



UNIVERSIDADE ESTADUAL DO SUDOESTE DA BAHIA
DEPARTAMENTO DE FILOSOFIA E CIÊNCIAS HUMANAS
CURSO DE BACHARELADO EM CINEMA E AUDIOVISUAL

ARTHUR ANTUNES SIMÕES MEIRA
LARISSA LIMA SILVA
THAIRINI ROBERTA MORENO ZANARDINI

SONATA DA DESPEDIDA

(Média-metragem ficcional)

Vitória da Conquista

2025

ARTHUR ANTUNES SIMÕES MEIRA
LARISSA LIMA SILVA
THAIRINI ROBERTA MORENO ZANARDINI

SONATA DA DESPEDIDA
(Média-metragem Ficcional)

Trabalho de Conclusão de Curso na modalidade média-metragem, apresentado como requisito parcial para obtenção do título de bacharel em Cinema e Audiovisual pela Universidade Estadual do Sudoeste da Bahia - UESB

Orientador: Prof. Dr. Eder Amaral Silva

Vitória da Conquista
2025

ARTHUR ANTUNES SIMÕES MEIRA
LARISSA LIMA SILVA
THAIRINI ROBERTA MORENO ZANARDINI

SONATA DA DESPEDIDA

Trabalho de Conclusão de Curso na modalidade média-metragem, apresentado como requisito parcial para obtenção do título de bacharel em Cinema e Audiovisual pela Universidade Estadual do Sudoeste da Bahia - UESB

Orientador: Prof. Dr. Eder Amaral Silva

BANCA EXAMINADORA:

Prof. Dr. Eder Amaral Silva
(Orientador- DFCH/UESB)

Prof. Dr. Rogério Luiz Silva de Oliveira
(Avaliador interno - DFCH/UESB)

Prof. Me. Marx Eduardo Magalhães Dias de Sá
(Avaliador externo)

Vitória da Conquista

2025

Para nossos pais. E para todos os amigos que
sofreram a dor da distância.

RESUMO

Este trabalho descreve o processo do fazer cinematográfico de três estudantes universitários e suas áreas específicas: Thairini Zanardini, no Roteiro e na Direção; Arthur Antunes, na Direção de Fotografia e Montagem e Larissa Lima, na Direção de Produção. Com caráter memorialístico-reflexivo, o processo abordado neste documento visa trazer uma reflexão acerca do filme Sonata da Despedida, quais metodologias utilizadas para se assegurar o sucesso da conclusão do filme e por quê. A partir de uma preparação muito bem feita, esse documento parte também da ideia de uma experiência do fazer cinematográfico diferente dos já vistos anteriormente. Os departamentos podem e devem se cruzar, logo os depoimentos aqui inseridos também são interligados uns aos outros, partindo do preceito de que para realizar um filme, na prática, se faz com todos juntos.

Palavras-chave: *Direção; Direção de Fotografia; Direção de Produção; Montagem; Sonata da Despedida;*

Figura 1 - Primeira reunião com elenco principal.....	12
Figura 2 - Preparação de atores.....	14
Figura 3 - Preparação com o elenco infantil.....	15
Figuras 4 e 5 - frame do filme “Retrato de uma jovem em chamas” de Céline Sciamma.....	25
Figuras 6 e 7 - “Retrato de uma jovem em chamas” por trás das câmeras.....	26
Figura 8 - Processo de Color Grading, imagem em LOG, conversão REC.709 e Look final..	28
Figura 9 - Planta baixa do esquema de desenho de luz da sala da casa de Ícaro.....	29
Figura 10 - Mapeamento dos planos de uma cena de “Retrato de uma jovem em chamas”....	29
Figura 11 - Decupagem técnica da fotografia.....	30
Figuras 12, 13 e 14: Na sequência, frames dos filmes “Aftersun”, “Retrato de uma jovem em chamas” e “Me chame pelo seu nome”.....	31
Figuras 15, 16 e 17 - Testes de luz na locação da casa de Ícaro.....	32
Figuras 18 e 19 - Exemplificação da ferramenta “red light peak focus” e sua utilidade.....	34
Figuras 20 e 21 - Imagem da utilização e funcionamento do “dolly” caseiro.....	35
Figura 22 - Exemplificação de técnica ETTR.....	37
Figura 23 - Set de filmagem.....	38
Figuras 24 e 25 - Gravações na sala de piano e da primeira festa da narrativa.....	39
Figura 26 - Seis critérios que definem um bom corte.....	41
Figuras 27 - Análise técnica dos arquivos brutos do filme.....	41
Figuras 28, 29 e 30 - Criação da ordem dos planos do filme Sonata da Despedida.....	42
Figura 31 - Timeline de montagem do filme.....	46
Figura 32 - Timeline de colorização do filme.....	46
Figura 33 - Ilustração com tabela das fases de produção.....	49
Figura 34 - Atualizações das atividades do cronograma.....	50
Figura 35 - Levantamento das locações.....	50
Figura 36 - Diferentes momentos da sala de piano.....	52
Figura 37 - Resumo da gravação no teatro da UESB.....	54
Figura 38 - Relação da figuração infantil.....	55
Figura 39 - Levantamento da figuração adulta.....	56
Figura 40 - Retirada dos equipamentos da UESB.....	58
Figura 41 - Termo de empréstimo de objeto.....	61
Figura 42 - E-mail de justificativa de ausência dos membros da equipe.....	62
Figura 43 - Cláusulas importantes do contrato.....	63
Figura 44 - Assinaturas dos termos.....	64
Figura 45 - Fotos da equipe completa.....	68
Figura 46 - Arthur Antunes, Thairini Zanardini e Larissa Lima.....	68

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO.....	7
2. DA DIREÇÃO.....	9
2.1. A HISTÓRIA.....	9
2.2. A CONCEPÇÃO.....	9
2.3. A PREPARAÇÃO.....	11
2.4. A PRÉ-PRODUÇÃO.....	15
2.5. A PRODUÇÃO.....	18
2.6. A PÓS-PRODUÇÃO.....	22
3. DA DIREÇÃO DE FOTOGRAFIA.....	24
3.1. PRÉ-PRODUÇÃO.....	24
3.2. PRODUÇÃO.....	33
3.3. PÓS-PRODUÇÃO.....	39
3.4. REFLEXÕES DO FAZER.....	46
4. DA DIREÇÃO DE PRODUÇÃO.....	48
4.1. CONSIDERAÇÕES INICIAIS.....	48
4.2. PRÉ-PRODUÇÃO.....	50
4.2.1. LOCAÇÕES.....	51
4.2.2. FIGURAÇÃO.....	55
4.2.3. LEVANTAMENTO DE EQUIPAMENTOS.....	57
4.2.4. BUROCRACIAS.....	59
4.3. PRODUÇÃO.....	63
4.4. PÓS-PRODUÇÃO.....	66
4.5. CONSIDERAÇÕES DA PRODUÇÃO.....	67
5. REFERÊNCIAS.....	69
6. GLOSSÁRIO.....	72
7. APÊNDICES.....	78
7.1 APÊNDICE A - Roteiro.....	78

1. INTRODUÇÃO

“Sonata da Despedida” é um filme média-metragem de aproximadamente 40 minutos que conta a história de um jovem que ao descobrir que seu melhor amigo vai embora de sua cidade natal, se questiona sobre seu próprio futuro e a incerteza da chegada da vida adulta. O filme contou com uma equipe, consideravelmente enxuta, mas extremamente eficaz no que se diz respeito à vontade de fazer acontecer e ao cuidado com a preparação de cada detalhe para que no final fosse comunicado o que toda a equipe queria através do filme. Pelo fato de em sua maioria, serem estudantes universitários que saíram de suas cidades natais para cursar Cinema e Audiovisual na UESB, a história do filme dialoga com muita facilidade com cada um deles, já que de algum modo, quando alguém sai de sua cidade, sempre tem alguém que fica. E em “Sonata da Despedida”, a gente conta a história de quem fica: Ícaro, jovem adulto que não tem muitas ambições na vida e toma esse choque de realidade ao receber a notícia de que Theo, pianista e seu melhor amigo, vai se mudar. O processo de crescimento acontece quando Ícaro decide aprender a tocar uma música no piano para fazer uma surpresa para Theo em sua festa de despedida.

Com uma variedade de nuances e sutilezas dentro da narrativa do filme, se fez necessário ter um respeito e um cuidado a mais com cada etapa da produção, desse modo, a equipe levou o cronograma preparado muito a sério e o tempo demandado pela Direção foi respeitado e, ainda mais, surtiu um efeito positivo. Com a pré-produção tendo início em 2024, com a escrita do roteiro por Thairini, a preparação de elenco se deu início no dia 12 de fevereiro de 2025 e finalizou no dia 18 de junho de 2025, sendo quatro meses de preparação para o elenco principal, a nossa pré-produção contou com reuniões frequentes até maio. No dia 2 de junho de 2025 iniciamos os nossos testes já nas locações, uma estratégia utilizada para nos poupar tempo dentro do *set*. As gravações aconteceram entre os dias 19 de junho de 2025 e 12 de julho de 2025, a pós-produção teve início a partir do dia 21 de julho de 2025 e teve seu fim no dia 18 de novembro de 2025.

Espera-se que esse documento possa se fazer útil para outros amantes da arte cinematográfica, para entender as várias formas do fazer cinematográfico e também as várias estratégias, entendendo que a arte do cinema, apesar de ser uma arte, também necessita de técnica e planejamento e que o conjunto final de um filme faz valer a pena o processo sério e minucioso em que é trabalhado. Esse trabalho conta com comentários de Thairini Zanardini acerca da Direção, Preparação de Elenco e Roteiro; Arthur Antunes acerca da Direção de Fotografia e Montagem e Larissa Lima, acerca da Direção de Produção. Para além

disso, os três integrantes farão comentário acerca de outros departamentos com os quais trabalharam em conjunto, reforçando o sentimento de que cinema é uma arte coletiva e é praticamente impossível fazer cinema sem que os departamentos se cruzem e conversem entre si, do contrário o filme ficaria como vários elementos grudados sem quaisquer relações entre si.

Para melhor compreensão das terminologias e palavras técnicas cinematográficas utilizadas dentro do texto, um glossário está disponível ao final do documento a fim de auxiliar a leitura.

A disponibilidade do roteiro para a leitura é uma escolha opcional, não se enquadrando dentro das obrigatoriedades previstas a um memorial cujo produto final seja um filme. Entretanto, acredita-se que a importância do roteiro para melhor entendimento da narrativa, pode-se ou não, se fazer presente. Deste modo, fica disponível para leitura, a quem possa interessar, o QR code contendo o último tratamento do roteiro de “Sonata da Despedida” ao fim desse documento, no Apêndice A.

2. DA DIREÇÃO

2.1. A HISTÓRIA

“Sonata da Despedida” conta a história de Ícaro, jovem adulto que tem Theo como melhor amigo. Ambos vêm de uma amizade de infância e Theo, pianista, recebe a feliz notícia de que foi aprovado em um intercâmbio de uma escola de música e sua família faz uma festa de despedida para ele, na qual Carol, sua irmã mais nova, resolve fazer algumas surpresas e convida Ícaro para fazer parte. Ícaro, que sempre foi um garoto mais relaxado da vida, que não sabe ainda em que caminho vai seguir com a vida adulta chegando, decide aprender a tocar uma música no piano para a festa surpresa. A música é *Prelude in E minor, Op. 28 No. 4* de Frédéric Chopin. Com essa decisão, acompanhamos o processo de Ícaro de aprender a tocar essa música enquanto lida com o fato de se afastar de seu melhor amigo, com seu processo interno de luto por essa perda e como passa a entender e se conformar com os passos que a vida dá.

2.2. A CONCEPÇÃO

A ideia de realizar um filme como o “Sonata da Despedida”, surgiu da forma mais natural e simples possível, uma imagem na cabeça: um rapaz andando em uma praça tranquilamente, com um caderno de partitura na mão. E a chance de desenvolver essa ideia dentro do curso de Cinema e Audiovisual pareceu ser o melhor dos fortúnios. Na disciplina de Argumento e Roteiro II, com o professor Gildon Oliveira foi que “Sonata da Despedida” (na época ainda sem título) ganhou forma, vida e sua primeira crítica. Graças a esse momento que o desenvolvimento do roteiro criou vida, com tratamento atrás de tratamento, os ideais utilizados dentro do filme foi se modificando e se tornando o que é hoje. Muito motivada por um cinema de arte especificamente estético, Thairini entendeu que o filme traria uma vertente do chamado “*Slow Cinema*”, com suas primeiras inspirações já muito bem demarcadas: Retrato de uma jovem em chamas (2019), de Céline Sciamma; Me Chame Pelo Seu Nome (2017), de Luca Guadagnino; Aftersun (2022), de Charlotte Wells. Dentro deste escopo as obras da diretora Céline Sciamma, principalmente, foram de extrema importância, pois, a

partir de estudos e análise de três filmes da diretora (“Retrato de uma jovem em chamas”, “Petite Maman” e “Tomboy”), foi reconhecido e usado como inspiração um padrão: a não utilização de sons não-diegéticos, elemento esse que traz uma característica muito querida pela equipe. Ao realizar um estudo acerca da interpretação, descobriu-se também que esse elemento dos sons diegéticos traz discussões dentro de outras áreas: “A eliminação de música (ao vivo ou gravada) não produzida pelos atores permite que a representação em si se transforme em música por orquestração de vozes e do entrechoque de objetos.” (Grotowski, 2023, p.20)

Dentro do desejo de se criar uma história mais naturalista, com uma sensação de respiro mais longínquo foi que esses filmes se tornaram ouro dentro da pesquisa e a partir daí a primeira característica estética da direção apareceu: uma combinação única de naturalismo, um filme com praticamente nenhum som não-diegético, cenas que se estendem em seu curso natural das coisas, sem um grande número de cortes e principalmente, no roteiro, a demonstração do cotidiano de Ícaro.

O artifício utilizado no filme de se aprender a tocar piano como forma de demonstração da evolução de Ícaro se deu pelo fato da ambiguidade que se cria com esse instrumento milenar, é um instrumento que se toca sozinho, entretanto que é quase impossível aprender sozinho, desse modo, demonstra que durante o processo é necessário apoio e guia, mas no final, o resultado depende só da pessoa. Para além do conceito filosófico, havia no piano a facilidade da afinidade da direção para com o instrumento, algo que se mostrou benéfico ao longo do projeto. As peças musicais escolhidas foram chave dentro do filme, todas elas de Frédéric Chopin, justamente para causar a sensação de unicidade na obra e de progressão gradual. *Prelude in E Minor, Op. 28 No. 4* é a música tema do filme, a música que Ícaro escolheu aprender a tocar. Devido sua carga dramática, por ser uma música em tom menor, ela traz o sentimento agri-doce e triste da partida de Theo, fora o fato de teoricamente ser uma peça relativamente fácil de se aprender. A priori, a música seria *Waltz in F major, Anh.15*, de Ludwig Beethoven, popularmente conhecida por “*Adieu to the Piano*”, a decisão de mudar de título veio, pelo fato da peça ter um *motif* mais alegre por seu tom maior e por ter uma leitura mais difícil de se aprender, a partir disso surgiu a ideia de serem músicas de um compositor apenas para o filme e Frédéric Chopin, por sua maestria no piano (e por ser o compositor favorito da diretora), acabou por ser a melhor opção. Já *Prelude in A Major, Op. 28 No. 7* é a música tocada por Thaís em um momento de distração, a música evoca leveza, romance e doçura, escolhida para trazer profundidade à personagem, para entendermos mais quem é a professora de piano para além das aulas com Ícaro. A terceira peça de importância é

Prelude in G Major, Op. 28 No. 3 que aparece como trilha do jogo do videogame, alterada em 8 bit, intencionalmente colocada por ser, dentro do conjunto de prelúdios de Chopin, uma peça antes da peça tema do filme e por ter essa característica de agilidade, uma vivacidade que demonstra os momentos de felicidade dos dois amigos antes da partida de Theo. Há também as peças *Etude Op. 25 No. 11* popularmente conhecida como “*Winter Wind*”, utilizada na narrativa para evidenciar o crescente interesse do personagem principal para com o piano e também, o desinteresse dele antes pela reação de seu amigo e *Heroic Polonaise, Op. 53 in A Flat Major*, utilizada na abertura do jogo do videogame, alterada para 8 bit, escolhida por trazer a sensação de dificuldade de ascendência, com acordes que ascendem na escala maior com uma cadência pulsante, demonstrando a própria dificuldade e tentativas frustradas de Ícaro em zerar o jogo.

Para além disso, o interesse ao contar essa história é de pôr em prática os ensinamentos e a paixão cultivada pela arte do cinema dentro do curso, transpôr os estudos metodológicos de conceitos técnicos e filosóficos do fazer cinematográfico em algo palpável, trazer para a tela um pouco de quem somos, do que gostamos e, também, um pouco de nós mesmos. Foi no desejo de contar histórias que possam conectar com outras pessoas e trazer algum tipo de reflexão para o público que “Sonata da Despedida” nasceu, cresceu e se transformou.

2.3. A PREPARAÇÃO

Desde o início o objetivo geral da direção era realizar uma preparação de atores com bastante cuidado, dando o tempo que precisasse para que os atores encontrassem a personagem e compreendessem a fundo a narrativa.

