sentia-se a necessidade do uso de uma telefoto. Como foi usada apenas uma lente, para o plano sequência,

⁷ Panorâmica veloz que permite esconder o corte entre imagens..

acabamos optando por filmar em 4k e finalizar em *fullhd*, podendo assim re-enquadrar a imagem na montagem. Para a movimentação de câmera, foram escolhidos o *hand holding* (câmera na mão) nas imagens em que a câmera percorre o corpo do protagonista deitado no chão (primeira parte da cena 1.1), o uso do tripé para a cena reversa do sangue e o momento em que Renato encara a câmera, e para o plano sequência foi utilizado o estabilizador de imagem da empresa Dji modelo Ronin M. Foram realizados testes dos equipamentos nos ensaios, resultando na necessidade de algumas adaptações para se ter o melhor rendimento dos equipamentos. Como não possuímos orçamento para aluguel de material, tivemos que trabalhar com o que tínhamos. Um dos maiores problemas era o fato da Pocket 4K ser complicada de encaixar e balancear no Ronin M, a câmera somada a todos os outros dispositivos que iam no conjunto, como motor de foco, visor externo, alimentação suficiente para todo o sistema, ficou pesada e o resultado não foi uma estabilização perfeita, acabando por trazer mais trabalho para a pós produção no processo de estabilizar as imagens.

Na questão da iluminação, também encontramos muitos desafios que acabaram por moldar as escolhas da luz e como ela é executada no filme. Como a câmera iria acompanhar o protagonista por sete cenários definidos e distribuídos no espaço físico total em uma sequência sem cortes, inicialmente já nos deparamos com a necessidade do uso de muitos canhões de luz (projetores), pois estes cenários seriam delimitados através do desenho feito pela iluminação, que iria, como em uma peça de teatro, acendendo e apagando durante o caminhar de Renato, nos levando de um espaço para outro. Se a escolha fosse fazer um cenário/espaço por vez (com cortes) poderíamos reutilizar os projetores, porém com o uso do plano sequência, e com a ideia de Renato passar pelas cenas do seu dia sem cortes, se fazia necessário o uso de vários canhões de luz. Por sorte o teatro possuía uma quantidade suficiente de refletores (projetores), porém de tipos diferentes, a lista enviada (Tabela 1) pela coordenação do local contava com cinco tipos de refletores de luz: Plano Convexo (PC); Elipsoidal; Fresnel; Set Light e Par LED 64.

LISTA DE EQUIPAMENTOS DE ILUMINAÇÃO

Item	Quantidade
Refletor set light longo	5
Refletor de lente plano convexa (PC) 1000w	10
Refletor Telem Fresnel 1000w	7
Refletor LED	5
Refletor Telem elipsoidal 1000w	9
Mesa DMX 384B 512	1

Tabela 1 - Lista de equipamentos de iluminação Teatro Caixa Preta Fonte: Direção do teatro.

Como não possuíamos canhões do mesmo tipo suficientes para compor todo o plano, decidimos por usar uma mistura de planos convexos com elipsoidal, pois eram em maior quantidade e assim distribuídos conseguimos cobrir todos os sete cenários/espacos. Dentro do nosso tempo de montagem de luz, e do nosso orçamento, ficou complicado usarmos difusores entre as luzes e o espaço cênico, acabamos por aceitar as sombras duras e dramáticas das luzes sem difusores. Usamos em alguns momentos pequenos rebatedores móveis (Figura 18) que conseguiram eliminar um pouco a sombra dos olhos, mas nem sempre foi suficiente, e nem sempre, o posicionamento entre operador de câmera, o operador de som e o elenco permitia que coubesse mais uma pessoa com um rebatedor no meio.



Figura 18 - Uso de placa de isopor (esferovite) no set.

O uso das luzes duras sem difusão aceitando as sombras, se mostrou em uma certa consonância com a estética da obra, ampliando mais o elemento cênico teatral presente na fotografia do curta. No meio de tantas luzes e cenários/espacos se fazia necessário a presença de um iluminador (nomenclatura usada no Brasil), uma pessoa responsável pela ligação e operação das luzes nos momentos certos de troca de cena. Esta função ficou a cargo do *gaffer* da produção, que com auxílio da equipe local do teatro, realizou a montagem e afinação dos projetores. A variação de luzes (ligar e desligar) perceptíveis pelo espectador durante o transcorrer da ação do personagem aproximou ainda mais o curta da linguagem teatral.

Entre tantos desafios encontrados na produção do curta, um dos mais complicados foi a saída do diretor de fotografia/operador de câmera duas semanas antes das rodagens. Por motivos particulares o colega resolveu deixar a produção, nos deparamos com uma situação difícil a ser resolvida pois se tratava de um plano sequência onde o operador de câmera realizava quase como um ballet com o protagonista. Mediante esta situação foram redistribuídas as funções que o colega iria executar, trazendo o segundo assistente de foto para diretor de fotografia e foquista, e a operação de câmera ficou dividida entre o diretor e o assistente de fotografia. Tínhamos apenas mais dois ensaios antes da rodagem, e foi então que decidi dividir o plano sequência em duas partes: Na primeira parte, que compreendeu da cena 2 até a cena 5, eu (diretor) realizaria a operação da câmera, visto que já sabia basicamente o que queria dos movimentos e possuía habilidade mínima para fazê-lo; A segunda parte da operação, a partir da cena 6 com o diálogo da mãe até o fim do sequência, ficaria a cargo do assistente de fotografia. Na cena final, atuei como o antagonista do filme, e achei mais fácil passar a operação de câmera para o assistente (que já trabalhou com o equipamento) do que achar outro ator para substituir assim em tão pouco tempo. Esta situação acabou por gerar uma das melhores ideias da produção do curta, dividindo o plano sequência em duas partes, o que certamente diminuiu muito a quantidade de takes realizados, pois logo no início das duas sequências os personagens foram feitos por “não atores”, ou seja, qualquer erro cometido, poderia ser refeito o take logo no início não atrapalhando o resto da sequência.

Apesar da divisão ter sido na prática um alívio para a direção, elenco e equipe, por outro lado, perdemos um dos efeitos que havíamos desejado enquanto direção de atuação, a ação cênica contínua do ator, agora dividida pelo corte falso.

2.2 Som

Dentre tantas escolhas e decisões a serem tomadas durante a pré-produção, uma delas foi o desenho de som do filme. Acreditava que o som deveria trazer uma esfera semelhante à impressa por Lars Von Trier em *Dogville*, com sons ambientes e foleys representando a imagem do que não vemos. Sendo assim, foquei o planejamento sonoro nos sons que seriam criados e trabalhados na pós, não dando a atenção suficiente para o som direto. Esta não foi uma escolha por desleixo ou descaso e sim porque já havia somado muitas atribuições, e talvez um pouco por egoísmo, devido a minha paixão pelo áudio e também meu histórico de trabalhos na área, eu queria muito estar a frente do som do filme. Como óbvio, era impossível atuar, operar câmera, dirigir e cuidar do som direto. Convidei um colega produtor musical, para se aventurar na operação do som direto do filme, ele de pronto aceitou, todavia apesar de conhecer os princípios do som e dos equipamentos, ele nunca havia manuseado o maquinário próprio para o som direto, como a vara boom (perche), microfones de lapela, gravador de campo (*field recorder*), entre outros. Mesmo com todo esforço técnico do colega, a falta de ensaios e de intimidade com o material, acarretou uma série de problemas de captação.

Para o som direto foram utilizados equipamentos próprios, sendo esta a melhor situação dentro do orçamento que tínhamos, ou seja, nenhum. O material usado foi o gravador Zoom H4, vara boom+blimp Boya, microfone shotgun Sennheiser me66, kit de lapelas 2.4ghz Deity Interview (kit com 2 lapelas), kit lapelas Hollyland Lark 150 2.4ghz (kit com 2 lapelas) e o kit transmissor Karsect lapela (2 rádios UHF).

Foi montado um “Frankenstein” com a junção de diferentes modelos de equipamentos, que juntamente com a falta de experiência do colega, trouxeram “detalhes” a serem corrigidos na pós-produção.

Com a escolha do plano sequência se fez necessário o uso direto dos microfones em todos os atores, sem poder substituí-los entre cenas. No total eram nove personagens com diálogos em cena e apenas um gravador, com no máximo seis canais de entrada. Era impossível, nessa configuração, abranger todos os atores com diálogos. Surgiu a ideia de talvez um ator passar o microfone de lapela para outro no decorrer do plano, porém era demasiado perigoso e complicado, visto que a técnica para esconder o lapela não é nada simples e não existia outro profissional que pudesse auxiliar os atores nessa troca. Em alguns personagens com poucos diálogos, ou que o movimento labial não aparecia em cena, como é o caso da orientadora, não havia obrigatoriamente a necessidade do lapela, podendo ser usado a fala em ADR na pós, porém mesmo com a exclusão destes personagens, os canais do gravador ainda não eram

suficientes. Foi então que a ideia da divisão do plano sequência em duas partes, caiu perfeitamente com a distribuição dos canais e dos microfones que possuíamos (Tabela 2).

Cena	Mic	Ator	Canal
SEQ 1	Deity 1	BOOM	1
	Deity 2	Franco	2
	Karsect 1	Tonha (menina)	3
	Karsect 2	Maiara (namorada)	4
	Lark 1	Garçom	5
	Lark 2	Orientadora	6
SEQ 2	Deity 1	BOOM	1
	Deity 2	Franco	2
	Karsect 1	Bruno	3
	Karsect 2	Tia Noe (mae)	4
	Lark 1	Julio (jogador 1)	5
	Lark 2	Marcos (jogador 2)	6

Tabela 2 - Lista de *inputs* dos microfones no gravador.

Nesse momento tinha-se a ilusão que os problemas estavam solucionados, e no que tange a fase da produção sim, porém não percebemos a questão da região de frequências em que praticamente todos os nossos lapelas operavam, os rádios funcionavam em 2.4Ghz, mesma frequência usada para a internet de dados dos celulares.

Diante da pouca atenção que pude dar ao som direto, pois havia acumulado muitas funções, e com o desconhecimento do assunto pelo operador de som, acabamos por esquecer de pedir a todos que desligassem a internet móvel dos seus celulares, os dados ligados (em silencioso, pelo menos isso) acabaram ocasionando muitas falhas nos sons dos microfones de lapela. Como eram muitos canais operando ao mesmo tempo no gravador, o técnico de som não conseguiu administrar e perceber bem as falhas de sinal, somando mais um problema para tentar (com muito esforço) ser resolvido na pós.

Outra questão foi a operação da vara boom, que por si só requer treino e experiência para seu uso em um set normal, no nosso caso onde todas as luzes vinham de cima, em um plano sequência, a possibilidade de sombras ocasionadas pela perche, adentrarem na imagem no meio

do melhor take do protagonista, eram enormes. Sugeri ao operador o uso do *boom* por baixo, evitando toda e qualquer chance de se ter sombra na imagem, o que foi eficaz pois não tivemos nenhum vazamento de sombra pela perche. Porém a distância que o microfone ficou dos diálogos e a grande reverberação ocasionada pelo local acabaram por complicar o uso de quase todo áudio capturado por este microfone.

