

**Universidade Federal da Paraíba  
Curso de Comunicação em Mídias Digitais**

**LUCAS GALVÃO MACHADO**

**RELATÓRIO DE PROJETO DE CONCLUSÃO DE CURSO**

**NOITE NO SÍTIO:**

Aspectos de direção aplicados à construção de  
uma ficção de terror psicológico (suspense).

João Pessoa - PB  
2021

**LUCAS GALVÃO MACHADO**

**RELATÓRIO DE PROJETO DE CONCLUSÃO DE CURSO**

**NOITE NO SÍTIO:**

Aspectos de direção aplicados à construção de uma ficção de terror psicológico (suspense).

Relatório de Projeto de Conclusão de Curso, apresentado como requisito à obtenção do grau de Bacharel em Comunicação em Mídias Digitais, pela Universidade Federal da Paraíba.

Orientador: Prof. Dr. Alexandre Vieira Maschio.

**LUCAS GALVÃO MACHADO****RELATÓRIO DE PROJETO DE CONCLUSÃO DE CURSO****NOITE NO SÍTIO:**

Aspectos de direção aplicados à construção de uma ficção de terror psicológico (suspense).

Relatório de Projeto de Conclusão de Curso, apresentado como requisito à obtenção do grau de Bacharel em Comunicação em Mídias Digitais, pela Universidade Federal da Paraíba.

Aprovado em: 21 de julho de 2021.

**Banca Examinadora:**

---

Prof. Dr. Alexandre Vieira Maschio – DEMID/ UFPB  
(Orientador)

---

Prof. Dr. Alberto Pessoa – DEMID/ UFPB  
(Examinador)

---

Prof. Dr. Lúcio Vilar – (DEMID/ ufpb)  
(Examinador)

## **AGRADECIMENTOS**

Dedico este filme e este relatório a toda equipe de Noite no Sítio, em especial Lívio Brandão, meu amigo e sócio, que pôde ver a semente dessa obra ser plantada, ajudou a regá-la, até que germinasse e florescesse. Com igual importância agradeço meu orientador, Professor Alexandre Maschio, por ter me acolhido, incentivado e amparado ao longo do processo; minha companheira Jéssica Irineu, pelo apoio incondicional; minha mãe, Soraya Galvão, e meu pai, José Garcia, pelo suporte psicológico, afetivo e material que prestaram ao longo dessa caminhada; agradeço também as orientações e encorajamentos do amigo Alberto Pessoa e a preocupação com os estudantes demonstrada pelo Professor Derval Golzio, único que se disponibilizou a pleitear soluções para o empréstimo de equipamentos neste momento tão difícil pelo qual passamos e que viabilizou a realização do filme por meio do empréstimo de equipamentos de seu uso pessoal.

## RESUMO

O presente trabalho pretende se debruçar sobre aspectos de direção aplicados à produção de um curta metragem de ficção que transita entre os gêneros de terror psicológico e suspense. “Noite no Sítio” (roteiro original) narra a história de dois irmãos que, em viagem à casa do avô, acabam tomando um baita susto após o terem desobedecido. Pretende-se utilizar toda a base teórica do cinema, edificada ao longo deste relatório, acerca das funções do diretor, da identificação dos elementos da *mise-en-scène* e da apropriação da linguagem cinematográfica (cinematografia), para direção do referido produto audiovisual, objeto apresentado como trabalho de conclusão do Curso de Comunicação em Mídias Digitais.

**Palavras Chave:** Direção; *Mise-en-scène*; cinematografia; curta metragem; cinema.

## LISTA DE FIGURAS

Figura 1 — O arco dramático.....	20
Figura 2 — Regra dos terços e seus pontos de ouro.....	23
Figura 3 — Esquema de Iluminação de Três Pontos.....	26
Figura 4 — Registro de visita técnica em locação potencial (Bananeiras).....	29
Figura 5 — Registro de visita técnica em locação potencial (Bananeiras).....	29
Figura 6 — Registro de visita técnica em locação potencial (Bananeiras).....	29
Figura 7 — Registro de visita técnica em locação potencial (Bananeiras).....	29
Figura 8 — Registro de visita técnica em locação potencial (Bananeiras).....	29
Figura 9 — Registro de visita técnica em locação potencial (Bananeiras).....	29
Figura 10 — Registro de visita técnica em locação potencial (Bananeiras).....	29
Figura 11 — Registro de visita técnica em locação potencial (Bananeiras).....	29
Figura 12 — Registro de visita técnica em locação potencial (Bananeiras).....	29
Figura 13 — Registro de visita técnica em locação potencial (Bananeiras).....	29
Figura 14 — Registro de visita técnica em locação potencial (Bananeiras).....	29
Figura 15 — Registro de visita técnica em locação potencial (Bananeiras).....	29
Figura 16 — Registro de visita técnica em locação potencial (Bananeiras).....	29
Figura 17 — Registro de visita técnica em locação potencial (Conde).....	34
Figura 18 — Registro de visita técnica em locação potencial (Santa Rita).....	34
Figura 19 — Registro de visita técnica em locação potencial (Santa Rita).....	34
Figura 20 — Estrutura de chroma.....	36
Figura 21 — Monitoramento e captura (..) com a adoção do uso do chroma.....	36
Figura 22 — Teste de iluminação low-key com protagonista.....	37
Figura 23 — Fresnel alçado em tripé luva-pino (...) emulando a luz do luar.....	37
Figura 24 — Diretor orienta os protagonistas sobre o uso das lanternas.....	38
Figura 25 — Arte utilizada para divulgação do casting.....	39
Figura 26 — Registro dos dias de ensaio.....	40
Figura 27 — Ilustrações criadas para facilitar a assimilação das crianças.....	41
Figura 28 — Teste de figurino, maquiagem e iluminação.....	42
Figura 29 — Teste de maquiagem e figurino.....	43
Figura 30 — Paleta de cores geral.....	43
Figura 30 — Diretor de arte e maquiador preparam sangue fictício.....	44
Figura 30 — Cabeça e tripas de bode.....	44
Figura 30 — Equipe de Noite no Sítio.....	60

## SUMÁRIO

<b>1</b>	<b>CARACTERIZAÇÃO DO PRODUTO.....</b>	<b>6</b>
<b>2</b>	<b>JUSTIFICATIVA.....</b>	<b>11</b>
<b>3</b>	<b>OBJETIVOS.....</b>	<b>12</b>
<b>3.1</b>	<b>OBJETIVO GERAL.....</b>	<b>12</b>
<b>3.2</b>	<b>OBJETIVOS ESPECÍFICOS.....</b>	<b>12</b>
<b>4</b>	<b>METODOLOGIA.....</b>	<b>13</b>
<b>4.1</b>	<b>CRONOGRAMA.....</b>	<b>14</b>
<b>5</b>	<b>REFERENCIAL TEÓRICO.....</b>	<b>15</b>
<b>6</b>	<b>REGISTRO DAS PRÁTICAS DE DIREÇÃO.....</b>	<b>28</b>
<b>6.1</b>	<b>LOCAÇÃO.....</b>	<b>26</b>
<b>6.2</b>	<b>ILUMINAÇÃO.....</b>	<b>38</b>
<b>6.3</b>	<b>ELENCO.....</b>	<b>36</b>
<b>6.4</b>	<b>CARACTERIZAÇÃO.....</b>	<b>41</b>
<b>6.5</b>	<b>ROTEIRO TÉCNICO.....</b>	<b>44</b>
<b>6.6</b>	<b>PLANTA BAIXA.....</b>	<b>53</b>
<b>7</b>	<b>CONSIDERAÇÕES FINAIS.....</b>	<b>59</b>
<b>8</b>	<b>REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....</b>	<b>62</b>
<b>9</b>	<b>APÊNDICE.....</b>	<b>63</b>
<b>9.1</b>	<b>ROTEIRO.....</b>	<b>63</b>
<b>10</b>	<b>ANEXO.....</b>	<b>70</b>
<b>10.1</b>	<b>ORDENS DO DIA.....</b>	<b>70</b>
<b>10.2</b>	<b>DECUPAGEM DE ARTE.....</b>	<b>74</b>

## 1 CARACTERIZAÇÃO DO PRODUTO

O presente trabalho pretende se debruçar sobre aspectos de direção aplicados à produção de um curta metragem de ficção que, num primeiro momento, aparenta assumir uma classificação que transita entre os gêneros de terror psicológico e suspense. A obra “Noite no Sítio”, escrita e em breve dirigida pelo autor deste relatório, narra a história de dois irmãos que, em viagem à casa do avô, acabam tomando um baita susto após o terem desobedecido. A lenda do lobisomem figura o elemento central a tensionar a atmosfera de suspense da obra, embora todo o terror psicológico aqui se estabeleça a partir da conjugação entre os aspectos da cinematografia e, mais especificamente, da direção (*mise-en-scène*), uma vez que o monstro das lendas é também no filme apenas uma história.

De acordo com David Bordwell e Kristin Thompson (2008, p. 318), a palavra “gênero” tem origem francesa (*genre*) e significa meramente “tipo”, estando também relacionada à palavra “*genus*”, esta última aplicada nas ciências biológicas para designar grupos de animais e plantas. Nos filmes, a classificação de gêneros identifica uma obra dentro de um conjunto com características comuns, como veremos mais detalhadamente a seguir. Aprofundar a compreensão sobre a classificação dos filmes nos gêneros se torna tarefa importante a partir do momento em que isso nos auxilia a identificar processos criativos empregados na construção dos mesmos, assim como as ideias fundamentais que sustentam as respectivas temáticas narrativas, itens indispensáveis à atuação de um diretor de cinema (Nogueira, 2010).

Embora o cinema tenha desenvolvido suas próprias categorizações ao longo do tempo, podemos dizer que ele também se beneficia dos conhecimentos acumulados por outras vertentes artísticas, como a literatura e a pintura, inclusive evocando elementos destas outras expressões para si (Nogueira, 2010). Seguindo este pensamento, Luís Nogueira menciona a distinção fundamental entre a comédia, a (poesia) épica e a tragédia estabelecida por Aristóteles em sua poética, fato especificamente relacionado à literatura, que teria sido base para preocupações temáticas de diversas obras produzidas nos séculos seguintes, estabelecendo parâmetros identificáveis e resultando em inúmeras outras classificações.

Segundo Nogueira (2010, pág 3), “um gênero será uma categoria classificativa que permite estabelecer relações de semelhança ou identidade entre as diversas obras”. Dito isso, cabe acrescentarmos que sempre haverá divergências de opinião na hora delimitar os limites de suas extensões, o que explicaria o caráter mutável e por vezes híbrido dos mesmos. Assim sendo, são semelhanças e afinidades os princípios identificáveis e de classificação genérica dos filmes, também chamados de convenções (tipo de situações encenadas, temas recorrentes,

elementos cenográficos e iconográficos, princípios estilísticos ou propósitos semânticos, por exemplo). Todavia, o autor lembra ainda que, por vezes, as obras cinematográficas irão apresentar elementos (convenções) de diversos gêneros, ou ainda padrões que transitem por mais de um gênero, como veremos mais adiante as particularidades de “Noite no Sítio”.

Ao levantar alguns dos critérios que nos ajudariam a identificar os diferentes tipos de gênero, Nogueira pontua:

Se aplicarmos – como usualmente se faz – critérios de ordem essencialmente narrativa na categorização genérica das obras cinematográficas, podemos identificar aquilo que designamos por gêneros clássicos como o western, o drama, o musical, o terror, a ação ou o film noir, cujos elementos se manifestam recorrentemente e nos permitem um fácil reconhecimento das características da história (o que se conta) e do enredo (o modo como se conta): as situações e padrões narrativos, a tipologia e perfil das personagens, a morfologia e semiótica dos locais, os temas abordados, a época dos acontecimentos, a iconografia e a simbologia dos adereços e objectos, bem como opções estilísticas convencionais ao nível da música, da montagem ou da fotografia, são aspectos essenciais dessa caracterização. Falamos então de uma classificação estrita dos géneros. (NOGUEIRA, 2010, pág. 4).

Emanam do cinema, partindo de suas dimensões crítica e epistemológica, 4 gêneros fundamentais aos quais podemos relacionar funções específicas. São eles: a ficção, o documentário, o experimental e a animação (Nogueira, 2010). Como dito no início deste relatório, “Noite no Sítio” pode ser classificado num primeiro momento como obra pertencente ao gênero ficção, “que tem como objectivo essencial o entretenimento e que assenta formalmente na narrativa” (Nogueira, 2010, p. 5).

Caminhando um pouco adiante mas ainda permanecendo na discussão sobre as funções da classificação de gênero no cinema, pode-se dizer que acenam para seis contextos bem demarcados, quais sejam a produção (no sentido de dar um direcionamento aos investidores), o consumo (guiando os espectadores a interpretarem o que pretendem ou não assistir), a criação (no que tange à mediação entre as expectativas da audiência e as aferições do produtor, sempre considerando a identificação de convenções como estratégia e parâmetro para tal), a crítica (afastamento ou aproximação, similaridade ou distinção com seus princípios canônicos), a análise (ferramenta similar à função crítica) e, por fim, a divulgação (discursos midiáticos e a construção da visibilidade do filme [Nogueira, 2010]).

Bordwell e Thompson (p.319, 2008) reforçam as funções expostas por Nogueira ao mencionar o fato de que a popularidade dos gêneros (consumo, crítica, análise) variam de acordo com o contexto histórico e, neste caso, poderiam ou não representar um “sinal verde” para os produtores (produção, criação, divulgação). Ou

seja, a popularidade de um gênero, num determinado contexto histórico, certamente irá afetar a decisão da indústria sobre quais filmes fazer (ou não). Traçando um paralelo para o caso específico de *Noite no Sítio*, produzido com recursos públicos da Lei Federal Aldir Blanc de amparo ao setor cultural, excluem-se as preocupações sobre popularidade do gênero com intuito de angariar financiamento, uma vez que a análise de mérito dos agentes públicos, neste caso pontual, não se preocupa com as cifras de retorno que o filme poderá lhes render.

Em relação aos princípios canônicos anteriormente mencionados, Luís Nóbrega (2010) os define como sendo qualidades, facilmente reconhecidas, presentes nas obras com notável reconhecimento (referenciais estéticos) de um dado tipo de filme. Assim, identificar um Cânone e seus princípios nos permitirá utilizar premissas convencionadas estilística e tematicamente a fim de que pertença ou se destaque num determinado gênero. A boa aceitação de um filme pelo público ou mesmo as análises feitas por críticos costumeiramente levam em consideração os cânones de seu segmento.

No decorrer deste trabalho, que terá como preocupação central a direção de uma ficção cinematográfica com elementos aparentemente pertencentes à múltiplos gêneros, restará a importante tarefa de saber identificar determinadas convenções, dentro dos respectivos gêneros, para assim tê-las como parâmetro criativo e de propósitos (estratégias de direção), “seja em termos de reconhecimento e homenagem de uma tradição, seja em termos de subversão ou quebra dos códigos partilhados” (Luís Nogueira, 2010). Paralelamente, pode-se dizer que os clássicos se manifestaram a partir da reprodução das convenções, caminhando rumo ao conservadorismo cinematográfico.

As convenções que caracterizam os gêneros, por sua vez, podem se manifestar nas mais diferentes formas: desde o roteiro de um filme, numa camada mais superficial, quando falamos, por exemplo, de um romance ou de um drama na sua forma mais simples (conflito); passando pela temática, quando paramos para identificar filmes de velho oeste ou gangsters; a estilística, como no caso dos musicais (que quase automaticamente evocam para si outros gêneros); e até mesmo alcançando camadas mais profundas da linguagem cinematográfica, como a iluminação dramática dos filmes de thriller (por vezes chamado de suspense, como veremos mais adiante) e terror. Bordwell e Thompson (2008, p. 320) chamam atenção ainda para as convenções iconográficas, ou seja, símbolos recorrentes que carregam um significado reconhecível no universo cinematográfico.

Diversas dessas convenções se estabelecem em relação ao Terror e ao Thriller especificamente. Lidando com o Terror num primeiro momento, podemos identificar uma característica comum a todos os filmes que integram o gênero: a intenção de se provocar na audiência um sentimento de aversão, repulsa, horror, medo e uma ampla quantidade de adjetivos que se assemelham a esse sentimento

de desconforto. Segundo Bordwell e Thompson (2008, p. 329, tradução nossa), “este impulso é o que molda outras convenções do gênero”.

O Terror emergiu ainda durante o cinema mudo (1920). Obras como “O Gabinete do Doutor Caligari” (1920) e “Nosferatu” — primeira adaptação de Drácula — (1922), ambas obras alemãs e que, vale citar, nutriram-se do expressionismo (movimento artístico e cultural alemão). Segundo Bordwell e Thompson (2008, p.331, tradução nossa), estes filmes carregam consigo “as performances angulares, maquiagem pesada e configurações distorcidas características do cinema expressionista alemão”.

Outras convenções moldadas pela intenção de se provocar um sentimento de desconforto são o uso de esquemas de iluminação que privilegiam as sombras, seja com intuito de se criar atmosferas visualmente sombrias, seja para criar mistério ao se esconder (total ou parcialmente) algum elemento. Juntamente com a maquiagem proeminentemente pesada, constituem parte relevante da iconografia do gênero (BORDWELL, THOMPSON, 2008, tradução nossa). Devido à possibilidade de se alcançar grandes resultados utilizando os recursos mencionados de maneira mais simples e pouco tecnológica, os filmes do gênero foram e continuam sendo a opção de muitos cineastas com baixo orçamento.

Os clichês do Terror são comumente associados à convenção de personagens monstros, entidades, aberrações e criaturas fantásticas, como é o caso da lenda do lobisomem evocada em Noite no Sítio. Ainda assim, Nogueira aponta que “em termos iconográficos, este é, seguramente, um dos gêneros mais inventivos”. É também muito recorrente nos filmes do gênero o uso de situações e cenários que caracterizam perigo iminente. Sozinhos no sítio afastado, à noite, as crianças certamente seriam uma presa fácil a um lobisomem que espreitasse em meio às árvores para saciar sua fome.

Segundo Bordwell e Thompson (2008, p. 332, tradução nossa), “O filme de terror de grande orçamento entrou em um período de popularidade que ainda não terminou. Muitos dos principais diretores de Hollywood trabalharam no gênero (...) - de “Tubarão” (1975) e “Carrie” (1976) a “O Sexto Sentido” (1999) e “A Múmia” (1999)”. Embora a princípio imagine-se o terror como algo explícito, existem diversas maneiras menos óbvias de se provocar um sentimento de incômodo, como por exemplo utilizando câmeras subjetivas (perspectivas de algum personagem), movimentos de câmera e situações de desconforto que caracterizem um terror psicológico, “mais assente na sugestão e na tensão do que na exibição gratuita do sofrimento” (Nogueira, 2010).

É justamente ao cruzarmos a linha do terror psicológico que nos daremos conta de algumas características comuns em relação ao Thriller. Nogueira (2008)

reúne um conjunto de 3 características que facilitam a identificação de um filme do gênero. São elas: sensação de excitação e nervosismo provocada no espectador, tensionando os momentos decisivos; dúvida constante acerca do desfecho da situação; a falsa sugestão de expectativas. Segundo Rabiger (2008, p. 206) o thriller “tem como objetivo fazer você “se perder” ao se identificar com o herói”. Dentre as obras célebres do gênero pode-se mencionar “O sexto sentido” (M. Night Shyamalan, 1999), “Corra” (Jordan Peele, 2017) e “Ilha do Medo” (Martin Scorsese, 2010).