Na verdade, muitos diretores não abrem mão do contato direto com o ator. Nas produções mais elaboradas, em que este ator tem muito mais tempo no estudo e preparo da personagem em vários ensaios, a proximidade do diretor é essencial para que a cena saia perfeita na hora de filmar. (Carmona; Barbosa, 2004, p. 58)

Foi despendido um tempo teoricamente longo, para os parâmetros regionais, no qual os atores se dedicaram a estudar seus personagens, escolas de interpretação e música, desse modo, a preparação de elenco foi para a unicidade do filme, no departamento da direção, a etapa mais importante. Alex Oliveira foi convidado a interpretar Theo, o amigo pianista, para

tal, aprendeu a tocar a música tema do filme, realizou um estudo profundo do posicionamento corporal de um pianista/musicista num geral e esteve aberto para estudos de suavização das expressões faciais e corporais para trazer a característica mais realista do filme. Rayssa Dandara foi convidada para interpretar Thaís, sua preparação foi das mais complicadas, por interpretar a professora de piano, Rayssa aprendeu a tocar tanto a música tema, como a música que toca em seu momento de descanso no filme, estudou sobre posicionamento corporal e entonação adequados para uma professora que trouxesse um nível de seriedade mesclado com a doçura que a personagem pede em certos momentos e Igor Andrade foi convidado a interpretar o personagem principal, Ícaro, aprendeu também a tocar a música tema do filme em diferentes níveis, já que a progressão de evolução do personagem no filme acontece aos poucos, sua preparação foi muito marcada por trabalhar a supressão de emoções, como segurar essas emoções no personagem de forma introspectiva. Houve aulas de piano para os atores, já que nenhum dos três sabiam tocar piano e nos exercícios da preparação o foco maior foi tirar alguns vícios advindos do teatro para ajudá-los a trazer a “ponderação” que a tela de cinema pede, quem fez a preparação de atores e deu as aulas de piano foi a própria diretora do filme Thairini Zanardini. A preparação teve início em fevereiro de 2025 e aconteceu até maio de 2025.

Figura 1 - Primeira reunião com elenco principal



Fonte: Autoria própria

Como os três vêm do teatro, é comum que haja a diferenciação entre a interpretação teatral e a interpretação cinematográfica. Ironicamente, para retirar os vícios teatrais dos atores e o “exagero” que é necessário nos palcos, foi utilizado como base dois grandes pensadores do teatro: Stanislavski e Grotowski. Guiando para onde a direção queria chegar,

foi possível fazer um aproveitamento intenso das obras dos dois atores e concluir ainda por cima, que apesar das diferenças, é sim possível complementar o cinema com o teatro, basta apenas saber a partir de quais segmentos seguir e entender o que dá para ser aproveitado no cinema.

Em Stanislavski, foi utilizada a trilogia do ator, mas principalmente o livro “A Preparação do Ator”, justamente para abrir um caminho de entendimento dos atores para com a personagem, de forma que ficasse evidente mais para os atores do que para o espectador, a importância de sua função:

É preciso estudá-lo quanto à época, o tempo, o país, as condições de vida, os antecedentes, a literatura, a psicologia, a alma, o sistema de vida, a posição social, e o aspecto exterior. Além disso, há que estudar o caráter, no que se refere aos costumes, aos modos, movimentos, voz, dicção, entonações. [...] ‘... O ator cria, em sua imaginação, o modelo e depois, exatamente como o pintor, toma cada um dos traços e o transfere não para a tela, mas para si mesmo.’ (Stanislavski, 2024, p.50)

Para que atingisse esse objetivo de estudo, foram retirados alguns exercícios do próprio livro de Stanislavski para que os atores pudessem compreender melhor sua função, eles mantiveram anotações sobre seus personagens acerca de cada característica presente na narrativa, tiveram liberdade também para criarem algumas características para se aproximarem mais de suas histórias. A partir desse estudo, notou-se uma aproximação gigantesca dos atores com o que era desejado dentro das personagens. Advindo dessa experiência prévia com o teatro e utilizando métodos do teatro para transferir esse conhecimento aos atores dentro do cinema, a aproximação para com o modelo de cinema adotado no projeto se fez muito mais ativa e facilitada, pois essa diferença de aproximação física do espectador de um palco e a lente de uma câmera demanda um maior controle do corpo do ator e é preciso ter o entendimento de que: “[...] a vida no palco é mostrada dentro de um ângulo reduzido, como na lente de uma câmera. As pessoas olham-na de binóculos, como quem examina uma miniatura com uma lente de aumento” (Stanislavski, 2024, p.144). Por isso, o foco maior sempre foi a suavização das expressões dos atores, porque desde o início já havia o entendimento de que as reações em câmera se ampliam e isso seguiria o lado contrário do objetivo do filme.

A preparação dos atores foi o primeiro passo prático dado dentro da realização do filme, isso vindo de uma crença assertiva de que, por ser um filme de personagem, a história

não poderia ser contada se os atores não tivessem absoluta certeza do que estavam fazendo e do que queriam contar. Para isso, a confiança mútua entre ator e diretora se fez peça motriz para que houvesse a evolução do filme como um todo:

Existe algo de incomparavelmente íntimo e produtivo no trabalho com um ator que confia em mim. Ele deve ser atencioso, seguro e livre, pois nosso trabalho consiste em explorar ao máximo suas possibilidades. Seu desenvolvimento é atingido pela observação, pela perplexidade e pelo desejo de ajudar; o meu desenvolvimento se reflete nele, ou melhor, está *nele* - e nosso desenvolvimento comum transforma-se em revelação. Não se trata de instruir um aluno, mas de se abrir completamente para outra pessoa, na qual é possível o fenômeno de 'nascimento duplo e partilhado'. O ator renasce - não somente como ator, mas como homem - e, com ele, renasço eu. É uma maneira estranha de se dizer, mas o que se verifica, realmente, é a total aceitação de um ser humano por outro. (Grotowski, 2023, p.24)

E isso vale não só para os atores principais, claro que a preparação deles começou antes que qualquer outra coisa e foi um processo demasiadamente extenso, mas todo o elenco de apoio contou com 2 meses de preparação também, houve encontros semanais para ensaios e conversas com a direção, ficou aberta a possibilidade de troca com eles sempre que fosse necessário e, com isso, é possível afirmar, que a preparação de atores foi uma estrutura sólida que garantiu que toda a equipe estivesse na mesma página, realizando o mesmo filme.

Figura 2 - Preparação de atores



Fonte: Autoria própria

O filme contou também com atores mirins, Arthur Teixeira Martins interpretou a versão de Theo criança enquanto João Lucas Ribeiro Prado interpretou a versão de Ícaro. A preparação com os dois foi mais diminuta que a dos outros atores, obviamente, por se tratarem de crianças, não poderia ter o mesmo rigor aplicado ao restante do elenco. Portanto, foram realizados dois ensaios com os dois meninos em conjunto, como eles só atuaram em uma cena, os dois encontros foram muito produtivos, mantendo o foco na primeira vez em decorar o texto e no segundo encontro em construir essa proximidade entre os dois. A abordagem da direção para com as crianças precisou ter um viés mais direto e franco, adotado a partir de uma leitura da personalidade dos dois, para que fosse uma relação confortável, nos ensaios foi percebido que a proximidade com a diretora foi muito estrita, então para suavizar mais a atividade, foi pedido para que o Diretor de Fotografia tomasse a frente com eles, para criar uma maior conexão, após essa introdução, os atores ficaram muito mais a vontade com a situação permitindo que a direção pudesse voltar a frente dos ensaios com mais incisão.

Figura 3 - Preparação com o elenco infantil



Fonte: Autoria própria

2.4. A PRÉ-PRODUÇÃO

Como já demarcado, dentro de todo o projeto de “Sonata da Despedida”, houve uma crença maior, muito bem sustentada pela direção: não se faz um bom filme sem uma pré-produção minuciosa. E o maior ponto de importância para a direção foi endossar essa afirmação e ter certeza absoluta que todos da equipe estavam de acordo com os moldes de

realização adotados. Desse modo, a pré-produção do filme teve seu início em março de 2025, um mês depois do início da preparação dos atores principais e duração de três meses corridos. A começar pela escolha da equipe de ouro que fez parte desse projeto, foi demarcado desde o início que o objetivo principal era fazer um filme com calma, fora dos moldes convencionais que se conhece nos dias de hoje e cujo objetivo fosse fazê-lo bem feito e não apenas entregar um produto final concluído. A equipe técnica é constituída por: Thairini Zanardini na direção e no roteiro; Larissa Lima na Direção de Produção; Arthur Antunes na Direção de Fotografia e Montagem; Daniel Esdras na Direção de Arte; Hudson Simões no Som Direto; Roberto Zanardini como 1ª Assistente de Produção e Motorista; Márcia Moreno e Terezinha Moreno como 2ª Assistente de Produção e Catering; Patric Sânzio como 1ª Assistente de Fotografia; Murilo Ribeiro no Making of e Still; Maria Fernanda R. Santana como 1ª Assistente de Arte, Maquiagem e Figurino; Marcos Gama como 1º Assistente de Arte e Produtor de Objetos e Emanuel de Matos Santos como Assistente de Som. Para além dessa equipe incrível, o projeto contou com a ajuda de inúmeras pessoas desde o momento de idealização até o último momento da pós-produção.

O início efetivo da pré-produção foram reuniões semanais com toda a equipe no qual foram realizadas análises técnicas, listas do que era necessário para fazer acontecer e planejamento do calendário inteiro do projeto para que a equipe inteira ficasse a par dos prazos e do tempo que precisariam para fazer tudo acontecer. A partir disso, a direção adotou um estilo de atuação em sua função que acabou por ser de extrema relevância, por se tratar de um filme pequeno, com uma equipe enxuta, sem orçamento, o objetivo principal da direção foi o de dirigir a equipe técnica inteira na pré-produção, deixar todos a par de suas funções e dos acontecimentos da produção como um todo, para que quando chegasse nas gravações pudesse dar um enfoque maior nos atores. Na prática, isso significa que todo o cuidado com as tecnicidades e particularidades do filme aconteceu antes das gravações, como se a equipe estivesse ensaiando a todo momento para a Hora H que eram as gravações. Testes de maquiagem com a arte foram realizados durante todo o mês de maio, decupagem de luz e som estiveram finalizados em abril para que a partir de maio já pudéssemos abrir o planejamento de equipamentos e um fator crucial para o *set* foi que para além das visitas técnicas de praxe, foram realizadas duas semanas de testes em cada locação com todos os equipamentos e toda a equipe técnica, como forma de ensaiar mesmo para as gravações. Chegava-se na locação e passava a luz de cada cena, posicionava a câmera, gravava-se com membros da equipe de *stand-in* e após isso, direção e direção de fotografia, sentavam juntos para entender o que deu

certo, o que não deu certo e o que fazer para corrigir. Ter esse momento de ensaio com a equipe foi o cerne de todo o mantra “Dirigir equipe técnica na pré-produção, para não precisar dirigí-los nas gravações”, tudo o que precisava ser dito a toda a equipe, todas as mudanças e decisões foram demarcadas nessas duas semanas de testes e então, quando chegou o momento de gravar absolutamente nada foi decidido de última hora. E esse foi um dos maiores acertos do projeto. Pois, como é de conhecimento geral dentro do mundo cinematográfico, sempre haverá imprevistos e, agindo com toda essa cautela para as coisas previstas na pré-produção, foi possível tratar dos imprevistos com mais calma e preparo.

Ao nível de importância, as reuniões mais frequentes foram as com o departamento de Arte, pois mesmo sendo um filme mais simples, em teoria, muitas coisas dentro da arte precisavam fazer sentido para que a história fosse entendida como um conjunto só. A começar por um dos desafios impostos à equipe de arte que foi rejuvenescer o ator principal, Igor Andrade, por interpretar um jovem no início da vida adulta, dentre seus vinte e poucos anos. Igor precisou passar por testes de maquiagem, principalmente em seu cabelo, que tinha algumas falhas, a direção de arte realizou vários testes, com aplique, fio a fio, até chegar na solução utilizada que foi pó de fibra natural, que escondeu essas falhas e ainda deixou o cabelo mais natural. Igor também teve que raspar a barba para realizar as fotos da juventude de Ícaro e Theo e durante todo o processo do filme, deixou a barba menor do que costuma usar para não dar um ar de maturidade. Acerca dos atores, além das questões com Igor, com Alex e Rayssa houve a necessidade de cobrir suas tatuagens e Rayssa também precisou pintar o cabelo, que era vermelho, de castanho para dar o tom de seriedade que a professora Thaís pedia, Rayssa também retirou todos os piercings que tem para interpretar a personagem.

Para além disso, o departamento teve um trabalho minucioso dentro das locações, desde a produção de objetos com itens que fizessem sentido dentro da linha temporal de meados dos anos de 2010. Além de precisarem adesivar um piano elétrico de preto para utilizarem em dois momentos diferentes da narrativa: no vídeo de apresentação de Theo e na despedida de Theo com o piano preto e nas aulas com a professora Thaís com o piano em sua cor original branca. Nada disso seria possível se não houvesse uma escuta ativa para com a equipe de arte, entendendo que para realizar o filme da forma como foi idealizado, a equipe de arte precisaria de recursos, nenhum impedimento foi criado para eles e a menos que fosse algo completamente fora da alçada da equipe de produção, todas as demandas foram atendidas.

As reuniões com a equipe de som foram mais no sentido de se fazer entender qual era o estilo de captação e impressão de som era o objetivo dentro do filme, seguindo também a mesma linha de pensamento do naturalismo, a captação de som precisou ser atenta aos detalhes. Houve um pedido fortemente defendido da direção de blindar os atores de qualquer distração ou situação que pudesse atrapalhar o rendimento deles em cena, esse pedido valia para todos os departamentos, mas foi mais incisivo para o som para demarcar que, por exemplo, se os atores estivessem jogando videogame, eles não iriam parar de apertar nos botões do controle apenas para que a captação dos diálogos fosse perfeita, não foi o objetivo do filme ter um áudio de qualidade hollywoodiana e isso nem faria sentido dentro do foco principal do filme de buscar um conjunto naturalista, portanto o foco dentro do *set* sempre foi prezar pela qualidade de interpretação dos atores e na necessidade do realismo deles para com os outros departamentos. Na direção de fotografia, por exemplo, não haveria marcas no chão para que os atores ficassem dentro do “limite” da câmera, eles estavam sempre livres para se movimentar o quanto quisessem dentro do que a ação pedia, seria função da câmera acompanhar essa movimentação e não o contrário. Basicamente, não foram os atores que precisaram se organizar para caber dentro da equipe técnica, foi a equipe técnica que precisou se organizar para realizar o filme que estava acontecendo com os atores. Criando assim, um senso de respeito e conjunto dentro do *set* que trouxe toda uma unidade e senso de pertencimento.

2.5. A PRODUÇÃO

Nas gravações, a melhor das escolhas para o bom funcionamento do *set* e saúde da equipe técnica foi a de adotar um sistema de meia diária, uma carga horária de seis horas por dia e implementar uma folga a cada mudança de locação, o que num geral deu uma folga a cada dois ou três dias trabalhados. Por se tratar de um ritmo acelerado o que se trabalha nas produções, o objetivo geral de adotar esse sistema foi para tentar manter a qualidade do trabalho, visto que se insistisse em um esquema de escala de seis dias trabalhados para uma folga, com doze horas de diária, o rendimento geral cairia consideravelmente. Dessa forma, foi observado e demarcado como um sucesso essa experimentação, visto que não houve atrasos substanciais e a estamina da equipe esteve sempre em alta.

O primeiro *set* foi a casa de Ícaro, nela aconteceu a maior parte de cenas. Enquanto nas cenas com Ícaro e Theo somente houve uma facilidade de gravar graças aos ensaios e a preparação de elenco bem feita e não houve problemas de comunicação para com os atores nem com a equipe técnica, nas cenas com a personagem Rita, mãe de Ícaro (interpretada por Ana Tibúrcio), mesmo com ensaios e preparação com a atriz, foi necessária uma quantidade maior de *takes* para chegar no objetivo desejado, o que no fim não teve um impacto tão alarmante dentro do *set* em geral. O impacto maior foi para a direção, decisões acerca das cenas foram tomadas, como um período maior de ensaio com a atriz já dentro do *set* para entender a dinâmica das ações da personagem, em relação às falas, a direção ficou sempre atenta para guiá-la em direção às falas certas, já que havia a dificuldade em decorar e contou também com o apoio dos atores que iriam contracenar com Ana para guiá-la e trazer conforto para a atriz se sentir livre para interpretar. No fim das contas, o resultado das cenas com a personagem foi positivo e houve um bom aproveitamento das cenas no produto final.

Nesse *set*, houve também a gravação da cena do *flashback*, o que significa que a direção precisou ter uma atenção maior no que tange à direção de crianças. As crianças (Arthur Teixeira Martins como Theo e João Lucas Ribeiro Prado como Ícaro), por mais que não sejam atores profissionais, se mostraram excepcionais, com uma disposição incrível e uma percepção de seus personagens muito clara. Dirigir crianças não é a mesma coisa que dirigir atores adultos, embora ambos estejam com idade o suficiente para entender as questões cinematográficas, a abordagem não poderia ser técnica, porque o objetivo era a compreensão dos dois, as gravações correram muito bem, mesmo que Arthur estivesse um pouco indisposto no dia da gravação, o diálogo com sua mãe e com ele também foi positivo e ele conseguiu entregar um ótimo Theo. A equipe toda, já preparada para qualquer possível imprevisto que pudesse ocorrer, separou a diária para apenas essa cena, possibilitando que tudo fosse finalizado mais cedo e a equipe pudesse descansar um pouco mais antes da próxima diária.

Na diária número 7, o *set* aconteceu de forma diferente dos outros dias, devido à impossibilidade da atriz Júlia Ribeiro (interpreta Carol, irmã de Theo) de gravar nos dias anteriores, colocamos sua gravação para essa diária junto com a gravação da cena da primeira festa do filme, desse modo, essa diária foi a única que estouramos o nosso tempo de seis horas de trabalho e realizamos nove horas de trabalho, intencionalmente, com a devida comunicação para a equipe técnica para conseguirmos gravar a cena que Carol convida Ícaro para fazer a surpresa, a cena de Amanda, irmã de Ícaro (interpretada por Bruna Xavier) e Ícaro indo para a primeira festa e a própria cena da primeira festa. Essa diária foi a última na

casa de Ícaro, contou com uma figuração de quinze pessoas na cena da festa e a dificuldade maior da direção foi justamente dirigir a figuração, mas como bem levantado, a equipe técnica toda estava afinada, o que permitiu que a direção focasse apenas nos figurantes. A figuração teve um papel importante na festa, para dar a sensação de desconforto no personagem principal, para isso foram dirigidas pequenas narrativas para cada figurante de modo que não os deixassem soltos sem direção, pequenas atividades a serem cumpridas ao longo dos planos foram destinadas a eles: um casal que flerta na área de bebidas, um rapaz sentado olhando o movimento, um grupo de amigas que fofocam e riem entre si. Exemplos que evidenciam uma forma positiva de dar vida à figuração sem que pareçam “pessoas paradas fazendo o que lhes mandaram”.