2.3 Realização

Estar à frente deste projeto se revelou uma grande aventura, pelo conjunto de atribuições que acabei por assumir. Fui responsável desde o roteiro até a compra do café para a equipe. Um total de vinte pessoas se envolveram e estiveram presentes nos dias de rodagem, uma equipe que nunca havia trabalhado em um filme. Sendo assim, mais que diretor, produtor, operador de câmera e ator, tive um papel de professor para a “*gang*” que se formou, sendo muito gratificante e também muito exaustivo, toda decisão, pelo menos inicialmente, passou por mim. E mesmo tendo sido cansativo e gerado uma série de detalhes a serem resolvidos na pós-produção, considero que foi assertiva a escolha de trabalhar com amigos, pessoas de minha confiança, para além do motivo principal que foi a falta de recursos financeiros. Esta escolha foi positiva pois o ambiente de trabalho estava muito tranquilo, facilitando a troca de ideias e o diálogo. Entre tantas escolhas equivocadas, com certeza a da equipe selecionada não foi uma delas, entretanto foi uma das primeiras grandes decisões enquanto diretor e produtor do curta.

Em seguida, foi o momento de encontrar a melhor forma de fazer a dramaturgia caminhar junto com a estética, visual e sonora, imaginada para o filme. Para tal assisti algumas obras que me auxiliaram neste processo, tais como o clássico *DogVille* (Lars Von Trier), já muitas vezes mencionado neste relatório, o filme *Under The Skin* (Jonathan Glazer), a última temporada do seriado *Stranger Things* (Matt and Ross Duffer) e *Os Maias* (João Botelho), que me auxiliaram em ideias visuais e sonoras, além do filme *Crash* (Paul Haggis) que me levou a aprofundar a dramaturgia e humanizar o personagem principal.

A escolha do teatro como elemento fundamental para a obra não se dá ao acaso, desde os doze anos de idade participei de oficinas e espetáculos teatrais, passei por vários festivais de teatro do meu estado no Brasil (Rio Grande do Sul), além de ter sido premiado com diversos destaques ao longo da minha caminhada. Sendo assim, surge o desejo de estar presente em frente a câmera, interpretando o personagem de mesmo nome Bruno, que dá fim a caminhada de Renato em suas últimas 24 horas. Certamente, esta decisão limitou a minha presença enquanto diretor na

segunda parte do plano sequência, porém, para mim, foi um pequeno momento em que pude me aproximar do ofício em que trabalhei por muitos anos.

2.4 Produção de platô.

Durante os quatro dias de rodagem, a função da produção de *platô* foi executada por uma colega da equipe de Santa Maria, que ficou responsável pelo *catering* da equipe, realizou as compras de última hora, organizou toda a logística de atender os atores dentro do teatro, assim como foi a responsável junto com outros colegas da equipe na movimentação dos elementos de cena durante o *take*, como por exemplo, a troca da roupa de cama da cena 2.5 e a movimentação da mesa de jogo na cena final, além de ter dado uma atenção especial a atriz que interpretou a mãe de Renato, sendo ela mais velha e também por ser sua tia. Nestes dias de gravação posso dizer que todos os profissionais da equipe acabaram auxiliando em algo relativo a produção de *set*, seja na montagem ou na desmontagem reforçando o nosso “cinema de guerrilha”.

3. Pós- Produção.

Após os quatro dias de produção, retornei a Osório e comecei a fase de pós-produção do filme, primeiramente realizei o *Logger* dos arquivos de áudio e vídeo, logo após sincronizei o som direto com todos os takes e em seguida montei um primeiro teste do plano sequência, com objetivo de perceber se o corte falso que havíamos planejado estava a funcionar, e também sentir o tempo do filme, se estava muito lento ou rápido. Com este teste também analisei as atuações e os erros de operação de câmera, foi então que notei o quanto de esforço eu teria de despender na montagem. Utilizei o software da Blackmagic Davinci Resolve v18.6.

3.1 A montagem “invisível”

Logo de início, em todos takes da primeira parte a atriz infantil olhou para a câmera em algum momento, em um dos takes foi possível realizar um *crop* na imagem bem no momento que a menina encarava a lente, por sorte ela já estava a sair do quadro, o mesmo *take* foi cortado no set antes do fim pois o protagonista esqueceu um adereço, então tive que encontrar um ponto de

corte “invisível” para poder unir os diferentes takes do mesmo plano, acontece o mesmo logo após a cena 2.3 (restaurante) onde a atuação de Maria, namorada de Renato, estava muito melhor em outro *take*, gerando mais um corte invisível entre estas partes do mesmo plano. Na parte dois da sequência, logo após o chicote realizado pela câmara (onde existe o corte falso planejado), vemos Joana, mãe de Renato, no momento em que ela encosta a mão no rosto do ator, porém em apenas um dos takes a atriz o fez de maneira convincente, logo após o *travelling* por de trás do espelho a cena é cortada pois existe um erro de fala da atriz, usei a passagem pelas costas do espelho como mais um ponto para o corte falso. No total o plano sequência possui quatro cortes e quatro *takes* diferentes, sendo eles unidos normalmente pela porção escura da imagem através de uma máscara (Figura 19). A dificuldade foi encontrar os pontos certos já que o único momento que a tela fica totalmente preta é na passagem das cenas 2.4 para 2.5 (corte já planejado) nos outros momentos Renato está sempre em evidência e a câmara o seguindo.

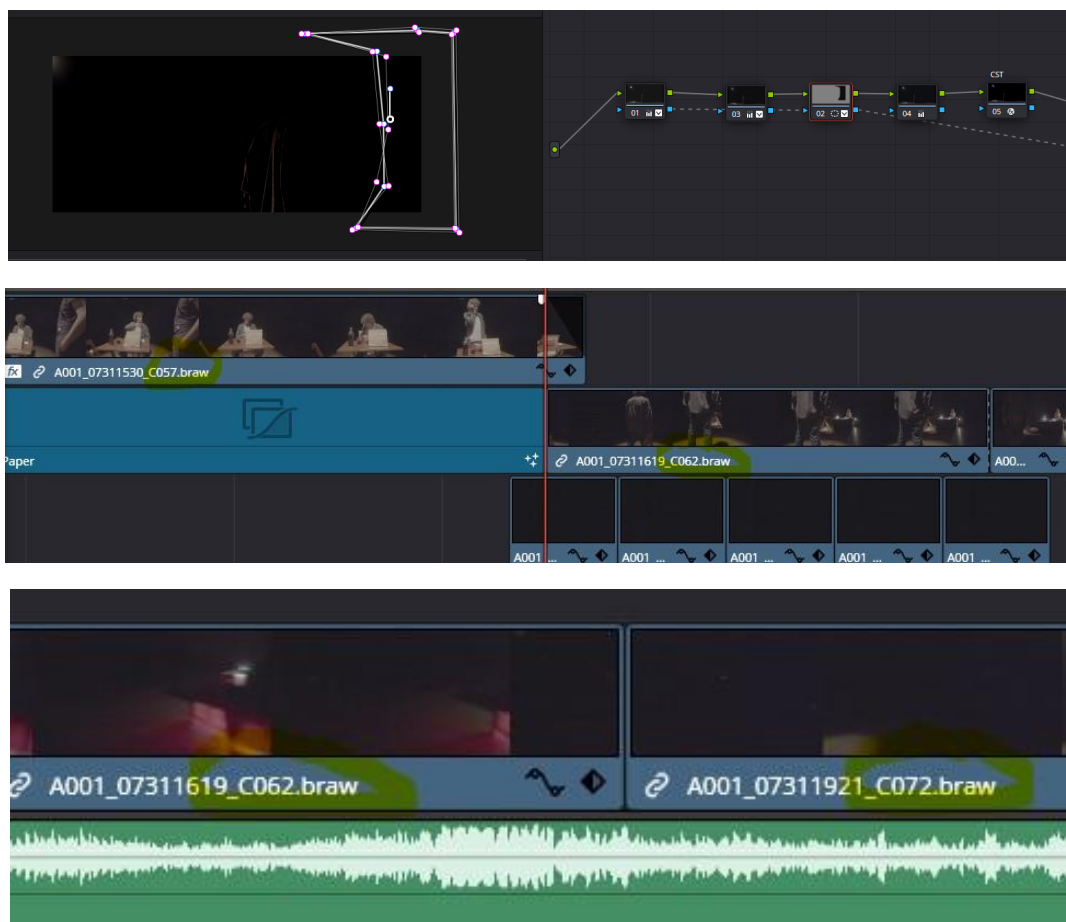


Figura 19 - Cortes falsos realizados com máscara, fade no negro e com a técnica do chicote (*whip pan*)

3.1.2 A estabilização na pós

Conforme já mencionado neste relatório, o equipamento para filmagem se tornou pesado com todos os equipamentos e em função disso o *gimbal* ficou um pouco mal estabilizado, gerando imagens com trepidações, algumas mais fortes que outras. Nos brutos de ambos operadores percebia-se a necessidade de uma estabilização digital para ajustar estes pequenos erros. Na primeira parte temos menos tremidas na imagem, pois eu já havia usado o equipamento anteriormente e tinha maior intimidade com o material, na segunda parte da sequência, já se percebem mais as trepidações na imagem, pois além de serem cenas com movimentação complicada o operador dispôs apenas três ensaios com o equipamento e nunca havia usado o estabilizador Ronin M.

Para a estabilização na pós, foi usado o recurso da câmera *Pocket 4k* chamado *camera gyro*, que pode ser usado no Davinci Resolve v18.

“Um desenvolvimento recente em câmeras foi a implementação de dados de movimento giroscópico nos metadados da gravação. O que isso fez foi permitir uma estabilização ultra rápida e precisa na pós (...) Na atualização 7.9.1 da câmera da Blackmagic, eles adicionaram essa funcionalidade a algumas câmeras Pocket. (...) Todas as câmeras possuem um giroscópio interno que registra informações sobre os movimentos da câmera. Essa informação é gravada no vídeo Raw – observe que não se trata de estabilização interna em tempo real. Você pode então optar por usar esses dados ao trabalhar com a filmagem no Resolve.”⁸ (STEINER, 2022)

O *camera gyro* trouxe uma estabilização mais leve, diminuindo o efeito gelatina gerado pelos *plugins* padrões. Normalmente a estabilização digital altera as configurações dos eixos X, Y e Z, além de dar *zoom* na imagem (*crop*) para esconder as oscilações causadas nas bordas. Em um mesmo *take*, se a câmera executa rápidos movimentos mudando de eixo, como uma panorâmica junto com *tilt* de forma veloz, a estabilização irá atuar de uma maneira, se a câmera está no mesmo eixo apenas realizando um *travelling*, a atuação do efeito será completamente diferente. Foi necessário realizar cortes no *clip* de vídeo do mesmo *take* separando os momentos e inserindo o *camera gyro* nestes diferentes pontos. Percebi a necessidade de mesclar o último *frame* (quadro) do corte com o primeiro *frame* do corte seguinte na tentativa de encontrar a configuração exata dos eixos da imagem. Depois de muitos testes vi que não estava resultando desta maneira, era possível ver a junção das imagens (mesmo que suave) além de estar dando muito trabalho, foi então que nas configurações do *camera gyro*, diminuí a força de atuação do efeito (*strenght*) e desabilitei o recurso de *zoom*. A imagem, após a aplicação do efeito, ficou com

⁸ Tradução Própria

uma trepidação relativamente suave, aceitável para a ideia do projeto, e mais fácil de mesclar os cortes dos movimentos, porém as bordas gelatinosas agora estavam a vista na imagem. Foi então que criei uma camada de ajuste e vários *keyframes* para a solução do problema.

3.1.3 A camada de ajuste e os *keyframes*.

Após a estabilização feita, foi o momento de re-enquadrar o filme, ou seja, ajustar as sobras das proporções de tela que eventualmente ocorreram durante a gravação, para tal foi criada uma camada de ajuste (Figura 20) inserida no *track* acima do corte do filme, e com o uso de quadros chave (*keyframes*) fui re-posicionando a imagem, através das configurações de eixo (*position*) e de *zoom* (Figura 21).

