



UNIVERSIDADE FEDERAL DA PARAÍBA
CENTRO DE COMUNICAÇÃO, TURISMO E ARTES
DEPARTAMENTO DE COMUNICAÇÃO
BACHARELADO EM CINEMA E AUDIOVISUAL

THIAGO PONTES VIRGINIO

**A CONSTRUÇÃO DA DECUPAGEM E O PAPEL DO DIRETOR NA
PRÉ-PRODUÇÃO DE UM CINEMA À LUZ DO DESENHO UNIVERSAL**

João Pessoa

2023

THIAGO PONTES VIRGINIO

**A CONSTRUÇÃO DA DECUPAGEM E O PAPEL DO DIRETOR NA
PRÉ-PRODUÇÃO DE UM CINEMA À LUZ DO DESENHO UNIVERSAL**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Departamento de Comunicação da Universidade Federal da Paraíba, como parte dos requisitos para obtenção do título de Bacharel em Cinema e Audiovisual.

Orientação: Profs^a Dr^a. Flávia Mayer

João Pessoa

2023

Catálogo na publicação
Seção de Catalogação e Classificação

V817c Virginio, Thiago Pontes.

A construção da decupagem e o papel do diretor na pré-produção de um cinema à luz do desenho universal / Thiago Pontes Virginio. - João Pessoa, 2023.
74 f. : il.

Orientação: Flávia Mayer.
TCC (Graduação) - UFPB/CCTA.

1. Cinema - TCC. 2. Cinema - Acessibilidade. 3. Direção Cinematográfica. 4. Decupagem. 5. Audiodescrição. I. Mayer, Flávia. II. Título.

UFPB/CCTA

CDU 791(043.2)



**UNIVERSIDADE FEDERAL DA PARAIBA
CENTRO DE COMUNICAÇÃO, TURISMO E ARTES
DEPARTAMENTO DE COMUNICAÇÃO
CURSO DE CINEMA E AUDIOVISUAL**

ATA DE APROVAÇÃO DE TCC

Aos 20 dias do mês de junho do ano de 2023 foi realizada na sala de reuniões do CCTA a apresentação pública do Trabalho de Conclusão de Curso de Bacharelado em Cinema e Audiovisual do aluno **Thiago Pontes Virginio** com o título **A construção da decupagem e o papel do diretor na pré-produção de um cinema à luz do Desenho Universal**.

A Banca Examinadora, constituída pelo professora orientadora Flávia Affonso Mayer e pelos professores Arthur Fernandes Andrade Lins e Lúcio César Fernandes Murilo.

aprovou o TCC

reprovou o TCC

tendo atribuído a seguinte média: 10,0

O aluno **Thiago Pontes Virginio** foi aprovado, recebendo a nota 10,0.

Flávia Affonso Mayer Flávia Affonso Mayer

Arthur Fernandes Andrade Lins Arthur F. A. Lins

Lúcio César Fernandes Murilo Lúcio César Fernandes Murilo

AGRADECIMENTOS

A Flávia Mayer, pela orientação, incentivo e encorajamento. Por ter mudado minha experiência universitária positivamente quando eu já não esperava mais. Por ser um exemplo de professora e profissional, dando sentido à existência da educação pública.

Aos meus colegas do grupo do projeto de pesquisa *Acessibilidade em produções audiovisuais e no cinema: análise e desenvolvimento de protocolos para a audiodescrição*, por terem embarcado comigo nas diversas etapas dessa pesquisa e por terem acreditado no meu roteiro.

A todos os professores do curso de Cinema e Audiovisual da UFPB, e a todos aqueles que foram professores e me ensinaram durante essa experiência universitária.

Aos meus amigos que conheci durante a graduação, pela amizade nesses anos e por todas as experiências que vivemos.

Ao grupo de amigos que me acompanham desde o ensino fundamental, por ter me acolhido, por me entender e por ser um lugar seguro para onde eu sempre posso voltar.

A Raíssa, por me amar, me entender e me fazer feliz. Por me confortar e me lembrar de quem eu sou. E por ter me acompanhado e incentivado em muitos momentos da escrita deste trabalho.

A minha família, pelo apoio em todos momentos que me permitiu chegar até aqui.

Ao meu pai e à minha mãe, pelos sacrifícios que fizeram e fazem para me permitir sonhar.

RESUMO

O processo de produção cinematográfica atualmente não contempla reflexões sobre a acessibilidade ao longo de suas etapas, resultando em produtos com barreiras que impedem que determinados grupos de espectadores exerçam seu direito ao consumo e fruição. Nesse contexto, o presente estudo traz discussões sobre a aplicação dos princípios do Desenho Universal na construção visual e sonora da decupagem do curta-metragem Qeryoth, através de uma pesquisa exploratória quanto a esse processo. Por meio dessa experiência, buscamos verificar de que maneira o diretor cinematográfico pode contribuir para a construção de experiências de consumo acessíveis. Os resultados da pesquisa confirmam o benefício da adoção do Desenho Universal desde a pré-produção do filme e apontam novas formas de atuação do diretor por meio da decupagem.