Após o *set* da casa de Ícaro, partimos para a festa de despedida de Theo. Aqui a dificuldade foi a de controlar os impulsos de emoção do ator Alex Oliveira que interpreta Theo, por ser uma cena dramática, de carga emotiva forte, era de se esperar que o ator trouxesse uma expressividade maior, assim sendo, o papel da direção foi de guiá-lo de volta à introspecção necessária e ao controle corporal para que não houvesse exageros. O ator Igor Andrade, que interpreta o protagonista, não teve problema com esse arco, o que mostrou que a preparação teve resultados positivos. A figuração da despedida foi excepcional, também compartilhando do mesmo sistema da figuração da primeira festa. Nessa diária, a leva de imprevistos foram a chuva e fogos de artifício nas proximidades, coisas que estavam fora do alcance da equipe de resolver, ainda assim, houve uma compreensão mútua de que deveria seguir desse modo, a forma de resolver veio na pós-produção, na qual houve a decisão de assumir a chuva e evidenciá-la como uma forma de a natureza demonstrar a tristeza de Ícaro e de Theo, um imprevisto que se tornou narrativa e deu um peso maior à cena chave do filme.

E então partimos para as diárias das aulas de piano. Aqui, as maiores problemáticas foram mais técnicas do que representativas, a começar pelo barulho externo que atrapalhou a captação de som nas cenas, justamente em uma etapa que a captação de som precisava ser extremamente cuidadosa porque além de precisar cobrir as falas dos atores, havia também os sons do piano, das teclas, das notas e tudo o mais. Por ter sido gravado em uma sala reservada dentro das dependências da UESB, os horários também ficaram mais estritos, fazendo com que a direção retornasse com mais atenção à equipe técnica para assegurar o cumprimento dos prazos. Nessa etapa em específico, houve a participação de figuração infantil, que foi realizada com primor, foram quatro meninas entre 5 e 10 anos e a dinâmica do *set* com crianças funcionou muito bem, como a ação das meninas era desenhar enquanto esperava a

professora chamar ou sair da sala de música, elas ficaram bastante tempo e divertindo enquanto se gravava com elas. Em geral, as gravações das aulas de piano não tiveram quaisquer complicações além das citadas e foi considerada um sucesso por todos.

Enfim, chega o último momento: as cenas da praça. Para realizar essas cenas, utilizamos muita figuração, o que não foi um problema. Com dois dias de gravação marcados para a praça, a primeira diária terminou com uma baixa de uma cena, devido à chuva e troca de local dentro da própria praça por questões de captação de som, tivemos um atraso de início de cena de quase duas horas e o agravante de que para gravar era necessária a luz do sol impossibilitou a gravação das duas cenas programadas para a diária, deixando a última diária com quatro cenas que, com a programação certa e com diálogo com a equipe, foi possível gravar dentro das seis horas de diária.

Em suma, é possível dizer que para conseguir realizar a produção de forma tão primorosa como parece ter sido, a comunicação com a equipe e essa abertura para diálogo, questionamentos e sugestões foi crucial, todo o processo depende dessa coordenação que a direção realiza para a equipe se organizar:

O diretor [...] desempenha um papel central tanto nesta quanto nas fases posteriores. O diretor coordena a equipe para criar o filme e [...] ele é geralmente considerado o maior responsável pelo resultado final da aparência visual e sonora do filme. (Bordwell; Thompson, 2013, p.52)

E desse modo, a partir de uma análise acerca da produção, mesmo com as limitações impostas, foi possível realizar e finalizar o filme e deixá-lo com a estética e estilo cinematográfico desejados. A etapa mais significativa de um projeto cinematográfico finalizar com uma estatística tão positiva de aproveitamento só reafirma que os moldes práticos adotados pela equipe pode ser uma das formas de se fazer cinema que as próximas gerações do cinema pode ter como escolha, um *set* agradável, com horas de trabalho humanizadas e cuidado e atenção com a obra e com a equipe, não só com o dinheiro, como ultimamente vem acontecendo.

2.6. A PÓS-PRODUÇÃO

Após as gravações, a pós-produção é o momento de revisar e analisar todo o material produzido, junto com a montagem, o papel da direção é fazer escolhas a partir do arquivo bruto, passar sua ideia do filme para o montador e se manter ativo e à disposição para reuniões. Como a montagem ficou a cargo do próprio Diretor de Fotografia, algumas questões acerca das diárias estavam esclarecidas sem a necessidade de uma conversa. Então, o trabalho inicia assistindo cena por cena, *take* por *take*, junto do montador para catalogá-las como “boas”, “ok”, “ótimas” ou até mesmo “ruins”, a partir daí o trabalho da montagem iniciou e a comunicação foi mais para manter o propósito do filme em vista e não deixar que o caminho se perdesse. Com um primeiro corte pronto, uma análise da estrutura do filme se fez necessária e a partir disso, foi decidido retirar duas cenas do filme que não alteram a narrativa e trazem uma melhoria significativa no que diz respeito aos detalhes que importam do filme. Em uma das cenas em questão, Ícaro joga videogame frustradamente, perdendo a todo momento enquanto Theo mexe no celular, ao notar a dificuldade do amigo de passar de fase, Theo toma o controle da mão do protagonista e, com um enfrentamento e desavença de Ícaro, passa a fase. Ícaro fica bravo com a situação, cria-se um desconforto que logo se dissipa com o pedido de desculpas de Theo. A cena servia para mostrar os dois em uma cena quase infantil, lembrando a infância dos dois e também para de forma alegórica evidenciar que Theo era quem estava “passando de fase” enquanto Ícaro ficava “preso para sempre na mesma fase”. A decisão de retirar a cena do filme foi benéfica para dar mais sentido à um outro elemento narrativo de maior importância: depois que os dois jogam o videogame e Theo deixa Ícaro sozinho, não faz mais sentido continuar jogando o jogo se o interesse dos dois pelo jogo já não é mais o mesmo e essa função, uma outra cena já cumpre e muito bem. Outra cena retirada foi uma na qual Thaís e Ícaro tocam a música tema juntos, há no filme indícios de uma atração afetiva não desenvolvida pelos dois, propositalmente colocada para dar propulsão ao desenvolvimento do personagem principal, que passa de uma pessoa sem interesse nenhum por qualquer coisa, para uma pessoa descobrindo suas vontades através das aulas de piano e entendendo que a vida tem que continuar, esse choque de atração entre Thaís e Ícaro não necessariamente precisaria ter um desfecho (e de fato não tem) porque o filme não é sobre isso e sim sobre esse caminho que Ícaro traça ao se descobrir, se permitir coisas novas e se libertar da estagnação, se essa cena permanecesse no filme, haveria o risco de um

mal-entendido de que poderia ser um romance confirmado, por esse motivo, juntamente com o montador, optou-se por derrubar a cena.

Após essas decisões mais difíceis, o processo de pós-produção ficou mais tranquilo, com pequenos detalhes para ajustar com a montagem, o papel da direção se findou com revisões da parte burocrática do filme juntamente com a Diretora de Produção. No dia 27 de novembro de 2025, o filme "Sonata da Despedida" concluiu seu último corte e se encontra pronto para conhecer o mundo, na esperança de cativar corações e trazer algum tipo de emoção para quem o assistir.

3. DA DIREÇÃO DE FOTOGRAFIA

3.1. PRÉ-PRODUÇÃO

A conceptualização imagética do filme “Sonata da Despedida”, na pré-produção, se deu por um conceito guia que perpassa todas as etapas e funções no filme, que é o *slow cinema*, um movimento estilístico do fazer cinematográfico mundial, esse que por conta de uma contracultura ao estabelecimento completo de Hollywood sobre o cinema e sua forma rápida, super estimulante e impaciente de contar as histórias, o *slow cinema* vem justamente no contrário, propondo narrativas em que a contemplação é o objeto principal, com tramas simples e cotidianas, com suas produções perpassando especialmente no contexto independente cinematográfico, estabelecendo uma maneira mais livre e criativa de expressão da sétima arte, termo esse contemporâneo, porém com raízes desde os anos 60 com os movimentos cinematográficos neorealismo italiano e nouvelle vague francesa:

Facing this lack of patience and themselves made impatient by the bombardment of sound and image to which they are submitted as TV or cinema spectators, a number of directors have reacted by a cinema of slowness, of contemplation, as if they wanted to live again the sensuous experience of a moment revealed in its authenticity (...) several directors in Central Asia have been proponents in recent years of a resistance to the fetishism of technology.¹ (Tuttle, 2006, p.1)

Como esse conceito se aplica de forma mais forte na história do cinema no fim dos 1990 e começo dos anos 2000 em diante, a escolha de filmes para se basear o estudo da imagem para a produção do “Sonata da Despedida” se localiza no século 21 especialmente, com um recorte de 3 filmes, porém obviamente com outros vários de referência, mas sendo eles diretamente “Retrato de uma Jovem em Chamas” (2019), “Me Chame Pelo Seu Nome” (2017) “Aftersun” (2022). Para os estudos desses filmes sobre a perspectiva da fotografia, 3 conceitos principais foram impostos na observação para referências, sendo elas, a natureza da

¹ Tradução livre: “Diante dessa impaciência e impacientes eles próprios pelo bombardeio de som e imagem a que são submetidos como espectadores de televisão ou cinema, vários diretores reagiram com um cinema de lentidão, de contemplação, como se quisessem reviver a experiência sensorial de um momento revelado em sua autenticidade (...) diversos diretores da Ásia Central têm sido defensores, nos últimos anos, de uma resistência ao fetichismo da tecnologia.”

movimentação de câmera, a maneira em que o desenho de luz se constrói na elaboração dos espaços, e a colorização, desde escolha de paletas e a maneira em que a imagem é elaborada em forma de texturas e contrastes de luz e cor.

A movimentação de câmera nesses filmes tem várias semelhanças de conceito, que se cruzam diretamente com o desenho de luz, que é a maneira com que a câmera acompanha os personagens pelo espaço, e está sempre preparada um passo à frente no quesito do que pode acontecer em cena e as possibilidades de *mise en scène* criadas a partir da liberdade de blocagem dos atores, e por conta de um desenho de luz pensando para apoiar essa estilística, a luz se coloca em contextos realistas de reação espacial dos locais, tentando sempre utilizar reais meios de iluminação para justificar posição e intensidade das luzes, como, por exemplo, uma janela em que o sol se posiciona na mesma direção, tem como luz principal a janela, posicionada por fora do espaço, para intensificar a reação solar e permitir a constância da luz por esse ambiente. E dentro do ambiente em si, existem as iluminações práticas, advindas de abajures, lâmpadas, velas e afins, e maneiras de rebater essa luz de volta em locais escondidos das linhas da câmera, como tetos e paredes altas, permitindo assim uma liberdade de movimentação de câmera e de blocagem de atores pelo espaço, trazendo ainda mais o contexto realista e naturalista que esses filmes se propõe a ser, mais um ponto do *slow cinema* que não apenas enredo e história, porém na linguagem técnica, que ajuda que a narrativa tenha esse tom de acaso, rotineiro e simples.

Figuras 4 e 5 - *frame* do filme “Retrato de uma jovem em chamas” de Céline Sciamma



Fonte: MUBI

O desenho de luz como dito anteriormente, tem um teor mais naturalista nesses filmes, com a busca pela expressividade própria do ambiente e a maneira com que se entra luz e a propagação da mesma no espaço, dependendo da hora do dia e ângulos, fazem parte central da construção de onde colocar as luzes mais potentes e as de suporte para compor a cena, dando liberdade de movimento de câmera e de atores, mas também de promover uma imagem com

baixo contraste entre luz e sombra, dando um certo *look* para a sensação da narrativa, que busca guiar menos o olhar, permitindo a liberdade de fruição da obra para o espectador em um nível mais ativo para a narrativa, e a escolha deliberada de ambientes menos dramáticos em quesitos de luzes apoia também a iluminação dos rostos dos personagens para uma melhor visualização de ações e expressões, raramente existindo iluminações não justificadas pelo ambiente e, apesar da larga utilização de técnicas e manipulações artísticas sobre o cenário, figurino, imagem e afins, o objetivo é a sensação que a imagem tenha um teor de que foi captado daquela maneira, “crua”, “espontânea”, dando uma mão invisível para as trabalhosas preparações cênicas.

Figuras 6 e 7 - “Retrato de uma jovem em chamas” por trás das câmeras



Fonte: NEON Rated, LLC

A colorização cruza todas as preparações e define de fato o *look* final desses filmes, que juntamente com a paleta de cores definidas para a direção de arte, de cenografia até figurino, tem um poder sobre a sensação da imagem, que no caso dos três filmes, tem a película analógica como base para essas texturas e cores, e mesmo com um deles sendo gravado em digital, que é o caso de “Retrato de uma Jovem em Chamas” (2019), os processos de cor seguem a tradição dos *Stocks* filmicos, que no caso desses filmes, buscam por um baixo contraste de luz e sombra, com as sombras levantadas, gerando um tom esfumado para as sombras, e da compressão das luzes altas, deixando com um tom mais acinzentado, creme, tom mais gentil na representação de luzes altas, seguindo com a representação de cores densas e fortes apesar de gentis e suaves, características essa advinda da maneira em que a película capta e emulsifica a imagem, numa lógica de cor pigmento para cor luz, que é quanto mais saturada é uma cor, mais escura ela é, portanto, mais peso ela possui, e as sombras ganham características azuladas, cianas, por conta do tratamento químico de desalinhamento

propositais das cores RGB/CMYK, e as altas ganham características amarelada, dourada, gerando assim contraste visual de cores para a imagem, na busca intencional de “desequilibrar” para torná-la cinematográfica, que é a representação estilística da realidade, e o mesmo vale para o processo de pós-produção da imagem digital, que ganha através da manipulação tecnológica essas mesmas características citadas do *film stock* analógico, técnicas aprimoradas com décadas e décadas de testes e entendimentos técnicos da captação de imagens.

No processo analógico da cor, essas etapas são definidas no processo de escolha de película analógica para gravação, captação, e finalizando no processamento químico de uma outra película de finalização, processo final esse chamado de *Print*, o “*Color Grading*” para o analógico, que define a consistência dessas características de cor, luz e sombras, que no caso do “Sonata da Despedida”, que tem um processo de captação digital, foi utilizado uma técnica chamada de captação em LOG, que é nada mais que uma curva logarítmica que tem o objetivo de tentar preservar o máximo de informação do sensor, que seria a película em negativo para o digital, fazendo uma lógica de tratamento de processamento da imagem digital, subindo o sinal da região das sombras, e comprimindo as das regiões das luzes altas, processo esse aprendido com a película, e posteriormente uma conversão matemática dessa curva, que torna a imagem cinza, sem “vida”, pois o objetivo é preservar informação, em uma imagem equilibrada e finalmente corretamente visível, o que chamamos de *REC.709*, padrão mercadológico de visualização de cores digitais em monitores, projetores e televisores digitais, o que seria a película em positivo para os processos digitais, que comprime o espectro visível para faixas específicas de cores e luminosidades, que vai de 0 a 100 *nits* de luminosidade e uma faixa x de possibilidade de reprodução de cores, e depois desse processo puramente técnico de transformação da imagem, vem o processo de *color grading*, que é a versão digital do que chamamos de *Print* no analógico, aqui definindo todas aquelas características da imagem, sombras esfumaçadas, luzes altas cremes, sombras azuladas, altas douradas, e texturas como ruído de grão filmico e afins, no intuito de retirar a imagem clínica e limpa dos sensores digitais.

Figura 8 - Processo de *Color Grading*, imagem em LOG, conversão REC.709 e Look final.



Fonte: Autoria própria

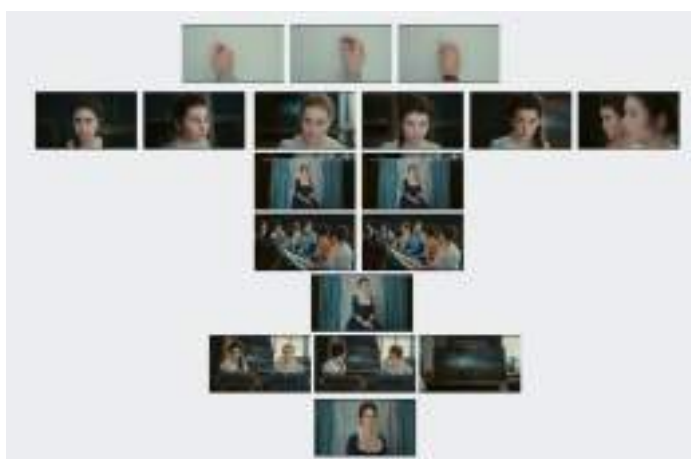
Falando diretamente do processo do “Sonata da Despedida”, em relação à fotografia e suas necessidades, a análise desses três tópicos, juntamente com os três filmes foram muito importantes para a construção do filme, que trouxeram a bagagem técnica e filosófica para a construção imagética, que perpassa especialmente por 3 processos importantes de pré-produção, que são os estudos referenciais dos filmes, anotando como esses processos são feitos nos filmes, como são as variações de planos, ângulos e movimentos de câmera e as maneiras que são iluminados os cenários, e a renderização final dessas imagens no processo de exibição. Posteriormente a isso, a decupagem técnica de imagens do roteiro do “Sonata da Despedida” e a transformação disso em planos e movimentos de câmera, utilizando as influências de estudos para essa construção e finalizando na construção de plantas baixas dos desenhos de luz de cada cenário do filme, e suas variações baseadas em tempo do dia que acontece as cenas, tudo isso para se preparar de forma completa para a gravação de fato do filme, processos esses essenciais para a confiança e constância da execução dos planos para a filmagem.