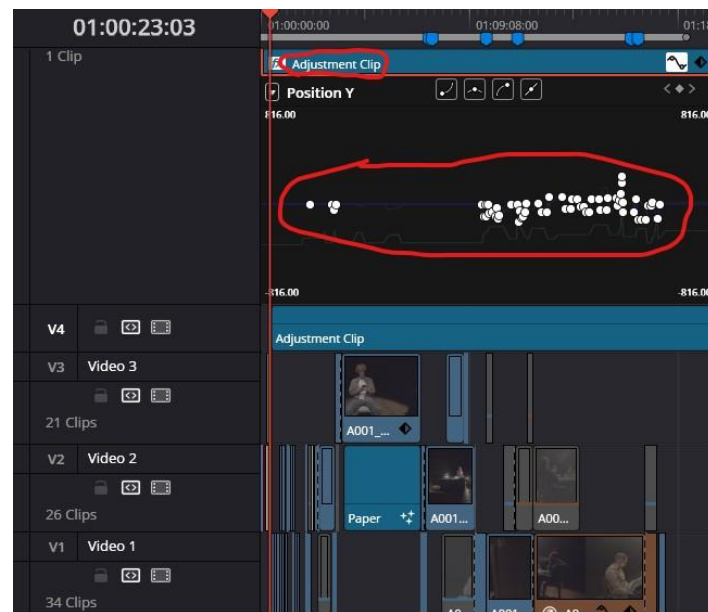


Figura 20 - Camada de ajuste com *keyframes* do *position Y*.

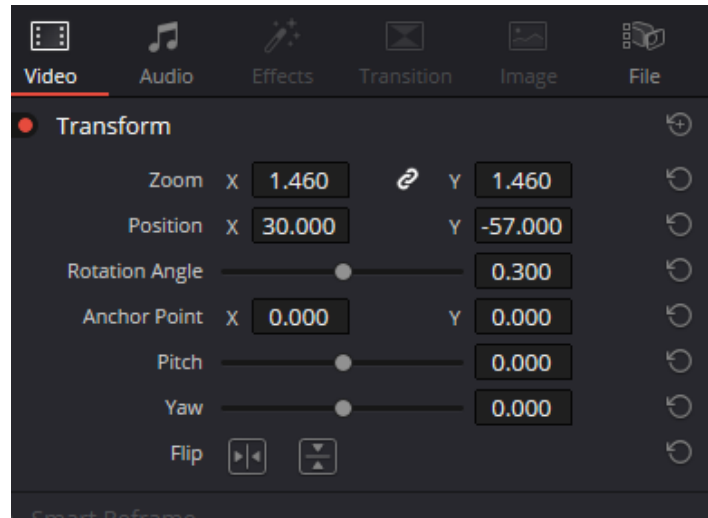


Figura 21 - Configurações de *transform* do software *Davinci Resolve*

Como o filme foi gravado em 4K e montado em *fullhd*, trouxe a possibilidade de usar o *zoom* digital sem perder qualidade da imagem, e assim poder esconder as bordas gelatinosas geradas pela estabilização digital.

3.1.5 A montagem mudando o filme.

Na montagem foi o momento em que vi o filme tomando forma, todas minhas ideias saíram do papel e, somadas com as imagens e sons capturados viraram o objeto real do universo imaginado por mim. É normal que a ideia se transforme ao longo dos processos, o filme é imaginado de um jeito e concebido o mais próximo possível do que se desejava. Neste processo de imaginação virando realidade percebi durante a montagem que os tempos das ações de Renato ao caminhar pelo seu dia, eram bem maiores do que eu imaginava, e sentia a necessidade de algum complemento para que sua história fosse acontecendo de maneira mais “fluida” para o espectador. Foi então que a solução para alguns problemas ocorridos na rodagem, acabaram por dar uma nova forma ao filme. O primeiro foi a demora na ligação telefônica de sua mãe, recebida por Renato na cena 2.7, a chamada foi realizada pela internet e em tempo real pela equipe do set, porém neste momento tivemos um problema de sinal e ligação demorou para ser efetuada, criando uma “barriga” na imagem em que nada acontecia, em uma tentativa desesperada eu enquadrei momentos diferentes do mesmo quadro, mas ficou horrível pois o movimento era muito artificial e o *zoom* era muito grande, o que acabava por perder

qualidade de imagem, foi então que tive a ideia de inserir um pensamento de Renato falando sobre sua mãe, fazendo com que o espectador desviasse sua atenção para a narrativa, e assim a demora na ligação passaria despercebida, a ideia encaixou perfeitamente no momento, porém seria estranho surgir do nada um pensamento de Renato apenas naquele instante, foi então que resolvi incorporar o pensamento do protagonista em todo o curta, fato que melhorou muito a narrativa e a profundidade do personagem, além de dar uma outra forma de sentir o tempo do filme.

Outro erro de gravação incorporado ao filme, ocorreu no último take da cena 2.7, no jogo de poker, as atuações neste momento estavam bem melhores que nos takes anteriores, porém durante a operação da câmera o *gimbal* resbala da mão do operador fazendo com que a imagem tenha uma queda praticamente impossível de corrigir com a estabilização digital. Foi amenizada a situação utilizando o efeito *time ramp* (rampeamento de tempo) no plano, que diminuiu a percepção da queda e acelerou a parte inicial do jogo, que estava demasiado comprido e sem dinâmica. A aceleração brusca da imagem foi justificada pelo pensamento de Renato, estrategicamente posicionado no início da alteração de tempo e também exatamente no momento em que o *gimbal* resvala na mão do operador. A frase pensada pelo protagonista: “O tempo passou rápido quando sentei naquela mesa”. Trouxe uma “justificativa” para a alteração de tempo, e a aceleração diminuiu a percepção do erro de operação.

3.2 O Som da pós

O som deste projeto foi uma das coisas mais complicadas de criar e executar. Neste universo imagético ele se torna o responsável por fazer o curta soar como um “filme convencional” dando imagem a elementos não vistos.

A realizadora argentina Lucrecia Martel, em uma passagem pela Universidade Federal Fluminense, comenta sobre o cuidado com o som dos seus filmes. Podemos ler a resposta de Martel no artigo de Fernando Moraes da Costa que diz:

Em recente passagem pela Universidade Federal Fluminense, Martel respondeu a perguntas sobre seu trabalho com o som. Disse à plateia que, dentre os motivos pelos quais se deve trabalhar o som com cuidado, está o fato dele realmente atingir o espectador, já que fisicamente se desloca dos alto-falantes em direção ao corpo de quem assiste o filme. Por suas propriedades intrínsecas, o som, ao se propagar, vai de encontro ao espectador, enquanto a imagem está “presa” à tela.(COSTA, Fernando. Página 85)

Sendo assim, o objetivo era ter um som com características de cinema, com diálogos bem definidos, o uso do foley, hiper realismo sonoro, além de ser o som o responsável por criar os ambientes das cenas.

Apesar de querer através do som afastar o espectador do espaço teatral, o palco, nas cenas de diálogo de Renato com Maria (namorada) e Joana (mãe) , optei por aceitar essa proximidade e abraçar a teatralidade do momento, boa parte devido a contracenação dos atores, que ocorreu de maneira mais teatral do que cinematográfica.

3.2.1 Diálogos.

Conforme já comentado, tivemos muitos problemas com o som direto do curta, vários microfones não funcionaram. Sendo assim, utilizei o ADR (*Adicional dialogue recording/replacement*) para alguns momentos, principalmente para as falhas de microfone do protagonista, porém alguns atores não moram em Osório, e com o pouco tempo disponível para a pós-produção, além da falta de verba para ir até Santa Maria gravar as vozes dos atores, tive que solucionar as falhas de outra maneira. O principal problema estava na cena do *poker*, onde apenas dois dos quatro lapelas funcionaram e o boom, por causa do seu mau posicionamento, acabou por captar mais reverberações e ambiências do que diálogos. Utilizei o som destes dois microfones tratados pelo software *RX7* da *Izotope*, por sorte a proximidade dos atores, e o pouco diálogo sobreposto, facilitou com que eu conseguisse separar os momentos e tratá-los individualmente.

Além do ADR, também foi realizada a gravação dos *voice overs* de Renato. O equipamento usado para os diálogos adicionais foram os microfones de lapela do kit *Deity Interview* e o shotgun *Sennheiser Me66*, já para a narração utilizei os microfones *AKG C414* e *Neumann TLM 102*.

Os diálogos foram tratados diminuindo a sua ambiência, depois foram agrupados em *buses* e nestes tracks foram inseridos reverbs específicos simulando cada ambiente das cenas.

3.2.1 Ambientes.

A gravação dos ambientes foi realizada pela cápsula stereo da *Zoom XYH-6*. Foram definidos nove ambientes para o filme, são eles: Cena do crime; Rua/Avenida; Sala de reunião;

Restaurante/Bar; Quarto do casal; Quarto de Joana; Rua/Noite; Sala de Jogo/Porão. Para alguns foi utilizado uma gravação de um ambiente similar somado com outros ruídos, como exemplo na sala da orientadora evidencia-se a estática gerada pela lâmpada do local. Alguns efeitos, como o som da frenagem do carro e das buzinas, vieram de bancos sonoros, já outros foram reproduzidos em estúdio. Um problema encontrado foi nas transições entre ambientes, a solução encontrada para amenizar a troca sonora de um local para outro foi a narração do protagonista, assim como alguns sons diegéticos, como por exemplo a cadeira sendo arrastada. No corte falso planejado entre as cenas da garota de programa e da mãe de Renato, foi utilizado o som do equipamento cênico para a transição, ouve-se o disjuntor ligando e o ruído da mesa de luz analógica ao levantar o potenciômetro, estes sons foram gravados em estúdio. Além dos ambientes, durante todo o curta existe a presença de um room tone preenchendo os diálogos e ambientes.

3.2.2 Foleys.

Uma das partes que mais gosto da pós-produção sonora é a arte do foley. Segundo Vanessa Ament “Os sons contam a história. Os sons apoiam as composições visuais. Os sons apoiam os personagens... Foley é o coadjuvante dos atores.”(AMENT. 2009)

Sendo assim, realizei a performance do artista de foley e tentei recriar todo universo sonoro presente, uma tarefa nada fácil porém prazerosa. Foram utilizados quatro tipos de solos, madeira, concreto com areia, lajota com tapete e paralelepípedo. Nos calçados tivemos tênis, sapato de ponta feminino e chinelos. Outros elementos como os tecidos, moedas, folha de papel, fichas de jogo, e cartas de baralho foram usados para a confecção do foley das cenas.