Palavras-chave: acessibilidade no cinema; desenho universal; direção cinematográfica; decupagem; audiodescrição.

ABSTRACT

The film production process currently does not contemplate reflections on accessibility throughout its phases, resulting in products with barriers that intercept certain groups of spectators from exercising their right to consumption and enjoyment. In this context, the present study discusses the application of Universal Design principles in the visual and sound design on the shooting script of the short film Qeryoth, through an exploratory research regarding this process. Through this experience, we sought to verify how the film director can contribute to the design of accessible consumption experiences. The research results confirm the benefit of adopting Universal Design since the film pre-production and point out new ways for the director to perform its role through the shooting script.

Keywords: accessibility in cinema; universal design; film direction; shooting script; audio description.

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	6
2 DISCUSSÃO TEÓRICA.....	8
2.1 Sobre a acessibilidade na produção cinematográfica.....	8
2.2 Sobre a direção cinematográfica na construção visual e sonora.....	11
3 METODOLOGIA.....	16
4 REFLEXÕES SOBRE A CONSTRUÇÃO DA DECUPAGEM	20
5 CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	27
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	30
APÊNDICE A — Decupagem cinematográfica de Qeryoth.....	32

1 INTRODUÇÃO

O cinema é uma arte central na sociedade e na expressividade humana, além de forma de acesso à informação, cultura e entretenimento. Desse modo, é importante e democraticamente coerente garantir que ele esteja disponível aos cidadãos e cidadãs, independente de suas particularidades e necessidades. No âmbito legal, existem diversas leis e normas que garantem e regulam o direito ao acesso, incluindo o acesso ao cinema.

A Lei 13.146/2015, que institui o Estatuto da Pessoa com Deficiência, traz, em seu artigo 42, que:

a pessoa com deficiência tem direito à cultura, ao esporte, ao turismo e ao lazer em igualdade de oportunidades com as demais pessoas, sendo-lhe garantido o acesso: [...] a programas de televisão, cinema, teatro e outras atividades culturais e desportivas em formato acessível [...]. (BRASIL, 2015)

A Ancine (Agência Nacional do Cinema), por sua vez, regulamenta a acessibilidade e as medidas que devem ser adotadas para incluí-la na produção e exibição de produtos audiovisuais. Em sua Instrução Normativa nº 116/2014, dispõe sobre a necessidade de ferramentas assistivas (legendagem, legendagem descritiva, audiodescrição e LIBRAS) nas produções audiovisuais com recursos federais geridos pela agência (ANCINE, 2014). Enquanto a Instrução Normativa nº 128/2016, que traz conceitos importantes relacionados à acessibilidade no cinema, define as barreiras nas comunicações e na informação como “qualquer entrave, obstáculo, atitude ou comportamento que dificulte ou impossibilite a expressão ou o recebimento de mensagens e de informações por intermédio de sistemas de comunicação e de tecnologia da informação” (ANCINE, 2016).

No contexto da produção cinematográfica atual, a acessibilidade é, atualmente, implementada através de ferramentas assistivas (como audiodescrição, janela de Libras e legendagem para surdos e ensurdecidos) que, posteriormente à finalização do filme, tentam reparar diversas barreiras de acesso presentes na obra. O grupo do projeto de pesquisa *Acessibilidade em produções audiovisuais e no cinema: análise e desenvolvimento de protocolos para a audiodescrição*, desenvolvido no curso de Cinema e Audiovisual da UFPB desde 2020 – âmbito no qual foram realizadas as experiências para a produção deste trabalho – investigou em seus primeiros anos as barreiras de acessibilidade em filmes para pessoas com deficiência visual e na própria implementação da audiodescrição, levantando questões sobre o próprio processo de produção filmica.

Em 1961, a *International Society for Rehabilitation of the Disabled* realizou uma conferência internacional promovendo esforços multinacionais na luta pela redução das

barreiras às pessoas com deficiência, defendendo o conceito de *barrier-free design*, relacionado ao ato de projetar um mundo livre de barreiras (OSTROFF, 2011). Desenvolvendo esse conceito, o *Center for Universal Design*, da *North Carolina State University*, definiu o conceito de Desenho Universal, sendo este o desenvolvimento de produtos e ambientes utilizáveis por todas as pessoas, na maior extensão possível, sem a necessidade de adaptações ou projetos especializados (CONNELL *et al.*, 1997). De acordo com a lógica do Desenho Universal, o processo de desenvolvimento de um produto deve originalmente considerar a experiência de consumo de todos seus possíveis usuários, suas particularidades, necessidades e possibilidades. Nesse sentido, promover experiências acessíveis a todos os consumidores deve ser uma preocupação ponderada ao longo de todas as etapas da confecção de um produto. Conforme a Convenção sobre os Direitos das Pessoas com Deficiência da ONU (2006), apesar de não excluir as ferramentas assistivas quando necessárias para o acesso, o Desenho Universal pretende desenvolver produtos e experiências acessíveis por meio das características constitutivas de produtos e serviços.