Figura 9 - Planta baixa do esquema de desenho de luz da sala da casa de Ícaro



Fonte: Autoria própria

Figura 10 - Mapeamento dos planos de uma cena de “Retrato de uma jovem em chamas”



Fonte: Autoria própria

Assistindo às referências se percebe a maneira com que a câmera se movimenta nesse estilo de filme, que é uma câmera muitas vezes fluida e “invisível” que procura se manter não perceptível ao espectador de certa forma, que acompanha os personagens com certo rigor estético, possui a liberdade de uma câmera documental e a *finesse* de uma câmera ficcional mais clássica, fazendo assim que a imersão sobre o filme se adentre por outros meios da linguagem, como a atuação, por exemplo, não chamando atenção por como se movimenta, mas de que maneira se constrói a *mise en scène*, e na modificação de ângulos e movimentos

dentro do mesmo plano, construindo essa naturalidade de sequenciamento narrativo, que claro apoiado na montagem, que também nesse estilo dá suporte ao ritmo contemplativo do filme, apoia o alongamento de planos e na variação de blocagem e nos estímulos que incentivam na constante evolução do quadro:

(...) A questão central dessa crítica é a da “vocação realista” do cinema, não propriamente como veiculação de uma visão correta e fechada do mundo, mas como forma de olhar que desconfia da retórica (montagem) e da argumentação excessiva, buscando a voz dos próprios fenômenos e situações. Realismo, então, como produção de imagem que deve se inclinar diante da experiência, assimilar o imprevisível, suportar a ambiguidade, o aspecto multifocal dos dramas. Tal produção de imagem requer um estilo, implica uma escolha. A forma desse realismo tem seus procedimentos chave. Esses mesmos que os construtores do cinema moderno (Renoir, Welles, Wyler, Rossellini) estavam, ao ver de Bazin, afirmando, a par da diversidade de circunstâncias e “mensagens”: o “plano-sequência” (apresentação da cena sem cortes, numa única tomada), os movimentos de câmara, o uso da profundidade do campo visível (tridimensionalidade), o respeito à duração contínua dos fatos, a minimização dos efeitos de montagem. Tal cinema de “situações em bloco”, sem a análise prévia exigida pela montagem do cinema clássico, traduz o ideal da “compreensão” baziniana. (Bazin, 2018, p. 12)

Figura 11 - Decupagem técnica da fotografia

CENA 3 - INT. SALA DE TV - DIA							
SEQ	DESCRIÇÃO	PLANO	ÂNGULO	MOVIMENTO	POSIÇÃO	OBSEVAÇÃO	
1	ICARO está jogando videogame.	Plano Médio	Plano Frontal	Fixo	Na frente da TV mostrando o jogo.		
2	cutback no sofá - vai em direção a cozinha.	Plano Médio	Plano Inversos Pongor	Fixo	Enquadrando Theo. Theo, lê no celular e then se espanta.		
3	cutback no sofá - vai em direção a cozinha.	Primeiro Plano	Plano Inversos Pongor	Fixo	Enquadrando Theo levando lateral, de direita para esquerda.	MANTER (Nota: uma de plano e outro plano se fixo mas não costumam, por a câmera precisa estar preparada a todo momento para movimento dos atores)	Mitigação de Theo ser fixo
4	cutback no sofá - vai em direção a cozinha.	Primeiro Plano	Plano Inversos Pongor	Fixo	Enquadrando Theo levando lateral, de esquerda para direita.	MANTER	Mitigação de Theo ser fixo
5	Os dois continuam jogando videogame por um tempo. THEO olhando para ICARO de tempos em tempos até que ICARO perde de novo. ICARO se levanta e vai em direção a cozinha.	Primeiro Plano	Levemente Pongor	Tracking	Plano de lado de Theo e Theo jogando videogame.		
6	Os dois continuam jogando videogame por um tempo. THEO olhando para ICARO de tempos em tempos até que ICARO perde de novo. ICARO se levanta e vai em direção a cozinha.	Plano Médio	Plano Frontal	Tracking e fixo	Plano de lado de Theo e quando ele levanta a câmera o acompanha, se movendo de para no Theo em uma fixa.		

Fonte: Autoria própria

Outra coisa que esses filmes buscam nos planos é a riqueza de tridimensionalidade do espaço, sempre contendo primeiro, segundo e terceiro plano, tendo a noção total do espaço e de que maneira aqueles personagens interagem pelo local, nunca existindo planos chapados em relação ao personagem e o ambiente, mas na tentativa de com poucos planos desenhar um mapa mental para o espectador, deixando ele compreender como se dá a localidade de tudo, ambientalizando o universo do filme e deixando ele palpável, imersivo e crível.

Figuras 12, 13 e 14: Na sequência, *frames* dos filmes “Aftersun”, “Retrato de uma jovem em chamas” e “Me chame pelo seu nome”



Fonte: MUBI e Amazon Prime

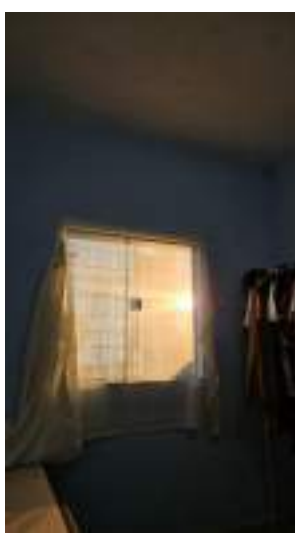
A partir dessa análise técnica e filosófica sobre o que os diretores(as) de fotografia desses filmes buscam na construção da imagem, a análise técnica para construção de planos no filme já ganha esse olhar na pré-produção, com a leitura das cenas e a tentativa de percepção de uma linguagem que case com o intuito naturalista proposto pelo *slow cinema*, que na maioria das vezes não está no texto escrito, está na maneira que se decide filmar essas indicações imagéticas.

A partir das análises de espaço, com visitas técnicas às locações do filme, compreendendo onde cada espaço seria organizado e estruturado, surge as possibilidades de posicionamento da câmera e de que maneira ela poderia se movimentar, onde apontaria e de que maneira abordaria a tridimensionalidade do espaço, fazendo assim com que a análise técnica ganhe corpo, e que a possibilidade de enxergar o filme todo se torne possível e assim poder ter noções de espacialidade, ritmo de cena, texturas, ângulos e possibilidade narrativas, definindo onde a câmera estaria no *master*, plano aberto principal, em que eixo estaria os planos e contraplanos em plano médio/primeiro, possibilidade de movimentação da câmera a partir das movimentações dos personagens no espaço, e planos de apoio que guiasse o olhar para determinados pontos narrativos e, a partir disso, construir todas as possibilidades de captação de cenas e entender a quantidade de planos necessários para captar toda a cena, que tipo cobertura se faria, se o plano iria do início ao fim da cena, se terminaria antes de uma

modificação de ângulos e recomeçasse em outro *setup* de câmera, já tendo de antemão as necessidades de controle de tempo e noção de dificuldades de captação de cada cena, para que não ocorresse nenhum tipo de problema ou falta de tempo para garantir a cena no *set*, exatamente como se imaginava na pré.

E a finalização dessa etapa de pré-produção da fotografia, depois da finalização da etapa de estudos referenciais, criação completa da decupagem técnica do roteiro, criando todos os *setups* de câmera dos planos das cenas, vem a etapa de *pré-light*, que é a visita a todos as locações do filme, para ter o entendimento 100% da especialidade, testes de posicionamento de câmera, movimentação de câmera, e principalmente como o nome diz, a montagem criativa do desenho de luz para as cenas, testando vários planos da decupagem técnica, para colocar em *check* se realmente as posições de câmera e de luzes fazem sentido, fazendo análise de problemas e dificuldades dos ambientes, e anotando tudo em relação às execuções técnicas, como, por exemplo, qual seria os Kelvins da câmera para cada ambiente, em que ISO a câmera deveria estar, onde deveria vir a luz mais forte, e onde as luzes de suporte se posicionaria, visando conceitos estudados das referências, que é a busca pela tridimensionalidade do espaço, realismo cênico em conceito com as relações práticas do ambiente e de como as luzes deveriam reagir com os espaços de janelas, portas, e praticidades como abajures, TVs e lâmpadas, tudo isso para não perder tempo na hora do *set*, que o principal seria a relação da direção conduzir a história através dos atores e suas performances, e técnicas serem definidas na pré e apenas executadas no *set*.

Figuras 15, 16 e 17 - Testes de luz na locação da casa de Ícaro



Fonte: Autoria própria

E finalizando de fato a etapa de preparação da direção de fotografia para o *set*, depois da compreensão de espacialidade dos ambientes e onde exatamente cada *setup* de câmera iria se comportar nos espaços, tem o processo de produção de desenhos simples em planta baixa, para ajudar não só na visualização dos espaços de uma forma intuitiva, mas também para saber exatamente aonde as luzes iriam ser posicionadas para o desenho de luz, em cada cena e quais trocas deveriam ser feitas a cada *setup* modificado, pois a estratégia no *set* era lidar as gravações por espaços, ou seja, gravar todas as cenas do filme nesse espaço em sequências diárias, que, por exemplo, a casa do Ícaro, que ocorrem cenas desde o início da narrativa até o fim, com isso tendo que ter a noção de que tempo do dia passaria e que mudanças de luzes deveria, ser feitos para otimizar o tempo gasto, deixando tudo preparado mesmo, para apenas ser executado no *set*.

3.2. PRODUÇÃO

Com tudo preparado em quesitos de direção de fotografia para a gravação, desde decupagem técnica, ordem do dia, desenhos de planta baixa, começa de fato a execução de todo o plano de filmagem, esse dividido em etapas de produção por locações, com o objetivo de gravar todas as cenas necessárias em um espaço, para daí, sim, partir para outro e seguir até o fim das diárias.

A filosofia para a direção de fotografia era a de conseguir garantir de forma completa todo o planejamento de planos, para que se tivesse a maior possibilidade de ritmos para a montagem, executar os movimentos de câmera de maneira fluida e intuitiva, para que a questão dos planos longos e contemplativos comumente vistos no *slow cinema* fossem possíveis de serem executados, e principalmente como lidar com o foco da câmera e em quais objetos focar e manejar isso com a movimentação, pois a operação de câmera e o foco foram feitas ao mesmo tempo, na mão, diretamente na lente, sem utilização de *follow focus*, e feito completamente em foco manual, para completo controle sobre a imagem.

Para permanecer constante e confiante com a captação e operação de câmera, algumas técnicas foram utilizadas para minimizar erros e permitir com que o planejamento das cenas realmente acontecesse em *set*, sendo eles o uso de um modo de foco chamado *Focus Peaking*, processo esse na câmera que deixa um contorno vermelho, ou outra cor de escolha, em destaque, especificamente nas regiões altas de luminosidade, ou seja, o contorno no objeto

focado fica em vermelho, assim facilitando e confirmando de fato que está focado corretamente, e a câmera escolhe fazer isso justamente nas regiões altas do sinal digital, por conta de ser geralmente regiões de fácil reflexão e visualidade de foco melhor, como olhos, quinas de objetos, cabelo, e tudo que se encaixe nessa característica de contraste entre o claro e escuro, e o contraste de onde começa e termina uma dobra/quina, essa opção sendo vital para a operação solo de câmera + foco , fazendo a direção de fotografia funcionar de forma objetiva e praticável.

Figuras 18 e 19 - Exemplificação da ferramenta “*red light peak focus*” e sua utilidade.



Fonte: Google

Outra coisa essencial para a constância da fotografia e a execução dos estudos referenciais citados anteriormente, são a utilização de tripé com a cabeça hidráulica, que permite movimentos panorâmicos, esquerda direita, e de inclinação, cima e baixo, podendo assim acompanhar os personagens em cena com facilidade, com o equilíbrio e fluidez gerado pela cabeça hidráulica, e de poder parar o plano e gerar contraste entre movimento e o fixo, por conta do tripé e de sua robustez de peso e nivelamento de horizonte, por conta das funções de trava e bolha de nivelamento, sendo essencial para a execução da fotografia, ferramenta essa mais importante do arsenal da fotografia.

E para finalizar as ferramentas e opções que foram essenciais para executar o plano de filmagem, é a construção de um *dolly* caseiro para movimentos fluidos em que a câmera precisa fisicamente se movimentar para frente, atrás, ou lateral, gerando uma sensação chamada de paralaxe, que é a percepção de modificação de horizonte em relação ao objeto filmado, sensação essa que não dá para atingir com zoom óptico ou digital, por exemplo, que apenas muda o campo de visão, porém não a posição da câmera em si, ferramenta essa que apesar de ser utilizado de maneira pontual no filme, tinha uma importância enorme de gerar

diferenciação de ritmo e contraste de movimento com os planos fixos, e com os planos de movimento de cabeça hidráulica.

Figuras 20 e 21 - Imagem da utilização e funcionamento do “dolly” caseiro.



Fonte: Autoria própria

A etapa de gravação foi dividida por locação, e para iniciar as gravações do filme, foram divididas por quantidade de cenas em cada localidade e facilidade de comunicação entre os espaços para que a quantidade de equipamentos e recursos não precisasse de constante mudança ou troca, por isso se começou com a casa do personagem Icaro, que começou com todas as cenas na sala de estar, depois cozinha, quarto e por conta da característica da casa que possui um quintal de fundo não utilizado para as cenas da casa em si, foi utilizado para a primeira festa, depois nas outras locações, que em ordem foi a última festa, locação essa mais difícil por conta de termos pouco tempo e dela ser muito separada fisicamente das outras locações, e depois para a sala de piano, juntamente com a recepção da escola de música, que por conta de ser no mesmo ambiente, tinha a possibilidade de guardar equipamentos no mesmo local e não ter problemas logísticos de transporte e, finalmente, finalizando com as externas da praça, que tinha o desafio de tempo e da rápida queda do sol e do inconstante controle de luz e som do ambiente, tudo isso contabilizando 14 diárias de gravação.

A casa do Ícaro foi um desafio, pois como foi a primeira locação, tudo de aprendizado para a sequência de todas as diárias do *set* foi definido ali, desde o tempo necessário para montagem de equipamentos, chegada de toda a equipe, preparação de maquiagem e figurino, e aquecimento dos atores de fato compreendendo que um filme iria começar a ser feito, e como a sala de estar foi esse primeiro espaço, foi justamente nele que já de cara tivemos todos

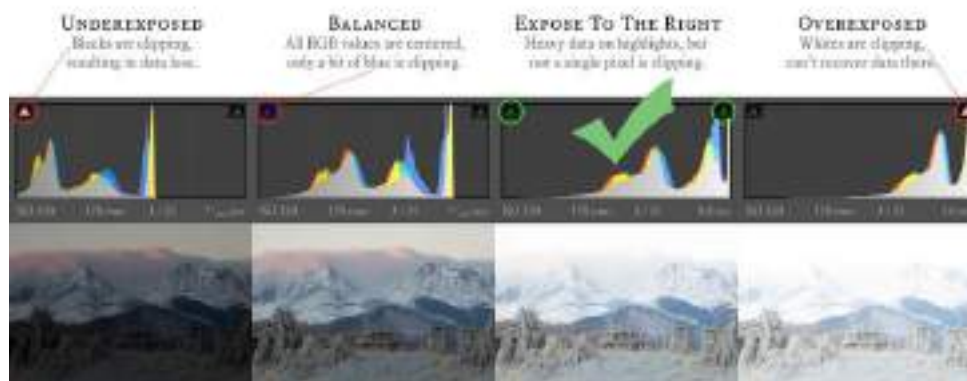
esses entendimentos, e o preparo massivo da pré-produção foi essencial para a constância e execução sem falhas do plano.

As 3 coisas principais nessa etapa de gravação em relação diretamente com a direção de fotografia foi, entender como a câmera deveria se comportar no *set*, entender como que a escolha de abertura de lente afeta a dificuldade de acerto de foco e, ao mesmo tempo, como que a escolha da milimetragem da lente é importante para enquadrar de maneira satisfatória os movimentos dos personagens e os enquadramentos pensados antes na decupagem técnica, segundo a escolha de quais seriam o sequenciamentos das cenas e de como era importante começar com os planos abertos para o aquecimento não só da câmera e dos instintos de possibilidade da câmera se movimentar e de focagem de acordo com as escolhas cênicas de blocagem dos atores, mas também dos atores aquecerem o texto e irem melhorando a atuação enquanto a cena era captada, e terceiro e último, mas não menos importante, é a consciência de tempo em que os cartões de memória se encheriam, e qual momento deveria ser feito a logagem e a preservação desses arquivos para não se perder tempo no *set* e nem perder nenhuma captação da diária, essas três coisas eram de grande importância se perceber no primeiro dia, pois eram o que definiria as diárias todas até o fim.

Movimentação e foco são as coisas principais na qual foi colocada a mente o corpo para a cena, deixando completamente para a direção se a cena estava funcionando narrativamente, pois as únicas coisas que se passava na cabeça era se *Focus Peaking* estava corretamente nos personagens, se o equilíbrio de exposição estava correto, e com margem para que a imagem não ficasse ruidosa e nem que ocorresse nenhuma perda de informações nas altas, técnica essa chama de *ETTR expose to the right*, ou expor a imagem para a direita, que tem relação direta com os gráficos de scopes, encontrados na câmera e em softwares de manipulação de imagem, que mostra através do gráfico quais porcentagens de luz e cor estão sendo captados, onde a imagem se encontra em quesito de sinal e afins, e o mais importante que era se o enquadramento estava seguindo os critérios cinematográficos, de margem em relação ao teto da imagem, eixo de 180 graus dos planos e contraplanos dos diálogos e linha do horizonte corretamente alinhada para não existir nenhum plano torto de maneira não proposital, tudo isso ao mesmo tempo, enquanto a cena ocorria, e o que sustenta isso é o desenho de luz pensando para a flexibilidade de movimentação da câmera em relação aos personagens e onde os atores decidem andar e se expressar, e do preparo de elenco na qual essas movimentações já foram pensadas e treinadas, mesmo que apenas suas indicações e ritmos, nunca tendo coisas completamente foras do planejado, que saíssem completamente

fora do escopo de preparação, o que dava completa liberdade e confiança de focar exatamente na cena e nas suas peculiaridades.