O dispositivo do contra relógio e do labirinto são outros dois elementos característicos de filmes do gênero. Conforme pontua Nogueira (2010), o primeiro dispositivo diz respeito à uma noção de escassez de tempo e ao caráter imediato dos fatos, o que acaba por construir uma sensação de agonia. Já o segundo faz menção à teia de acontecimentos à qual emaranha-se o protagonista e o próprio espectador. Ambos se complementam para acrescentar tensão.

“Porque a incerteza e a dúvida detêm no thriller um papel nevrálgico, este gênero tende a partilhar ou a integrar no seu cânone aquilo que se conhece, sinonimamente muitas vezes, por filme de suspense” (NOGUEIRA, 2010, p.40). Em noite no Sítio, a linha divisória, considerando os cânones estabelecidos até então para estes dois gêneros, torna-se bastante tênue. Pode-se afirmar que o terror e o suspense interseccionam-se neste caso.

## 2 JUSTIFICATIVA

Após obter acúmulo de experiência prática e conhecimento teórico relevante no segmento da produção audiovisual (uma das vertentes da produção de conteúdo desenvolvidas ao longo da graduação em Comunicação em Mídias digitais e ofício ao qual me dedico hoje enquanto profissional autônomo), surge a grande oportunidade de dirigir meu primeiro curta metragem: “Noite no Sítio”, produzido a partir de texto homônimo de minha autoria. A grande responsabilidade atrelada à estreia enquanto diretor de cinema é também o motivo pelo qual resolvi dedicar empenho extra ao estudo dos aspectos de direção cinematográfica e, mais especificamente, aspectos de direção voltados à construção de uma ficção do gênero terror psicológico. Como resultado do registro sistemático desses estudos, nasce este relatório.

### **3 OBJETIVOS**

#### **3.1 OBJETIVO GERAL**

Construir um curta metragem ficcional, do gênero terror psicológico, a partir de estratégias de direção cinematográfica.

#### **3.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS**

Identificar, analisar e aplicar aspectos de *mise-en-scène* e da cinematografia na construção de um curta metragem ficcional: aspectos básicos da linguagem cinematográfica, iluminação, cenário, caracterização e encenação.

## 4 METODOLOGIA

Partindo da revisão bibliográfica das obras de pelo menos três autores que dedicam-se ao trato da direção e da linguagem cinematográfica, dos quais gostaria de mencionar, David Bordwell e Kristin Thompson (Film Art: an Introduction); Michael Rabiger (Directing Film Techniques and Aesthetics); Chris Rodrigues (O Cinema e a Produção); proponho a identificação, comparação e aplicação de aspectos de direção voltados à criação de uma ficção do gênero terror psicológico, para a posterior confecção do roteiro técnico, planta baixa (mapas de cena) e gravação do filme.

Será também atribuído um calendário, que abarque tanto o desenvolvimento do presente relatório quanto as etapas do filme. Ainda que o escopo deste projeto não se estenda a outros aspectos da produção audiovisual, como a narrativa (roteiro), produção executiva (gestão), pós produção (edição) e etc., documentos das respectivas etapas serão anexados para facilitar a compreensão dos processos e assimilação dos resultados finais obtidos. A conclusão da obra servirá de subsídio para o registro das considerações finais.

A confecção do roteiro técnico deverá se basear no modelo disponibilizado pelo livro “O Cinema e a Produção”, com algumas adaptações que visam otimizar o trabalho de direção, quais sejam: supressão dos campos “tempo” e “câmera”; inserção dos campos “áudio” (referente ao som direto) e “anotações”, para eventuais lembretes.

**Tabela 1:** Modelo de roteiro técnico

Nº	Plano	Seg.	Câm.	Ação
01	PG	20"	01	Mulher faz palavras cruzadas na mesa do café da manhã. Entra o marido.
02	PA	15"	02	Marido entra, coloca o paletô no encosto da cadeira, a pasta no chão, senta-se, pega o jornal e toma café.
03	PM	10"	03	A mulher faz palavras cruzadas.
04	PP	5"	04	Sobre o ombro do marido, vemos a mulher parando de fazer palavras cruzadas e olhando para ele.
05	PP	10"	07	Mulher levanta os olhos da revista e pergunta nome de rio.
06	PM	10"	06	Marido responde, continuando a ler o jornal.
07	PP	10"	05	Sobre os ombros da mulher, vemos ela escrevendo na revista.
08	PP	5"	06	Marido olha para o relógio.
09	CL	5"	08	Relógio.
10	PA	15"	02	Marido dobra o jornal, toma um último gole de café, levanta-se, pega o paletô e a pasta e se encaminha para a mulher.
11	PA	10"	03	Mulher escrevendo, entra o marido que lhe dá um beijo na testa, se despede e sai.
12	PP	10"	07	Mulher põe o lápis na boca e olha distraidamente para frente.

**Fonte:** O Cinema e a Produção, 2007.



Fonte: acervo do autor.

## 5 REFERENCIAL TEÓRICO

Os filmes podem parecer glamourosos quando vistos no cinema, ou mesmo no conforto dos nossos sofás. Atmosferas fílmicas que remontam realidades remotas; atores e atrizes em aparições impecáveis; esquemas de iluminação incrivelmente bonitos; lugares e fotografias de tirar o fôlego. Na prática, os filmes representam um grande desafio para toda a equipe envolvida nas sucessivas etapas de produção (veremos mais adiante): da equipe de arte (maquiadores, cenógrafos, figurinistas, etc.), passando pela equipe de fotografia (operadores de câmera, iluminadores, etc.) e chegando até o editor, dentre muitas outras funções da equipe técnica, todos precisam, no limite de suas funções, estar em profunda sincronia para que o filme seja produzido da melhor maneira possível. Quem conduz todos esses profissionais, dentro e fora do set (ambiente que concentra os elementos necessários à filmagem) de cinema, é o diretor (com algumas ressalvas). A seguir, entenderemos melhor como funciona a atuação deste profissional.

Embora o termo “diretor de cinema” seja algo amplamente conhecido, a compreensão acerca das funções de um diretor acabam nem sempre seguindo o mesmo caminho. Nas grandes produções da indústria cinematográfica, “um diretor responde ao produtor (captador e gestor dos recursos financeiros) e fica responsável pelos detalhes, qualidade e significado do filme final” (RABIGER, 2008, p. 4). É o diretor que disporá do orçamento captado pelo produtor para dar vida ao roteiro, ou seja, transpor a narrativa textual em uma narrativa cinematográfica (dramaturgia). De acordo com Chris Rodrigues (2007, p. 71), “num sistema industrial de produção, poucos são os diretores que têm direito ao “corte final” (...), direito esse reservado aos produtores”.

O produtor e suas diversas ramificações (produtor associado, co-produtor, produtor executivo) trabalham em prol da viabilização de todas as condições e elementos necessários à construção do filme, para que os recursos humanos e materiais sejam guiados e empregados da melhor maneira possível. Atribui-se a este profissional, em grandes produções da indústria cinematográfica, o controle total sobre a execução do filme, principalmente no que diz respeito ao orçamento e cronograma das filmagens (RODRIGUES, 2007).

Em produções menores e/ou com financiamento público, como é o caso do curta-metragem objeto deste relatório, nem sempre as hierarquias mencionadas anteriormente se mantêm. Uma vez que os recursos já foram captados e organizados em uma planilha orçamentária e num plano de execução, com a devida antecedência (requisitos de aprovação nos editais públicos), a produção executiva passa a desempenhar um papel exclusivo de gestão e otimização do orçamento, bem como dos recursos materiais e humanos envolvidos no filme. A palavra final

sobre questões financeiras passará pelo crivo do diretor que, neste caso específico, representa o proponente e realizador do projeto (responsável legal pela execução). Segundo Chris Rodrigues (2007, p.72), "O fato de ser comum o diretor se interessar por um projeto e cuidar da fase inicial de seu desenvolvimento o torna, em muitos casos, também um dos produtores do filme".

Na prática, ao coordenar todos os outros núcleos de profissionais, o diretor terá como propósito maior o controle dos elementos que aparecerão no quadro (tela) e, já projetando para si a etapa de montagem, qual sentido irá construir a partir disso. Aspectos como iluminação, cenário, caracterização, encenação e a composição de todos estes elementos fazem parte do rol de elementos que o diretor deverá assumir controle e frequentemente delegar responsabilidades. A este conjunto de elementos que o diretor controla para estabelecer o que deverá e como deverá aparecer no quadro, dá-se o nome de *mise-en-scène* (exploraremos melhor os elementos adiante). O termo tem origem francesa (pronuncia-se "meez-ahn-sen") e fora originalmente utilizado para designar a direção teatral, sendo posteriormente estendido à direção fílmica (BORDWELL, THOMPSON, 2008).

A fim de que possamos compreender melhor a atuação do diretor, faz-se necessário o entendimento acerca dos processos estabelecidos no curso de uma produção cinematográfica. Já com o projeto em mãos, aprovado a partir de um roteiro (fase de captação de recursos), estabelecem-se, sequencialmente: preparação/pré-produção; produção/filmagem e pós-produção/ finalização (RODRIGUES, 2007).

As etapas de preparação e pré-produção costumam ter bastante peso para o sucesso de um filme. "Nessa fase, fazemos o levantamento minucioso de tudo que será necessário para que o filme seja feito de acordo com a visão e as necessidades do diretor" (RODRIGUES, 2007, p. 106). Chris Rodrigues lista ainda quais preocupações costumam surgir nesta etapa. São elas: administração; locações; decupagens diversas; roteiro e análise técnica de direção; cronograma; orçamento definitivo (RODRIGUES, 2007, p.106). É nessa etapa que realizam-se, por exemplo, as visitas às locações, checagem e teste de equipamentos, ensaios, preparação das ordens do dia, etc.

Como o próprio nome sugere, é na etapa de filmagem/ produção que as gravações ocorrem na prática. Todo planejamento anterior será usado agora para que o processo aconteça da maneira mais eficiente possível, ainda que eventuais imprevistos aconteçam. Por isso, é também desejável que o diretor saiba lidar com situações de estresse, tomando decisões importantes em momentos de extrema pressão. Como comenta Michael Rabiger, "A verdade é que dar à luz uma história para a tela é um negócio intoxicante" (RABIGER, 2008, p.5), processo que por vezes leva os indivíduos a adoecerem física e mentalmente.

Num set de filmagens, o diretor deverá se responsabilizar pelo bom andamento do conjunto de processos que envolvem o filme, coordenando-os diretamente, ou ainda delegando funções. A captação do material bruto deverá seguir instruções do diretor “sobre como filmar cada plano, controlando o movimento dos atores em cena e a sua atuação, com assessoria do diretor de fotografia e do diretor de arte” (RODRIGUES, 2008, p. 71). Ao final do set, acontece ainda o que chamamos de desprodução, etapa em que os itens serão desmontados, checados, devolvidos e etc., podendo ou não haver a participação do diretor (embora isso não seja um costume em grandes produções da indústria cinematográfica).

Por fim, é na etapa de finalização que todo material captado e organizado será montado, colorido e esmerado. As trilhas sonoras originais podem ou não ser produzidas nesta etapa, a critério do diretor. Chama-se logger o profissional responsável por catalogar e organizar o material captado (ainda na produção), a fim de que o processo de edição seja facilitado. O editor, também chamado de montador, irá arranjar sequencialmente os planos, sincronizar (quando necessário) o áudio e dar forma concreta à narrativa cinematográfica. Cabe ainda ao diretor supervisionar a montagem, “como a música se encaixa no filme e todo o processo de finalização” (RODRIGUES, 2007, p. 71).

O primeiro e geralmente mais completo corte do filme costuma receber o nome de “*director's cut*” (corte do diretor). A partir do entendimento entre direção e produção, o filme poderá ou não permanecer o mesmo. Caso haja necessidade, sucessivos cortes serão gerados a fim de que a expectativa dos produtores seja alcançada, estando quase sempre atrelada ao potencial de retorno financeiro. Nos casos em que se aplique (como no do curta “Noite no Sítio”), será realizada ainda a prestação de contas do filme.

Como pudemos observar há pouco, a atuação do diretor acontece desde muito antes do set de filmagem, já na chamada etapa de pré-produção, percorrendo todas as etapas seguintes do filme. A nível formal e de procedimentos, Chris Rodrigues lista as atribuições do diretor ao longo dos três grandes processos anteriormente citados. São elas:

- a) Ver e definir locações;
- b) Decupar a direção (definir de planos e seus movimentos de câmera);
- c) Delinear o roteiro técnico;
- d) Cronometrar os planos;
- e) Planta baixa;
- f) Storyboard;
- g) Definir o elenco;
- h) Ler o roteiro com equipe e elenco;
- i) Planejar o filme em termos artísticos com o diretor de arte;
- j) Ensaiar o elenco. (RODRIGUES, 2007, p. 111).

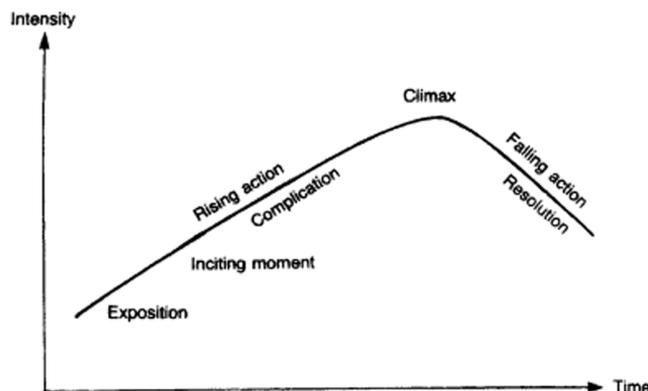
Quantos resultados diferentes de narrativa fílmica podemos obter a partir de um mesmo roteiro sendo dirigido por diferentes profissionais? Provavelmente, tantos quantos forem produzidos. Isso considerando o fato de que o diretor o fará a partir de suas perspectivas de vida, seu repertório artístico, estilo e visão de mundo. Para além das funções mencionadas acima e do bom trato com as pessoas, a fim de liderar e extrair o melhor dos profissionais que compõem a sua equipe, Michael Rabiger lista três necessidades que um diretor deverá ter para desempenhar seu papel de maneira inteligente. São elas:

- Conhecimento e amor pela linguagem e história do cinema;
- Uma forte compreensão do que é drama e como usá-lo;
- Um impulso para contar histórias que vêm de idéias apaixonadas sobre a condição humana”. (RABIGER, 2008, p. 12).

Uma história pode ser contada de diversas maneiras. Eu poderia, por exemplo, relatar a um familiar, durante um encontro futuro, que finalmente me formei e que as coisas caminham bem desde então. No entanto, estaria deixando de mencionar a enorme dificuldade de conciliar o trabalho com a produção do filme objeto deste relatório; do tempo extra dedicado às leituras necessárias; dos dias que tive que optar entre um e outro; das decisões tomadas mediante os imprevistos na produção do filme; das consequências imediatas que estas escolhas provocaram (não necessariamente nesta ordem). Ao fazer isso, estaria inserindo conflitos (dos mais variados graus de complexidade) a uma sequência narrativa que, a princípio, constituía-se por uma sequência linearmente feliz - e monótona -. Em outras palavras, estaria adicionando tensão dramática à história.

Segundo Chris Rodrigues (p. 51, 2008), “Não existe drama em uma história sem conflitos”. O conflito, por sua vez, “poderá ser interno ou externo: pessoa versus pessoa; pessoa versus ambiente; conflito interno” (RABIGER, 2008, p.28). Todos estes tipos de conflitos compõem tanto a macroestrutura de um filme, quanto pedaços menores das cenas, ao que Rabiger dá o nome de unidade dramática (RABIGER, 2008, p. 33).

Convencionalmente, as narrativas se estruturam no que é conhecido como arco dramático, uma estrutura facilmente reconhecível pelo público em geral e que se estrutura a fim de que a tensão dramática seja construída progressivamente. Partindo da exposição de um determinado contexto em que a personagem encontra-se inserida, ocorre a incitação de algum fato (conflito) que deverá ser confrontado para que a personagem realize seus anseios. Esse confronto esbarrará em alguma(s) complicação(ões) ao longo do caminho, que elevarão o nível de tensão até o ápice da história, também conhecido por clímax. O clímax precede a resolução do conflito, com alívio da tensão e fim do arco dramático (RABIGER, 2008, p. 33).

**Figura 1:** O arco dramático

**Fonte:** Directing: Aesthetics and Techniques, 2008

Considerando as ponderações apresentadas por Rabiger e em alusão às qualidades de um diretor elencadas por Rodrigues, cabe a nós agora adentrarmos o universo da linguagem cinematográfica. O domínio de alguns conceitos básicos deverá fornecer amparo à confecção da decupagem/ roteiro técnico, planta baixa e à gravação do próprio filme, conforme prevê a metodologia deste relatório. Segundo Brown (2012, p. 13), o "cinema é uma linguagem que contém vocabulários e sub linguagens específicas relacionadas com lente, composição, design visual, iluminação, controle de imagem, continuidade, movimento e ponto de vista".

Neste contexto, quanto mais o cineasta entender do universo cinematográfico e, mais especificamente, das técnicas cinematográficas, mais amparado estará para utilizar tais ferramentas e recursos na construção fílmica. Por cinematografia, palavra advinda do grego ("escrever com movimento"), devemos entender o ato/ conjunto de ações desempenhadas a fim de transformar ideias, palavras, subtexto emocional e o que mais puder ser listado enquanto comunicação não verbal em expressões visuais (BROWN, 2012).

Para Blain Brown, o domínio destas compreensões deverá ser o elo mais forte, uma relação simbiótica a ser estabelecida entre o Diretor e seu Diretor de Fotografia (DF), profissional "responsável pela iluminação, clima dramático em termos de iluminação, escolha de ângulos, movimentação e enquadramentos de câmera" (RODRIGUES, 2007, p. 81). De forma simples, podemos caracterizar o DF como um cinegrafista/ operador de câmera e, metaforicamente, partindo do conceito de linguagem cinematográfica, identificar os planos como vocabulário, e a edição como sintaxe (BROWN, 2012).

Os planos "são a forma como o diretor narra o roteiro" (RODRIGUES, 2007), "blocos de construção básicos da gramática cinematográfica" (BROWN, 2012) que irão compor a decupagem das cenas. Como pontua Chris Rodrigues, ao

analisarmos um roteiro, “a nossa primeira reação será, com certeza, o desejo de separar alguns detalhes do conjunto da ação para mostrá-los separadamente” (RODRIGUES, 2008, P.37). Os planos são classificados em relação ao enquadramento das personagens, objetos ou até mesmo dos cenários. Neste esquema, as cenas serão compostas por uma sequência sucessiva de planos, embora nada impeça que uma cena seja composta por um único plano.