Como nenhum som direto além dos diálogos foi usado, tive que recriar cada elemento sonoro presente no filme, um dos desafios foi a cena do jogo de poker que possuem vários sons, as cartas, as fichas de jogo, os copos, o charuto, o cigarro, o cinzeiro, o bater das mãos na mesa, tudo acontecendo ao mesmo tempo (Figura 22)



Figura 22 - Gravação de Foley da cena 2.7

3.2.3 O uso do hiper realismo sonoro

A ideia de usar um som hiper realista nas cenas 2.2 e 2.3, onde a câmera se aproxima do rosto de Renato, surgiu desde os primeiros esboços do roteiro, pois eu queria que o som tivesse um protagonismo no filme, e dessa maneira ele se sobreporia à imagem. Ivan Capeller descreve o hiper realismo sonoro como:

A hiper-amplificação perceptiva do objeto confere-lhe, sem prejuízo de seu caráter ilusório, um realismo de acuidade quase alucinatória: a colisão entre uma gota de água e uma folha adquire neste filme (*Soldier - O Soldado do Futuro*, de 1996) o impacto de uma explosão atômica, transportando o espectador para um dimensão microfonia e microscópica da tempestade em que “a irrealidade absoluta se oferece como presença real”. O som contrapõe-se aqui à imagem não porque lhe conteste o sentido ou a atualidade - como nas experiências com o som assíncrono - mas justamente porque acentua e amplifica seus efeitos ilusionistas ao máximo, sua “presença real”. (CAPELLER, 2008. Página 65-66)

Quando decidi produzir o *ctrl+Z* para o projeto final de mestrado, tive que transformar o roteiro antigo, que parecia mais um conjunto de ideias, em um novo texto. Durante a escrita das cenas 2.2 e 2.3 lembrei de um vídeo que havia visto no youtube, quando realizava a pesquisa para minha dissertação, onde Vanessa Ament falava do som do filme *All That Jazz* (1979) do diretor

Bob Fosse, ela descreve uma cena do filme dando foco no uso do foley para ilustrar o personagem que está a ter um ataque cardíaco. No seu livro *The Foley Grail*, Ament explica a cena da seguinte forma:

Em *All That Jazz*, vemos o personagem principal, um coreógrafo/diretor, em uma leitura de mesa de sua última peça. Roy Scheider está sentado à mesa e, durante os próximos dois minutos, tudo o que ouvimos são os sons subjetivos da perspectiva dele. As ações dos outros fazem parte da cena, mas não são ouvidas. Sua cadeira rangendo. Ele bate a mão na mesa. Ouvimos o tique-taque amplificado de seu relógio. Ele quebra o lápis em dois pedaços e o deixa cair no chão. (...) Então, o som se torna objetivo novamente enquanto os atores terminam a leitura e se levantam para ir embora, conversando alegremente. Acabamos de testemunhar o personagem tendo um ataque cardíaco, mas nenhuma palavra é dita. Com exceção de alguns efeitos sonoros, tudo é dito com a câmera e o Foley. (AMENT, 2009. Página 19)

Resolvi assistir o filme e achei muito interessante a ideia de “ilustrar” através do som, um desejo, uma sensação, onde os sons viessem a ter uma relevância maior do que apenas sublinhar o que é visto na tela. Sendo assim, optei por utilizar o hiper realismo sonoro, ainda que moderado, em duas cenas onde o som tinha por objetivo criar uma sensação no espectador além da imagem. Na cena 2.2 o som traz a perturbação de Renato mediante a fala da orientadora, que serve como um gatilho para o mal estar sentido pelo personagem, já na cena 2.3 os sons de Renato comendo o hambúrguer expressam a sensação de ferocidade do protagonista em devorar aquele lanche. Ouvimos em um nível mais alto o som do mastigar e a respiração pesada de Renato, e em paralelo todos os outros sons que compunham a cena desaparecem.

3.3 Colorização.

O filme foi rodado na câmera *Blackmagic pocket 4K* com o codec *Blackmagic RAW* em 4K DCI na configuração *constant bitrate 3:1*, no perfil de cor *film* e em 24fps, com exceção da cena 1.1 e 1.2 que foram filmadas em 60fps.

A coloração foi feita no software *davinci resolve* através dos *nodes* da aba *color*, e por fim foram inseridas três camadas de ajuste com correção de ruído, inserção de grão e aplicação do *plugin magic bullets* no preset *boom*, com algumas alterações.

O BRAW no perfil *film* gera uma imagem “lavada” com pouco contraste (Figura 23), porém oferece uma série de possibilidades de manipulação da imagem na pós. As fases da correção e colorização do curta foram as seguintes:

- 1 - Conversão do BRAW para o espaço de cor da própria *Blackmagic*, e depois para o espaço *Rec.709*.
- 2 - Correção dos níveis de branco e preto das imagens.
- 3 - Colorização das cenas.
- 4 - Criação de máscaras para cor e para exposição.
- 5 - Inserção das camadas de grão, correção de ruído e do *plugin magic bullets*.



Figura 23 - Imagem bruta “lavada” e imagem pós tratamento de cor

O processo de colorização tomou um bom tempo da pós-produção, pois precisei estudar um pouco mais sobre *color correction* e *color grading*, assim como o funcionamento dos *nodes* da aba *color* do *davinci resolve*. Devido ao uso das luzes duras do teatro, e a mistura de projetores, certos momentos a imagem ficava bastante superexposta, ou seja, vemos o branco “estourando”, e ao baixar seu nível acabamos por escurecer demais a cena, por isso o uso de máscaras em alguns pontos, pois assim eu conseguia ter maior controle da região da imagem. A escolha da camiseta branca para o personagem foi feita por causa da cena do *blood squirt*, para que o sangue tivesse maior efeito na imagem, porém o branco da camiseta do protagonista foi o responsável pela superexposição de vários momentos da imagem (Figura 24).

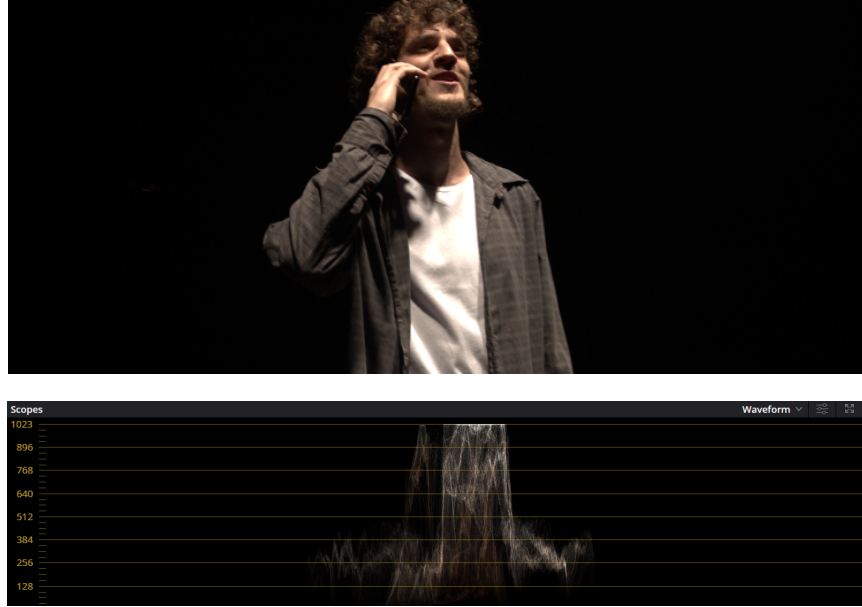


Figura 24 - *Scoops* com o nível de branco “estourado” devido ao branco da camiseta

Como se tratava de um grande plano sequência, tive que realizar a automação dos ajustes através de *keyframes*, que serviram para gerenciar os momentos de variação de exposição e de inserção de máscaras. Além do uso das máscaras para exposição, durante a cena 2.7 a ponteira da arma que eu uso para mirar a câmera, caiu no bolso onde eu guardava durante a cena, e no momento do tiro vê-se um círculo vermelho no cano da pistola, com o uso de máscara eu desaturei o vermelho deixando acinzentado e trazendo mais credibilidade ao adereço. (Figura 25)



Figura 25 - Uso da máscara na alteração da cor de parte da imagem.

Por fim, em determinadas cenas escolhi por ter uma coloração um pouco específica, como a cena 2.2 (Figura 26) onde a temperatura de cor é um pouco mais fria, dando um tom azulado à imagem e traduzindo a frieza com que o protagonista tratava aquele lugar. Na cena 2.4 onde

Renato se encontra com a prostituta na cama (Figura 27), optei por tirar a saturação do tom de pele e realçar o vermelho das luzes e dos lençóis, remetendo ao vermelho do prazer.

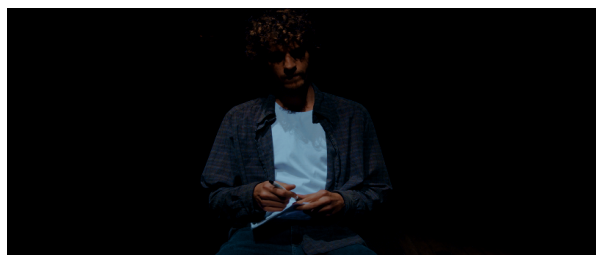


Figura 26 -Cena 2.2 temperatura de cor fria



Figura 27 -Cena 2.4 realce nos lençóis e luzes vermelhas

4. Conclusão.

A realização deste filme demonstra o fechamento de um período de quase quatro anos, sair do Brasil para fazer mestrado em Portugal foi uma decisão bastante difícil e durante esse percurso muitas coisas mudaram na minha vida.

Em 2019 quando cheguei na UBI eu já trabalhava há muito tempo com audiovisual, em emissoras de televisão, em eventos e em escolas, porém pouco tinha tido contato com o cinema. O meu aprendizado na área ao longo desses quatro anos foi imensurável, mesmo com uma pandemia ao meio do curso, produzi e realizei junto com colegas vários curtas, sendo alguns deles premiados e nomeados para festivais de Portugal.

Por motivos de trabalho tive de retornar ao Brasil, e por aqui tentei continuar com a dissertação sobre Foley que vinha escrevendo, mas eu não conseguia seguir com a escrita. Então ironicamente, acabei começando o projeto fílmico, que era meu desejo desde a chegada no mestrado, e em sete meses consegui, escrever, produzir, gravar, atuar e montar um curta metragem bem diferente do que já havia feito, um grande desafio dar vida a ideia de um plano sequência, sem paredes, misturando teatro e cinema. Outro grande desafio foi juntar uma equipe de quinze pessoas, praticamente sem conhecimento nenhum na área, para rodarmos o

filme. E por fim, fazer toda a pós-produção sonora e visual, e escrever o relatório fílmico em dois meses. Muitas foram as dificuldades e os erros no meio do percurso, mas aprendi muito com a criação e execução do ctrl+z.

Chegamos a um resultado fílmico além do esperado, as ideias iniciais tomaram uma forma um pouco diferente do imaginado porém acredito ter conseguido trazer os elementos que desejei inicialmente, como a mistura do teatral com o cinemático, o uso do plano sequência passa despercebido ao longo do filme porém ao mesmo tempo entrega a sensação do “caminhar” do dia de Renato, todo o trabalho de tratamento sonoro para ser ele o maior responsável pela aproximação do universo fílmico, assim como também causar sensações por meio dos hiper-realismos usados. E a história parece cativar o espectador, mostrei o filme para poucas pessoas até a presente data de entrega deste relatório, e a reação comum é de: - Mas acabou já?!

Considero super gratificante esta percepção visto que o filme tem quase vinte minutos, e a trama e todo o jogo técnico teatral e cinemático acabam por auxiliar nessa sensação de fluidez do curta. Por fim, muitos foram os medos e incertezas na produção deste trabalho, e muitos foram os erros que tiveram que ser “arrumados na pós”, mas por outro lado todo o esforço culminou em uma obra diferente do convencional e , ao meu ver, com qualidade tanto dramaturgicamente quanto técnica.