Figura 22 - Exemplificação de técnica ETTR



Fonte: Google

A escolha de começar com os planos de *master* aberto, serviu como treinamento para todos os envolvidos, pois esclareceu ritmo e tempos de cena, que seriam executados da mesma maneira nos outros planos, por isso da escolha de sequência correta ajudou muito na fluidez do *set*, na qual os primeiros 2 *takes* de planos em relação aos seguintes, faziam toda a diferença entre uma captação boa de uma excelente, pois se entendia aonde o *boom* deveria ir sem aparecer em quadro, até onde se enquadraria caso o personagem levantasse do sofá e fosse para a porta de entrada, e se a luz sofreria alguma alteração com essas movimentações e deslocamentos e, principalmente, todo mundo se sentir confortável com a cena em si, dos dois lados, frente e atrás da câmera, tornando tudo mais imersivo e completo.

E a “*logagem*” da cena, que por conta da grande qualidade dos arquivos gerados pela câmera, tinha numerosos gigas de armazenamento e por isso deveria ser bem administrado, pois a câmera possui dois *slots* de cartão, porém nunca poderia usar dois ao mesmo tempo, pelo fato de que a pausa de *logagem* não deveria interromper o fluxo da filmagem, então quando enchia o cartão, logo se colocava um novo formatado no lugar, e o outro já subia todos os arquivos para HDs, processo que pode parecer besta sendo exemplificado, porém, na loucura do *set*, com dezenas de pequenas administrações de escolhas e tempo, pode ser deixada passar causando incômodo e erros futuros.

Figura 23 - *Set* de filmagem

Fonte: Autoria própria

Por conta da preparação muito bem feita, nenhum plano foi deixado de ser gravado em *set*, muito por conta da configuração de meia diária estabelecida por dia, o que estendeu as diárias em *set*, *porém* deixou o trabalho menos cansativo e com a possibilidade de foco em poucas cenas por dia, com folgas para a equipe a cada finalização de espaço, como, por exemplo, 3 diárias para a sala de estar, uma folga, para daí sim ir para a cozinha, ritmo esse que permitiu que tudo fosse fluidamente executado, e mesmo quando aconteciam contratempos e problemas, eram facilmente remanejados e ajustados, com problemas sendo, por exemplo, chuva, que por conta disso todos fresnéis e coisas elétricas tiveram que ser tapados e cobertos, gastando um tempo a mais de *set*, *mas* que como sempre tinha uma “gordura” de tempo para “queimar”, era remanejado e lidado rapidamente, outros exemplos parecidos eram com o sol, e a necessidade de se bandeirar para ter controle completo da luz, sem variações extremas, planos de *dolly* não funcionarem por conta do pequeno espaço da locação, mas que pelo estudo do ambiente já tinham planos secundários engatilhados para serem executados sem perder peso narrativo, e o problema mais caótico e inesperado que foi a troca súbita da câmera principal por outra câmera, por conta de mau funcionamento em uma diária, devido a acúmulo de sujeira nos contatos da lente com o corpo, que foi solucionado usando uma câmera de *backup* do *making of*, que rapidamente foi *setada* da mesma maneira e configuração de milimetragem de lente, kelvins, abertura e opções de *focus peaking*, estudo esse já entendido do *pré-light* e de que maneira a câmera deveria ser *setada* para o desenho de luz disponibilizado pelo ambiente, e que por conta desse problema, abriu os olhos para limpezas constantes de equipamento para as próximas diárias, e voltando ao equipamento

original de captação depois, problemas esses naturais ao *set* de cinema, mas que em nenhum momento foram drásticos o suficiente que já não estavam no escopo de segundas opções e cartas na manga desde a pré-produção, e que ensinaram a como se portar nas diárias seguintes.

Figuras 24 e 25 - Gravações na sala de piano e da primeira festa da narrativa



Fonte: Autoria própria

3.3. PÓS-PRODUÇÃO

Como foi feita para a preparação da fotografia, para a montagem do “Sonata da Despedida” foram feitos estudos extensos da maneira na qual os 3 filmes de referência utilizam dessa linguagem para contar a história, e como analisado nas semelhanças de câmera e desenhos de luz, a montagem também tem enormes similaridades na maneira em que conduz a narrativa, guia o olhar do espectador para a cabeça do protagonista e na maneira em que se ocorrem as sequências das imagens e o porquê de fazê-las de tal maneira.

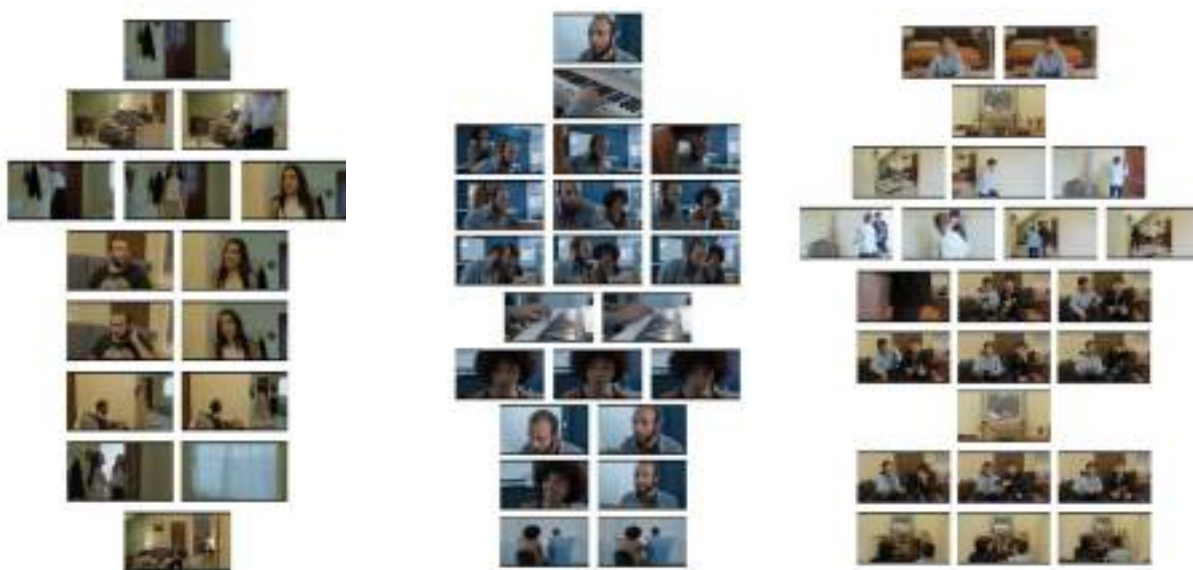
Para se basear e estudar os filmes foram analisadas principalmente 3 conceitos importantes de linguagem que realmente define esses filmes das maneiras que eles são sentidos em questão de ritmo e fluxo, que é a utilização de longos *takes* de ações contínuas em que os personagens se movimentam em cena e a câmera modifica algumas vezes ângulos e focos, permitindo aquilo que foi criado em *set*, com o intuito de esticar o tempo e moldar o espaço para se floresça na imagem, na colocação certa desses planos para gerar quebras de ritmo e aumentar a intimidade do espectador em relação aos personagens e seus espaços, posteriormente a não utilização de continuidade de ação cênica, que busca em não colar planos através de similaridades de movimentos entre eles, mas sim usar da ação da cena como uma ideia sendo iniciada e fechada, para daí sim de fato cortar para o próximo tópico e ação, como diria Walter Murch muito bem no seu livro num piscar de olhos, jeito esse bem contemporâneo de cortar os filmes, negando a teoria hollywoodiana de continuidade cênica e

montagem invisível, criada nas décadas de 1930 e 1940 com a era de ouro de Hollywood, e quebrada principalmente na década de 1960 com a Nouvelle Vague francesa, buscando por uma preservação de cortes, deixando a linguagem de todas as áreas tomarem forma sobre o filme, deixando o filme mais convidativo para se colocar ativamente na narrativa e não ser guiado 100% o tempo todo para onde olhar e sentir a imagem e, por fim, de como esses filmes sequenciam as imagens captadas em *set*, tendo um padrão de quebra grande de eixos, raramente tendo cortes de continuidade de ação rítmica como dito anteriormente, mas na tentativa de deixar fluido através da quebra de ângulos, quase como uma pessoa que observa uma conversa de um grupo, que decide observar a pessoa que espera para falar, ao invés de olhar para a pessoa falando, pois se importa mais na reação do que no discurso do portador da fala, traduzindo para a linguagem do filme sendo esse fluxo de consciência que permite ideias começarem e finalizarem, cruzando e chocando reações, estimulando uma cena a existir de maneira lenta e degustativa, empilhando ideias e permitindo ao espectador olhar para as imagens e pensar ativamente nelas, conceito este mais difícil de colocar em palavras tangíveis, mas que fazem sentido observando como são sequenciados os planos, tendo uma espécie de quem vê e quem é observado, deixando menos neutra os pontos de vista, emergindo de maneira mais complexa na obra.

Por muitos anos, particularmente no início da produção de filmes sonorizados (...) Era preciso fazer de tudo para preservar a continuidade do espaço tridimensional, e não consegui-lo era considerado falta de precisão e habilidade. Simplesmente não se usava “pular” as pessoas no espaço, exceto talvez em situações extremas como lutas ou terremotos, quando havia muita ação violenta. Eu, na verdade, coloco a continuidade tridimensional no final de uma lista de seis critérios que definem um bom corte. Encabeçando a lista está a emoção, a última coisa da qual se fala em aulas de edição (quando se fala, porque é a coisa mais difícil de se definir e lidar). *O que você quer que o público sinta?* Se ele sente exatamente o que você queria durante todo o filme, você fez o máximo que poderia fazer. O que será lembrado não será a edição, a câmera, as atuações ou mesmo o enredo, mas como o público sentiu tudo isso. (Murch, 2001, p.28)

Toda cena foi feita uma descrição extensa de qualidade e notas para a cada plano e *take*, entendendo principalmente os pontos fortes e fracos de cada atuação, melhores movimentações de câmera e foco, e vendo as possibilidades de cada plano com olhos de escavador, tentando achar o minério bruto para lapidar e transformar de fato em joias aquelas várias possibilidade e expressões evidenciadas no *set* e, juntamente com todo esse catálogo escrito sobre todas as cenas do filme, agora sim chega a hora de começar a mexer em *timeline* e organizações, porém ainda sem fazer corte algum, pois antes disso passou por um processo chamado por Walter Murch no livro “Num Piscar de Olhos” (2001), de “o momento decisivo” para a montagem cinematográfica, tal qual o momento decisivo de um clique fotográfico para Henri Cartier-Bresson, que é a escolha de um *frame* herói, que resume um plano e a partir daí a escolha por imprimi-lo, ou no caso do Sonata, de tirar um *printscreen* e, quando assim feito por toda a cena, dispor por um painel todas essas imagens e embaralhá-las para se obter o melhor sequenciamento de imagens possíveis, através de testes, intuição e harmonia visual, combinando de forma intuitiva esses ângulos e imaginando antes de cortar a cena, qual ritmo ela teria, e qual seria a melhor forma possível de contar essa história, usando de conceitos como espacialidade cênica, mudança grande de eixo para gerar ritmo e contraste para a cena, entendimento emotivo da cena e o uso ou a quebra da continuidade de ação, fazendo isso para todas as cenas do filme, e podendo enxergar o filme pronto antes de tocar em qualquer clipe na *timeline* do programa de montagem.

Figuras 28, 29 e 30 - Criação da ordem dos planos do filme Sonata da Despedida



Na montagem o objetivo era retornar a história do roteiro e compreender as verdadeiras visões e pontos de vistas que as cenas deveriam ter, beneficiando a narrativa a cima da captação, focando principalmente nesse protagonista e sua maneira de enxergar o mundo, processo esse que pode se perder pelo fato de existir cobertura cênica para todos os ângulos e personagens possíveis, porém entendendo quem está guiando essa história e sendo olhos e ouvidos para o público, jeito esse de redigir a narrativa muito baseado no *slow cinema* como um todo e nesse cinema construído para personagens e suas vivências, mais do que o todo, a narrativa tem um teor de “narrador” e o que a gente vê, muitas vezes é o que o protagonista entende do mundo, e não a verdade sobre o mundo, e a quebra desse padrão vem justamente da necessidade de quebrar esse ritmo e expectativas sobre a obra, poder esse do montador de sempre estar a frente ou, ao mesmo tempo que o público, e nunca, em hipótese alguma, atrás.

No primeiro *assemble* do filme, termo esse que significa não o primeiro corte do filme, mas o juntar bruto de todas as cenas do filme de forma sequenciadas e seguindo fielmente o roteiro, que já se percebe o ritmo longo que o filme teria, por conta da maneira em que o roteiro descreve as cenas, possuindo bastante rubrica de contexto, mais do que diálogo na cena e, a consequência disso, é que nas gravações existiam esses momentos puramente silenciosos e contemplativos que esticam as cenas para esse caminho. Após entender o que o roteiro pedia em forma de estrutura, agora a montagem ganha liberdade de entender quais são os ritmos da cena, o que deu certo em relação à narrativa, se tem desvios bons e ruins de intenção que divergem do roteiro e, principalmente, momentos e cenas que podem ser enxugadas e às vezes totalmente cortadas para o andamento do filme ganhar fluxo e intencionalidade, exemplo de choques de funções diretor de fotografia e montador, que é justamente na maneira em que as cenas começam e terminam, que a intenção no *set* era tentar captar essas possibilidades e ter a maior capacidade de brincar com ritmos na cena, não necessariamente com o intuito de utilizar tudo, mas para mostrar quais são as intenções da cena e riquezas de performances utilizáveis, e na montagem ter justamente o poder de começar cenas mais para o meio e nem sempre finalizar elas da mesma maneira planejada no *set*, característica essa percebida muito nas referências dos filmes usados para basear o estudo de montagem, que comparando-os com os seus roteiros, percebe-se a maneira em que a montagem enxuga e deliberadamente corta certos maneirismos que convém a linguagem escrita porem não a visual, então raramente vemos, se não necessários, personagens chegando e saindo de cena, por exemplo, algo natural no teatro, mas por habilidades de manipulação de

espaço tempo que a montagem cinematográfica gera, em muitas dessas cenas os personagens já começam a cena em suas ações e diálogos, e saímos e partimos para outra cena sem a necessidade de terminar ou finalizar nenhuma ação de deslocamento, apenas pulando temporalmente para outro local, técnicas essas muito tiradas do *Nouvelle Vague* francesa e de suas maneiras criativas de montagem, não precisando mostrar como um personagem chegou e se estabeleceu no cenário, muito comum na Hollywood clássica, mas já o jogando na ação e fazendo o espectador perceber ativamente esses saltos e de logo compreender a linguagem, e suas novas formas de expressão.

Essas características tão contemporâneas de montagem foram aplicadas de forma consciente e deliberadas no “Sonata da Despedida”, tentando sempre cortar as cenas sem a necessidade de continuidade cênica, permitindo quando possível de pular diretamente para as ações e diálogos no meio e finalizar anteriormente, mas que quando não possível fazer isso, saber exatamente onde as perspectivas deveriam estar para não ser algo puramente metodológico, como era feito incessantemente na montagem invisível de Hollywood, mas com intenção e escolha, e a principal era não apegar-se a planos e construções de cenas pelo simples fato de ter feito também parte da construção da direção de fotografia, mas perceber nos planos a clara e objetiva utilização caso fosse estritamente necessária para a narrativa e a linguagem do filme funcionar, pois apesar da maneira em que se filma algo ditar mais ou menos onde elas devem ser montadas, o montador precisa cuidar com excessos e apelos puramente estéticos que não levam o filme para canto algum, mas ainda pior, prejudica o filme e o torna ruim narrativamente.

Exemplo de cortes foram algumas cenas do filme em que os personagens principais jogam *videogame* na sala de estar, que apesar de narrativamente fazer sentido e acrescentar na trama, eram de certa forma redundâncias de história que não teriam espaço em tão curto tempo de tela, que transformaria a narrativa em um longa-metragem facilmente, portanto, cortados por motivos de fluxo narrativo. Outros casos eram específicas cenas que não atingiam a intenção correta para a cena, que acabavam por modificar o sentido da história e de alguns personagens, seja na maneira dos atores expressarem sentimentos difíceis e não chegar no ponto correto, ou até mesmo de ver em tela coisas que funcionam no texto escrito, mas que na tela não muito, e no lado técnico da coisa, planos que por mais que tenham ficado muito bonitos plasticamente, como alguns planos de *dolly*, utilizá-los prejudicaria alguns tempos e ritmos da cena e o corte temporal para outras cenas, portanto, na escolha triste de retirar esses planos, que foram tão difíceis de se executar no *set*, pois quem dera que se fosse porque não deu certo no *set*, pois fariam as escolhas do montador serem completamente facilitadas.

Outros exemplos de “cortes” de planos foram nas escolhas dos planos para montar uma cena, que muitas vezes passava pelo rigor de menos é mais, e na simplicidade de contar uma cena com os menores estímulos cinematográficos, como, por exemplo, a escolha de ter cenas feitas completamente em *master* aberto, sem cortar nenhuma vez para os contraplanos, mesmo que esses tenham funcionado perfeitamente, ou na escolha de não inserir planos detalhes captados para certas partes das cenas, que funcionaram, mas modificam um pouco a estética *slow cinema*, levando para uma linguagem mais clássica e objetiva, que a cena não necessitava.

Após a escolha de estrutura e de várias enxugadas de narrativa, o filme ele precisa passar pelo processo técnico para deixá-lo fluido e como se àquela história realmente estivesse acontecendo nos olhos do espectador, e não que pessoas estão manipulando ela para acontecer, que são processos importantíssimos para a percepção positiva de uma boa montagem, que é um bom desenho de som, que explora uma boa edição de som, deixando todos os cortes entre ângulos parecerem que realmente aconteceram ao mesmo tempo, uma boa equalização das alturas e intensidades do som, para todo o diálogo ser compreendido de forma clara e sem ruídos na comunicação e, ao mesmo tempo, como os efeitos sonoros e músicas e ambiências se misturam em um equilíbrio natural em cena, para parecer que todas esses estímulos audiovisuais foram captados e registrados no *set*, a busca pela realidade e naturalidade fílmica com processos pesados e complexos de edição, montagem e mixagem, para parecerem crus, inerentes a imagem.