Conforme relata Blain Brown em “Cinematografia: Teoria e Prática”, resumidamente, podemos listar os principais planos do cinema como sendo:

- Plano aberto (wide ou long shot);
- Plano de ambientação (establishing shot);
- Plano geral (full shot);
- Plano americano (cowboy shoot)
- Plano de dois;
- Plano médio;
- Close-ups;
- Clean single;
- Dirty single;
- Grande close-up/ primeiríssimo plano;
- Plano sobre o ombro (over the shoulder)
- Cutaway;
- Inserção;
- Plano de conexão;
- Plano de transição”. (BROWN, p. 17, 2012).

O Plano aberto deverá enquadrar toda cena, o que certamente irá variar de acordo com o cenário; O Plano de ambientação trata-se de um plano aberto, que em linhas gerais trará referências do contexto (onde) a ação acontece; O Plano geral, também chamado de Plano inteiro por outros autores como Chris Rodrigues, irá enquadrar a personagem cabeça aos pés; O Plano americano refere-se aos personagens enquadrados do joelho à cabeça (recebe esse nome devido aos filmes de faroeste, nos quais era fundamental captar a ação das personagens manuseando as armas na linha da cintura); O Plano de dois diz respeito a qualquer plano em que contracenem duas personagens; O Plano médio também poderá variar de acordo com o assunto e, no geral, as personagens são enquadradas da cintura pra cima (neste nível já é possível captar uma gama maior de detalhes como expressões). Os Close-ups são um vocabulário bastante corriqueiro e que pode gerar confusões por suas variações: vão desde o plano médio (tórax à cabeça), passando pelo primeiro plano (busto), *choker* (pescoço pra cima); extremo (queixo ao cabelo), até chegar ao primeiríssimo plano (detalhes como boca ou os olhos); Planos médios, gerais e close-ups podem ser chamados de Clean Single ou Dirty Single, a depender da inclusão de alguma parte de outro ator no quadro; Over the shoulder (sobre o ombro) enquadra dois personagens numa perspectiva que se estabelece por cima do ombro de um deles, a fim de estabelecer uma relação, diálogo, etc; O Cutaway

(plano de cobertura) refere-se ao registro de qualquer ação secundária na cena, ainda que em simultâneo; A Inserção será um pedaço vindo de outra cena; Os Planos de conexão irão reforçar a ligação em planos mostrados anteriormente de modo isolado, como quando dois personagens são enquadrados simultaneamente; Finalmente, os Planos de transição, como o próprio nome sugere, podem ser simples cutaways, paisagens ou qualquer coisa que forneça a audiência a compreensão do encerramento de uma cena e início de outra (BROWN, 2012).

Há alguns outros casos específicos de nomenclaturas e variações dos planos anteriormente mencionados que estendem-se ao escopo deste projeto. Todavia, vale mencionar o Plano sequência, onde a progressão de cena culmina com a modificação dos planos ao longo da tomada (gravação, do momento em que se aperta o *rec* ao corte).

Os planos também poderão variar em relação a angulação e a movimentação/ ausência de movimento. A utilização de diferentes ângulos para enquadrar um personagem confere possibilidades distintas de representação metafórica e construção de sentido (subtexto). Uma personagem vista debaixo pra cima (Contra-Plongée) poderá parecer grandiosa, audaz, enquanto optar por retratar a mesma personagem de cima pra baixo (Plongée) possa resultar numa percepção de fragilidade, vulnerabilidade, etc. Quando a câmera encontra-se na altura dos olhos, pode-se dizer que utilizamos uma angulação normal. Um plano capturado completamente de cima para baixo (90° graus em relação ao chão), estará utilizando um ângulo Zenital, classificado por Chris Rodrigues (p. 34, 2007) um plano neutro, “utilizado para modificar a direção da ação ou criar uma situação inesperada”.

Além da câmera fixa, os movimentos de câmera podem ser utilizados para inúmeros fins, dentre eles: dar maior dinamismo à cena, conferir maior dramaticidade na progressão narrativa, revelar algum elemento escondido, intensificar a ideia de movimento, representar a perspectiva de alguma personagem e etc. Merecem menção o tilt (movimento vertical com eixo da câmera fixo), o pedestal (movimento vertical), o pan (movimento horizontal da câmera sobre seu próprio eixo), o tracking (acompanhamento de um objeto), o slide (aproximação ou afastamento do assunto, com movimentação da câmera), zoom in e o zoom out (aproximação ou afastamento do assunto, porém com uso dos recursos óticos das lentes neste caso).

As câmeras móveis nem sempre aparecem estabilizadas. Por vezes é desejável que os chacoalhões de uma câmera manuseada com as mãos façam parte de um plano, intensificando ideias de movimento, ação e, mais uma vez, podendo caracterizar pontos de vista. Ainda assim, considerando o fato de que o aparato tecnológico da atualidade encontra-se cada vez mais avançado e acessível aos pequenos produtores, é possível inverter a lógica no intuito de otimizar a captação de planos na mão (que por vezes pode ser algo desafiador) com o uso de

estabilizadores, resoluções altas e a inserção de chacoalhões virtualmente no processo de edição (pós-produção). Caberá ao diretor, juntamente com a assessoria de sua equipe, decidir qual o melhor método a ser empregado.

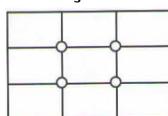
Embora toda uma cena possa ser filmada a partir de um único ponto de vista, o que se materializaria na escolha de um dos planos apresentados, utilizando um dos ângulos mencionados, seja com a câmera fixa, seja com ela em movimento, evidencia-se o fato de que a variação torna-se um poderoso recurso do diretor e que acrescentará camadas de significado ao poder da *mise-en-scène*. Ou seja, é conhecendo e utilizando as variações destes recursos que o diretor acrescentará sentido, ainda que metafórico, à composição (o que aparece no quadro).

Segundo Blain Brown (2012, p. 13), devemos "conhecer as regras antes de quebrá-las". Embora esta fala possa evocar uma série de regras específicas ao trato da cinematografia, é oportuno mencionarmos a Regra dos 180 graus e a Regra dos terços, ambas utilizadas para a composição dos planos nas cenas, embora a primeira diga respeito a situações de diálogo exclusivamente. "Por meio da composição informamos ao público para onde olhar, o que olhar e em que ordem olhar para os elementos" (BROWN, 2012, p. 38).

A Regra dos 180 graus é uma convenção do cinema. Orienta que o diálogo entre personagens estabeleça um eixo plano (eixo de câmera) entre um e outro e que, neste esquema, a câmera se movimente apenas por um dos lados deste eixo (num ângulo máximo de 180 graus, daí o nome da regra), evitando confusões relacionadas à posição das personagens em relação ao cenário e sua organização espacial (BROWN, 2012). Chris Rodrigues (p. 42, 2007) menciona também o eixo de ação, que atuará como referencial de direção para a movimentação das personagens, objetos e assuntos: "se um ator caminha da direita para a esquerda, o mesmo deverá ser obedecido nos outros planos".

Já a Regra dos terços estabelece pontos de ouro no quadro a partir da criação de duas linhas imaginárias na horizontal e outras duas na vertical (9 quadrantes) que se cruzam perpendicularmente. Os pontos de ouro, também conhecidos por terços, seriam os pontos de intersecção dessas linhas imaginárias. Neste sentido, posicionar os assuntos de interesse perto dos pontos de intersecção é uma forma bastante aceita para compor planos e que vem sendo praticada há séculos com a pintura e a fotografia (BROWN, 2012).

**Figura 2:** Regra dos terços e seus pontos de ouro.



**Fonte:** Cinematografia, 2012.

A fim de darmos continuidade à revisão teórica dos assuntos que compõem este relatório, retomaremos alguns aspectos da *mise-en-scène* para serem tratados mais a fundo, principalmente no que tange a aplicações que insiram maior grau de significado (subtexto) ao gênero pretendido.

Quando falamos em cenário (locações), é comum pensarmos em lugares já existentes: paisagens, cidades, moradias, escolas, jardins, etc. A fim de controlar o cenário numa composição e ambientar o filme da melhor maneira possível, o diretor poderá optar por usar locais já existentes, como também poderá criar, completamente do zero, todas as estruturas necessárias para tal. “Méliès compreendeu que filmar num estúdio aumentava o seu controle, e muitos cineastas seguiram sua deixa” (BORDWELL, THOMPSON, p. 115, 2008, tradução nossa). No geral, essa decisão deverá estar alinhada a critérios práticos de viabilidade orçamentária.

O cenário ou composição pode se agigantar em relação aos atores, ou mesmo chegar perto de sumir (BORDWELL, THOMPSON 2008), sempre dependendo da ênfase, sensação ou sentido que se deseja construir. Outro aspecto importante diz respeito às cores presentes no cenário, capazes de criar contraste, dar ênfase ao foco dramático e também despertar sensações a partir das convenções (o que também se aplica à iluminação e à caracterização como veremos adiante).

A caracterização é um trabalho que o diretor deverá desenvolver em parceria com o diretor de arte. partindo da adoção de um conceito estético, que envolverá, dentre outras coisas, a definição de paletas de cor, análise do perfil das personagens e do contexto geral, estrutura-se propostas para o figurino e maquiagem (decupagem de arte). “Figurinos podem desempenhar papéis importantes de motivação e causalidade nas narrativas” (BORDWELL, THOMPSON, p.122, 2008, tradução nossa).

A maquiagem era originalmente utilizada no cinema para que os atores pudessem ser captados de maneira adequada pelos filmes de película (BORDWELL, THOMPSON, 2008) . Hoje em dia, é comum que a maquiagem seja usada para dar ênfase dramática às personagens, realçar a aparência original (maquiagem social) ou mesmo para dar vida a um conceito original (maquiagem artística).

Sobre o uso corretivo da maquiagem, podemos ainda afirmar:

Uma vez que a câmera pode gravar detalhes cruéis que passariam despercebidos na vida comum, quaisquer manchas inadequadas, rugas, e flacidez da pele terão que ser escondidos. O maquiador pode esculpir o rosto, fazendo parecer mais

estreito ou mais amplo aplicando blush e sombra. (BORDWELL, THOMPSON, p.124, 2008).

A iluminação representa um recurso importante a ser implementado e que poderá incutir os mais diversos efeitos na composição e significação dos elementos na cena. A variação da temperatura de cor poderá associar-se a uma atmosfera metafórica. Os tipos de sombra poderão indicar, num aspecto mais técnico, a distância e tamanho das fontes de iluminação. A quantidade e o posicionamento dos pontos de luz poderão acrescentar mais ou menos drama às cenas, contribuindo inclusive para demarcação do foco dramático. “As áreas mais claras e mais escuras dentro do quadro ajudam a criar a composição geral de cada foto e, assim, guiam nossa atenção para determinados objetos e ações” (BORDWELL, THOMPSON, 2008, p. 124, tradução nossa).

Na maioria dos filmes, a iluminação é parte da narrativa de uma maneira mais limitada metaforicamente (...), mas ela sempre pode ser um fator a destacar pontos da história, personagens e, principalmente, a percepção do tempo e do espaço (BROWN, 2012, p. 76). Considerando a temática fantástica do filme “Noite no Sítio”, que paira sobre a lenda do lobisomem, há grande potencial de aplicação da luz, em seu potencial metafórico, no que diz respeito à lua e sua simbologia.

De acordo com Bordwell e Thompson (2008, p. 125, tradução nossa), “a luz esculpe os objetos criando sombras e realces”. Entendendo este princípio, podemos começar a pensar em estratégias que forneçam à audiência noção espacial e/ ou efeito dramático a partir do uso da luz. Seja realçando alguma textura, omitindo a face de algum personagem ou ainda estabelecendo noções de profundidade, a luz representa um recurso poderoso na composição das cenas.

Brown lista, de maneira bastante prática, quais seriam os objetivos almejados com o uso de iluminação adequada numa produção cinematográfica:

- Um intervalo completo de tonalidades e gradação de tom;
- Controle e balanço de cores;
- Forma e dimensão nos temas individuais;
- Separação: os temas se destacam contra o fundo;
- Profundidade e dimensão no quadro;
- Textura;
- Clima e tom: conteúdo emocional;
- Exposição. (BROWN, 2012, p. 104).

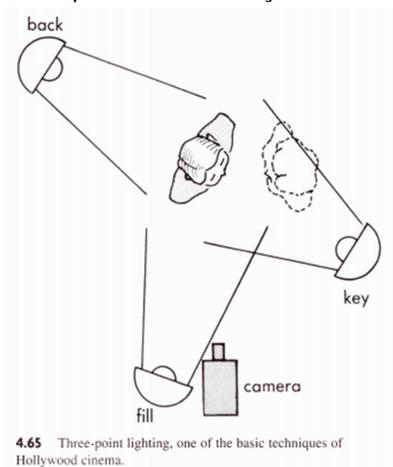
Em relação à “qualidade da luz”, relacionada a intensidade e tamanho das fontes luminosas, podemos mencionar a iluminação dura, que produz sombras igualmente duras e marcadas (alto contraste, com pouca ou nenhuma transição no que diz respeito às sombras) e a iluminação difusa/ suave, caracterizada por transição suave das gradações de sombra (BROWN, 2012). O que determinará a

qualidade da luz no sentido apresentado será o tamanho da fonte emissora em relação ao objeto iluminado. Isso justifica o fato da luz do sol produzir sombras duras: apesar do tamanho do astro, a distância o coloca em tamanho reduzido perto dos objetos iluminados. Estratégias como rebatedores e/ou difusores são utilizadas a fim de aumentar a fonte emissora de luz e assim produzir iluminação/ sombras suaves.

Já no que se refere ao posicionamento e angulação das luzes, podemos cruzar conceitos trazidos por Brown (2012, p. 109), Bordwell e Thompson (2008, p. 126, tradução nossa) para extrairmos noções básicas que nos serão úteis ao longo da concepção do filme: iluminação frontal (que tende a ter um aspecto conhecido por “chapado” entre os filmmakers, com eliminação das sombras e achatamento das formas); Iluminação lateral (com maior ênfase dramática relacionada, principalmente, à presença de sombras); iluminação de fundo (também relatada como contraluz, fazendo referência a uma luz posicionada atrás do objeto, que tem o poder de criar silhuetas e realces); Iluminação superior e inferior (respectivamente fazendo alusão a fontes de luz posicionadas sobre e abaixo do objeto filmado, ambas com projeções de sombras peculiares e capazes de intensificar sensações de mistério, horror, etc.).

Cabe ainda fazermos menção ao esquema básico de iluminação utilizado na maioria dos filmes clássicos da indústria hollywoodiana (e referência à indústria cinematográfica como um todo): a Iluminação de Três Pontos. Conforme ilustrado abaixo, neste esquema os objetos são iluminados com o uso de três pontos de luz, conhecidos como Luz Principal (*key light*), Luz de Preenchimento (*fill light*) e a já mencionada anteriormente (como iluminação de fundo), Contraluz (*backlight*).

**Figura 3:** Esquema de Iluminação de Três Pontos



**Fonte:** Film Art: An introduction, 2008.

Segundo Bordwell e Thompson (2008, p. 128, tradução nossa) conceituam, “A luz principal é a fonte primária, provendo iluminação dominante e sombras mais

fortes”. (...) A luz de preenchimento é uma fonte menos intensa, suavizando ou eliminando sombras”. Para enriquecer ainda mais o conceito de Iluminação de fundo apresentado anteriormente, vale mencionar as considerações de Blain Brown (2012, p. 114) acerca do fato de que “a contraluz é às vezes chamada de luz de cabelo ou luz de ombro. Ela delinea o tema, separa-o do fundo e lhe dá mais forma e profundidade”.

Esquemas de iluminação realçados e com pouca ou nenhuma sombra recebem o nome de Chave Alta (*low key*), enquanto esquemas que privilegiem as sombras, ao utilizarem pouca ou nenhuma iluminação de preenchimento, recebem o nome de Chave Baixa (*low key*). Esquemas de iluminação Chave baixa, com maior contraste, costumam ser usados em situações de mistério, tensão e até mesmo para realçar a atmosfera de terror, recurso este amplamente utilizado desde a década de 1930 até os dias atuais (BORDWELL, THOMPSON, 2008).

Por fim, mas não menos importante, utiliza-se as cores nas luzes com propósitos distintos. As escolhas podem variar de acordo com alguma motivação diegética (fontes emissoras de luz que participem do universo fílmico); com o inesperado, a fim de causar estranhamento no público; ou até mesmo para gerar algum efeito emocional específico, intensificando aspectos narrativos.

“O diretor também pode controlar o comportamento de várias figuras na *mise-en-scène*” (BORDWELL, THOMPSON, 2008, p. 132, tradução nossa). E ao nos referirmos a “figuras”, incluímos não apenas atores e atrizes, mas também animais, máquinas, objetos e até mesmo formas. Do mesmo modo, é possível atribuímos características humanas, como gestos e expressões faciais, a objetos de duas ou três dimensões (digital ou analogicamente): criar seres fantásticos, monstros, etc. por meio de uma gama relativamente extensa de possibilidades que envolvem ilustração, modelagem, animação e etc.

Diferentemente do teatro, onde a audiência é capaz de observar todos os gestos e ações que acontecem no palco a partir de um único ponto de vista - a poltrona -, o cinema se vale do poder da câmera para criar diferentes pontos de vista, também chamados de planos, como pudemos ver anteriormente. Partindo desse pressuposto, é possível afirmarmos que a atuação do cinema também divergirá do teatro, e levará em consideração a distância da câmera em relação aos atores e atrizes: quanto mais próximos destes, maior o nível de detalhamento das expressões faciais e muito facilmente exagerada a expressão corporal; no lado oposto dessa comparação, quanto mais longe um indivíduo filmado estiver da câmera, mais desprezíveis se tornarão suas expressões faciais, havendo grande destaque para os gestos e a postura corporal.

Bordwell e Thompson (2008, p. 133, tradução nossa) discutem o termo “realismo” como modo de se aferir uma boa atuação. Embora seja comum as

pessoas associarem performances alheias à realidade a fracassos cinematográficos, é preciso sempre atentar à função que esse tipo de atuação exerce no contexto do filme. Evidentemente, contextos irreais poderão exigir estilos distintos de atuação e que nele se assentarão de modo muito mais adequado que algo meramente real.

Aplica-se ainda, a todos os elementos anteriormente mencionados pertencentes ao universo da *mise-en-scène* o princípio da continuidade. "Basicamente, continuidade significa a consistência lógica da história, dos diálogos e das imagens, a fim de causar uma impressão de realidade" (BROWN, 2012, p.78).

Nesse sentido, é preciso, por exemplo, haver coerência entre as movimentações e o posicionamento das personagens nos diferentes planos de uma mesma cena; é importante que cenas que aconteçam num mesmo ambiente e horário reúnam características idênticas de iluminação e organização espacial; assim como a caracterização das personagens merece cuidado extra para que não haja quebra de continuidade entre as cenas.

A continuidade estabelece entre o filme e o espectador uma espécie de contrato fiduciário, ao qual estará vinculada uma sensação de imersão. Por isso, uma quebra de continuidade implicará, objetivamente, no comprometimento da integridade de um filme e, de modo subjetivo, no incômodo, insatisfação, quebra de expectativas e sentimentos similares por parte da audiência. "Quando o público está ciente dos erros de continuidade, ele torna-se ciente de que está assistindo a um filme, e isso quebra a ilusão" (BROWN, 2012, p. 78).