Acredito que o fazer fílmico é necessário para um profissional que deseja atuar na área, a teoria é necessária em muitos momentos e facilita em tomadas de decisões, porém por vezes a premissa clássica de que “na prática a teoria é outra” é bem verdade. Não que ela não seja fundamental, mas o fazer fílmico envolve relacionamento entre as pessoas, e este envolvimento influencia em inúmeras questões nas três fases de produção de um trabalho. Durante esses quatro anos minha premissa foi “este filme não vai ser minha *masterpiece* mas com certeza vou aprender um pouco mais realizando-o, então “bora lá”! E com base nesse pensamento, consegui fazer muitas ideias saírem do papel. É difícil, cansativo e bastante caro, mas é prazeroso ver minha imaginação tomando forma na grande tela.

5. Bibliografia e Filmografia

Ament, V. T. (2009) “The Foley Grail: The art of performing sound for film, games, and animation”. Burlington, MA: Focal Press

CAPELLER, Ivan. “Raios e trovões: hiper-realismo e sound design no cinema contemporâneo”. In: Catálogo da mostra e curso O som no cinema, Rio de Janeiro: Tela Brasilis/Caixa Cultural, 2008

HALPERN, Manuel. Os Maias no cinema – João Botelho, Ainda o apanhamos! Jornal de Letras, Artes e Ideias, Lisboa, n. 1146, p. 8-9, set. 2014.

StudyCorgi. (2022, January 25). An Analysis of the movie “Crash” by Paul Haggis. Retrieved from <https://studycorgi.com/an-analysis-of-the-movie-crash-by-paul-haggis/> acesso em 24/09/2023.

COSTA, Fernando. Pode-se dizer que há algo como um hiper-realismo sonoro no cinema argentino?. Ciberlegenda: Sonoridades no Cinema e no Audiovisual, Rio de Janeiro, vol.1, nº24, p. (84 - 90), julho, 2011. Disponível em: <<https://periodicos.uff.br/ciberlegenda/article/view/36857/21431>>. Acesso em: 22 de set. de 2023.

THEATRO São Pedro, em Porto Alegre, apresenta festival para inaugurar novo Teatro Oficina. Brasil de fato, 2023. Disponível em : <<https://www.brasildefato.com.br/2023/03/28/theatro-sao-pedro-em-porto-alegre-apresenta-festival-para-inaugurar-novo-teatro-oficina>>. Acesso em: 24 de set. de 2023

THEBAS, Isabela. Movimentos do Cinema: O que foi o Dogma 95?. Instituto de Cinema, s.d. Disponível em: <<https://www.institutodecinema.com.br/mais/conteudo/movimentos-do-cinema-o-que-foi-o-dogma-95>>. Acesso em: 22 de set. de 2023.

MENDES, Rodrigo. A desconstrução do espaço em Dogville, de Lars von Trier, 2017. Disponível em:

<<https://artrianon.com/2017/05/04/a-desconstrucao-do-espaco-em-dogville-de-lars-von-trier>>. Acesso em: 22 de set. de 2023

FANDOM. Fandom: Vazio, s.d. Disponível em:

<<https://strangerthings.fandom.com/pt-br/wiki/Vazio>>. Acesso em: 23 de set. de 2023

1917 Director Sam Mendes on Why He Decided to Shoot the Film in One Take. Collider, 2020. Disponível em: < <https://www.youtube.com/watch?v=JlkyQIgKSo&t>>. Acesso em: 24 de set. de 2023.

HOW 'Stranger Things' Created The Void. Inverse, 2016. Disponível em: <<https://www.inverse.com/article/19121-how-stranger-things-created-the-void-with-old-school-effects>>. Acesso em: 20 de set. de 2023

BLACKMAGIC Design Pocket 4K/6K Cameras Gyro Stabilization. 4kshooters, 2022.

Disponível em:

<<https://www.4kshooters.net/2022/09/19/blackmagic-design-pocket-4k-6k-cameras-gyro-stabilization/>>. Acesso em: 28 de set. de 2023

Filmografia

Rope (1948) de Alfred Hitchcock

Birdman (2014) de Alejandro Iñárritu

1917 (2019) de Sam Mendes

DogVille (2003) de Lars Von Trier

Under The Skin (2013) de Jonathan Glazer

Stranger Things (2016) de Matt and Ross Duffer

Os Maias (2014) de João Botelho

Crash (2007) de Paul Haggis

All That Jazz (1979) de Bob Fosse

6. Anexos

Ficha do filme

Projeto Final de Mestrado

UBICinema Produções

Produtora : *LadoB Produtora Audiovisual*

Título: *Ctrl+Z*

Título em inglês: *Ctrl+Z*

Teaser:

Género: *Drama*

Data de produção: *setembro de 2023*

Duração: *19min*

Formato de rodagem: *HD/Digital*

Formato da imagem: *2.35:1*

Ficheiro digital: *H.264*

Cor

Som: *Stereo*

Sinopse do filme: Charles Chaplin dizia: “A vida é como uma peça de teatro que não permite ensaios”. Será mesmo? Acompanhe o último dia de Renato, um homem igual a qualquer outro, que toma suas decisões e chega ao seu fim com uma dúvida em mente: “Se você tivesse a chance de reescrever suas últimas 24 horas, você acha que iria fazer alguma diferença?”

Sinopse do filme em inglês: Charles Chaplin said: “Life is a play that does not allow testing.” Really? Follow the last day of Renato, a man like any other, who makes his decisions and reaches his end with one question in mind: “If you had the chance to rewrite your last 24 hours, do you think it would make any difference? ”

Realizador: Bruno Acosta

Email: ladobhomestudio@gmail.com

Data de nascimento: 17/08/1983

Mini Biografia do Realizador: Olá! Me chamo Bruno Acosta, nascido em Rio Grande, Rio Grande do Sul, Brasil. Sou mestrando em Cinema pela UBI - Universidade da Beira Interior - Portugal, possuo também pós graduação em Cinema e Linguagem Cinematográfica pela Estácio

de Sá - São Paulo, além ser formado no curso de verão Cinema Livre pela Academia Internacional de Cinema - AIC Rio de Janeiro.

Trabalhei em diversas curtas metragens, entre eles os premiados, Permite-se (Rio de Janeiro 2019), Aldeia do Diabo (Portugal 2019), IGOR (Portugal 2019), Fragas de São Simão (Portugal 2020), Eremida de São Simão (Portugal 2020), Atrás da Porta (Portugal 2020), Orates Frates (Portugal 2020) e o Longa Metragem A Procura da Estrela (Portugal / Espanha 2021).

Atuo como ator, diretor, fotógrafo, som direto e pós produção em som e montagem, além de compositor de trilhas sonoras.

Equipa

Guião e Realização	Bruno Acosta
Direção de fotografia	Airton Alves Bruno Acosta
1º Assistente de fotografia	Airton Alves
2º assistente de fotografia	Matheus Vianna
Operação de câmara	Matheus Vianna Bruno Acosta
Som direto	Matheus Stenzel
Gaffer / Iluminador	Leandro Acosta Klaus Kaiser Equipe Caixa Preta
Direção de arte	Andressa Querubini
Cenógrafa	Ana Rita Abreu
Maquiagem / Figurino	Shandala Rosa Maiara Mósena
Assistente de maquiagem / Figurino	Ana Rita Abreu Andressa Querubini
Produção	Bruno Acosta
Produção de platô	Ana Rita Abreu Andressa Querubini
Produtor de efeito visuais	Leandro Acosta

Pós Produção de áudio	Bruno Acosta
Montagem e Cor	Bruno Acosta

Elenco

Renato	Franco Mendes
Menina do Sinal	Antonia Querubini
Orientadora	Andressa Querubini
Maria	Maiara Mósena
Garota de Programa	Shandala Rosa
Joana	Noeli Landerdahl
Bruno	Bruno Acosta
Henri	Julio Cesar Aranda
Jorge	Marcos Caye
Garçom	Klaus Kaiser

Guião (Roteiro)

Ctrl+Z - Bruno Acosta

1.

1.1 INT. QUARTO DE JOGOS - NOITE

1.1

Renato, homem, branco, 30 anos, vestido de camisa xadrez e blusa branca suja de sangue, calças jeans e ténis modelo all star. Ele está escorado em uma parede com o rosto voltado para o chão, ao seu redor, várias fichas de poker caídas, um celular, um jornal, moedas, um botão de rosas, um envelope branco, algumas notas de dinheiro, bem em cima do seu peito uma carta de jogo em branco, uma embalagem parda de fast-food, uma nota fiscal em branco, e uma folha A4 amassada escrita de caneta esferográfica preta **"talvez eu..."**

Ouve-se um rádio de policia com um boletim.

RENATO (V.O.)

Boletim 3 de 19 de maio de 2020.
Despachado via rádio, 10190 no local, confirma
30. a vítima foi atingida com um projétil calibre 9 milímetros no peito. E eu juro que achava que não doesse tanto, alguns vão dizer que eu mereci por não ter sido um cara tão legal com as pessoas...
pessoas... Fazendo contato com IGP e Civil para comparecer a região do homicídio. Como se alguém fosse se preocupar, pro mundo eu sou só mais uma vítima das minhas próprias escolhas, um reflexo de uma sociedade podre.
Foi encontrado de porte do individuo, uma quantidade razoável de avareza, um desejo insaciável, uma ligação telefônica, algumas fichas de jogo, um pedaço de papel em branco e uma rosa, da mesma cor do meu sangue, sangue derramado pelos meus pecados, sangue esse igual ao de todo homem. "Cordeiro de Deus que tira os pecados do mundo, tende piedade de mim?!"
(Risos) Essa não foi a primeira vez que alguém fez merda e nem vai ser a última, quer dizer, no meu caso...

Em reverso, o homem se levanta do chão, o sangue retorna ao corpo, os objetos somem de seu redor. Renato agora em pé, olha fixamente para a camera.

RENATO
Me diz uma coisa, se você pudesse
reescrever as suas últimas horas,
você acha que ia fazer alguma
diferença?

Black Out - Nome do Filme em Grafismo na tela

2.1 EXT. RUA - DIA (AVAREZA)

2.1

RENATO parado em frente a uma passadeira, olha atentamente o celular, do outro lado da rua vê-se MENINA DO SINAL, criança, 10 anos, cabelos curtos, vestindo uma calça de pijamã e uma blusa de mangas compridas ambas sujas, leva consigo de baixo do braço, uma pequena pilha de jornais, algo como dois ou três, e levantado a mão direita outro jornal sem nenhuma impressão, apenas o papel cru.

MENINA DO SINAL
Olha o Jornal!! Olha o Jornal!!
Alguém quer comprar jornal ta
baratinho hoje hein!

O sinal fica verde, então RENATO atravessa a passadeira, do outro lado a MENINA DO SINAL também o faz, RENATO atravessa olhando firmemente para o celular, ouve-se o som de buzinas e do freio de um carro, subitamente a MENINA DO SINAL puxa RENATO de volta para a calçada, RENATO se assusta e percebe a situação, a MENINA DO SINAL oferece o jornal.

MENINA DO SINAL
Moço cuidado, você não viu o carro?

RENATO
Não! Não tinha visto. Obrigado.

MENINA DO SINAL
Da próxima vez tenha mais cuidado!
Você não quer comprar um
jornalzinho de mim?

RENATO coloca as mãos no bolso, ouve-se barulhos de moeda, porém ele nega ter dinheiro.

RENATO
Não tenho nada menina, desculpa!

MENINA DO SINAL
Ta bem, pode levar de graça mesmo.
(entrega o jornal em
branco para RENATO)

MENINA DO SINAL entrega o jornal em branco para RENATO e sai de quadro, RENATO coloca o jornal em baixo do braço, e retorna a olhar para o celular, segue caminhando.

RENATO (V.O.)
Não consigo entender o que faz
alguém, tão fudido quanto eu,
resolver fazer uma boa ação! Como
se isso fosse mudar alguma coisa na
minha vida!