Outro processo importante de pós-produção é a colorização do filme, processo esse dito no início do tema de conceptualização da fotografia, que é a parte em que finaliza como vai ser a sensação e textura que a imagem final passa, e define caráter, *look* e estilização, na busca por aprimorar technicalidades não atingidas 100% no *set*, e, ao mesmo tempo, de trazer características para a imagem que não existiria a possibilidade da pura captação fazer, com a filosofia em mente de nunca passar do ponto em que a imagem parece super processada, mas sim natural, inerente a captação e apesar de bonita, com uma naturalidade poética da própria vida cotidiana, mesmo que igual ao exemplo da montagem e som, tenha trabalhosas horas e horas de processos e refinações, só compreendidas mesmo pelo colorista e a maneira com que a imagem se parecia antes e depois, porém para o olhar virgem que percebe a imagem sem interferência do processo, acha que nada foi feito, processos estes de certa forma tristes para o ego do artista, mas que a obra ganha e muito com essas escolhas que invisibilizam os artistas por trás, no sentido de não serem acionados de forma clara no que exatamente trabalharam,

mas que com o trabalho conjunto fazem acontecer em tela final milagres apreciados por quem compreende o processo, e inconscientemente até o público geral entende em algum lugar o que assistiram tem algo muito especial de fundo.

Figura 31 - *Timeline* de montagem do filme



Fonte: Autoria própria

Figura 32 - *Timeline* de colorização do filme



Fonte: Autoria própria

3.4. REFLEXÕES DO FAZER

O grande aprendizado com a realização do TCC como um todo foi a necessidade de se dividir em duas funções complementares, mas fundamentalmente contrárias, que é a busca por quantidade de possibilidades e qualidade de cada ângulo das cenas por parte da fotografia, que compreendendo o roteiro como possibilidades imagéticas, tenta imaginar a história ocorrendo em vários pontos de vista diferentes ao mesmo tempo, e tenta capturar todas essas essências de ângulos e posições para uma possibilidade completa de contar a história, e a montagem, que busca por enxugar o que foi captado para seu mínimo exigido para a história

ser contada, que elimina excessos e extravagâncias em busca da simplificação da linguagem, e tenta se guiar por um ou poucos pontos de vistas para guiar a história por um caminho, com consistência e coesão, fazendo escolhas e afunilando as ideias do roteiro para uma última reescrita da história.

Ter essas duas personalidades conjuntas trabalhando, foi um estudo enorme de cinema, que fazia intencionalmente pensar nos processos e de como eles devem ser respeitados um por um, seguindo uma ordem natural de ações, sem nunca sobrepor as funções e começar a pensar como um montador na hora de gravar as cenas no *set*, ou até mesmo se deixar levar pela quantidade massiva de planos feitos e acabar querendo colocar tudo em tela sem se comprometer com escolhas, colocando a persona diretor de fotografia acima do montador, tornando o processo desafiador e de certa forma apegada a uma estrutura de grande preparo para as etapas, aonde todas tinham pré, produção e pós-produção, sendo na fotografia o preparo de estudo das referências, escrita de planos do roteiro, e plantas baixas de desenho de luz, perpassando pelo *set* e seus desafios de aplicar os estudos e preparos nas gravações de fato, e finalizando com o preparo organizacional de arquivos e suas logagens por diárias, cenas, planos e *takes*, finalizando a etapa como diretor de fotografia, e *resetando* a cabeça para o montador, que começa sua pré-produção de montagem estudando todas as referenciais filmicas, assistindo os arquivos brutos do *set* de filmagem, catalogando e tomando notas, fazendo painéis com as imagens e tentando encontrar o melhor caminho de encontrar a narrativa através de visualidades intuitivas de pré-montagem, a montagem de fato, com a mão na massa juntando as cenas, refinando elas até o ponto em que a estrutura é fechada e definida todos os ritmos de cena, tamanhos e sequenciamentos, para por fim finalizar com todos os detalhes importantes para grudar todo o trabalho feito, criando o desenho de som, mixando o filme e criando atmosferas sonoras, posteriormente finalizando com a colorização do filme, para manter coesão estética no filme todo, e deixar as cenas e seus planos parecerem uma coisa só, como se filmado ao mesmo tempo, equilibrando tonalidades, contrastes e cores, e fechando na creditação de todas as funções e dando nomes finalmente a todas as pessoas que fizeram o projeto acontecer, amarrando todo o projeto, se atendo de corpo e alma a todo detalhe em todas as fases de produção, servindo nos pequenos processos para a coesão do todo, da concepção, indo para a realização e concluindo na finalização do filme, sendo todo o projeto uma aula de cinema, não apenas gerando um trabalho audiovisual, mas usando o TCC como processo de estudos metodológicos de conceitos técnicos e filosóficos do fazer cinematográfico.

4. DA DIREÇÃO DE PRODUÇÃO

4.1. CONSIDERAÇÕES INICIAIS

O papel da Direção de Produção pode ser desafiador, pois os desafios enfrentados variam a cada projeto. Saber na teoria o que fazer é de extrema importância, é preciso ter um ponto de partida do que fazer. Há alguns padrões a serem seguidos como base, embora cada experiência na função de Direção de Produção tende a trazer algo novo, pois é na prática que surgem os desafios. O Produtor cinematográfico tem um papel importantíssimo para a realização de um filme, atuando em todas as fases de produção.

Cuida da captação dos recursos, do custo do filme, do planejamento logístico, da tática de filmagem e do retorno do investimento aplicado, controlando sua distribuição e exibição. Cabe à produção administrar burocraticamente e artisticamente esses departamentos, a fim de prover os meios para que o diretor e os diversos outros departamentos atinjam os melhores resultados, no prazo e no orçamento preestabelecidos. (Rodrigues, 2007, p. 67)

Ficando evidente que as responsabilidades aplicadas a esse setor do audiovisual são a base para dar início a realização de um filme. Em seu livro “O Cinema e a Produção” Chris Rodrigues aborda de maneira assertiva sobre as fases de uma produção: a fase I todo o processo de preparação, que condiz com o período de definir equipe, elaborar contratos, visitar e escolher locações, fazer levantamento de equipamentos; já a fase II é a Pré-Produção, período que é resolvido o aluguel de equipamentos, fechar as datas de locação, levantamento dos contratos já assinados, levar os *chefs* de departamentos até o local para fazer testes.

É importante ressaltar que numa pequena produção as etapas de preparação e pré produção são realizadas em conjunto para facilitar o desenvolvimento do projeto, onde todo o processo elencado até o momento seria denominado apenas de pré-produção. Portanto, essa é uma questão que pode ser variável conforme a produção (etapa de planejamento anterior à etapa de pré-produção). (Furtado, 2021, p. 115)

No filme “Sonata da Despedida”, ocorreu justamente como Denise Jorge descreve, a preparação aconteceu a partir de fevereiro de 2025, quando a Diretora começa a escolher a equipe, e perdurou até o mês de junho de 2025. Durante esses meses, foram feitas visitas às locações, contratos para equipe, preparação de elenco, teste de cabelo, mapeamento da alimentação da equipe, levantamento de endereços e várias outras tarefas que cobrem a dura função da produção. Ainda no mês de junho foram reservados 14 dias para fazer testes nas locações, popularmente conhecido por *pré-light*, fase que diz respeito a pré-produção que dá sequência às outras fases conforme demonstra a imagem

Figura 33 - Ilustração com tabela das fases de produção



Fonte: Livro o cinema e a produção, Chris Rodrigues, página 105

Com base no que foi feito no filme “Sonata da Despedida”, será possível elucidar acerca de qual é o papel de um produtor audiovisual em um filme e descrever as atividades mais costumeiras da função. Como já mencionado, embora a base para um produtor seja quase sempre a mesma, cada filme lida com desafios específicos, onde é preciso estar atento a necessidade de cada projeto, pois cada caso tem suas particularidades específicas. No caso do Sonata foi solicitado a elaboração de contratos para equipe e para os atores, embora todos os componentes da equipe aceitaram participar de maneira voluntária, o justo seria ter algo formal como forma de respeito aos trabalhos prestados. O filme conta com 9 cenários, sendo eles cozinha, quarto, sala, festa, sala de piano, recepção, praça, clube e teatro. Com locações diferentes, todos esses espaços também foram arranjados de maneira gratuita, contando com um calendário minimamente alinhado, a procura por esses locais começou meses antes da data das filmagens, para assegurar que nas datas estabelecidas a reserva estivesse conforme

combinado. Na medida que os locais eram definidos, um termo de empréstimo de locação era providenciado.

4.2. PRÉ-PRODUÇÃO

A pré-produção é o momento no qual a teoria abre espaço para se colocar em prática tudo o que já foi estudado. Conforme pré-estabelecido no cronograma, os três momentos do projeto estavam muito bem demarcados, com a pré-produção dando enfoque nas visitas técnicas com o objetivo de analisar os espaços de gravação, entender a iluminação, verificar a eletricidade. Após as visitas técnicas, houve a realização do *pré-light*, com todos os chefes de departamentos, para - de certo modo - ensaiar o que seria feito na próxima fase, que era as filmagens de fato.

Figura 34 - Atualizações das atividades do cronograma



Fonte: Autoria própria

Figura 35 - Levantamento das locações

Atividade	Local	Arquiteto	Valor (R\$)	Observações	Estado
Casa de Inui	Local	1000	1000	1000	1000
Cozinha	Local	1000	1000	1000	1000
Sala	Local	1000	1000	1000	1000
Cozinha	Local	1000	1000	1000	1000
Festa	Local	1000	1000	1000	1000
Atualização em andamento					
PWA	Local	1000	1000	1000	1000
Dúvida de Festas					
Atualização ok					
Praça German Sales	Local	1000	1000	1000	1000
Praça					
Local público					
UESB	Local	1000	1000	1000	1000
Teatro					
ok, já gravado					
UESB	Local	1000	1000	1000	1000
Associação					
Sala de piano					
Atualização ok					

Fonte: Autoria própria

4.2.1. LOCAÇÕES

A primeira locação foi a casa de um amigo do grupo, o espaço foi utilizado para compor os cenários da cozinha, quarto, sala e espaço da primeira festa no filme. Por ser um local que serviria para vários ambientes do filme uma visita técnica seria imprescindível, pois caso algum dos ambientes pensados não desse certo, teria-se ainda tempo hábil para partir para uma segunda opção, por sorte todos os cenários que haviam sido previstos para ocorrer no local, foram viabilizados.

A visita técnica foi realizada no dia 18/04, com questões como a parede de uma das salas, que se encontrava pintada de preto. Para a cozinha e quarto, o departamento de Arte sugeriu em colocar cortinas, precisaria mudar alguns móveis de local e trazer alguns elementos para compor o cenário. A equipe de Arte realizou visitas a mais para analisar e resolver o maior problema que foi a parede preta, já dando início a troca de cor. Já no primeiro dia a fotografia mudou alguns móveis de local, visando a composição de iluminação, é importante frisar que a produção precisa sempre estar presente em situações de visitas para ficar a par de possíveis demandas que os departamentos pudessem fazer para serem providenciadas.

O teste na garagem e corredor da casa, onde aconteceria a primeira festa do filme, aconteceu no período do final da tarde e noite, para melhor entendimento da fotografia, visto que seria uma diária noturna. Entretanto, para realizar os testes, a equipe precisou retirar vários livros que estavam no ambiente da garagem da casa antes de dar início. A arte nesse dia também teve uma demanda a mais, que precisou montar algumas luzes que serviriam para composição da direção de arte, levantar cortinas e panos pretos para fazer a divisão de um espaço para o outro.

A locação da sala de piano passou por alterações inesperadas no planejamento. O espaço inicialmente idealizado, situado no Centro de Cultura Camilo de Jesus Lima, não pôde ser utilizado, pois pertencia à Casa da Cultura e não estava mais sendo cedido gratuitamente. Além disso, por estar próximo a uma avenida movimentada, apresentava risco de interferência sonora. Assim, optou-se pela segunda alternativa: a sala de extensão da Biblioteca da UESB. A visita técnica ao novo local permitiu identificar questões que demandavam soluções antes da gravação, como iluminação com tonalidade magenta, desgaste do carpete acústico e a

informação inicial de que o piano não poderia ser movido. Também foi constatado que o instrumento estava extremamente desafinado, impossibilitando o uso em cena. Após negociação com a coordenação da sala, a equipe obteve autorização para reposicionar o piano, permitindo a utilização do instrumento pessoal da diretora do filme no dia da filmagem. Os ajustes de luz exigiram dois dias de *pré-light*, devido à dificuldade de bloquear parcialmente a entrada de luz pelas janelas sem danificar a estrutura do ambiente. A equipe de produção, direção e direção de arte precisou buscar soluções alternativas, incluindo reforço de materiais adquiridos no comércio local, para garantir a estabilidade das cortinas e o controle da iluminação. Embora funcional, a locação exigiu grande esforço técnico e logístico, sendo a que apresentou o maior número de desafios no projeto.

Figura 36 - Diferentes momentos da sala de piano



Fonte: Autoria própria

A recepção foi ambientada na própria sala de coordenação da sala de extensão. Com o apoio do coordenador Sérgio, foi autorizada a utilização desse espaço, uma vez que a recepção inicialmente planejada, assim como a sala de piano, seria localizada no Centro de Cultura Camilo de Jesus Lima, o que não foi viável. Diante disso, o Departamento de Arte dedicou-se à adaptação da sala de coordenação para que ela assumisse a função de recepção no filme. A visita técnica ao local ocorreu em 16 de abril, e a preparação de luz (*pré-light*) foi realizada em 18 de junho.

A praça inicialmente planejada para a cena foi a Praça Gerson Sales, localizada no bairro Alto Maron. A visita técnica ocorreu em 27 de abril, com a presença do diretor de fotografia, técnico de som, equipe de arte e produção. Na ocasião, o espaço foi analisado integralmente: registraram a disposição dos bancos, a posição do sol e outros referenciais visuais. Também se previu a possibilidade de presença de bandeirolas no período das gravações, por ocorrer próximo ao São João. O *pré-light* estava agendado para os dias 13 e 14 de junho, contando com as equipes de fotografia, direção, arte e produção. Durante os testes no local, o diretor de fotografia iniciou marcações de distância, posição de câmera e pontos de referência. Entretanto, ao final do dia foi observada uma movimentação no entorno que levantou preocupações quanto à segurança da equipe, dos atores e dos equipamentos. Considerou-se, inclusive, solicitar apoio da Guarda Municipal para acompanhar as gravações. No retorno, surgiu a proposta de substituir a locação pela Praça do Inocoop, situada no bairro Candeias, por apresentar menor fluxo de pessoas e aparente maior segurança. Como essa decisão ocorreu já durante o *pré-light*, não houve tempo hábil para realizar visita técnica nem preparação de luz antecipada. A adaptação à nova locação, portanto, foi realizada diretamente no dia da gravação, em razão do cronograma já estar rigidamente definido.

A cena final do filme, considerada a mais intensa da narrativa, ocorre em um clube destinado à festa de despedida. A definição dessa locação apresentou grande dificuldade, uma vez que as opções inicialmente cogitadas eram, em sua maioria, espaços privados com aluguel elevado. Realizaram-se levantamentos de possíveis locais em Vitória da Conquista, mas as alternativas conhecidas pela equipe incluíam clubes localizados em Anagé, o que tornava inviável o deslocamento. A viabilidade surgiu quando o ator Igor indicou o ISVA (Instituto Social Vivendo e Aprendendo), que dispõe de uma sala utilizada para reuniões e apresentações, com características semelhantes às de um pequeno auditório. Após o contato com a responsável pelo local, foi agendada uma visita técnica para o dia 29 de abril, com a presença dos chefes de departamento para análise da dinâmica espacial. Durante essa visita, identificaram-se adesivos no piso, aspecto que gerou preocupação para o Departamento de Arte. O *pré-light* foi realizado em 11 de junho, ocasião em que foram levados equipamentos de iluminação e avaliadas as possibilidades de ambientação. A direção de arte já havia planejado adaptações, medindo as janelas para que a produção providenciasse cortinas metálicas e tapetes com o objetivo de cobrir o piso. Como as gravações ocorreriam próximo ao período de São João, o instituto encontrava-se decorado com temática junina. Na semana de confirmação da locação, a responsável enviou vídeos do espaço ornamentado, que foram

encaminhados para os departamentos envolvidos. Foi negociado o que poderia ou não ser removido para os testes de câmera e arte. Alguns elementos chegaram a ser realocados temporariamente, como painéis e a fogueira cenográfica; outros, como bandeirolas, permaneceram durante a etapa de experimentação. Ao fim do teste, todos os elementos foram recolocados em suas posições originais. Posteriormente, foi informado que a decoração seria retirada antes da data das gravações, o que eliminou a necessidade de novas intervenções artísticas e trouxe grande alívio à equipe.

O filme inclui uma cena em que o personagem Theo é visto tocando piano em um teatro. Para sua realização, a equipe entrou em contato com o Teatro Glauber Rocha, da UESB, uma vez que essa gravação precisaria ocorrer meses antes das filmagens principais, devido à necessidade de rejuvenescer visualmente o personagem. Para isso, o ator teve a barba raspada e seria necessário tempo para que crescesse novamente antes das demais cenas. Por se tratar de um espaço amplamente conhecido pela equipe, não houve necessidade de visita técnica prévia. A gravação foi realizada diretamente no dia 22 de maio.