## 6 REGISTRO DAS PRÁTICAS DE DIREÇÃO

### 6.1 LOCAÇÃO

Considerando as limitações orçamentárias, produzir locação, no sentido de montar as estruturas a partir da análise técnica do roteiro, nunca se mostrou como uma opção viável. Partindo deste pressuposto e considerando as características dos cenários descritos no roteiro de Noite no Sítio, resta a busca por uma propriedade rural que tenha em sua estrutura uma casa, preferencialmente com estrutura plana e terraço; um galpão com aberturas na parte superior e portas duplas, a fim de que as aberturas sejam utilizadas tanto para demonstrar ao espectador a viabilidade de que a bola seja arremessada para dentro do abrigo (ação descrita na cena 6 do roteiro), quanto para iluminar diegeticamente o interior do galpão com a simulação da luz do luar.

A casa deverá ter aspecto bem cuidado, expressando visualmente que alguém nela more e dela cuide. Pretende-se utilizar as estruturas internas originais, tanto da casa, quanto do galpão, para caracterização e cenografia, havendo a complementação de acordo com as indicações disponibilizadas pelo Diretor de Arte na Decupagem de Arte (documento disponibilizado na seção de anexos).

Paralelamente às buscas virtuais (compartilhamento massivo de referências visuais, com pessoas e grupos de interesse), foram realizadas visitas técnicas nas localidades com acesso viável, como por exemplo áreas rurais de João Pessoa, Conde, Santa Rita e Bananeiras. Também foi possível encontrar potenciais locações nos municípios de Picuí e no sertão pernambucano, embora a distância e o perfil geral das propriedades não justifiquem o gasto. Destaco, neste processo, a importante participação de Áurea Araújo e Elisandra Neves (produção executiva/ produção). O registro das visitas pode ser visto no compilado a seguir:

**Figura 4:** Registro de visita técnica em locação potencial (Bananeiras).



**Fonte:** acervo do autor.

**Figura 5:** Registro de visita técnica em locação potencial (Bananeiras).



**Fonte:** acervo do autor.

**Figura 6:** Registro de visita técnica em locação potencial (Bananeiras).



**Fonte:** acervo do autor.

**Figura 7:** Registro de visita técnica em locação potencial (Bananeiras).



**Fonte:** acervo do autor.

**Figura 8:** Registro de visita técnica em locação potencial (Bananeiras)..



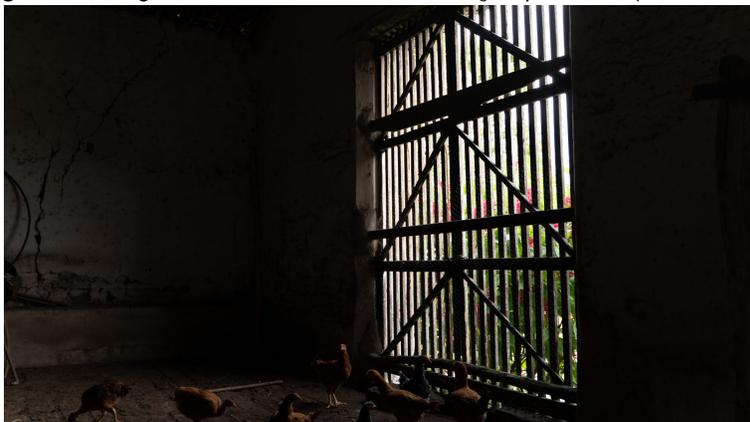
**Fonte:** acervo do autor.

**Figura 9:** Registro de visita técnica em locação potencial (Bananeiras)..



**Fonte:** acervo do autor.

**Figura 10:** Registro de visita técnica em locação potencial (Bananeiras).



**Fonte:** acervo do autor.

**Figura 11:** Registro de visita técnica em locação potencial (Bananeiras).



**Fonte:** acervo do autor.

**Figura 12:** Registro de visita técnica em locação potencial (Bananeiras)..



**Fonte:** acervo do autor.

**Figura 13:** Registro de visita técnica em locação potencial (Bananeiras).



**Fonte:** acervo do autor.

**Figura 14:** Registro de visita técnica em locação potencial (Bananeiras).



**Fonte:** acervo do autor.

**Figura 15:** Registro de visita técnica em locação potencial (Bananeiras).



**Fonte:** acervo do autor.

**Figura 16:** Registro de visita técnica em locação potencial (Bananeiras).



**Fonte:** acervo do autor.

**Figura 17:** Registro de visita técnica em locação potencial (Conde).



**Fonte:** acervo do autor.

**Figura 18:** Registro de visita técnica em locação potencial (Santa Rita).



**Fonte:** acervo do autor.

**Figura 19:** Registro de visita técnica em locação potencial (Santa Rita).



**Fonte:** acervo do autor.

Resta ainda mencionar a cena a ser gravada num automóvel em movimento. Esta cena envolve um grande desafio para ser captada, por diversas

razões. As experiências que reúno acerca da produção audiovisual, em sua totalidade, me levam a crer que a opção com resultado mais interessante (considerando aspectos técnicos e artísticos) seria a que captasse a ação real dentro do carro em movimento a partir de uma câmera devidamente presa ao capô do veículo.

Em conversa com o Diretor de Fotografia, Lucas Firmino, levantamos a possibilidade de prender a câmera em um suporte, que produziríamos a partir do uso de 4 ventosas convencionais, coladas, a fim de comporem uma única base de fixação e presas a uma rosca de  $\frac{1}{4}$  de polegada (medida tradicionalmente utilizadas em tripés, câmeras e equipamentos do gênero). Temendo que não fosse o suficiente, estudamos ainda a possibilidade de adicionar cabos de aço à estrutura, o que representaria uma proteção extra ao equipamento. Também procuramos equipamentos próprios para a situação mencionada em produtoras locais, para fins de orçamento e aluguel. Nenhuma das empresas possuía o equipamento.

Após refletir sobre os custos e dispêndios extras envolvidos na logística de monitoramento da cena gravada com a câmera posicionada no capô do veículo — dos quais valem a pena ser mencionados: a dificuldade de direção dos atores à distância; custo extra para alugar equipamentos de monitoramento à distância; dificuldade de captação de áudio, com a possível necessidade de uso de microfones alternativos (lapela e/ ou dublagem) —, optei pela utilização de chroma (tecido verde, utilizado como “cor chave” para recortes na pós produção). Ainda que essa escolha implique, na minha opinião, em um resultado técnica e artisticamente inferior, será necessário para que o filme possa ser produzido dentro do prazo e orçamento anteriormente previstos — uma decisão difícil, porém necessária.

Com o carro parado, poderemos facilmente prender a câmera sobre o capô utilizando um tripé; posicionar os microfones direcionais nas laterais do carro, com as janelas abertas; monitorar vídeo, encenação e áudio de maneira mais simples. Os vidros abaixados garantirão que não haja reflexos indesejados. O parabrisas frontal será removido temporariamente com a mesma intenção.

Serão utilizados, ao todo, nove metros de conduíte (três estruturas de três metros parafusadas perpendicularmente a tripés de alumínio) para sustentar o tecido verde utilizado como chroma. As estruturas serão posicionadas nas laterais e fundo do carro e terão altura capaz de cobrir todas as janelas com folga de segurança.

**Figura 20:** Estrutura de chroma.



Fonte: acervo do autor.

**Figura 21:** Monitoramento e captura otimizados com a adoção do uso do chroma.



Fonte: acervo do autor.

## 6.2 ILUMINAÇÃO

A iluminação das cenas diurnas aproveitará a luz natural do sol e, eventualmente, haverá o uso de difusores. As cenas 1 e 2 do roteiro serão gravadas ao entardecer e, para que não haja grande variação de luminosidade, tanto no que diz respeito à exposição (quantidade de luz disponível e detectada pelo sensor), quanto à angulação e temperatura de cor, deverão ter maior rigor com relação aos horários.

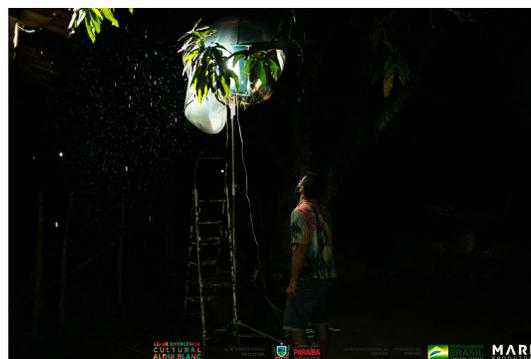
Para as cenas noturnas, tanto recursos diegéticos (inerentes à própria história) serão utilizados, como a televisão e as luzes do interior da casa de Vô Benedito, quanto fresnéis para reforçar essa iluminação e também para emular a luz do luar. Haverá prioritariamente o uso de esquemas de chave baixa (*low key*). No caso específico da luz do luar, será utilizado um filtro corretor (*color blue temperature*, CTB) que deixe a temperatura do fresnel o mais próximo do branco possível, com adição de uma gelatina verde de  $\frac{1}{4}$  de intensidade, a fim de que se note um destaque “prateado” nos objetos por ela iluminados - considerando a grande importância simbólica do astro para a construção dramática no entorno da figura do lobisomem.

**Figura 22:** Teste de iluminação low-key com protagonista.



**Fonte:** acervo do autor.

**Figura 23:** Fresnel alçado em tripé luva-pino, corrigido por um filtro CTB e com aplicação de gelatina verde de  $\frac{1}{4}$  emulando a luz do luar.



**Fonte:** acervo do autor.

Será utilizada uma estrutura de andaimes, com aproximadamente 5 metros de altura, para que a luz do luar tenha uma angulação adequada em relação aos

atores nos planos abertos noturnos. A Luz do luar deverá reforçar o drama das cenas onde os jovens estarão supostamente vulneráveis, à mercê da aparição do lobisomem.

As lanternas também irão compor uma fonte de iluminação diegética estrategicamente utilizada na cena em que os irmãos abrigam-se no galpão. Neste momento Marcelo irá iluminar o próprio rosto com a lanterna de baixo pra cima, reforçando um ponto de vista amedrontado da irmã. A aparição da silhueta do avô nas janelas e portas do galpão, segundos de acender as luzes e revelar aos netos - e ao espectador- o fato de que o lobisomem não existe, acrescentará um grau extra de suspense e tensão ao clímax do filme.

**Figura 24:** Diretor orienta os protagonistas sobre o uso das lanternas.



Fonte: acervo do autor.

Compõem a equipe de fotografia Lucas Firmino (diretor de fotografia) e Gilvan Raposo (assistente de câmera). Junto desses profissionais, será realizada uma pré- montagem da luz para testes e, nos casos em que se mostre necessário, o devido refinamento. As plantas-baixas deverão ser fortes aliadas neste momento.

Será necessário cuidado especial para com a iluminação da estrutura de chroma a ser composta no fundo e laterais do veículo, levando em consideração que este cuidado facilitará o trabalho de pós produção (recorte e inserção de fundo com movimento). Por isso, a cena foi pensada para ser gravada em ambiente fechado e com luzes controladas. Por fim, vale mencionar que a luz do sol será emulada com o uso de fresnéis e refinada com o posicionamento de rebatedores.

### 6.3 ELENCO

Haverá, ao todo, a participação de 6 atores no filme Noite no Sítio. Considerando a necessidade de semelhança que claramente demonstre grau de parentesco, a escolha dos pais, Solange e Neto, está, desde o princípio, condicionada à escolha dos protagonistas, Marcelo e Belinha.

Pensando nisso e apesar do roteiro original ser composto por dois irmãos do sexo masculino (o roteiro foi adaptado após a escolha dos protagonistas e antes de ser anexado ao relatório), optei pela realização de um casting para o papel dos irmãos protagonistas que priorizasse atores mirins com experiência acima da importância sexo e de aspectos estéticos (com ressalva para a similaridade).

Conforme estabelece o cronograma de atividades disposto na seção metodológica deste relatório, foram aceitas candidaturas ao longo de uma semana e, ao final deste período, definidos oficialmente os atores que interpretaram os protagonistas.

**Figura 25:** Arte utilizada para divulgação do casting.



**Fonte:** Acervo do autor.

No total, foram recebidas 6 candidaturas, das quais duas se tratavam de irmãos homens com diferença significativa de idade; duas se tratavam de mais dois irmãos, sendo um menino (mais velho) e uma menina; duas candidaturas avulsas de meninas. A maioria dos(as) candidatos(as) submeteram vídeo de apresentação e até trechos do texto ao longo do processo de seleção, o que certamente colaborou muito. A identidade das crianças não selecionadas será preservada.

O fator decisivo para a escolha dos irmãos Sophia e Henzo (7 e 9 anos respectivamente) foi o fato dessas crianças serem jovens talentos do circo. Embora o cinema se distinga do circo (e do teatro numa aproximação mais óbvia), o fato de estarem acostumados à exposição dos palcos, aliado ao entrosamento, representa uma grande otimização do set. Foi definida, junto ao preparador de elenco, a necessidade de realização de 3 ensaios com os atores mirins.

**Figura 26:** Registro dos dias de ensaio.



**Fonte:** Acervo do autor

Walter Olivério, nosso preparador de elenco, contribuiu de maneira extremamente significativa nessa etapa, aplicando exercícios que favorecessem o desabrochar das expressões das crianças. Devido à pandemia, Sofia ainda não pôde ser alfabetizada. A estratégia adotada foi a de utilizar ilustrações que facilitassem a assimilação do conteúdo da história, bem como a de contá-la oralmente.

**Figura 27:** Ilustrações criadas para facilitar a assimilação das crianças.



Fonte: Acervo do autor.

Para o papel de seu Zé, convidei inicialmente o ator Fernando Teixeira, que de modo muito atencioso agradeceu ao convite, mas informou preferir não se arriscar, em tempos de pandemia, para um papel que não exigisse muito de seu vigor. Compreensível, ainda que a simbologia da personagem tenha grande relevância para o filme (paciência). Na sequência e por indicação de Walter Olivério, dirigi o convite ao artista cênico Florismar Gomes, que logo topou a participação, demonstrando inclusive grande empatia ao ajudar a resolver outras questões além das referentes ao elenco.

Escolhi o próprio Walter Olivério para fazer o papel de Neto (pai das crianças), considerando o grau de similaridade entre ele e as crianças e também por confiar, e particularmente gostar muito do seu trabalho enquanto ator. Seguindo os mesmos critérios, Buda Lira foi convidado para o papel de Vô Benedito. Destaco a grande empatia demonstrada por ele pelas questões da produção, manifestada em forma de ajuda durante o processo de preparação.

Livia Meneses foi um outro talento do teatro que descobri por indicação da cúpula de arte, e que aceitou o convite para representar Solange (mãe dos irmãos). Livia se demonstrou bastante acessível desde o princípio, dando suporte aos ensaios e atenção especial às crianças durante todo o processo.

#### 6.4 CARACTERIZAÇÃO

Grande parte do sucesso na concretização e alinhamento das concepções artísticas se deve ao esforço dedicado pelo diretor de arte Lívio Brandão, imerso

desde os processos iniciais. Partiu dele e do preparador de elenco a indicação do maquiador Williams Muniz, por quem confesso ter nutrido uma grande expectativa.

A maquiagem deverá cumprir dupla função: tanto social quanto artística. A maquiagem social ressaltará as qualidades dos rostos, camuflará imperfeições e garantirá às peles no geral um aspecto seco, tudo isso de modo bastante sutil. Considerando a menção a uma festa do escritório da personagem Solange, a qual comparecerão ela e o marido após deixarem os filhos na casa do avô, estes personagens estarão com aspecto mais arrumado no geral.

Ao ator definido para interpretar a personagem de Seu Zé (a quem a audiência será levada a desconfiar tratar-se do lobisomem), será conferida uma maquiagem artística propriamente dita: unhas postiças, um arranhão no rosto, dentes apodrecidos, pele suja e queimada (do arado) e cabelo desgrenhado, nada muito exagerado, a fim de que se mantenha uma conexão clara com o real.

O figurino de seu Zé deverá ser composto por roupas tradicionalmente utilizadas nos interiores: camisa de botões, calça e percata. Para denotar o trabalho no arado e adicionar uma camada extra de estranheza à personagem, suas roupas deverão ser rasgadas e envelhecidas. Foi decidido, juntamente com a direção de arte, que a personagem trajaria ao menos uma peça na cor vermelha, a fim de despertar no espectador um sinal de alerta.

**Figura 28:** Teste de figurino, maquiagem e iluminação.



**Fonte:** acervo do autor.

As personagens Belinha e Marcelo utilizarão roupas que contrastem e denotem uma clara distinção entre os costumes da cidade e do campo. Ainda assim, serão roupas casuais: moletom e calça; macacão com uma blusa simples por baixo para Marcelo e Belinha respectivamente. O vermelho também deverá compor

alguma peça do figurino da personagem Belinha, a fim de que nas entrelinhas se estabeleça uma conexão e amplie-se a compreensão sobre o antagonismo entre ela e Seu Zé.

**Figura 29:** Teste de maquiagem e figurino.



Fonte: Acervo do autor.

Uma paleta de cores, oportunamente estabelecida pela direção de arte a partir da fotografia da locação, deverá ajudar a nortear a caracterização de maneira geral:

**Figura 30:** Paleta de cores geral.



Fonte: Acervo do autor.

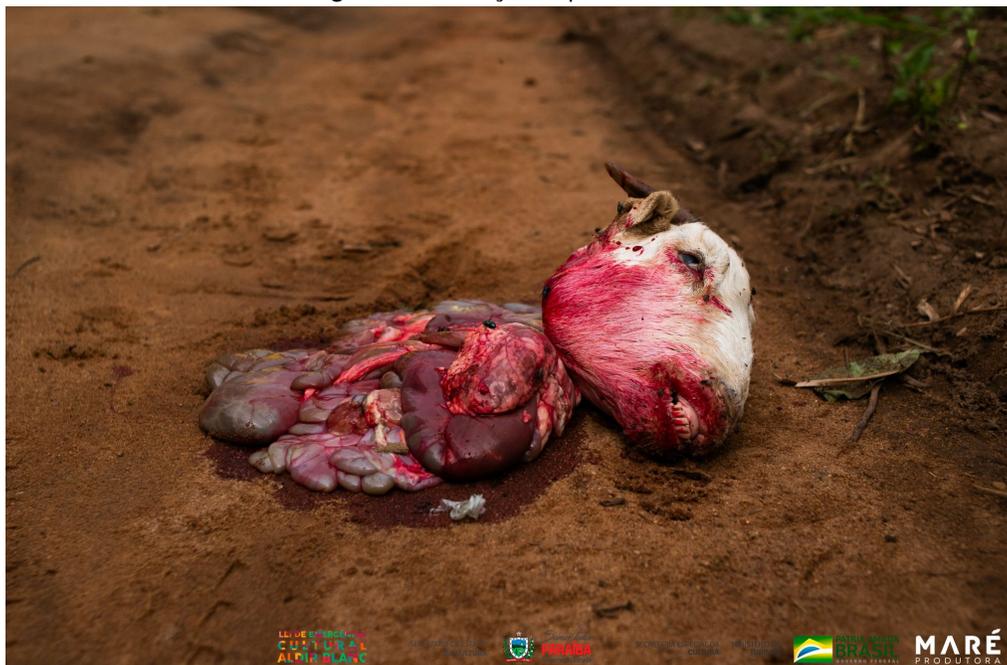
Por fim, vale mencionar que logo no início do filme, será revelada à beira da estrada, por um movimento de câmera (descrito a seguir, na decupagem), a carcaça ensanguentada de um bode. As tripas e o animal abatido serão obtidos em um frigorífico (não havendo o abate exclusivamente para o filme, mas sim aproveitando-se uma carcaça já abatida e disponibilizada para venda), enquanto o sangue será produzido artificialmente.