2.2 INT SALA GRUPO DE APOIO - DIA (PREGUIÇA)

2.2

RENATO segue caminhando em direção a sua cadeira, ele se senta e novamente fica a observar o celular. Outras três pessoas juntam-se e formam um círculo.

RENATO (V.O.)
Calma Renato... hoje é o último dia
que tu vem nessa merda.

ORIENTADORA passa caminhando pelo círculo formado de cadeiras se posiciona a frente de RENATO e coloca uma folha A4 entre o celular e o rosto de RENATO.

ORIENTADORA
Bom dia pessoal, vamos dar início
ao nosso encontro. Guarda o celular
por favor.

RENATO olha para cima, dá um suspiro fundo e pega a folha junto com uma caneta. RENATO baixa a cabeça e fica a encarar o pedaço de papel.

ORIENTADORA
Bom, hoje eu quero que vocês
escrevam nesta folha sobre o que
vocês estão sentindo, é uma nova
oportunidade de vocês reescreverem
suas histórias, para dar um novo
sentido as suas vidas, e
ressignificar a suas trajetórias.
Para começar um processo de
mudança, nós precisamos encarar...

Ao meio da fala do ORIENTADORA o som fica incompreensível como se aos ouvidos de RENATO se escutasse apenas uma frequência alta. RENATO fixa o olhar no papel, levanta a caneta, escreve um palavra, respira fundo, com o rosto franzido e olhar de desaprovação, ele joga a caneta para trás e dobra o papel, coloca no bolso da sua camisa.

ORIENTADORA

Bom era isso, tenham uma boa semana gente e até quarta feira que vem.

RENATO (V.O.)

Put a mulher chata! Quem devia tá sentado escrevendo essa porra é essa idiota e não eu. Não me admira que ela tenha esse emprego de merda!

RENATO levanta puxa sua cadeira e segue caminhando arrastando a cadeira.

2.3 EXT. LANCHERIA - FIM DO DIA (GULA)

2.3

RENATO chega ao encontro de uma mesa de bar, posiciona sua cadeira e se senta.

RENATO (V.O.)

Já dizia a sabia Dercy...

O garçom traz um embalagem de papel pardo, como as de fast-food, e um copo de refrigerante, ambos sem nenhum grafismo.

RENATO

Eu pedi um pra minha namorada, tá vindo?

GARÇOM

Daqui a pouco tá chegando!

RENATO

Tá, obrigado!

RENATO (V.O.)

"O melhor da vida é cagar, trepar e comer." Pelo menos uma coisa boa no meu dia.

RENATO toma um grande gole do refrigerante pelo canudo, e logo retira o hambúrguer da embalagem, com fome ele abocanha o hambúrguer ferozmente, neste momento os sons do mastigar, salivar, gemidos de satisfação, tomam conta do universo sonoro. RENATO come todo o hambúrguer, ele fica sujo de maionese e outros condimentos, pega um guardanapo e limpa-se toma um outro grande gole no refrigerante. O Garçom traz a conta numa Nota Fiscal em branco.

RENATO

Me vê a conta!

O Garçon traz a conta numa Nota Fiscal em branco.

RENATO
O troco é teu!

GARÇOM
Valeu!

RENATO (V.O.)
Vamos ver se a tal da boa ação vai
fazer alguma diferença.

RENATO coloca o copo de refrigerante dentro da embalagem de papel pardo, levanta-se e sai caminhando.

2.4 INT. QUARTO DE CASAL - NOITE (LUXURIA)

2.4

RENATO chega ao quarto.

RENATO (V.O.)
Aprende comigo, a melhor forma de
conquistar uma mulher é pela boca...
(Risos)

Solta a embalagem ao lado da cama e faz a volta na mesma, a cama esta arrumada com lençóis brancos, deitada esta MARIA, loira, cabelos compridos, trajando um pijama rosa, mexendo em seu celular, RENATO faz a volta na cama chega do outro lado senta na cama com os pés em cima da colcha. vira e dá um beijo em MARIA.

RENATO
Oi amor!

MARIA
Oi!

RENATO
Trouxe pra ti!
(entregar o hamburguer)

MARIA
É hamburguer?

RENATO
Sim!

MARIA
Eu to de dieta, lembra amor?

RENATO
Foi mal... Esqueci.

Maria joga a embalagem do hamburguer ao lado da cama e segue concentrada em seu celular.

RENATO
E essa aí é quem? (olhando pro celular de maria)

MARIA
Não sei, ta aleatório aqui no feed.

Renato vira e dá um beijo em MARIA.

MARIA
Hmm!! (gostando do beijo) Esse cheiro é maionese? E o ténis sujo em cima da cama... Porra amor!

RENATO
Foi mal!

MARIA
Obrigada.

Renato retira do bolso o celular e senta com os pés no chão ao lado da cama. Fecha-se no ecrã do celular, RENATO abre um vídeo em sua galeria e dá play.

2.4. EXT/INT. TELA DO CELULAR - DIA (INVEJA)

2.4.

1

1

Toda esta cena é feita em Point Of View do celular de RENATO

RENATO caminhando a porta de casa, coloca um rosa na frente da camera do celular, MARIA abre e ele grita.

RENATO
Olha só hoje é o dia dela, da minha princesa! Surpresa Amor! Feliz aniversário!

MARIA o abraça, RENATO filma a expressão de felicidade de MARIA. MARIA pega a rosa joga em cima da mesa e chama RENATO para mostrar o novo celular que ganhou.

MARIA
Vem cá! Olha amor o novo celular que a mãe me deu!! Lembra que eu tinha te falado que eu tava a horas olhando esse modelo.

RENATO

Sim... claro que lembro... isso deve ter custado uma fortuna (chateado)

MARIA entusiasmada fica mexendo no celular, RENATO mostra com a camera do celular a rosa jogada em cima da mesa.

MARIA

Eu nem sei quanto que é, o que importa é que agora eu tenho o novo modelo, a camera desse aqui é top, da dez a zero no outro, nem sei como eu conseguia usar aquilo...

Neste momento o vídeo trava e a tela fica preta.

2.4 INT. QUARTO DE CASAL - NOITE (LUXURIA)

2.4

RENATO olha fixamente para a tela do celular, ao abrir o movimento da camera, revela agora deitada ao seu lado uma GAROTA DE PROGRAMA deitada de bruços, com um roupa sensual e mascara de gata, os lençóis vermelhos jogados por cima da cama.

RENATO (V.O.)

A melhor forma de conquistar uma mulher é pela boca ou pelo bolso. O que movimenta o mundo é o dinheiro! Se duvidar até essa puta tem mais grana do que eu.

RENATO ainda sentado olha para trás, reparando no corpo da PROSTITUTA, dá um beijo em seu pescoço, retira a mascara e se deita com a mulher.

2.5 INT. SALA DA CASA DA MÃE DE RENATO - NOITE (ORGULHO)

2.5

Parada a frente de um espelho esta JOANA, mãe de RENATO, uma senhora de aproximadamente 60 anos, vestida com um vestido florido azul, com um avental branco encardido, ela esta a contar notas de dinheiro e coloca as em um envelope branco, logo guarda o envelope no bolso do avental.

RENATO (V.O.)

A velha não tinha culpa de ser... essa coisa!

RENATO entra em quadro e se posiciona atrás de JOANA. JOANA olhando para ele pelo espelho.

JOANA

Desculpa filho, mas a gente tem que
aceitar quem a gente é...

JOANA se vira para RENATO que nunca tira os olhos do
espelho.

JOANA
A mãe só quer o teu bem amor...
(encosta com a mão no
rosto de RENATO)

RENATO
Não encosta em mim!
(retirando a mão de JOANA
do rosto)

JOANA
É muito uma mãe querer zelar pelo
bem do seu filho?
(ergue novamente a mão em
direção ao rosto de
RENATO)

RENATO
Já falei pra não encostar em mim
Joana!
(segurando a mão de JOANA
antes de encosta-lo)

JOANA passa pelo lado de RENATO para de costas pra RENATO,
abaixa a cabeça por um segundo.

RENATO
Vais me dar o dinheiro ou não?

JOANA
Filho! Volta pra casa por favor! Eu
sempre fiz de tudo que pude por
ti... a culpa não é minha se
somos...

RENATO corta abruptamente a fala de JOANA

RENATO
Somo não! Tu é JOANA... tu é essa
coisa suja... E depois de hoje eu
nunca irei voltar pra essa
espelunca que tu chama de casa!

JOANA
Olha pra mim, olha pra mim guri!
(virando o rosto de Renato)

Tu não me chama de JOANA, eu sou tua Mãe!

RENATO
Mãe... Podes ter a certeza que hoje, quando eu ganhar, eu nunca mais vou ter que voltar e olhar pra...
(Olhado de cima a baixo de JOANA, retira o envelope de dinheiro do bolso de Joana)
Isso..

RENATO vira e sai caminhando. JOANA baixa o rosto e segura no avental como se amassasse com muita tristeza e dor. Olha-se no espelho, solta os cabelos e percebe-se suja.

2.6 INT. CAMINHO ESCURO - NOITE

2.6

RENATO para no caminho, quando escuta seu celular tocar, ele tira do bolso e leva ao ouvido.

RENATO
Oi! (escuta) Sim eu sei onde é! Fica tranquilo que hoje eu to pronto! (risos) vai ser um pecado ver eles perderem tudo na mesa... (escuta) É, é isso aí, o mundo é dos espertos (risadas) depois eu passo aí de limousine, pra gente comemorar (debochado) Falou meu.

2.7 INT. SUBSOLO DOS JOGOS - NOITE (IRA)

2.7

RENATO segue caminhando, no caminho pega sua cadeira, e leva até a mesa, ve-se quatro lugares na mesa redonda, três deles ocupados por outros jogadores, ao lado direito esta a HENRI, 30 anos, cabelos curtos, barba a fazer, vestindo uma camisa aberta no peito e fumando cigarro, ao lado esquerdo esta JORGE, 25 anos, com uma camiseta branca e cavanhaque no rosto, ao centro a frente de RENATO esta BRUNO com uma camiseta preta, careca e com um bigode no rosto, no pescoço possui um corrente de ouro. RENATO junta-se a eles.

BRUNO
Chegou cedo hein moleque!?
(ironizando)

RENATO
Foi mal Bruno, não vai ser repetir.

Na mesa estão diversas fichas de apostas e cartas de jogo. Ambos estão silenciosos concentrados na partida.

RENATO (V.O.)

O tempo passou rápido quando depois que eu sentei naquela mesa, as cartas vieram do jeito certo e até esse momento eu tava tranquilo no meu plano.

O primeiro a desistir foi um tal de Jorge, nos primeiros segundos eu já saquei que ele era um playboyzinho de merda.

JORGE recebe uma carta, respira fundo e joga as cartas na mesa.

JORGE

Puta que paril! Eu to fora!

Continua a partida

RENATO (V.O.)

Foi aí que tudo ficou silencioso pra caralho. Dava para ouvir a tensão que rolava na mesa.

BRUNO distribui mais um conjunto de cartas.

RENATO (V.O.)

Eu já sabia que o Henri ia cair fora, esse falava mais que a boca. Nunca vi alguém puxar tanto o saco do Bruno.

HENRI recebe a carta, fuma seu cigarro, e baixa as cartas.

HENRI

Foda-se! (sai do jogo)

RENATO

Eu já podia ter ganhado essa merda, mas tava foda achar o momento certo.

O jogo segue.

RENATO (V.O.)