Figura 37 - Resumo da gravação no teatro da UESB



Fonte: Autoria própria

4.2.2. FIGURAÇÃO

Para garantir à narrativa um aspecto de imersão e verossimilhança, o filme contou com duas categorias de figuração: crianças e adultos. A primeira foi planejada para a cena da recepção à sala de piano, com o objetivo de simular a circulação dos alunos da personagem professora Taís. Buscou-se uma composição mista entre meninos e meninas na faixa etária de quatro a sete anos, porém houve dificuldade em encontrar participantes do sexo masculino. Foram realizados contatos com instituições que oferecem atividades para crianças, sem retorno satisfatório. A seleção passou, então, a ser feita com base em alunas da diretora do filme, que é professora de ballet. Os contatos com os responsáveis foram feitos por mensagem, apresentando o projeto e informando que a participação seria voluntária e sem fins lucrativos. A produção registrou sistematicamente as confirmações e recusas, a fim de controlar o número de crianças participantes. Diante da proximidade com o período de férias escolares, a figuração infantil foi organizada com antecedência, inclusive com uma reunião presencial entre a equipe e as responsáveis. Após as confirmações, foi elaborado um termo de autorização de uso de imagem e voz de menores de idade, que foi disponibilizado previamente em PDF e assinado no dia da gravação.

Figura 38 - Relação da figuração infantil



Fonte: Autoria própria

A segunda categoria de figuração envolveu adultos, representando casais e passantes na praça e convidados presentes na festa do clube. A busca por participantes ocorreu mais próxima das gravações e apresentou dificuldade devido à coincidência com o período festivo de São João e com o recesso escolar, quando parte das pessoas inicialmente contatadas estava viajando. Organizou-se um esforço coletivo para localizar novos interessados, resultando em número suficiente para preencher os ambientes previstos. Algumas pessoas participaram de mais de uma locação, sem prejuízo à narrativa, pois puderam ser incorporadas como amigos dos personagens. Para organização dessa figuração, foram criados grupos com o envio de informações logísticas como datas, horários e locações. A produção enviou um formulário para identificar possíveis alergias e intolerâncias alimentares, assegurando que o lanche contemplasse todos os participantes e registrou quem necessitava de transporte, providenciando os deslocamentos quando necessário.

Figura 39 - Levantamento da figuração adulta



Fonte: Autoria própria

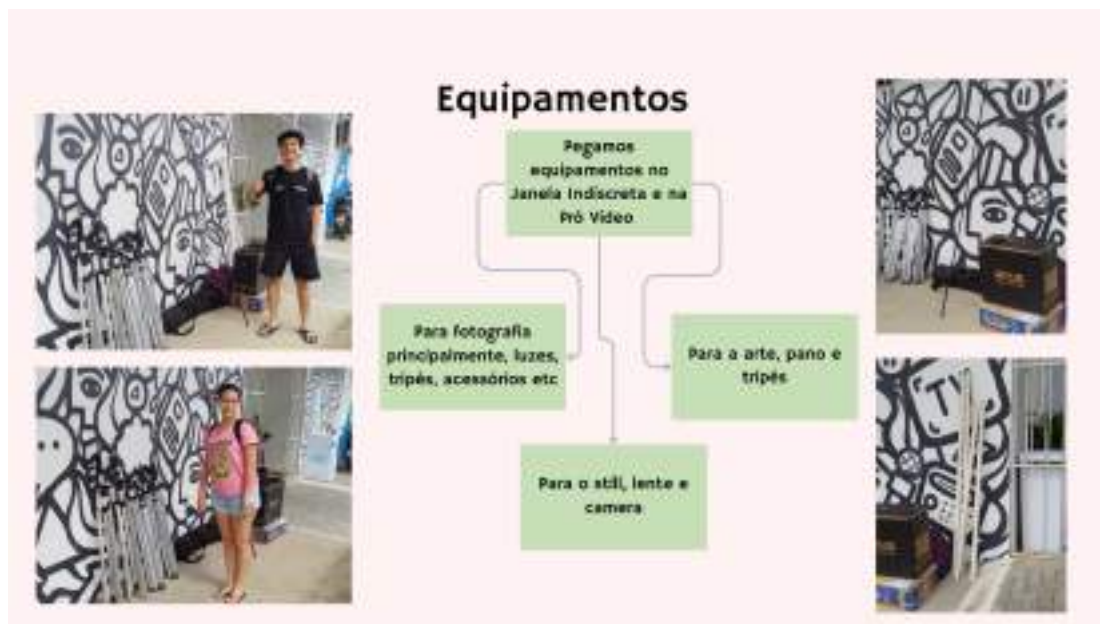
4.2.3. LEVANTAMENTO DE EQUIPAMENTOS

Durante todo o processo de realização do filme, a comunicação entre os departamentos foi fundamental. Na etapa de pré-produção, esse aspecto se mostrou ainda mais decisivo, pois foi nesse momento que a produção buscou identificar as necessidades específicas de cada setor. Em reuniões e encontros presenciais, a produção consultou sistematicamente os chefes dos departamentos para verificar demandas, materiais ou equipamentos que precisavam ser providenciados, garantindo que todos estivessem preparados para o período de gravações.

Todo artista trabalha dentro de limitações de tempo, dinheiro e oportunidade. De todas as artes, o cinema é uma das mais restritivas. Há orçamentos a serem mantidos, prazos a serem cumpridos, o tempo e as locações são imprevisíveis e a coordenação de qualquer grupo de pessoas envolve reviravoltas imprevistas. (Bordwell; Thompson, 2013, p. 67)

Embora uma parte considerável dos equipamentos que seriam utilizados, fosse da própria equipe, alguns equipamentos complementares foram solicitados dentro da universidade. Com a questão das datas disponíveis para empréstimo estarem alinhadas com as gravações, um acerto foi realizar esse levantamento com antecedência, deixando a reserva para retirada do dia 02/06 para usar no *pré-light* e com data para devolução dia 14/07, com um intervalo de segurança entre gravação e entrega.

Figura 40 - Retirada dos equipamentos da UESB



Fonte: Autoria Própria

No que se refere às demandas do departamento de arte, destacam-se aquelas de maior relevância para o desenvolvimento da produção. Entre os pedidos iniciais, o diretor de arte solicitou a obtenção de pedestais de partituras. Foram indicados possíveis locais de empréstimo na cidade de Vitória da Conquista e, após contato com diferentes instituições sem sucesso, chegou-se à informação de que o Conservatório Municipal de Música possuía o material necessário. Em um primeiro momento, foi informado que os pedestais não poderiam ser retirados das dependências do conservatório, embora fosse permitido o uso de alguns espaços internos para gravação. Considerando que todo o planejamento técnico já havia sido realizado para utilizar a sala de piano da UESB, trocar a locação de última hora não era uma opção. Para o empréstimo dos pedestais, o coordenador solicitou um ofício detalhando datas e condições de empréstimo, que foi entregue presencialmente, mantendo-se contato contínuo com a instituição. Após chegar em um acordo, foi autorizada a retirada dos pedestais durante o período de recesso do conservatório. A poucos dias das filmagens, uma falha de comunicação gerou incerteza sobre a liberação dos pedestais: o coordenador do Conservatório estava em turnê e não havia outra pessoa responsável pelo empréstimo. Combinou-se que ele avisaria ao retornar à cidade, mas sem horário previsto, o que podia atrasar o início do *set*. A produção permaneceu em alerta com transporte disponível, aguardando a confirmação para retirada do material, que foi bem sucedida, por fim. Outra demanda significativa envolveu um banco de três assentos que comporia a cenografia da recepção. Inicialmente buscou-se

localizar cadeiras no estilo tradicional de sala de espera, sem sucesso. Em visita a um auditório próximo à guarita da UESB, identificou-se um banco que atendia à proposta. No entanto, foi informado que o objeto não poderia ser removido do local. A partir disso, a solicitação percorreu diferentes setores administrativos da universidade, incluindo Ditora, Prefeitura de Campus e SERGE, até que, por fim, o colegiado do curso de Cinema e Audiovisual abriu um memorando no sistema SEI Bahia para autorização oficial de retirada.

É função do departamento da produção estar atento à todas as demandas do projeto, para além das próprias, entre elas, entrar em contato com toda equipe técnica e com os atores para oficializar eles como membros da equipe, enviar a mensagem de saudação, estabelecer o contrato com todos, realizar a reserva dos equipamentos solicitados, entrar em contato com os responsáveis pela figuração, fazer termo de empréstimo de objeto e muitas outras situações, mas é, principalmente, entender que é preciso estar muito alinhado com a equipe, pensar em soluções rápidas, manter uma escuta ativa e estabelecer harmonia no *set*.

Os técnicos do grupo de produção são os responsáveis pela administração, logística, tática e dos custos de uma filmagem. Apesar de parecer uma tarefa puramente administrativa, em cinema exige-se da equipe de produção um elevado senso artístico, contribuindo com sugestões e soluções de problemas em que esse sentido é extremamente necessário. (Rodrigues, 2007, p. 76)

4.2.4. BUROCRACIAS

Na etapa burocrática, coube à produção transformar as ideias da equipe em ações concretas. Todos os contatos institucionais, reservas de locação e negociações foram feitos oficialmente em nome da produtora, ainda que o projeto apresentasse coletivamente os demais integrantes responsáveis. Essa dinâmica reflete o papel central do departamento de produção no cinema de ficção: garantir que as escolhas criativas se tornem viáveis dentro do cronograma, dos recursos e da realidade de cada locação. Embora não participe diretamente da concepção da narrativa, a produção precisa compreender a estética do filme, a intenção dramaturgica e o clima pretendido para o *set*. Esse alinhamento foi estabelecido desde a leitura inicial do roteiro, criando uma relação de confiança entre produção e direção. A ideia de que todos estavam fazendo o mesmo filme, trabalhando pela mesma atmosfera de *set* e pela mesma proposta artística, sempre foi um ponto de união entre os departamentos. Assim,

por meio de diálogo constante e cooperação entre as equipes, as etapas de produção avançaram com consistência até o período de gravações.

Formar uma boa equipe é aspecto fundamental para produção tanto em relação às questões técnicas quanto às questões de personalidade, pois, durante uma produção, os profissionais irão passar muito tempo juntos, inclusive fazendo as refeições. Assim, bom relacionamento pode garantir pontos para o clima de trabalho. (Serafin, 2001, p. 97)

A criação de um e-mail institucional exclusivo para o filme foi fundamental para centralizar documentos, tabelas, formulários, roteiros de transporte e alimentação, bem como todas as comunicações com instituições, locações, professores, colegiado, banca e demais envolvidos. Paralelamente, considerando que o projeto não possuía orçamento, foi desenvolvido um termo de empréstimo para garantir segurança aos colaboradores que cederam objetos, especialmente ao departamento de arte; o documento registrava informações sobre quem emprestou, quem recebeu, descrição do item, estado de conservação e datas de retirada e devolução.

Figura 42 - E-mail de justificativa de ausência dos membros da equipe



Fonte: Autoria própria

Para organizar os dados pessoais e logísticos de todos os integrantes, foi elaborado um formulário com informações essenciais sobre alimentação, alergias, restrições, medicamentos e observações relevantes, com os endereços coletados posteriormente via contrato. A partir dessas informações, foram gerados dois documentos: uma planilha contendo endereços com link do Google Maps e uma tabela específica sobre alimentação, indicando restrições e intolerâncias. Essas informações serviram de base para o planejamento do cardápio da equipe de cozinha, que permaneceu atenta às restrições alimentares durante todos os dias de gravação. Na semana de gravações, as informações dos formulários foram efetivamente aplicadas, iniciando-se pela compra dos alimentos e dos itens essenciais de *set*. A produção ficou responsável pelo preparo do bolo e do suco para o café da manhã, enquanto o restante das refeições foi organizado pela equipe de cozinha. Paralelamente, foi desenvolvida a rota de transporte da equipe, tarefa considerada complexa pela limitação de apenas um veículo para cerca de quinze pessoas. O agrupamento dos integrantes foi organizado inicialmente por bairros e, posteriormente, pela prioridade de chegada ao *set*. O cálculo de deslocamento entre os pontos foi realizado por meio do Google Maps, definindo horários aproximados de embarque e reduzindo o percurso para otimizar tempo e combustível. A rota também considerou a necessidade de um acompanhante no carro para auxiliar o motorista, que não conhecia a cidade e não tinha familiaridade com GPS.

Por fim, os contratos foram elaborados com base em um modelo padrão adaptado à realidade de uma produção voluntária, ajustando cláusulas para substituir pagamento por prestação de serviço gratuita, inserir regras de confidencialidade sobre divulgação de imagens do *set*, explicitar que os membros do TCC custeariam transporte e alimentação da equipe e suprimir penalidades financeiras em caso de desistência, mantendo apenas a necessidade de aviso prévio, adicionalmente uma cláusula incluindo o uso de imagem. Após preenchimento e

assinatura da produtora, do contratado e das testemunhas, os contratos foram enviados formalmente por e-mail aos participantes.

Figura 43 - Cláusulas importantes do contrato



Fonte: Autoria própria

4.3. PRODUÇÃO

A palavra Produção dentro do cinema, possui duplo significado, um condiz com o departamento responsável por dar vida ao filme, já o outro, diz respeito ao período de execução do filme.

Com o início do período de gravações, a produção permaneceu em constante atuação, solucionando demandas e garantindo o andamento do cronograma. Como as filmagens ocorreram ao longo de vários dias, algumas pendências foram tratadas paralelamente ao *set*, incluindo confirmações de locações e logística de transporte de objetos e equipamentos. O deslocamento da equipe ocorreu em grupos, o que demandou ajustes para garantir a presença de todos no horário previsto. A oferta do café da manhã foi organizada de modo escalonado, acompanhando a chegada dos membros da equipe, o que se mostrou mais eficiente para otimizar o início dos trabalhos de cada departamento, o mesmo método foi adotado no

almoço, raras as vezes em que almoçou todos juntos. A logística de transporte também foi adaptada ao longo dos dias para agilizar a preparação do *set*.

Mesmo durante as filmagens, a comunicação entre produção e departamentos foi constante, com destaque para o setor de arte, cujas demandas de materiais surgiam com frequência. A equipe de produção manteve reposição imediata de itens necessários, minimizando riscos de atraso. Estratégias de organização foram implementadas para manter o *set* funcional, especialmente nas áreas de alimentação, embora a ausência de um assistente exclusivo da produção gerasse sobrecarga nas tarefas de manutenção e controle do espaço.

No último dia da equipe na locação, foi gravada a cena da festa, exigindo adaptação do espaço físico e mobilização de figurantes. Devido ao período festivo, a produção realizou ampla articulação para garantir o número necessário de participantes, oferecendo suporte de transporte e alimentação. Os figurantes receberam orientações iniciais sobre o filme e assinaram termos de uso de imagem antes do início das gravações.

Figura 44 - Assinaturas dos termos



Fonte: Autoria própria

Além dos desafios previamente mencionados, houve imprevistos relacionados às condições climáticas. Durante algumas diárias, o frio intenso e episódios de gripe impactaram a preparação do *set*. Na primeira diária realizada na praça, houve atraso significativo no início das gravações devido ao tempo fechado, que não correspondia à proposta estética da cena. Na

segunda diária, o clima se apresentou ensolarado, o que possibilitou a realização conforme previsto no roteiro. Diante de cada imprevisto e demanda emergente, o procedimento adotado pela produção foi a busca imediata por soluções práticas que garantissem a continuidade do *set*.

O perfil para um bom produtor é o de um profissional que apresente sempre solução de problemas e possíveis conflitos, pois irá lidar com toda equipe. Precisa ser organizado, persistente e otimista, com a capacidade de manter a equipe motivada e sempre preparado para resolver imprevistos, por isso criatividade, pensamento rápido e agilidade são habilidades fundamentais. (Rodrigues, 2007, p. 98)

A produção do média-metragem ocorreu sem apoio de editais, o que exigiu captação de recursos independentes. Foram organizadas duas rifas, uma em Vitória da Conquista e outra em Rondonópolis, com previsão total de arrecadação de aproximadamente R\$ 7.000,00 caso todos os números fossem vendidos. Embora a venda tenha alcançado um volume considerável, o valor arrecadado não foi suficiente para cobrir todas as despesas. O montante obtido foi utilizado integralmente durante a pré-produção, atendendo demandas imediatas à medida que surgiam. Após o esgotamento dos recursos das rifas, os custos passaram a ser supridos pelos próprios membros da equipe. Despesas essenciais como materiais de arte, maquiagem e cabelo, itens de papelaria, material de construção, alimentação, transporte e logística do *set* foram custeadas diretamente por Larissa, Arthur e Thairini. Determinados itens adquiridos com recursos pessoais permaneceram posteriormente com os donos, como filtro ND e camuflagem de tatuagem. Além disso, houve apoio financeiro familiar: os pais de Thairini custearam alimentação e transporte da equipe durante parte do período de gravações, incluindo deslocamentos e despesas de mercado.

Embora não tenha sido elaborada uma planilha detalhada de gastos, estima-se que o custo total do média-metragem “Sonata da Despedida” tenha alcançado um valor expressivo considerando a ausência de recursos institucionais. A dinâmica financeira refletiu o entendimento de que a produção cinematográfica exige investimento coletivo e contínuo.

4.4. PÓS-PRODUÇÃO

Após o término das gravações, iniciou-se o processo de devolução dos objetos utilizados durante as filmagens. Paralelamente, prosseguiu a organização documental da produção. Os termos de uso de imagem da figuração, inicialmente arquivados em formato físico, foram digitalizados e armazenados na nuvem vinculada ao e-mail oficial do filme. Os contratos, já disponíveis no mesmo endereço eletrônico, também foram categorizados em pasta própria, com o objetivo de facilitar o acesso e a rastreabilidade.

Na etapa final da pós-produção, foram emitidos certificados de participação para atores, equipe técnica e demais colaboradores. Inicialmente foram enviados 19 certificados por e-mail, e posteriormente foram emitidos mais 14 certificados para figurantes que solicitaram o documento.