**Figura 31:** Diretor de arte e maquiador preparam sangue fictício.



Fonte: acervo do autor.

Figura 32: Cabeça e tripas de bode.



Fonte: acervo do autor.

## 6.5 ROTEIRO TÉCNICO

### **NOITE NO SÍTIO – ROTEIRO TÉCNICO**

por Lucas Machado

Direção: **Lucas Machado**  
 Assistência de Direção: **Helder Bruno**  
 Dir. Fotografia: **Lucas Firmino**  
 Dir. Arte: **Lívio Brandão**  
 Som Direto: **Cácio Bezerra**

### 1 EXT. ESTRADA NA ZONA RURAL - ENTARDECER

PLANO	IMAGEM	ÁUDIO	ANOTAÇÕES
1	<b>PLANO GERAL - PLONGÉE - TRACKING DRONE - COBERTURA</b>  Carro é visto adentrando/cruzando uma estrada rural não pavimentada, mata densa no entorno.		Poeira
2	<b>PLANO ABERTO - FRONTAL - CÂMERA BAIXA - TRAVELLING - COBERTURA</b>  Carro se movendo pela estrada.	Som das rodas na terra	placa
3	<b>PLANO MÉDIO - FRONTAL - FIXO - MASTER</b>  A família segue viagem dentro do carro, vista pelo parabrisas. Crianças nos celulares.	Som do motor	fixa no capô; Belinha à direita
4	<b>PLANO DETALHE - PLONGÉE - FIXO - COBERTURA</b>  Belinha empunha o celular e é vista pela tela com o rosto modificado por um filtro do Instagram.		
5	<b>PLANO MÉDIO - LATERAL - FIXO - COBERTURA</b>  Os dois irmãos são vistos no banco de trás pelo vidro lateral, MEXENDO NO CELULAR		
6	<b>PLANO MÉDIO - FRONTAL - FIXO - CONTRA PLONGÉE - COBERTURA [IMPORTANTE]</b>  Neto vira para falar com Marcelo.		falsa subjetiva
7	<b>PLANO MÉDIO - FRONTAL - FIXO - CONTRA-PLONGÉE - COBERTURA</b>  Marcelo ergue a cabeça brevemente para responder ao pai e retorna para o celular.		

8	<b>PLANO GERAL - ¾ - PEDESTAL - CÂMERA BAIXA - COBERTURA</b>  Carro se distancia da câmera e o movimento revela tripas na estrada.	Carro se afastando	Tripas
9	<b>PLANO MÉDIO - LATERAL - FIXA - COBERTURA</b>  Belinha deixa o celular de lado para espiar o exterior; remove o fone para falar que avistou Seu Zé; Marcelo olha para fora na sequência.		
10	<b>PLANO ABERTO - PAN - MASTER</b>  O carro sai da estrada rural fechada e vira à direita (esquerda do espectador) para cruzar uma igreja solidária. Seu Zé está capinando.	Carro	
11	<b>PLANO MÉDIO - ORBITAL - COBERTURA</b>  Seu Zé está entre as portas da igreja e para de capinar brevemente para cumprimentar a família.	Enxada	
12	<b>PLANO MÉDIO - LATERAL - PAN - COBERTURA</b>  Neto cumprimenta seu Zé e os meninos o encaram com expressões de medo.	Carro	
13	<b>PLANO MÉDIO - CONTRA PLONGÉE - FIXA - CÂM BAIXA - COBERTURA</b>  Seu Zé bate a enxada repetidas vezes no chão, como se estivesse golpeando o espectador.	Batidas da enxada	câmera possivelmente abaixo do nível dele
13B	<b>PLANO MÉDIO - NORMAL - SLIDER</b>  Crianças são vistas no parabrisas traseiro se afastando e Seu Zé é revelado com movimento de câmera olhando para eles (de costas).		Utilizar outra via para o galpão não ser visto
14	<b>PLANO MÉDIO - CONTRA PLONGÉE - FIXA - CÂM BAIXA</b>  Seu Zé se desloca até a câmera e bate a enxada repetidas vezes no chão, como se estivesse golpeando o espectador.		

## 2 EXT. SÍTIO - ENTARDECER

1	<b>PLANO MÉDIO - CONTRA PLONGÉE - COBERTURA</b> Marcelo abre o porta malas e é visto de dentro (abre e segura a porta); Belinha está ao seu lado. Eles pegam as mochilas.	Porta- malas; motor.	
2	<b>PLANO ABERTO - FIXA - NORMAL - MASTER</b> Vô Benedito surge à porta de sua casa para receber os netos. Marcelo bate o porta malas e eles correm para abraçá-lo.	Porta- malas e porta	
3	<b>PLANO MÉDIO - CONTRA PLONGÉE - FIXA - SUBMASTER</b> Vô Benedito abraça os netos e eles seguem conversando. Carro estacionado em frente à casa. Ao fundo, vê-se o avô e as crianças (enquadrados na janela). Solange acende um cigarro.		
4	<b>PLANO MÉDIO - PLONGÉE - OTS - FIXA - SUBMASTER</b> Vô Benedito, Neto e Solange conversam brevemente antes de seguirem viagem		
5	<b>PLANO INTEIRO - CONTRA PLONGÉE - CÂM. NA MÃO - COBERTURA</b> Os meninos entram correndo. Vô Benedito espreita os arbustos com uma cara de desconfiança antes de entrar.	som do mato roçando	

### 3 INT. COZINHA - NOITE.

1	<b>PLANO MÉDIO - NORMAL - PERFIL - CÂM BAIXA - COBERTURA</b> Vô Benedito lava os pratos enquanto Marcelo termina de comer e deposita sua louça na pia. O menino sai do enquadramento para sentar-se à mesa.	Louças	
---	--	--------	--

2	<b>PLANO INTEIRO - NORMAL - PAN - MASTER</b>  O menino senta-se à mesa e começa a mexer no celular. O Avô enxuga as mãos e vira-se para conversar com o Neto. Pan ao final para acompanhar os meninos saindo de cena.		Pano de prato
3	<b>PLANO MÉDIO - NORMAL - FRONTAL - FIXO - COBERTURA</b>  Marcelo deixa de olhar o celular para encarar o avô. Belinha chega (pela esquerda, ao fundo) e pega a conversa pela metade.		falso subjetivo
4	<b>PLANO MÉDIO - PLONGÉ - NORMAL - COBERTURA</b>  Belinha questiona o que estavam conversando e se lobisomens existem.		falso subjetivo
5	<b>PRIMEIRO PLANO - PLONGÉE - OTS</b>  Marcelo observa a pergunta da irmã com uma cara esnobe e chama-o para a sala.		

#### 4 INT. ANTESSALA/ SALA/ TERRAÇO - NOITE.

1	<b>PLANO AMERICANO - NORMAL - FIXO - LATERAL</b>  Marcelo e Belinha são vistos lateralmente cruzando a entre sala.		
2	<b>PLANO INTEIRO - PLONGÉE - PAN</b>  Marcelo e Belinha são vistos primeiramente de frente, adentrando a sala pelo corredor, e a câmera acompanha-os até a frente da estante. Eles olham brevemente para TV (ligada), até Marcelo encarar o relógio e sugerir que saiam para o galpão. Os irmãos pegam as lanternas, guardam os celulares nos bolsos e Marcelo se prepara para abrir a porta. Pan novamente ao final para acompanhar a movimentação na porta.		Relógio. Pensar na programação da tv
3	<b>PLANO DETALHE - NORMAL - FIXO - COBERTURA</b>  Relógio marcando 15 pras 19h.	Som do relógio	

4	<p><b>PLANO AMERICANO - NORMAL - SUBMASTER</b></p> <p>Câmera posicionada ao lado da tv, por trás da estante. Marcelo sugere que vão para fora, perto do galpão, pega a lanterna e indica para que a irmã faça o mesmo (sobre a estante). Belinha está empunhando o celular e guarda-o no bolso antes de pegar a lanterna. Eles saem do enquadramento rumo à porta.</p>		
5	<p><b>PLANO MÉDIO - NORMAL - FIXA - COBERTURA</b></p> <p>Marcelo e Belinha estão em frente à porta. Marcelo abre a porta enquanto conversa com o irmão. Ele se vira para pedir silêncio e quando retoma a posição de saída é surpreendido por seu Zé em frente à porta (susto). Seu Zé os cumprimenta com um "Olá meninos" e revela um sorriso macabro; Belinha demonstra expressão de medo</p>	barulho da porta	abrir porta até o final
6	<p><b>PLANO FECHADO - CONTRA-PLONGÉE - FIXA - COBERTURA</b></p> <p>Marcelo encara a irmã e exige silêncio levando o dedo à boca.</p>		Falso subjetiva
7	<p><b>PLANO DETALHE - NORMAL - FIXA - COBERTURA</b></p> <p>Close na boca de Seu Zé dizendo "Olá, crianças".</p>		plano fechado
8	<p><b>PLANO DETALHE - NORMAL - FIXA - COBERTURA</b></p> <p>Close na mão de Seu Zé enquanto ele diz "O avô de vocês está"?</p>		
9	<p><b>PLANO MÉDIO - PLONGÉE - FIXA - SUBMASTER</b></p> <p>Marcelo e Belinha encaram seu Zé; Belinha está visivelmente assustada. Marcelo responde que o Avô está, termina de abrir a porta, convida Seu Zé para entrar e puxa a mão da irmã para juntos cruzarem a porta.</p>		falsa subjetiva

10	<b>PLANO AMERICANO - NORMAL - LATERAL - TRAVELLING - MASTER</b>  Marcelo termina de abrir a porta e puxa Belinha pela mão para saírem. Seu Zé coloca a mão sobre o ombro de Marcelo para alertar sobre o lobo. Travelling revela a bola. Marcelo avista a bola e diz que não irá longe. Seu Zé retira a mão após uma pequena pausa e eles seguem para fora.		Seu Zé Permanece de frente
11	<b>PRIMEIRO PLANO - PLONGÉE - FIXA - COBERTURA</b>  Marcelo está segurando a mão de Belinha. Fala forçando o sorriso que não irá longe.		
12	<b>PRIMEIRO PLANO - CONTRA PLONGÉE - FIXA - COBERTURA</b>  Seu Zé encara os meninos e vira-se para entrar.		
13	<b>PLANO ABERTO - CONTRA PLONGÉE - FIXA</b>  Os irmãos são vistos saindo da casa. Seu Zé os encara por alguns segundos e entra.	OUTRA CENA.	Não tá desenhado

### 5 EXT. SÍTIO - NOITE

1	<b>GRANDE PLANO GERAL - FIXA - COBERTURA</b>  A casa é avistada ao longe, iluminada em meio à escuridão.	Sons noturnos	
2	<b>PLANO ABERTO - NORMAL - FIXA - MASTER</b>  Os irmãos caminham lado a lado no descampado enquanto conversam sobre o lobo. Se aproximam do galpão.	passos na grama	
3	<b>PLANO DETALHE - FIXA - COBERTURA</b>  Lua cheia é vista imponente no céu, saindo detrás das nuvens.		

4	<b>PLANO MÉDIO - NORMAL - ¾ - TRAVELLING -</b> Marcelo olha pro céu e diz que é mais fácil ser um lobisomem. Belinha pede a ele que pare, do contrário irá voltar.	passos na grama	
5	<b>PLANO MÉDIO - NORMAL - FRONTAL - FIXA</b> Câmera posicionada atrás da porteira. Silhueta de algo à espreita deixa o enquadramento sem ser visto. Marcelo abre-a e os irmãos passam adiante.	som da porteira	<b>CASAR ESTE COM O SEXTO EM SEQUÊNCIA</b>
6	<b>PLANO AMERICANO - CONTRA PLONGÉE - FIXA -</b> Marcelo e Belinha estão em frente ao galpão. O irmão mais velho diz à mais nova que se afaste para começarem a tocar bola. Belinha hesita, enquanto aponta a lanterna para longe, mas obedece.	chute	<b>CASAR ESTE COM O QUINTO EM SEQUÊNCIA</b>
7	<b>PLANO ABERTO - NORMAL - CÂMERA BAIXA -</b> Câmera distante revela Belinha apontando a lanterna em direção à escuridão.		
8	<b>PLANO FECHADO - NORMAL - TRAVELLING - CÂM BAIXA</b> Movimento de câmera acompanha os passos de Belinha. Os pés giram e ela começa a andar de costas. Câmera sobe até o busto da personagem; mudança para plano médio; personagem acena com a lanterna (parada).		
9	<b>PLANO INTEIRO - NORMAL - 3/4 -</b> Marcelo é visto chutando a bola.		
10	<b>PLANO ABERTO - FRONTAL - NORMAL - TRAVELLING -</b> A câmera se move em direção a belinha até um plano médio. Ela se protege com a lanterna, mas é atingida pela bola.		

11	<b>PLANO MÉDIO - FRONTAL - FIXA -</b> Marcelo reage, perguntando (alto) se Belinha está bem.		
12	<b>PLANO MÉDIO - PLONGÉE - TILT</b> Belinha está caída. Ela senta e tenta ligar a lanterna, sem sucesso; só depois ela responde "tô bem". A câmera acompanha ela se levantando até o uivo provocar uma reação de pânico.	captar grito à distância	Uivo
13	<b>PLANO MÉDIO - NORMAL - DOLLY ZOOM</b> Marcelo olha em direção à câmera com expressão de pânico. Ele grita "Corre" levando as mãos à boca.		
14	<b>PLANO MÉDIO - PLONGÉE - TRAVELLING</b> Belinha corre desesperadamente e é acompanhada pela câmera.		JUNTAR COM O 16
15	<b>PLANO DETALHE - NORMAL - CÂM NA MÃO</b> Mãos de Marcelo tentando abrir a porta.		Corda
16	<b>PLANO MÉDIO - NORMAL - PAN</b> Câmera acompanha a aproximação de Belinha até o irmão e eles se fecham no galpão.		Lanterna permanece acesa
17	<b>PLANO INTEIRO - NORMAL - FIXA</b> Câmera dentro do galpão. Os irmãos entram e fecham a porta		Alternativa

**6 EXT. GALPÃO - NOITE**

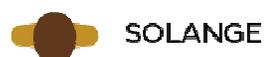
1	<b>PLANO INTEIRO - NORMAL - LATERAL - FIXA</b> Marcelo procura algo dentro do galpão com ajuda da lanterna. Um vulto passa pelas aberturas ao fundo. Surpreendidos por uma galinha, eles se assustam. Marcelo ilumina o próprio rosto para pedir silêncio e sugere que se escondam atrás da fornalha. Assim que se abaixam, uma silhueta surge em frente à porta.		gesto de silêncio e de "vamos" com a mão  4415
2	<b>PLANO ABERTO - NORMAL - PAN -</b> Câmera subjetiva de Marcelo com a lanterna na mão procura algo no galpão. Uma galinha repentina provoca um susto.		subjetiva
3	<b>PRIMEIRO PLANO - NORMAL - CÂM NA MÃO</b> Marcelo ilumina o próprio rosto e leva o dedo à boca mais uma vez para pedir silêncio e gesticula para que Belinha o acompanhe.		
4	<b>PLANO INTEIRO - NORMAL - PAN</b> Marcelo e Belinha seguem para atrás da fornalha e se abaixam. Assim que se abaixam, uma silhueta surge na porta.		4403
5	<b>PLANO MÉDIO - LATERAL - FIXA - CÂM BAIXA</b> Marcelo e Belinha estão abaixados, encostados na fornalha. A bola cai ao lado deles, murcha.		
6	<b>PLANO MÉDIO - FRONTAL - FIXA - CÂM BAIXA</b> Marcelo e Belinha se abraçam. Ambos estão desesperados e aos prantos. A luz se acende e eles estranham o que veem.		
7	<b>PLANO DETALHE - NORMAL - CÂM NA MÃO</b> Câmera subjetiva; algo abre a porta e se aproxima da fornalha.		cam subjetiva
8	<b>PLANO MÉDIO - CONTRA PLONGÉE - FIXA</b> Vô Benedito acende a luz e diz aos meninos que Seu Zé trouxe mais broa.		posicionar interruptor suspenso; "Ah, vocês estão aí"