O Bruno era orgulhoso e eu sabia que ele não ia sair do jogo assim tão fácil. Se era pra fuder esses bostas que fosse bem feito, eu não ia colocar minha cabeça pra rolo por pouca grana.

Bruno distribui duas cartas, uma para si, e outra para RENATO, nesse momento o celular de RENATO que estava em cima da mesa, começa a vibrar, vê-se na tela do celular o nome mãe.

RENATO (V.O.)
E Mesmo depois de tudo que eu disse, a velha não tem noção o quanto ela ajudou me ligando naquela hora, foi o timing perfeito para minha última jogada!

JORGE
(Rindo) Porra, quem é que traz a porra de um amator pra mesa...

HENRI
O Bruno né!

RENATO silencia o celular

BRUNO
Porra era o único que tinha pra jogar hoje!

RENATO pega a carta recebida coloca junto com o celular e coloca no seu colo, puxa do bolso outra carta e leva a mesa com seu baralho, esta carta é branca sem nenhum naipe ou numero. BRUNO continua a olhar para os outros reclamando, quando

BRUNO
Anda moleque, joga essa merda!

RENATO pega e coloca todas suas fichas no centro da mesa. BRUNO olha RENATO, olha suas cartas, respira nervoso.

RENATO (V.O.)
Não foi tão difícil assim fazer esse merda entregar tudo.

BRUNO
Mostra o que tu tem rapaz.

RENATO (V.O.)
Tava tudo dando certo, até dar
merda!

RENATO mostra suas cartas, BRUNO começa a respirar fundo
sem acreditar.

HENRI
Tomo no cu Bruno!

JORGE
Se fudeu hein Bruno, chupa agora
teu amadorzinho!

BRUNO
Jorge tu cala a tua boca

JORGE
Mas ele te enrrabou sem cuspi né!

Nesse momento HENRI retira do chão uma carta que havia
caído do colo de RENATO

HENRI
Tu tava roubando putão!

RENATO
Não cara, tu tá doido, essa carta
não é minha, tu que tá roubando meu
(apavorado)

BRUNO levanta, tira do colo uma arma e aponta para HENRI

BRUNO
Que merda é essa? Tu tava roubando
porra, logo tu Henri!!?

HENRI
Calma meu, eu não roubei nada, tu
acha que eu ia sair do jogo se eu
tivesse te roubando??

RENATO
Vocês são tudo um bando de bosta
perto de mim, até sem roubar eu
ganhava de vocês...

BRUNO vira a arma e aponta para RENATO

BRUNO

Como que é? Levanta filho da puta!
Repete o que tu falou... uma porra de
um moleque vem roubar no meu jogo,
filho da puta!

RENATO
Calma Bruno, eu nunca ia roubar no
teu jogo, a gente é amigo cara...
(suplicando)

BRUNO baixa a arma, fica um silêncio por uns segundos.

BRUNO
(olhando pra baixo pensando alto)
Amigo... não sei se tu roubou ou não...
foda-se!

BRUNO levanta a arma e atira em RENATO.

Blackout

1.2 INT. QUARTO DE JOGOS - NOITE

1.2


RENATO olhando fixamente para a camera, com um ar de debochado.


RENATO
O fato é que se eu cheguei até aqui
foram por causa das minhas
escolhas... será?
Vai dizer também que você nunca fez
merda na vida?!
Agora, se eu pudesse escolher
alguma coisa diferente, (pensativo)
talvez eu...


Corta abruptamente para o Black out.


Na tela preta ouve-se o som de um aparelho de batimentos cardíacos, frequência constante que representa uma parada cardíaca

Ordens do dia

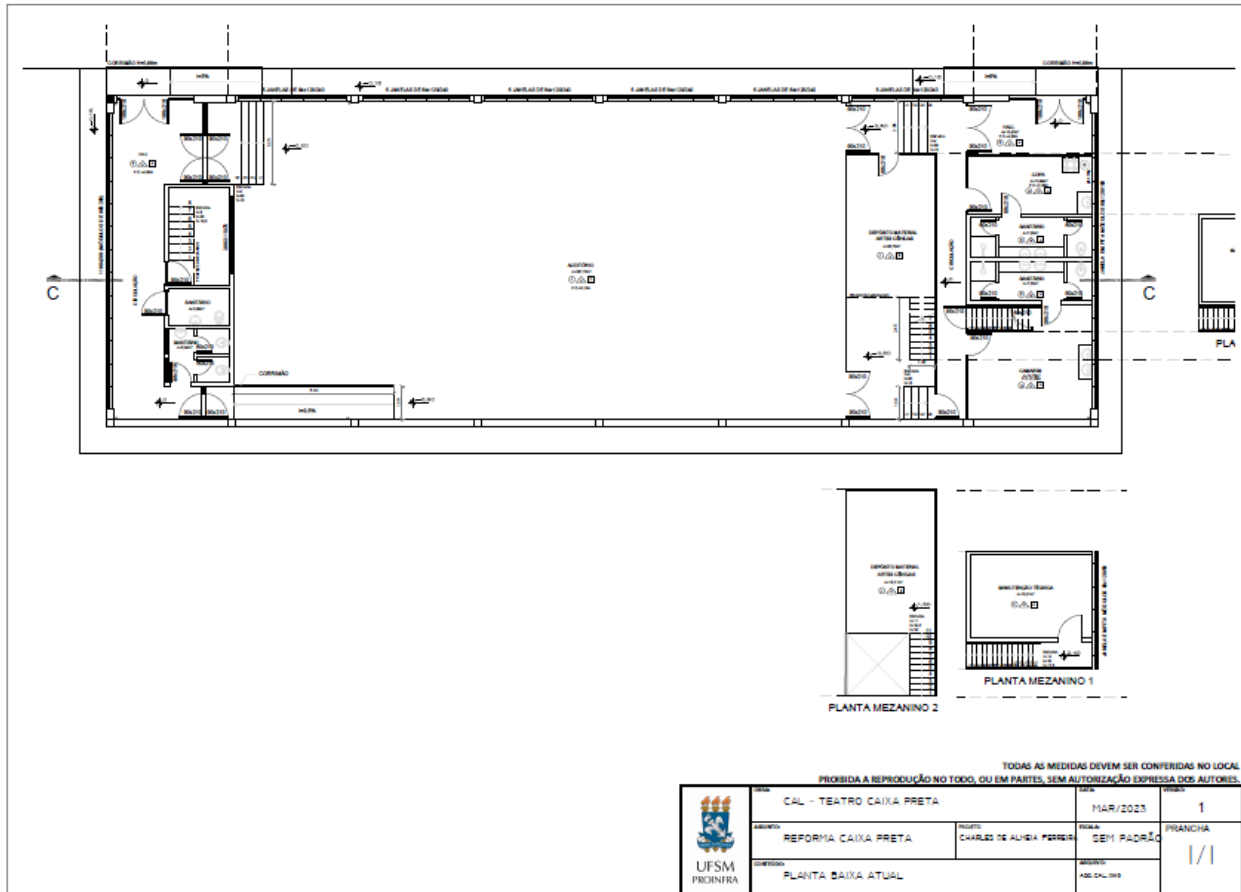
Ctrl+Z			Locação: Prédio 40 Cidade Universitária, Av. Roraima, 1000 - Sala 1212 - Camobi, RS, 97105-900 TEATRO CAIXA PRETA		
Diária 00 - 10:00 às 23:00 (Montagem)			DIA 03/08		
10:00 Recolha Elem cenicos			Maxima: 19		
12:00 Chegada Equipe Foto			Minima: 13		
-					
HORARIO	CENA	PLANO	DESCRICAÇÃO	ELENCO	OBS
10:00-12:00	-	-	Recolha de Cenário pt 1	Equipe Leandro Ana	
12:00 -14:00 Almoço (Leandro/ Bruno/ Franco/ Shandala/ Stein/ Airton)					
14:00-16:00			Recolha de Cenário pt 2 Descarregar cenário da pt1	Equipe Leandro Ana Bruno Stein Airton Klaus	
16:00-17:00			Montagem cenário	Equipe Leandro Ana Bruno Stein Airton Shandala Franco Klaus	
17:00 -17:30 Café					
17:30 -23:00			Luz	Equipe Leandro Bruno Stein Airton Shandala Franco Klaus	

Ctrl+Z			Localção: Prédio 40 Cidade Universitária, Av. Roraima, 1000 - Sala 1212 - Camobi, RS, 97105-900 TEATRO CAIXA PRETA		
Diária 01 - 10:00 às 24:00 (Ensaio)			DIA 04/08		
10:00 Chegada da equipe foto			Maxima: 20		
13:30 Chegada atores da TARDE			Minima: 14		
19:00 Chegada atores NOITE			-		
HORARIO	CENA	PLANO	DESCRICAO	ELENCO	OBS
10:00-12:00	-	-	Revisão de equipamentos Revisão de Iluminação Revisão de Cenário Revisão de Elementos de cena	Equipe Leandro Airton Stein Bruno Franco	-
12:00 -13:30 Almoço (Leandro/ Bruno/ Franco/ Shandala/ Stein/ Stenzel/ Maiara/ Airton)					
13:30-17:00	2.5 2.6 2.7	SEQ 2 Paginas 5 a 9	2.5 Renato conversa com Joana em frente ao espelho 2.6 Renato Fala ao celular 2.7 Jogo clandestino, tiro em Renato	Franco Noeli Bruno Julio Marcos	Envelope dinheiro Cartas Fichas de Jogo Pano da mesa Copos bebida MAQUINA FUMACA
17:00 -19:00 Café (organizacao de luz e cenario seq 1)					
19:00-23:00	2.1 2.2 2.3 2.4	SEQ 1 Paginas 2 a 4	2.1 - Menina do Sinal vende jornal 2.2 - Reuniao Grupo de Ajuda 2.3 - Renato come lanche (lancheria) 2.4 - Renato encontra Maria e GP	Franco Tonha Shandala Klaus Dessa (ou Li) Maiara Ana Stein	Faixas no chao Jornais Jornal branco Celular Folha papel branco Caneta Embalagem parda lanche 2 Hamburguers Hotpocket Copo Refri Canudo Prato pequeno Nota fiscal branco Lencois vermelhos Travesseiros vermelhos
23:00 - 24:00 - Desprodução (arrumar elementos cênicos nos lugares, colocar todos equipamentos para carregar)					

Ctrl+Z		Localção: Prédio 40 Cidade Universitária, Av. Roraima, 1000 - Sala 1212 - Camobi, RS, 97105-900 TEATRO CAIXA PRETA			
Diária 02 - 10:00 às 23:00 (Gravação)		DIA 05/08			
10:00 Chegada da equipe foto		Maxima: 21			
13:30 Chegada atores		Minima: 14			
HORARIO	CENA	PLANO	DESCRICAÇÃO	ELENCO	OBS
09:00-12:00	-	-	Revisão de equipamentos Revisão de Iluminação Revisão de Cenário Revisão de Elementos de cena	Equipe Leandro Airton Stein Bruno Franco Stenzel	-
12:00 -13:30 Almoço (Leandro/ Bruno/ Franco/ Shandala/ Stein/ Stenzel/ Maiara/ Airton)					
13:30 - 16:00 Maquiagem e Figurino (dúvidas de marcações, texto, etc...)					
16:00-18:30	2.1 2.2 2.3 2.4	SEQ 1 Paginas 2 a 4	2.1 - Menina do Sinal vende jornal 2.2 - Reuniao Grupo de Ajuda 2.3 - Renato come lanche (lancheria) 2.4 - Renato encontra Maria e GP	Franco Tonha Shandala Klaus Dessa (ou Li Maiara Ana Stein	Faixas no chao Jornais Jornal branco Celular Folha papel branco Caneta Embalagem parda lanche 2 Hamburguers Hotpocket Copo Refri Canudo Prato pequeno Nota fiscal branco Lencois vermelhos Travesseiros vermelhos
18:30 -20:00 Café (organizacao de luz e cenario seq 2)					
20:00-23:00	2.5 2.6 2.7	SEQ 2 Paginas 5 a 9	2.5 Renato conversa com Joana em frente ao espelho 2.6 Renato Fala ao celular 2.7 Jogo clandestino, tiro em Renato	Franco Noeli Bruno Julio Marcos	Envelope dinheiro Cartas Fichas de Jogo Pano da mesa Copos bebida ARMA MAQUINA FUMACA
23:00 - 24:00 - Desprodução (arrumar elementos cênicos nos lugares, colocar todos equipamentos para carregar)					