Não houve divulgação do projeto nas etapas de pré-produção, produção ou pós-produção inicial, conforme solicitado pela direção e previsto em cláusula contratual. Assim, a primeira divulgação ocorrerá com o objetivo de oficializar a data da defesa e convidar interessados. Optou-se por não criar perfis específicos nas redes sociais voltados exclusivamente ao filme, com base na observação de que páginas de produções independentes tendem a perder continuidade após o lançamento. Quando chegar o momento de divulgar e creditar a equipe, isso será feito a partir dos perfis pessoais do trio responsável pelo projeto, que criará conteúdos e destaques específicos relacionados ao filme “Sonata da Despedida”. A definição das datas e estratégias de divulgação será discutida após a defesa, assim como a organização da exibição aberta ao público geral.

4.5. CONSIDERAÇÕES DA PRODUÇÃO

O diretor de produção audiovisual é o profissional responsável pelo planejamento operacional e pela execução logística de um projeto cinematográfico. Suas funções envolvem lidar com processos administrativos e com gestão de pessoas, articulando-se com a equipe por e-mail, mensagens e contato presencial. Cabe a esse profissional organizar a estrutura de produção do filme, incluindo alimentação e transporte da equipe, captação e negociação de locações, elaboração de contratos, comunicação contínua com os departamentos técnicos e acompanhamento das demandas de materiais e equipamentos. Embora nem sempre exerça o cargo de produtor executivo, o diretor de produção acompanha as planilhas financeiras, pois precisa ter conhecimento do orçamento disponível para decisões relacionadas a locações, mercado, transporte, serviços terceirizados e demais despesas. Frequentemente conta com um assistente de produção, que permanece no *set*, auxiliando na manutenção do espaço de trabalho, na organização da mesa de café e na logística imediata da equipe.

O primeiro passo para iniciar a produção é a leitura minuciosa do roteiro, identificando elementos que implicam demandas logísticas, tais como número de locações, elenco, figurantes e objetos específicos. Esse levantamento orienta o planejamento das ações subsequentes da produção.

Além das atribuições administrativas e logísticas, o diretor de produção deve zelar pelo bem-estar da equipe. A organização de transporte e alimentação torna-se um procedimento obrigatório para o bom funcionamento do *set*. O exercício dessa função exige comunicação constante com todos os departamentos, capacidade de resolução rápida de problemas, flexibilidade diante de imprevistos e tomada de decisões firmes quando necessário. Embora a palavra final seja do diretor do filme, cabe à produção conduzir soluções práticas, mesmo quando envolve desempenhar o papel de figura disciplinadora no *set*. O diretor de produção transita por todos os setores, monitorando o andamento das gravações, controlando o tempo, ajustando cronogramas de deslocamento, refeições e logística geral, mantendo uma comunicação contínua com a Direção. Também é responsável por prevenir desconfortos e manter a equipe em boas condições físicas e emocionais durante o *set*, garantindo organização, suprimentos básicos e atenção às necessidades emergenciais.

Figura 45 - Fotos da equipe completa



Fonte: Autoria própria

A experiência de “Sonata da Despedida” confirma que a eficiência da produção depende de fatores como: pré-produção estruturada, calendário definido, comunicação transparente entre os departamentos e alinhamento entre os membros responsáveis pelo projeto. A escolha de uma equipe coesa e comprometida contribuiu significativamente para a fluidez do processo, minimizando tensões e criando um ambiente favorável à execução das gravações, mesmo diante da quantidade de demandas e do caráter independente da produção.

Figura 46 - Arthur Antunes, Thairini Zanardini e Larissa Lima



Fonte: Autoria própria

5. REFERÊNCIAS

BAZIN, André. **O que é o cinema?**. 2. ed. São Paulo: Ubu, 2020. 447 p.

BORWELL, David; THOMPSON, Kristin. **A arte do cinema: uma introdução**. Tradução de Roberta Gregoli. Campinas, SP: Editora da Unicamp; São Paulo, SP: Editora da USP, 2013.

CARMONA, Daniela; BARBOSA, Zé Adão. **Teatro: Atuando, dirigindo, ensinando**. 1. ed. [S. l.]: Artes e Ofícios, 2004. 208 p.

FURTADO, Denise Jorge Serafini. **Produção em audiovisual e cinema**. Indaial: UNIASSELVI, 2021.

GROTOWSKI, Jerzy. **Em busca de um teatro pobre**. 1. ed. rev. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2023. 262 p.

RODRIGUES, Chris. **O cinema e a produção**. 3. ed. Rio de Janeiro: Lamparina, 2007.

STANISLAVSKI, Constantin. **A Preparação do Ator**. 45. ed. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2024. 365 p.

TUTTLE, Harry. **Unspoken Cinema: Contemporary Contemplative Cinema**. The State of Cinema, Online, v. 1, ed. 1, p. 1-1, 30 out. 2006.

VAN HURKMAN, Alexis. **Color Correction Handbook: Professional Techniques for Video and Cinema**. 2. ed. [S. l.]: Peachpit Press, 2014. 644 p.

KELLY, Cullen. **The Colorist's Ten Commandments**. 1. ed. Online: Independent, 2021. 29 p. Disponível em: <https://procolor.ist/ebook/>. Acesso em: 20 mar. 2025.

HULLFISH, Steve. **Art of the Cut: Conversations with Film and TV Editors**. 1. ed. [S. l.]: Routledge, 2017. 282 p.

SCHAEFER, Dennis; BAILEY, John; SALVATO, Larry. **Masters of Light: Conversations with Contemporary Cinematographers**. 1. ed. [S. l.]: University of California Press, 2013. 376 p.

LEARNING Lighting. Apresentado por: Roger Deakins, James Deakins. [S. l.]: Team Deakins, 13 maio. 2020. Podcast. Disponível em: <https://open.spotify.com/episode/0JUHAXajdxFMBD7Ca8gR7d?si=399d5910f2a0433f>. Acesso em: 25 mar. 2025.

COMPOSITION. Apresentado por: Roger Deakins, James Deakins. [S. l.]: Team Deakins, 30 abr. 2020. Podcast. Disponível em: <https://open.spotify.com/episode/3BQG0aSJFc4mem4QJAhrk0?si=9d1751476d134062>. Acesso em: 20 mar. 2025.

JOE Walker - Editor. Apresentado por: Roger Deakins, James Deakins. [S. l.]: Team Deakins, 9 ago. 2020. Podcast. Disponível em: <https://open.spotify.com/episode/0IZnDstz3wxdeEPZErPdG9?si=01a652bfa0324522>. Acesso em: 19 jul. 2025.

WALTER Murch, ACE - Suddenly Something Clicked. Apresentado por: Steve Hullfish. [S. l.]: Art of the Cut, 7 mar. 2024. Podcast. Disponível em: <https://open.spotify.com/episode/235vQPcfkuYCF6eQ5t51bg?si=37dcfa42942d4215>. Acesso em: 14 ago. 2025.

RETRATO de uma jovem em chamas. Direção: Céline Sciamma. Produção: Bénédicte Couvreur. Roteiro: Céline Sciamma. Fotografia de Claire Mathon. [S. l.]: Arte France Cinéma, 2019. Disponível em: <https://mubi.com/pt/br/films/portrait-de-la-jeune-fille-en-feu>. Acesso em: 18 dez. 2024.

AFTERSUN. Direção: Charlotte Wells. Produção: Lia Buman. Roteiro: Charlotte Wells. Fotografia de Gregory Oke. [S. l.]: Mubi, 2022. Disponível em: <https://mubi.com/pt/br/films/aftersun>. Acesso em: 10 dez. 2024.

ME Chame pelo seu Nome. Direção: Luca Guadagnino. Produção: Naima Abed. Roteiro: James Ivory. Fotografia de Sayombhu Mukdeeprom. [S. l.]: La Cinéfacture, 2017. Disponível em:

https://www.primevideo.com/dp/amzn1.dv.gti.825fe455-5a7f-4f29-9505-fd634b3edc09?autoplay=0&ref_=atv_cf_strg_wb. Acesso em: 14 nov. 2024.

6. GLOSSÁRIO

Abertura de Lente: Abertura ajustável dentro de uma lente da câmera que controla quanta luz entra na câmera. Ela funciona como a pupila de um olho, uma abertura maior deixa entrar mais luz, enquanto uma menor deixa entrar menos, e também afeta a profundidade de campo (o quanto da cena aparece em foco).

Arquivo Bruto: Refere-se ao material não editado ou material produzido que foi gravado pela câmera durante as diárias de filmagem. É o ponto de partida para a Montagem (pós-produção), que deve revisar e analisar este material integralmente. A logagem é o processo de análise técnica e catalogação detalhada destes arquivos.

Assemble (Primeiro Corte Pronto): O primeiro corte do filme, onde o material bruto é sequenciado seguindo o roteiro. É a partir de sua análise que se decide a estrutura final.

Blocagem: Termo usado em peças de teatro e cinema. É quando o diretor decide onde todos os atores vão ficar e se mover enquanto dizem suas falas em cena.

Boom: Uma haste longa e extensível usada para segurar um microfone próximo aos atores ou à fonte de som, sem aparecer no quadro da câmera.

Cabeça Hidráulica: Um cabeçote de tripé, projetado com um mecanismo de amortecimento, que permite movimentos de câmera suaves e controlados, especialmente para panorâmicas e inclinações em trabalhos de vídeo.

Cena: Uma unidade narrativa do filme, composta por uma ou mais tomadas (planos) que ocorrem em um mesmo tempo e/ou local. É um segmento da história que possui ritmo e sequenciamento definidos na montagem. Por exemplo, as gravações ocorreram em diferentes tipos de cena, como a cena final que se passava em um clube ou as cenas com Ícaro e Theo na casa.

Color Grading / Colorização: O processo de pós-produção que define o look final do filme, manipulando cores, luz e sombra digitalmente (por exemplo, buscando um baixo contraste ou

tons específicos).

Decupagem Técnica: O planejamento detalhado de como as cenas serão filmadas, incluindo a escolha dos enquadramentos e a sequência correta de planos.

Diária: O período de tempo específico, geralmente um dia ou meio dia, dedicado às atividades de gravação ou produção em campo. As gravações podem ocorrer em diárias noturnas.

Direção de Arte / Cenografia: Departamentos responsáveis por garantir a composição visual e o design dos cenários (como a criação de elementos cênicos ou o uso de paletes e cortinas).

Direção de Fotografia: Departamento responsável pela conceptualização imagética do filme, cuidando da luz, sombra, composição, cores e dos movimentos de câmera.

Direção de Produção: Departamento responsável pelo planejamento operacional e execução logística do projeto, incluindo gerenciamento de custos, contratos, locações, alimentação e transporte, garantindo o bom funcionamento de todas as fases.

Dolly (Caseiro): Um equipamento de apoio usado para criar movimentos fluidos de câmera, especialmente útil para movimentações que parecem "invisíveis" ao espectador.

Fazer Cinematográfico: O processo abrangente de criação de um filme, que envolve todas as áreas específicas como Roteiro, Direção, Fotografia, Montagem e Produção.

Figuração: Refere-se aos personagens não principais (extras) que compõem o cenário humano do filme, divididos no projeto em crianças e adultos.

Film stock: Película fotográfica analógica, material físico sensível à luz que capta imagens através de processos químicos de emulsificação.

Filtros ND (Neutral Density): Equipamento físico que controla a quantidade de luz que atinge o sensor da câmera sem a necessidade de mudar as especificações técnicas na própria câmera em favor de variações de luz.

Follow Focus: É um acessório de cinema e vídeo que transfere o controle de foco de uma lente para um sistema externo, permitindo que um operador (ou foquista) ajuste o foco com mais precisão e suavidade.

Focus Peaking (Red light peak focus): Uma ferramenta técnica utilizada durante a filmagem (captura de imagem) que indica visualmente, geralmente com um contorno vermelho, as áreas de nitidez máxima, ajudando o operador a manter o foco correto.

Frame (Quadro): É a menor unidade de imagem em um filme, correspondendo a uma imagem estática individual de uma sequência em movimento.

Frame Herói: Conceito de montagem que se refere à escolha de um quadro (imagem) que resume o plano e a partir do qual a decisão de corte pode ser tomada.

Fresnel: Tipo de luminária usada em cinema, teatro e fotografia, que possui uma lente especial chamada lente de Fresnel. Essa lente permite que a luz seja focada ou espalhada de forma controlada, criando feixes de luz suaves ou direcionados, conforme a necessidade da cena.

HD: Disco rígido (Hard Drive) é um dispositivo físico de armazenamento em um computador ou outro sistema digital, usado para guardar e acessar dados, incluindo arquivos, programas e sistemas operacionais.

ISO: Configuração da câmera, ou do filme analógico, que determina a sensibilidade do sensor, em relação à luz, quanto maior o ISO, mais sensível à luz, mas com mais ruído ou granulação, e quanto menor, menos sensível, mas com imagem mais limpa.

Kelvin: Kelvin na fotografia é a medida da temperatura de cor de uma fonte de luz, indicando se a luz aparece quente (amarela/vermelha) ou fria (azulada) em uma cena. Kelvin 2000–3500K produz luz quente/amarelada, médio 4000–5500K, luz neutra/dia, e alto 6000–10000K, luz fria/azulada.

LOG (Técnica de Captação): No contexto do processo de imagem digital (Direção de

Fotografia), refere-se a uma curva logarítmica utilizada para captar imagens, cujo objetivo é preservar o máximo de informação do sensor para posterior colorização.

Logagem: O processo de catalogar e analisar os arquivos brutos (o material gravado) de forma detalhada, cena por cena e *take* por *take*, para a organização da pós-produção.

Look: Refere-se ao estilo visual geral ou estética de um filme, incluindo sua paleta de cores, iluminação, contraste, textura e atmosfera. É o que dá ao filme sua identidade visual distinta e seu tom emocional.

Master Shot (Plano Master Aberto): Uma tomada (plano) principal e ampla que cobre toda a ação de uma cena. O uso desses planos serviu como treino e para estabelecer o ritmo da cena.

Média-metragem Ficcional: Um formato de filme que se enquadra entre um curta e um longa-metragem, com caráter narrativo e que conta uma história.

Milimetragem da Lente: A distância focal da lente (mm) indica quanto de uma cena a lente captura e quão próximos ou ampliados os objetos aparecem, sendo que valores menores (mm) são grande-angulares e valores maiores são teleobjetivas.

Mise en Scène (Mise-en-Scène): O arranjo de tudo o que aparece no quadro. Refere-se à maneira como a cena é construída e encenada, incluindo a atuação e a modificação de ângulos e movimentos.

Mixagem (de Som): A etapa de pós-produção onde os elementos sonoros (diálogos, ruídos, ambiências e músicas) são equilibrados e combinados para criar o áudio final do filme.

Montagem: A etapa da pós-produção responsável por revisar, analisar, cortar e sequenciar todo o material filmado (arquivo bruto), definindo o ritmo, a continuidade e a estética sonora e visual final do filme.

Plano (Shot/Tomada): É a unidade básica da gravação e do registro cinematográfico, sendo o resultado de uma gravação contínua entre o momento em que a câmera começa a gravar e o momento em que para. O planejamento de como as cenas serão filmadas envolve a definição

de planos específicos.

Plano-sequência: Uma forma de filmar que consiste na apresentação da cena sem cortes, utilizando movimentos de câmera e profundidade de campo, minimizando os efeitos de montagem.

Pré-light: Uma visita técnica ou ensaio prévio, focado na iluminação, para ajustar as luzes e equipamentos antes do dia oficial de gravação (diária).

Pré-produção/Produção/Pós-produção: As três fases principais de um projeto audiovisual. A **Pré-produção** envolve a preparação e planejamento. A **Produção** é a etapa de gravação/filmagens. A **Pós-produção** é a finalização do material (montagem, cor, mixagem).

Print: Processo fotoquímico final da cópia do filme para exibição e distribuição, que define o *Look* do filme.

Profundidade de Campo: Termo da fotografia que se refere ao espaço, à frente e atrás do objeto em foco, que aparece com nitidez, sendo crucial para criar o efeito de tridimensionalidade.

REC.709: Um padrão mercadológico de visualização de cores digitais que define o espectro visível para exibição em monitores ou projetores digitais.

Renderização: Refere-se ao processo de detalhes, sombreamento, textura e cor de um resultado final desenvolvido ou pode ser também o processo em que o computador pega todos os elementos do seu projeto de edição, clipes, transições, efeitos, correções de cor, texto, áudio, etc, e os processa em um único arquivo de vídeo contínuo e fluido.

Roteiro: O documento que descreve a história do filme. A montagem deve retornar à história do roteiro para compreender as intenções narrativas.

Set (de filmagem): O local físico onde as cenas são gravadas. O termo é usado para descrever o ambiente de trabalho e as locações de gravação, onde a equipe deve manter um senso de pertencimento e harmonia.

Slow Cinema: Um movimento estilístico do fazer cinematográfico mundial, adotado na concepção do filme, que se opõe à contracultura do hollywood e propõe narrativas mais simples, contemplativas e cotidianas.

Software: Um conjunto de instruções ou programas que dizem a um computador ou dispositivo como executar tarefas específicas, como escrever documentos, navegar na internet ou editar vídeos.

Sons Diegéticos / Não-diegéticos: Termos técnicos de roteiro e direção; diegéticos são os sons cuja origem está dentro da realidade representada (ouvidos pelos personagens), enquanto não-diegéticos são sons que não têm origem dentro do mundo da história (como trilhas sonoras orquestradas).

Stand-in: Uma pessoa da equipe (ou ator secundário) utilizada para simular o posicionamento e marcação dos atores principais no set durante os ensaios de luz e câmera.

Take: Cada repetição de gravação de um plano, que é extensamente analisada e catalogada para identificar pontos fortes e fracos.

Timeline (de montagem/colorização): A interface gráfica de um software de edição ou colorização que representa a sequência temporal e organização dos planos e cortes do filme.

Tratamento: Se refere ao processo de revisão e aprimoramento do roteiro após a sua primeira versão completa, onde cada conjunto de alterações constitui um novo tratamento.

Tripé: Um tripé é um suporte de câmera com três pernas usado para estabilizar e manter a câmera no lugar, evitando movimentos indesejados e permitindo gravações mais estáveis.

7. APÊNDICES

7.1 APÊNDICE A - Roteiro

QR code para o Roteiro de “Sonata da Despedida”.