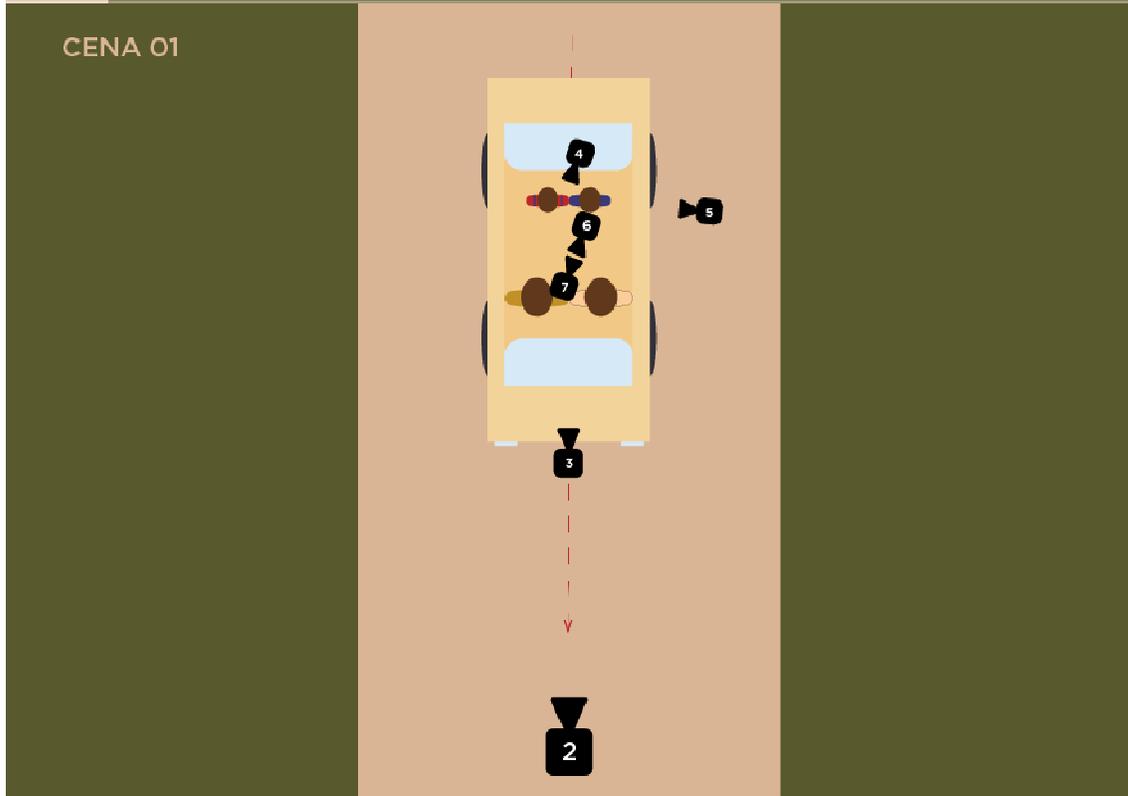
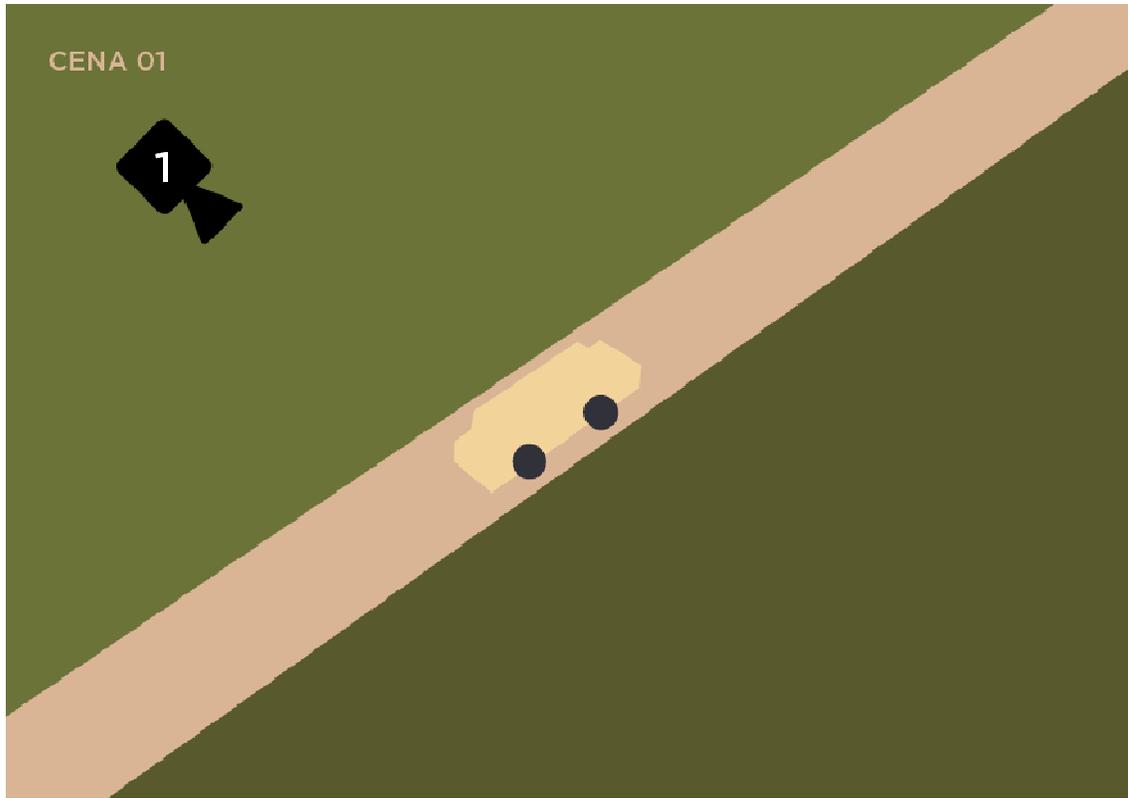
**\*GARANTIR PLANOS FRONTAIS E LATERAIS DA ESTRADA, EM MOV., PARA CHROMA**

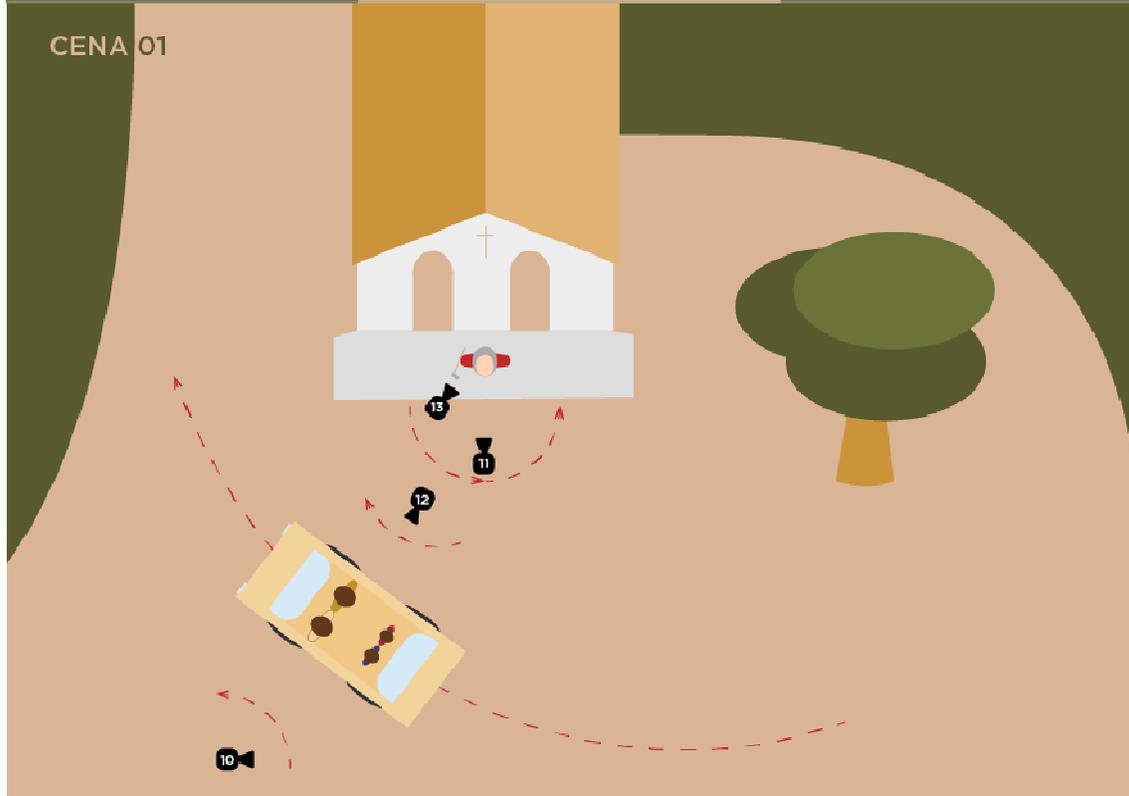
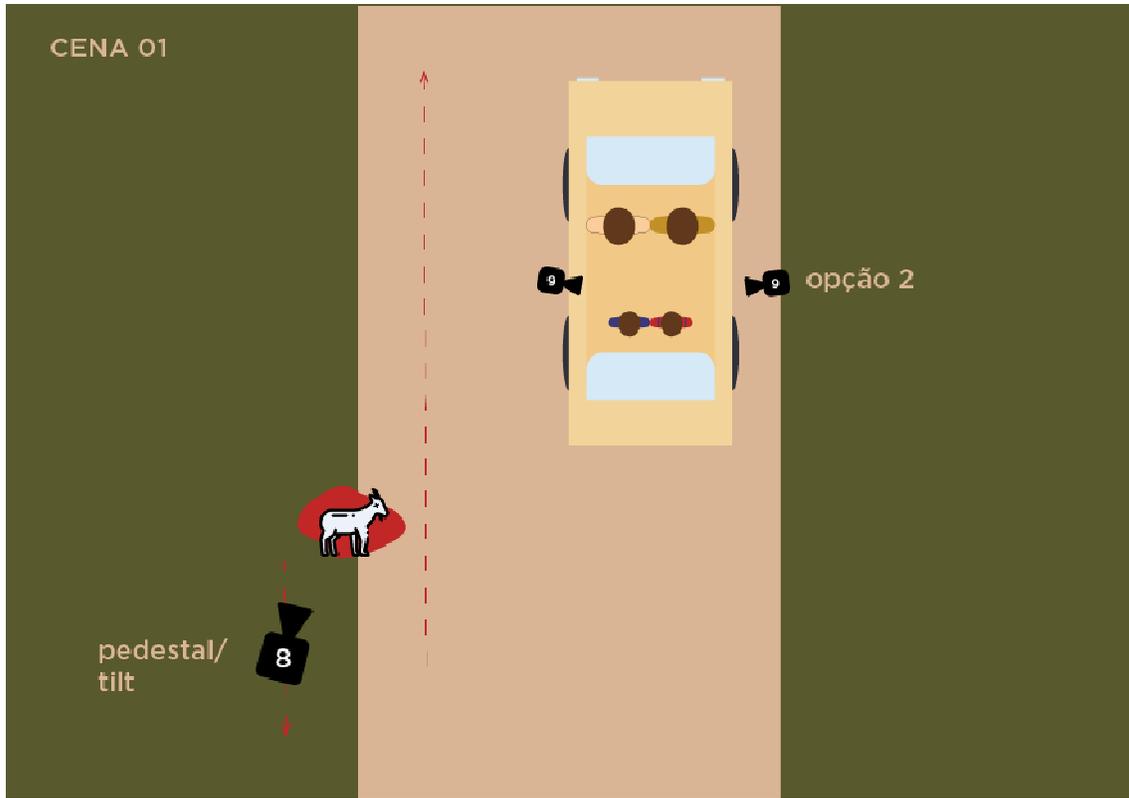
**\*GARANTIR PLANOS DA ESTRADA PARA A INTRO (GENÉRICO/CRÉDITOS)**