Ctrl+Z		Localção: Prédio 40 Cidade Universitária, Av. Roraima, 1000 - Sala 1212 - Camobi, RS, 97105-900 TEATRO CAIXA PRETA			
Diária 03 - 14:00 às 20:00 (Gravação)		DIA 06/08			
14:00 Chegada todos		Maxima: 20			
		Minima: 13			
HORARIO	CENA	PLANO	DESCRICAO	ELENCO	OBS
14:00- 15:00	-	-	Montagem Luz	Equipe Leandro Airton Stein Bruno Franco Klaus Shandala	-
15:00-15:30	1.2		1.2 Renato entra em foco e fixa olhar na câmera	Franco	Camiseta branca e camisa
15:30 -16:30			Montagem Sangue	Franco	Compressor ar
16:30 -17:30			1.1 Sangue tiro	Franco	
17:30 -19:00			1.1 Cena incial Renato deitado no chao(detalhes)		Plano Detalhe Rosas Fichas Dinheiro Cartas Folha "talvez eu" Jornal Hamburguer pao Carta em branco FITA PARA COLAR ELEMENTOS NO ATOR Mascara de GATA Celular UMA CHAMADA N ATENDIDA
19:00 - 21:00 - Desprodução					

Planta baixa do Teatro Caixa Preta



Storyboard (Plano Sequência)

Cena 2.1



Cena 2.2





rendered by set.a.light 3D[®] TRIAL VERSION

Cena 2.3



rendered by set.a.light 3D[®] TRIAL VERSION



rendered by set.a.light 3D[®] TRIAL VERSION



Cena 2.4



rendered by set.a.light 3D[®] TRIAL VERSION



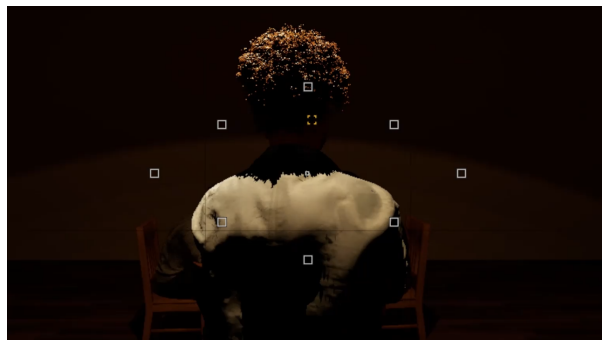
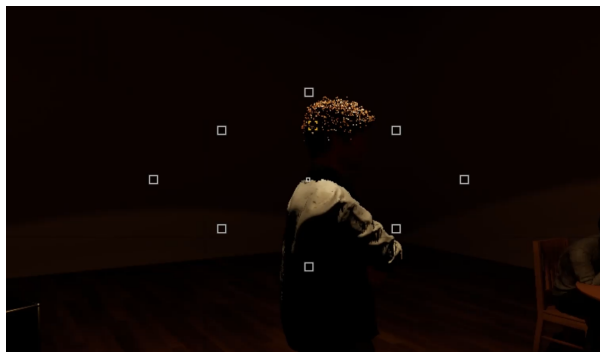
rendered by set.a.light 3D[®] TRIAL VERSION



Cena 2.5

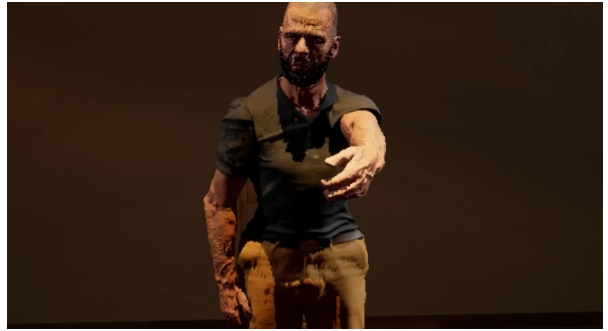
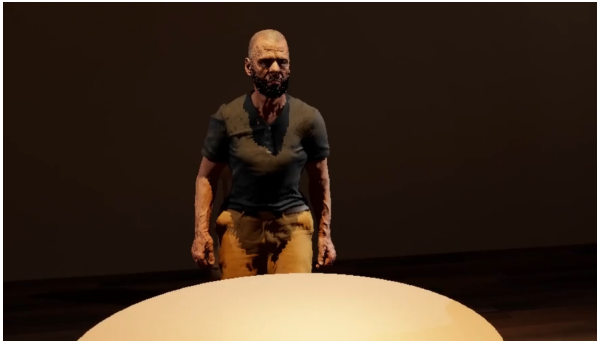


Cena 2.6

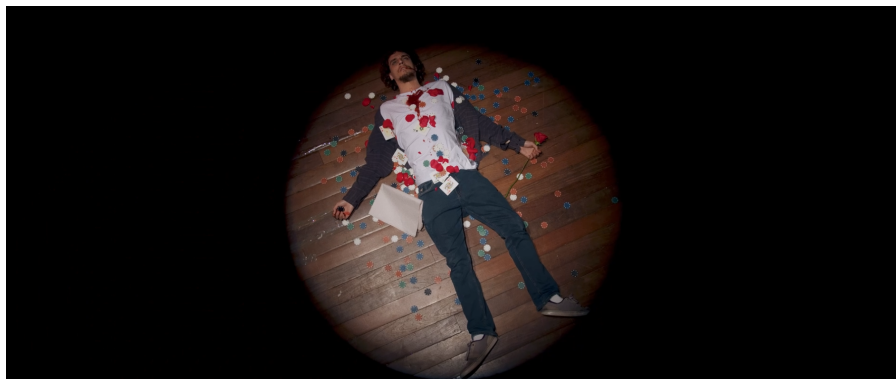
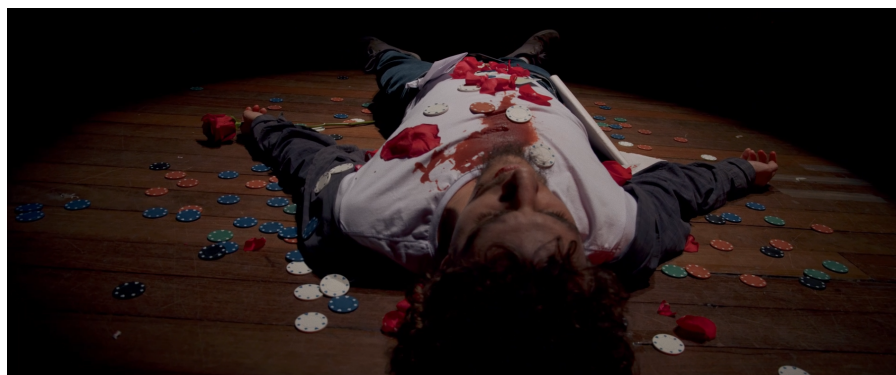


Cena 2.7





Stills do filme







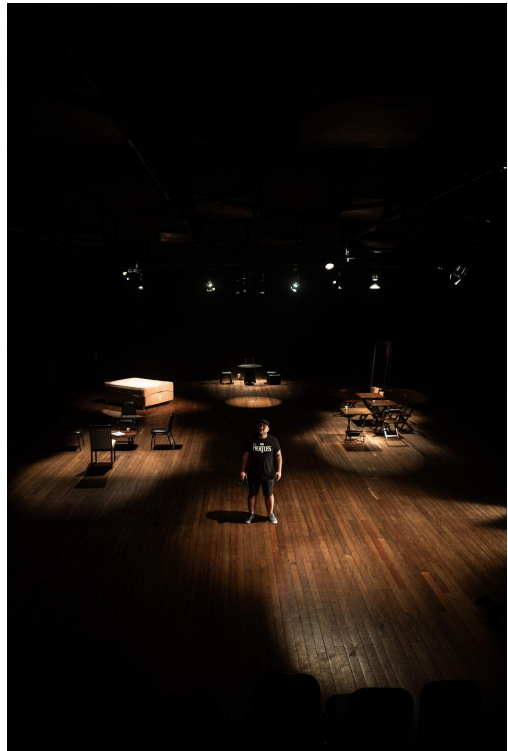
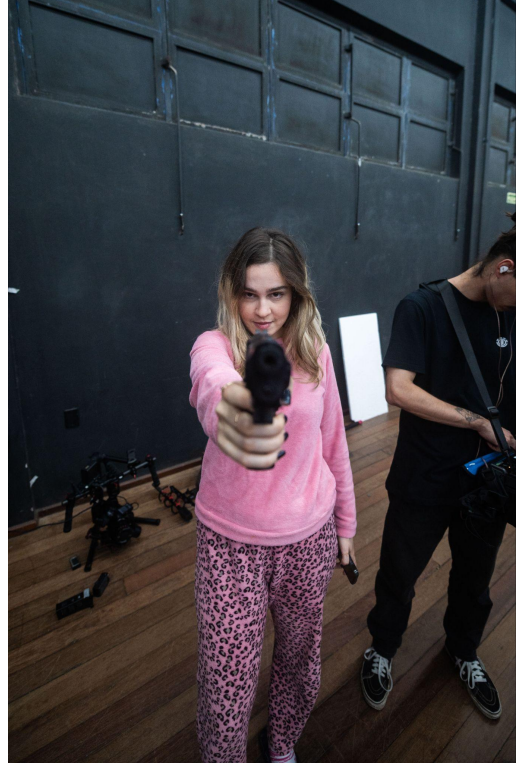






Fotografía de bastidores





Poster



FRANCO MENDES BRUNO ACOSTA MAIARA MOSENA NOELI LANDER AHL

CTRL+Z

UNIVERSIDADE DA BEIRA INTERIOR APRESENTA UMA PRODUÇÃO EM ASSOCIAÇÃO COM LADOB PRODUTORA AUDIOVISUAL "CTRL+Z"

ROLEIRO E DIREÇÃO: BRUNO ACOSTA DIREÇÃO DE FOTOGRAFIA: AIRTON ALVES / BRUNO ACOSTA CÂMERA: MATEUS VIANNA SOM DIRETO: MATEUS STENZEL PRODUÇÃO PLATA: ANA RITA ABREU DIREÇÃO DE ARTE: ANDRESSA QUERUBINI

ILUMINAÇÃO: LEANDRO ACOSTA / KLAUS KAISER MAKE UP: SHANDALA ROSA / MAIARA MOSENA MONTAGEM: BRUNO ACOSTA

APOIO UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA MARIA / TEATRO CAIXA PRETA - RESTAURANTE SAL E PIMENTA - IFRS CAMPUS OSÓRIO

Link do Filme

[Ctrl+Z](#)

<https://youtu.be/OYpfqmwsaRw>

Caso o link não funcione favor contactar pelo email

ladobhomestudio@gmail.com

brunoacostajob@gmail.com