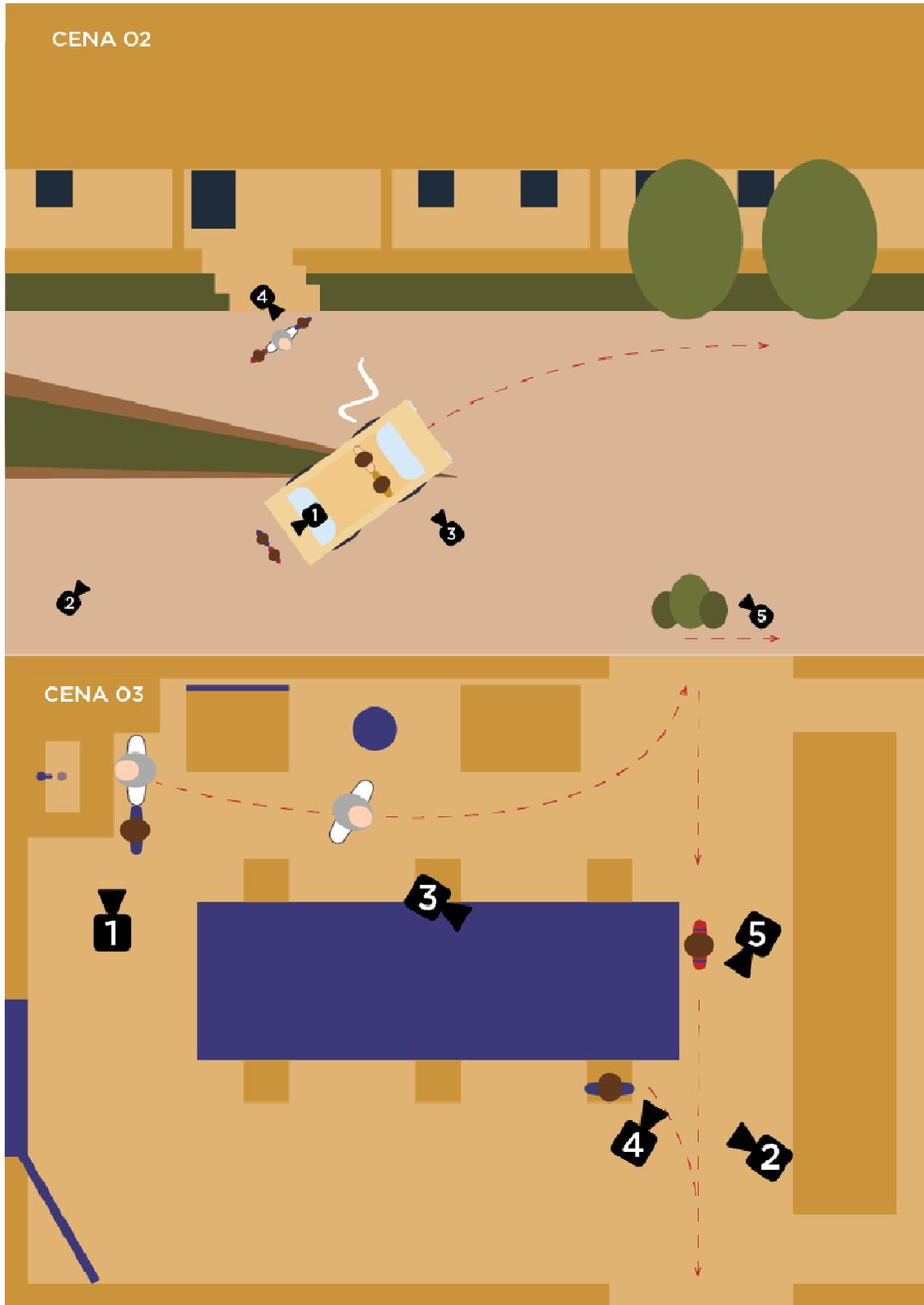
## 6.6 PLANTA BAIXA

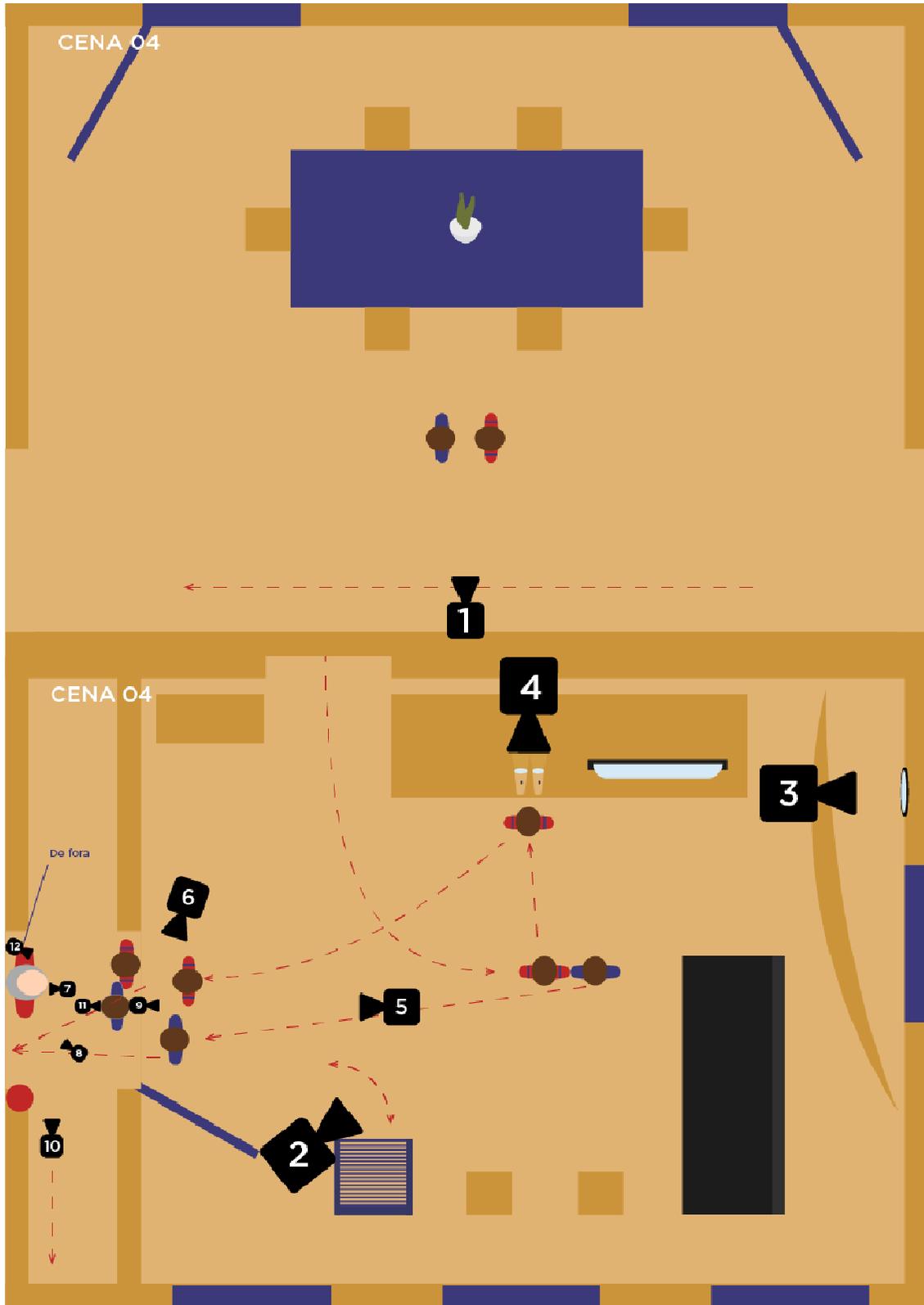
## GUIA DE ÍCONES









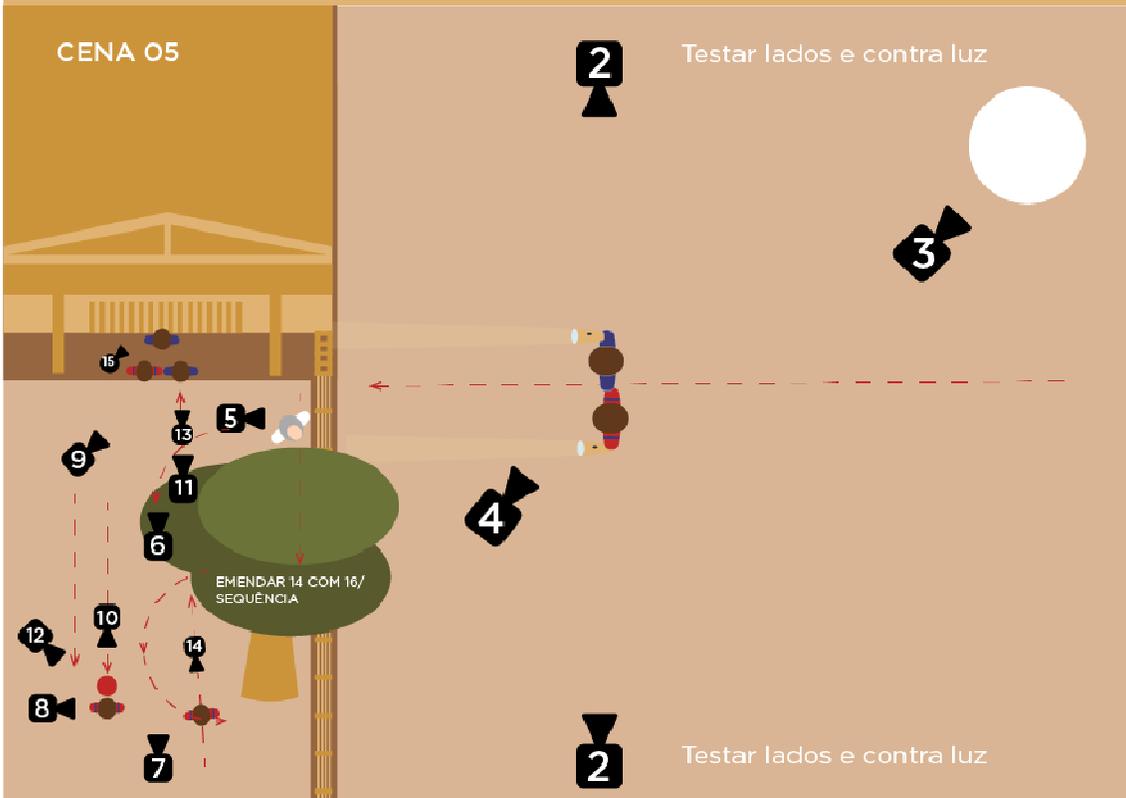


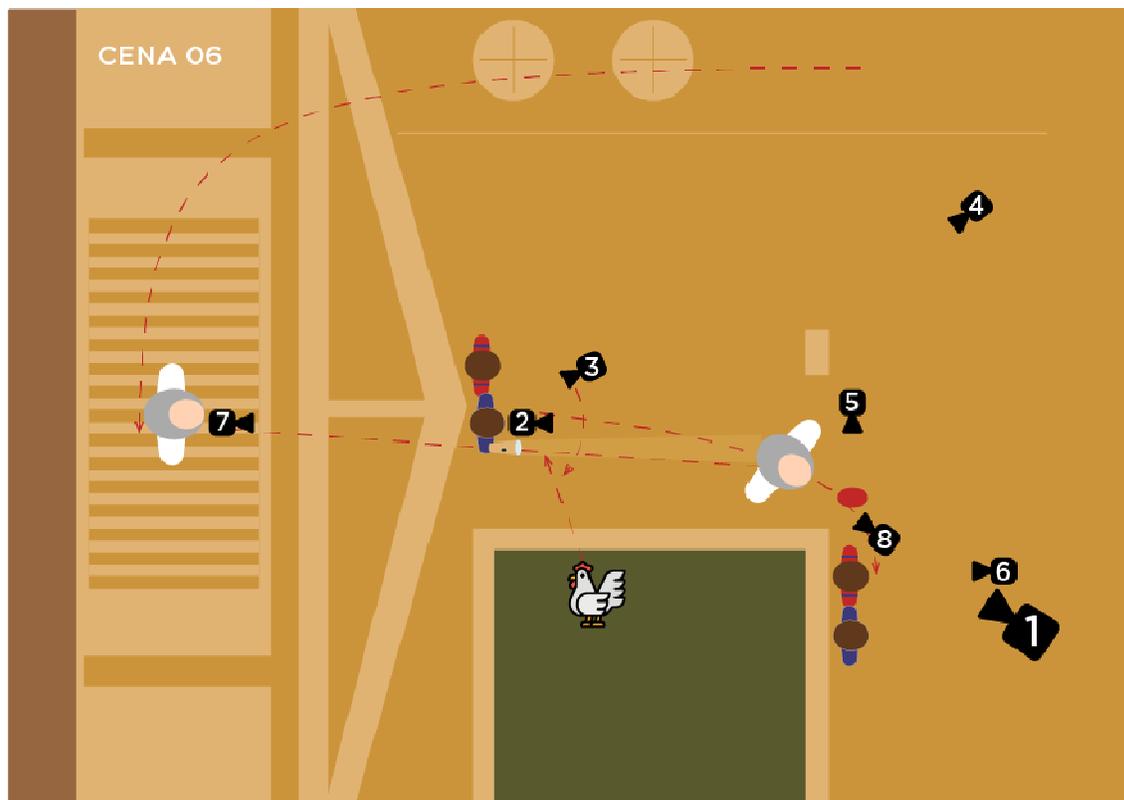
CENA 05



1

CENA 05





## 7 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Concluída a produção do filme, prosseguiremos à análise das aplicações práticas. Mesmo com toda organização cuidadosamente listada neste relatório, houve adaptações de muitas estratégias (envolvendo imprevistos em alguns casos e otimização em outros). Começamos citando um fato positivo: a utilização de um filtro polarizado (para remoção de reflexos nas superfícies) na captação dos planos referentes à cena dentro do carro evitaram a retirada do parabrisas frontal, facilitando a logística e reduzindo os custos da produção.

Houve, de modo geral, convívio sadio e relações pacíficas durante toda etapa de produção. Os protagonistas superaram as expectativas traçadas a partir dos ensaios, demonstrando, apesar de jovens, extremo profissionalismo e comprometimento. Falas e atuações magnificamente amarradas, excelente relação no trabalho em equipe e muito bom humor marcaram a maioria dos momentos.

**Figura 33:** Equipe de Noite no Sítio.



Fonte: acervo do autor.

Como nem tudo são flores, vale mencionar que as crianças tiveram grande dificuldade para lidar com o horário noturno. Cada um deles dormiu mais cedo do que o esperado ao longo dos dois primeiros dias de produção, pontualmente ocasionando o encerramento das gravações nos respectivos dias e contribuindo para um acúmulo de atraso preocupante. Outro fator negativo nesse sentido foi o atraso para gravação das cenas iniciais do roteiro, que aproveitavam a luz solar, em decorrência de um atraso na maquiagem das personagens.

Partindo do atraso geral no primeiro dia, decisões importantes de readequação do calendário e das rotinas de trabalho foram implementadas. Negociei, pessoalmente e com toda equipe, a possibilidade de estendermos as gravações por mais um dia. O principal argumento utilizado foi a constatação de que as crianças não conseguiriam encenar madrugada à dentro e que, assim sendo, as jornadas diárias seriam reduzidas de 12 (prática padrão do segmento) para 8 horas set. Por bem, todos assentiram e demonstraram tranquilidade para que pudéssemos prosseguir.

Também percebi a necessidade de identificar planos-chave dentro das cenas, capazes de fornecer integridade ao filme, ainda que num contexto mais enxuto do que o previsto. Essa estratégia não deve ser confundida com a utilização do método de filmagem *master shot* e de cobertura, visto que já havia sido adotado desde o princípio. A escolha de prioridade na captação dos planos-chave mencionados garantiriam, num cenário já comprometido pelo atraso, a possibilidade de conclusão.

Sobre os princípios canônicos e convenções utilizados na construção do gênero terror psicológico, gostaria de destacar a iluminação dramática (*low-key*), uso de silhuetas e posicionamento de fontes de luz em ângulos que aguçaram uma atmosfera de estranhamento (lanterna, de baixo para cima); maquiagem pesada (artística) para enfatizar o estranhamento de seu Zé; uso de câmera na mão, partindo de um ponto de vista explicitamente incomum, para um plano que enfatiza o perigo iminente, assim como o próprio bode; inserção de um plano de susto (galinha, no galpão), A condução dos planos finais com o tensionamento de um nervosismo pulsante, que responderia à dúvida dos protagonistas — e do espectador — e, no entanto, culmina com a possibilidade de interpretações diversas acerca do final da obra, são, por sua vez, características do *thriller*.

A iconografia do terror também se manifesta claramente no sangue e nas tripas do bode. A cruz cristã que identifica a igreja ajuda a reforçar a existência da dualidade entre o bem e o mal, ainda que de modo latente. A justaposição de Seu Zé com a igreja realça ainda mais essa dualidade. De maneira clássica, a lua cheia é o símbolo que confere associação imediata com a lenda do lobisomem, baseada não somente no cinema, mas também na tradição oral.

Portanto, atesta-se após a identificação, análise e emprego das estratégias de direção voltadas à construção de uma ficção inicialmente tida como pertencente ao gênero terror psicológico, que a classificação de gênero(s) de um filme pode ser uma tarefa difícil, que divida opiniões e até gere classificações múltiplas, de acordo com o que vimos ao longo do tópico em que caracterizávamos o objeto deste relatório. Com base nas considerações acima realizadas, concluo que o curta metragem *Noite no Sítio* assenta formalmente tanto no gênero terror psicológico, quanto no *thriller*, ao compartilhar princípios canônicos de ambos os gêneros.

Embora acredite que o filme tenha cumprido com os objetivos aos quais se propusera, enxergo que os planos sacrificados (vide roteiro técnico) teriam tido grande peso na construção de uma atmosfera ainda maior de terror psicológico e suspense. A sensação de desconforto seria reforçada justamente com a morosidade das situações de risco — uma verdadeira tortura. Penso que o ponto forte tenha sido a ambientação como um todo, incluindo a trilha sonora. Considerando que a fotografia (iluminação) fora pensada num contexto geral (lunar), senti falta de propostas mais específicas nos planos que fugiram da construção explícita do terror, principalmente nas cenas diurnas. Também me sinto à vontade para dizer que o resultado do *chroma* não atingiu minhas expectativas, devido a problemas técnicos de iluminação, representando uma dificuldade considerável de pós produção e um resultado aquém do possível. Ainda assim, vejo um saldo bastante positivo.

Grandes expectativas foram criadas desde o início dessa empreitada. *Noite no Sítio* carrega um pedaço de mim e representa, de modo bastante emblemático, o nascimento de uma vontade ardente de continuar produzindo cinema. Marca

também o fim de um árduo e recompensador percurso: a graduação em Comunicação em Mídias Digitais.

É curioso recordar o quão indeciso estive ao longo dos semestres letivos. Embora me identificasse com a grade curricular no geral, nunca soube ao certo a qual área da produção de conteúdo me dedicaria no final das contas. Sucessivas experiências me conduziram, fortuitamente, ao clímax de toda minha experiência na graduação: o trato audiovisual. Já — ou a palavra certa seria “somente”? — ao final do curso pude descobrir o quão prazeroso seria lidar com isso profissionalmente.

Igualmente interessante refletir sobre a maneira como todos os ensinamentos das disciplinas do “eixo de vídeo” de mídias digitais convergiram para constituir um alicerce firme na condução deste trabalho, juntamente com as referências aqui incluídas, é claro. A compreensão acerca dos aspectos formais de um roteiro, as noções técnicas de som e iluminação, as sucessivas disciplinas de edição de vídeo e etc. mostraram-se fundamentais não só na execução do trabalho aqui descrito, mas também para a aprovação prévia do projeto no edital público. Sou grato por ter tido uma base sólida, que hoje me proporciona um momento tão feliz como esse.

## 8 REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BROWN, Blain. **Cinematografia: Teoria e Prática**. 2ª edição (tradução). Elsevier, 2012.

RABIGER, Michael. **Directing: Film Techniques and Aesthetics**. 4ª edição. Burlington, MA: Elsevier, 2008.

BORDWELL, David; THOMPSON, Kristin. **Film Art: An Introduction**. 8ª edição. New York, NY: McGraw-Hill, 2008.

NOGUEIRA, Luís. **Manuais de Cinema II: Géneros Cinematográficos**. 1ª edição. Covilhã: LabCom Books, 2010.

RODRIGUES, Chris. **O Cinema e a Produção: Para quem gosta, faz ou quer fazer Cinema**. 3ª edição. Lamparina, 2007.

## **9 APÊNDICE**

### **9.1 ROTEIRO**

NOITE NO SÍTO  
Por  
Lucas Galvão Machado

Lucas Galvão Machado, 2020. [produtoramare.jp@gmail.com](mailto:produtoramare.jp@gmail.com)

FADE IN:

1 EXT. ESTRADA NA ZONA RURAL - ENTARDECER

Um carro é visto adentrando um trecho não pavimentado de uma estrada rural. Dentro do carro, MARCELO, 9 anos, cabelos castanhos, óculos e semblante maduro, e BELINHA, 7 anos, irmã mais nova de Marcelo, cabelos escuros, estão mexendo em seus celulares, completamente tragados por suas telas.

NETO, 37 anos, pai dos garotos, está no banco do passageiro. Ele olha para os FILHOS pelo retrovisor interno do carro.

NETO  
Já estamos chegando no sítio de Painho, meninos.

Marcelo e Belinha permanecem absortos em seus celulares. Neto se vira e fica cara à cara com eles.

NETO (CONT'D)  
Marcelo, você sabe que o celular não pega no sítio de vô, né?

Marcelo olha brevemente para o pai e acena positivamente com a cabeça. SOLANGE, 40 anos, aspecto jovem, mãe de Marcelo e Belinha, está dirigindo. Ela olha os garotos pelo retrovisor e sorri.

SOLANGE  
Mas vocês podem usar o telefone do vovô pra falar comigo. Não precisam ter vergonha de pedir caso alguma coisa...

BELINHA  
(interrompe Solange)

Mãe, é só um final de semana. Tá cá gota! Vai ficar tudo bem.

Solange dá um sorriso amarelo e o silêncio se restabelece.

O carro passa pela estrada. Tripas de animais estão estiradas no acostamento. Trilha de tensão breve.

BELINHA (CONT'D)  
Tamo chegando mesmo, olha Seu Zé.

Retomada breve da trilha sonora.

Uma casa solitária antiga é vista em um plano aberto. SEU ZÉ, 65 anos, cabelos grisalhos, unhas compridas e olhar intimidador está capinando o mato em frente à casa. Ele

2.

acena em direção ao carro. Neto retribui o aceno enquanto os meninos encaram o senhor com estranheza.

2 EXT. SÍTIO - DIA

Marcelo fecha o porta malas do carro.

MARCELO E BELINHA

VÔ!

VÔ BENEDITO, 62 anos, cabelos grisalhos e barriga proeminente, abre os braços para abraçar Marcelo e BELINHA, que correm em sua direção.

VÔ BENEDITO

Meus menino!

Os três se abraçam incensamente.

VÔ BENEDITO (CONT'D)

Até que enfim vieram me visitar!

Solange acende um cigarro e segue fumando, alheia à situação.

NETO

(de dentro do  
carro) Pai, qualquer  
coisa o senhor já  
sabe... Pode me ligar.

Vô Benedito abraça Marcelo e BELINHA sorrindo.

VÔ BENEDITO

Não esquente, meu filho. Não quer  
ficar pra um café? Tem brca  
fresquinha que Seu Zé trouxe.

NETO

Não posso mesmo, pai. Daqui a  
pouco começa a festa do  
escritório de Solange. Sabe como  
é, né?

Vô Benedito se curva para encarar Solange

VÔ BENEDITO

Tá certo, minha patroa.

Solange dá um longo trago no cigarro.

SOLANGE

A gente vem com mais calma, Seu  
Benedito.

(CONTINUA...)

... CONTINUANDO:

3.

VÔ BENEDITO

Bom, então vão pra não chegarem atrasados. Tomamos o café por vocês.

Solange dá a partida.

SOLANGE

Qualquer coisa me liguem.

NETO

(acenando) Se  
cuidem!

Benedito, Marcelo e Belinha acenam, se despedindo. O carro sai.

VÔ BENEDITO

Vamos guardar essas malas que preparei um lanche.

Marcelo e Belinha saem correndo em direção ao interior da casa. Vô Benedito observa desconfiado antes entrar.

3 INT/EXT. COZINHA - NOITE.

Vô Benedito lava a louça enquanto Marcelo deposita o prato na pia. Marcelo dá um último gole na xícara antes de depositá-la na pia.

VÔ BENEDITO

Pode deixar aí, hoje é por minha conta.

MARCELO

Valeu, vô! As broas tavam uma delícia!

VÔ BENEDITO

Agradeça a Seu Zé, foi ele que fez!

Marcelo deixa o enquadramento para se sentar à mesa.

VÔ BENEDITO (CONT'D)

Aproveitem pra brincar agora...

Vô Benedito coloca o último prato no escorredor, enxuga as mãos e se dirige a Marcelo, que encara o celular incessantemente.

VÔ BENEDITO

Tem um lobo matando as cakra daqui.

Marcelo lança um olhar incrédulo para Vô Benedito.

(CONTINUA...)

...CONTINUANDO:

4.

MARCELO  
Lobo?

VÔ BENEDITO  
É sim. Não sei se vocês sabem,  
mas eles costumam sair mais à  
noite.

Marcelo ri em um tom de deboche.

MARCELO  
Aqui nem tem lobo, VÔ!

BELINHA chega vinda de outro cômodo, se aproxima de  
Marcelo e VÔ Benedito.

BELINHA  
É o que?

Vô Benedito passa a mão na cabeça de BELINHA.

VÔ BENEDITO  
Não quero vocês lá fora depois  
das sete.

Os irmãos se encaram. Belinha escancara um semblante de  
dúvida e Marcelo tenta estrangular o riso. VÔ Benedito  
deixa a cozinha e BELINHA acena com a cabeça.

BELINHA  
O que foi?

MARCELO  
O VÔ tava falando de um lobo que  
atacou as cabras... Ou será que é  
um lobisomem?

BELINHA  
Lobisomens não existem... Né?

Trilha sonora de suspense surge progressivamente.

Marcelo sai à frente em direção à copa e é seguido por  
Belinha.

4 INT/EXT. SALA - NOITE.

MARCELO  
Bora lá fora, perto do galpão.

Marcelo encara o relógio. O relógio aponta aproximadamente  
19 horas. Marcelo e Belinha se olham.

MARCELO (CONT'D)  
Leva a lanterna.

BELINHA pega uma das lanternas. Marcelo pega a outra

(CONTINUA...)

...CONTINUANDO:

5.

lanterna, se dirige até à porta e prossegue falando enquanto toca a maçaneta.

MARCELO

O Vô dorme cedo, Tu sabe que a gente pode ficar acordado...

Seu Zé está parado em frente à porta. Marcelo e Belinha se assustam.

Seu Zé dá um sorriso macabro, revelando dentes pontiagudos. Belinha tem a atenção tomada pelas unhas compridas do velho.

SEU ZÉ

Olá, meninos! O vô de vocês está?

MARCELO

Tá sim, Seu ZÉ. Entre

Os meninos cruzam o caminho de Seu Zé para sair da casa. Seu Zé toca o ombro de Marcelo.

SEU ZÉ

Cuidado com o lobo!

Marcelo avista a bola no terraço e a pega.

MARCELO

Não vamos longe, Seu Zé!

5

EXT. SÍTIO - NOITE

A casa é vista de longe, iluminada em meio à escuridão. Sons de animais noturnos. BELINHA e Marcelo caminham lado a lado com as lanternas ligadas.

MARCELO

Lobo, que viagem! Aqui nem tem lobo!

BELINHA

Vamos longe não. É sério.

A lua é vista, imponente. Marcelo olha para a lua.

MARCELO

Mais fácil ser lobisomem que um lobo.

Trilha sonora de tensão.

BELINHA

Pára de falar nisso, senão vou voltar.

(CONTINUA...)

...CONTINUANDO:

G.

MARCELO

Tá bem, parei.

Marcelo e BELINHA cruzam uma porteira e entram em um descampado. A lua cheia ao céu ilumina, debilmente, um galpão em frente a eles.

Marcelo aponta para o lado oposto do galpão.

MARCELO (CONT'D)

Você vai pra lá.

Trilha sonora de tensão. Belinha olha para o final do descampado e, tentando disfarçar o medo, obedece.

BELINHA

Tá.

Belinha cruza o descampado.

Belinha chega ao final do descampado e se vira para encarar Marcelo, que está em frente ao galpão. Belinha agita a lanterna fazendo um sinal.

BELINHA (CONT'D)

Toca aí!

Marcelo vê o sinal e chuta a bola. Belinha é acertada pela bola e cai, fazendo com que a lanterna seja danificada.

MARCELO (CONT'D)

Belinha?

Breve silêncio.

BELINHA

Tô leui!

BELINHA se levanta lentamente e tenta ligar a lanterna sem sucesso. Um uivo de um lobo rompe o silêncio.

MARCELO

(em estado de pânico)

Corre!

Belinha corre desesperadamente em meio à escuridão. Com dificuldade, Marcelo abre a porta do galpão e se vira para receber a irmã.

Belinha alcança Marcelo e os dois entram no galpão.

Relaxamento da trilha sonora.

## 10.1 ORDENS DO DIA

**NOITE NO SÍTIO**

ORDEM DO DIA #01 -03 - DATA 26.05.2021

Direção: Lucas Machado

Ass. de Direção: Helder Bruno

Convocação: 12:30h Equipe no set: 13:00h Filmando: 14:00h Fim do Set: 23:30h (dia 26.03.2021) Desprodução: 23:30h (dia 26.05.2021) Deslocamento: 00:15h (dia 27.05.2021)	Café da manhã: 8:00h na Pousada Almoço: 11:30 ~12:30 na Pousada	Nascer / Pôr do Sol: Tempo: Prob. Chuva: Sim Lua: Cheia
Locação:	Alimentação: Lanche no Set: 16:00h~16:30h JANTAR NO SET 20:00h~20:30h Ceia: 00:30 na Pousada	

CENA	Luz	Loc	Set	Sinopse	Plan	Rodando
1	DIA	EXT	ESTRADA	Chegada da Família pela estrada – Seu Zé na igreja		14:00h
2	DIA	EXT	CASA	Chegada da Família a casa – Vô Benedito os recebe		16:30h
3	NOITE	INT	CASA	Vô Benedito e os netos na cozinha – Conversa sobre lobisomem		18:00h
4	NOITE	INT	CASA	Marcelo e Belinha na sala se preparando para sair – Interação com Seu Zé		20:30h
<b>STAND BY / OPÇÃO CHUVA</b>						
----	DIA	----	EM CASO DE CHUVA – GRAVAÇÃO NA SEXTA	PRIORIDADE – TOMADAS MASTER		----
----	NOITE	----	EM CASO DE CHUVA – GRAVAÇÃO NA SEXTA	PRIORIDADE – TOMADAS MASTER		----

Elenco Principal	Ator	CENA	Chegada	Fig/Maq	Ensaio	Rodando
Seu Zé	Buda Lira	1,4	13:00h	13:30h	---	14h
Vô Benedito	Flor Melo	2,3	16:00h		---	16:30h
Solange	Lívyva	1,2	13:30h		---	14h
Neto	Walter Olivério	1,2	13:30h		---	14h
Belinha	Sophia	1,2,3,4	13:30h		---	14h
Marcelo	Henzo	1,2,3,4	13:30h		---	14h

Figuração	Ator	CENA	Chegada	Fig/Maq	Ensaio	Rodando
-----	-----	-----	-----			
-----	-----	-----	-----			
-----	-----	-----	-----			

CHEGADA NO SET:			
Diretores: 13h	Fotografia:13h	Arte: 13h	Figuração: --
Assist. de direção: 13h	Som: 13h	Figurino: 13h	Making-of: 13h
Platô: 13h	Elétrica: 13h	Maquiagem: 13:30h	Still: 13h
Continuista: 13h	Maquinaria: 13h	Veículos: 13h	Gerador: --

**NOITE NO SÍTIO**  
ORDEM DO DIA #02 – DATA 27.05.2021

Direção: Lucas Machado  
Ass. de Direção: Helder Bruno

Convocação: 12h Equipe no set: 15h Filmando: 15h Fim do Set: 23h30 (dia 28.03.2021) Desprodução: :23h30 Deslocamento: 23:45h	Café da manhã: 9:30h na Pousada Almoço: 12h-13h (Pousada) Lanche da Tarde: 15h00 SET	Nascer / Pôr do Sol: Tempo: Chuvoso Prob. Chuva: Alta Lua: Cheia
Localção: Gruta Antônia Luzia (Chã de Lindolfo – Bananeiras) Sítio Seu Maguila	Alimentação: Lanche 15h30 Jantar: 19h Lanche II: 23h30	

CENA	Luz	Loc	Set	Sinopse	Plan	Rodando
1	DIA	EXT	ESTRADA	Carro na estrada, tripa	Plano 2, Plano 8	15h
2	DIA	EXT	CASA	Marcelo e Belinha chegam na casa de Vô Benedito	Todos	16h
3	NOITE	INT	COZINHA	Vô Benedito e os netos na cozinha conversam sobre lobisomem	Todos	18h
4	NOITE	INT	SALA	Marcelo e Belinha na sala se preparando para sair – Interação com Seu Zé	Todos	20h
6	NOITE	INT	GALPÃO	Vô Benedito entra no galpão e acende a luz.	Plano 8	22h
<b>STAND BY / OPÇÃO CHUVA</b>						
2			EM CASO DE CHUVA – GRAVAÇÃO NA SEXTA	PRIORIDADE – TOMADAS MASTER		----
						----

Elenco Principal	Ator	CENA	Chegada	Fig/Maq	Ensaio	Rodando
Marcelo	Henzo		15h			16h
Belinha	Sophia		15h			16h
Vô Benedito	Buda Lira		15h			16h
Seu Zé	Florismar		19h	19h		20h

Figuração	Ator	CENA	Chegada	Fig/Maq	Ensaio	Rodando
----	----					
----	----					
----	----					

CHEGADA NO SET:			
Diretores: 15h	Fotografia: 15h	Arte: 15h	Figuração: ---
Assist. de direção: 15h	Som: 15h	Figurino: 15h	Making-of: 15h
Platô: ----	Elétrica: 15h	Maquiagem: 15h	Still: 15h
Continuista: ----	Maquinaria: 15h	Veículos: ----	Gerador: -----

**NOITE NO SÍTIO**  
ORDEM DO DIA #02 – DATA 27.05.2021

Direção: Lucas Machado  
Ass. de Direção: Helder Bruno

Convocação: 12h Equipe no set: 15h Filmando: 15h Fim do Set: 23h30 (dia 28.03.2021) Desprodução: :23h30 Deslocamento: 23:45h	Café da manhã: 9:30h na Pousada Almoço: 12h-13h (Pousada) Lanche da Tarde: 15h00 SET	Nascer / Pôr do Sol: Tempo: Chuvoso Prob. Chuva: Alta Lua: Cheia
Locação: Gruta Antônia Luzia (Chã de Lindolfo – Bananeiras) Sítio Seu Maguila	Alimentação: Lanche 15h30 Jantar: 19h Lanche II: 23h30	

CENA	Luz	Loc	Set	Sinopse	Plan	Rodando
1	DIA	EXT	ESTRADA	Carro na estrada, tripa	Plano 2, Plano 8	15h
2	DIA	EXT	CASA	Marcelo e Belinha chegam na casa de Vô Benedito	Todos	16h
3	NOITE	INT	COZINHA	Vô Benedito e os netos na cozinha conversam sobre lobisomem	Todos	18h
4	NOITE	INT	SALA	Marcelo e Belinha na sala se preparando para sair – Interação com Seu Zé	Todos	20h
6	NOITE	INT	GALPÃO	Vô Benedito entra no galpão e acende a luz.	Plano 8	22h
<b>STAND BY / OPÇÃO CHUVA</b>						
2			EM CASO DE CHUVA – GRAVAÇÃO NA SEXTA	PRIORIDADE – TOMADAS MASTER		-----
						-----

Elenco Principal	Ator	CENA	Chegada	Fig/Maq	Ensaio	Rodando
Marcelo	Henzo		15h			16h
Belinha	Sophia		15h			16h
Vô Benedito	Buda Lira		15h			16h
Seu Zé	Florismar		19h	19h		20h

Figuração	Ator	CENA	Chegada	Fig/Maq	Ensaio	Rodando
-----	-----					
-----	-----					
-----	-----					

CHEGADA NO SET:			
Diretores: 15h	Fotografia: 15h	Arte: 15h	Figuração: ---
Assist. de direção: 15h	Som: 15h	Figurino: 15h	Making-of: 15h
Platô: ----	Elétrica: 15h	Maquiagem: 15h	Still: 15h
Continuista: ----	Maquinaria: 15h	Veículos: ----	Gerador: -----



9.3 DECUPAGEM DE ARTE

NOITE NO SÍTIO

DECUPAGEM DIREÇÃO DE ARTE

POL LIVTO BRANDÃO

## DECUPAGEM PERSONAGENS

# SEU ZÉ

## FIGURINO

### ROUPAS

BLUSA DE HOVIÃO VERMELHA SUJA DESSASTADA  
CALÇA PRETA/CINZA  
BOTA VNU. SUJA

### PALETA DE CORES



A UTILIZAÇÃO DA COR VERMELHA PARA O FIGURINO DE SEU ZÉ BUSCA MONSTRAR UMA ASSOCIAÇÃO DE ALERTA, PERIGO E VICIÊNCIA RELACIONADO AO PERSONAGEM. TAL QUAL AS REPRESENTAÇÕES DE ALERTAS DE EMERGENCIA, FUMOS, SINALS DE PERIGO, ETC. ALÉM DESTO, O PROVEDOR DE ENERGIA DE COR SE JUSTIFICA PELA TENDENCIA DE SEU ZÉ PERSONAGEM NUM LOCAL DE TRABALHO EM RUAÇÃO AOS OUTROS. O DEFEITO É ATENÇÃO SUFICIENTE ATENÇÃO DO EXECUTOR PARA ELE, ESTIMULANDO A CURIOSIDADE SOBRE ALGUM MISTÉRIO POR TRÁS DO ATO.

A CALÇA PRETA/CINZA EVIDENCIA O DELETO DOS CUIDADOS PESSOAS QUE SEU ZÉ TEM CONSID. OPORTUNAMENTE, ELA SERVE PARA DESTACAR A SUEIRA ACUMULADA NA ROTINA DE TRABALHO, ALÉM DE EVIDENCIAR UM ASPECTO COMUM A SUA PESSOA VIDADE.

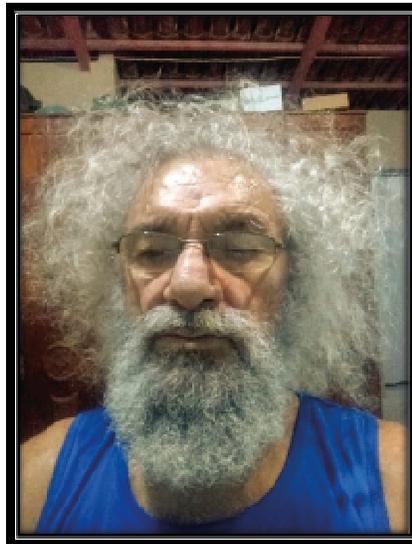
## MAQUILAGEM

A MAQUILAGEM DE SEU ZÉ USA O ESTILO ASPECTO QUE O ASSOCIAR AO SUPORTE LUGAR. PARA ISSO, OFICAMOS POR CIRCUNDELAR SUA IMAGEM COM UMA TENDENCIA COM MUITA PEDA, CONTEINERAS PONTUAS E BARRAS, UNHAS GRANDES E SUJAS, DEFEITO E CORTA, OLHOS TUMIDOS E UMA CIGARRA NO BOSTO.

## ELEMENTOS CENOGRAFICOS

ESCALA  
SACOLA COM BRICA ?

REFERÊNCIAS



# MARCELO

## FIGURINO

### ROUPAS

B. JSA E CASACO EM TONS AZUIS  
 BERMUDA AZUL/PRETO  
 ÓCULO  
 SAPATO ESPORTIVO

### PALETA DE CORES



A UTILIZAÇÃO DA COR AZUL NA BLUSA DO PERSONAGEM E SUA CONSTRUÇÃO UMA INTENÇÃO CROMÁTICA QUE VALORIZA A RELAÇÃO DOS IRMÃOS, GUTHERME E BRINCINHA. ESTAS CORES SE COMPLEMENTAM E EVIDENCIAM A JOGÃO ENTRE OS DOIS. O AZUL ESCURO PREFERE ALGUMA REFERÊNCIA ASPECTOS DA PERSONALIDADE QUE DESTAÇA PODER, CONHECIMENTO E INTELIGÊNCIA.

O BERMUDA EM AZUL ESCURO VISA DESTACAR SUTILMENTE A SENSÇÃO DE SEGURANÇA E CONFIANÇA, DANDO ÊNFASE NOS TRAÇOS DA PELE, VALIDADE E FORTALEZA DO PERSONAGEM.

## MAQUIAGEM

GUTHERME UTILIZARÁ O BRILHO NATURAL DA PELE.

## ELEMENTOS CENOGRAFICOS

CELULAR  
 MALAS

REFERÊNCIAS



# BELINHA

## FIGURENO

### ROUPAS

BOLSA VERMELHA  
MACACÃO JEANS AZUL  
LACÃO VERMELHO NO CASIELLO  
SANCULÇA DE ALÇA (FRANÇA)

### PALETA DE CORES



A UTILIZAÇÃO DA COR VERMELHA NA BUNGA DA PERSONAGEM SOMADO AO USO DO MACACÃO AZUL, RETORNA A CONSTRUÇÃO DA UNIDADE CROMÁTICA DE SINALIZAÇÃO DA RELAÇÃO DE BELINHA E SEU IRMÃO. CORES COMPLEMENTARES QUE TÊM UM APROXIMAR A ILUSÃO ENTRE OS COIS. O VERMELHO INTENDE ATUAR COMO UMA SUAVE IDENTIDADE ENTRE OS PERSONAGENS DE MAIOR CONFLITO DA TRAMA A TEMEROSA FIANÇAÇA E O ASSASSINADOR SEU TÊ.

O MACACÃO JEANS VISA RESALTAR DELICADAMENTE A PRUDÊNCIA E INTELIGÊNCIA DA PERSONAGEM QUE, APESAR DE ESPERTA E ATENCIOSA, DEIXA-SE LEVAR PELA CRENÇA REAL DE UM LOUISOMEM.

## MAQUAGEM

BELINHA UTILIZARÁ O BELEZAL MAI JORN DA PELE.

## ELEMENTOS CENOGRAFICOS

CELULAR  
MÓDULO

REFERÊNCIAS



# SOLANGE

## FIGURINO

### ROUPAS

BLUSA COSTADA FRANCA MARROM  
 CASACO CORTO MARROM  
 CALÇA DE SACA PRETA  
 BRINCO BRANCO DE TELA E AZUL  
 COLAR PIRINDA AZUL

### PALETA DE CORES



A JUNTÃO DE CORES MARROM NA BLUSA DE PERSONAGEM BUSCA COLOCÁ-LA EM UM NÍVEL DE PROTAGONISMO SECUNDÁRIO DA TRAMA. ELA NÃO ASSUME POSIÇÃO DE DESTAQUE, MAS CUMPRE A FUNÇÃO DE COMPOR O CENÁRIO, EM TERMOS DE CORES, PARA REDUZIR OS PONTOS VISTOS CENTRAIS.

OS CENÁRIOS ACERVOLOS, PULCROS, COLAR TRAZEM ÀS SUAS JUÍZAS E MATURIDADE DE SUA PERSONALIDADE ENQUANTO FIGURA MURVEDORA DE FÂNCIA.

## MAQUIAGEM

MAQUIAGEM LEVE, TONS ROSAS, LÁPIS DE OLHO, NUDIM.

## ELEMENTOS CENOGRAFICOS

CIGARRO  
 ESQUERDA

REFERÊNCIAS



# NETO

## FIGURINO

### ROUPAS

BELISA BRANCA COM MARRON  
 CANGAÇO MARRON  
 CALÇA DO BELMUDA JEANS

### PALETA DE CORES



A UTILIZAÇÃO DA COR MARRON NA BUNDA DO PERSONAGEM BUSCA COLOCÁ-LO ENQUANTO PROTAGONISTA SEM MÉRITO DA TRAMA. ELE NÃO ASSUME POSIÇÃO DE DESTAQUE, MAS CUMPRE A FUNÇÃO DE COMPOR O CENÁRIO, EM TERMOS E CORES, PARA DESTACAR OS PROTAGONISTAS CENTRAIS.

## MAQUIAGEM

MAQUIAGEM LEVE, TONS ROSA. LÁPIS DE OLHO. BRANCO.

## ELEMENTOS CENOGRAFICOS



# VÓ BENEDITO

## FIGURENO

### ROUPAS

BLUSA BRANCA  
CASACA MARROM  
CALÇA TÊXTO A PÉU CALÇA  
RELÓGIO  
COLAR DE PRATA  
SANGRIA DE COURO COM MEIAS  
PIJAMA

### PALETA DE CORES



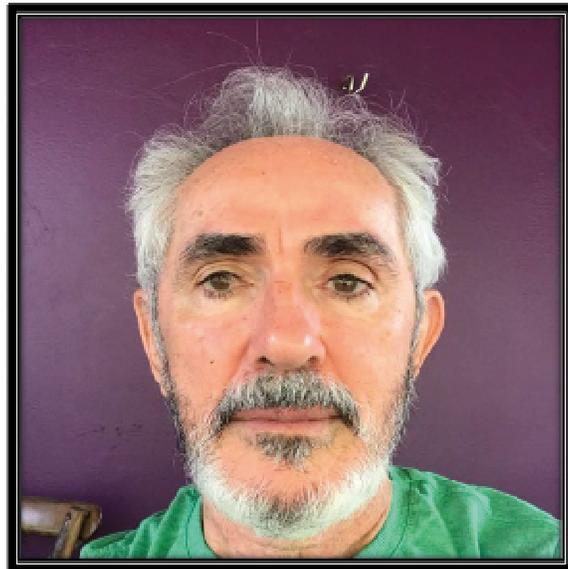
A JUNTURA DA TON BRANCA NA ELUSA DO PERSONAGEM REFERENCIA-O COMO UMA PESSOA MEVA, FAMILIAR, CUIDADOSA, SÓRIA. O AZUL CLARO DO JEANS, ASSIM COMO O DO CÉU, DESTAÇA SUA PERSONALIDADE AFETIVA. A TELA COMPLETA BUSCA AJUDA DESTACAR O PERSONAGEM COMO UM PONTO SEGURO PARA SEUS METOS.

## MAQUAGEM

BRILHO NATURAL NA FÉRIE

## ELEMENTOS CENOGRAFICOS

REFERÊNCIAS



## DECUPAGEM CENAS

## CENA I

OBJETO	IMAGEM	CONSIDERAÇÕES
CARRO		
TIPO DE ANIMAL (JOV. NOVE)		ESTE A OPÇÃO DE USAR UM NOVO EMPANHADO.
INSTR		É IMPORTANTE QUE A ENGRADA SEJA DESESTATADA COM MARCAS ENUNCIADAS DE USO.
CELULAR		
FONE DE OUVIDO		
BOLA DE FUTEBOL		

## CENA II

OBJETO	IMAGEM	CONSIDERAÇÕES
MALAS		

CIGAROS		
MÁQUINA DE DORADO		
BOL		
TELÉFONO PARA CASA DE 9.5 BENEFICIO		

## CENA III.

SABÓN		
BUENA		
FRATOS		

PANELAS		
XÍCARA		
RELÓ DE PUNTO		
LANTERNA		
LÂMPADA		

## CENA IV

GALINHA		
---------	---	--