Esse é o conceito que adotamos no desenvolvimento do presente estudo para modalizar nossa abordagem da acessibilidade, e que também será adotado na discussão deste trabalho. Nessa perspectiva, o processo de produção cinematográfica deve ser reformulado para conceber, desenvolver e disponibilizar filmes acessíveis a todos seus possíveis espectadores. O Guia para Produções Audiovisuais Acessíveis (NAVES *et al.*, 2016, p.13) defende que, “no caso do audiovisual, a acessibilidade deve ser incorporada desde o desenho do projeto e estar presente em todas as fases da produção e distribuição”. Portanto, a acessibilidade não deveria ser pensada apenas após finalizada a produção filmica, com a implantação de ferramentas assistivas, mas considerada desde a pré-produção, passando pelo set de gravação até a pós-produção e finalização do produto filmico.

Esse trabalho buscou aplicar essas reflexões em uma pesquisa exploratória realizada no processo de pré-produção do curta-metragem *Qeryoth*, escrito e dirigido por mim. Através da elaboração da decupagem (Apêndice A) do curta-metragem, foram investigadas iniciativas que podem ser realizadas pelo diretor cinematográfico na promoção do Desenho Universal ao longo do desenvolvimento criativo do filme. Desse modo, pretendeu-se verificar de que maneira o diretor, dentre as funções da produção cinematográfica, também pode contribuir para a construção de experiências de consumo cinematográfico acessíveis na lógica do Desenho Universal. Além de identificar, planejar e discorrer sobre a implementação de procedimentos, tendo como recorte a decupagem, o estudo traz uma reflexão sobre o papel do diretor neste contexto.

2 DISCUSSÃO TEÓRICA

2.1 Sobre a acessibilidade na produção cinematográfica

Da concepção de uma ideia à exibição do filme finalizado, existem diversas etapas que materializam a obra imaginada progressivamente através de um emaranhado complexo de processos criativos e logísticos. A produção cinematográfica divide-se, geralmente, em três grandes etapas: a pré-produção, a produção e a pós-produção, conforme Rabiger (2008), no seu manual de direção, e Alves (2017). Para enquadrar melhor as discussões propostas no presente estudo, iremos destacar as principais funções desempenhadas para a evolução da obra, os agentes dessa realização e as atividades motrizes mais relevantes para o processo, a fim de entender a complexidade do processo e as oportunidades que ele nos oferece para empreender o pensar da acessibilidade.

A pré-produção é a etapa do processo de produção que se inicia quando a ideia inicial do filme é concebida. A partir dessa ideia, é realizada a escrita do roteiro, que, por si só, pode admitir várias etapas criativas, como o desenvolvimento de sinopses, argumentos, perfis de personagens, escaletas e a escrita dos tratamentos (ou seja, versões) do roteiro, até que se tenha uma versão final para gravação (sendo possível a realização de modificações que ocorrem até mesmo durante as gravações). O roteirista pode tanto ser cooptado para essa criação pelo diretor ou produtor, quanto pode ter sua história escolhida posteriormente para ser realizada, além da possibilidade de ser ele mesmo responsável pela realização de seu próprio roteiro (ALVES, 2017). No caso do curta-metragem Qeryoth, estou dirigindo meu próprio roteiro, idealizado e escrito (o primeiro tratamento) em 2020. Nesse processo de escrita, já considerei a minha intenção em dirigir o filme a ser realizado a partir desse roteiro, portanto, orientando a escrita através do direcionamento pretendido para o texto.

Com uma versão do roteiro pronta, o produtor já pode dar sequência a seu trabalho de gestão do processo de produção, avaliando as necessidades e demandas para a execução da narrativa, elaborando um planejamento e executando as etapas de produção da obra (*ibidem*). Enquanto isso, o diretor realiza a elaboração da decupagem, que decompõe o filme em planos, definindo quais elementos visuais e sonoros devem ser planejados, gravados e editados na obra final (*ibidem*). A partir dessas definições, as diversas equipes envolvidas na produção (arte, fotografia, som, equipe de direção, equipe de produção e elenco) podem realizar suas atividades próprias de criação e planejamento, visando cumprir o proposto pelo roteiro e decupagem quando forem realizadas as gravações.

A etapa de produção, propriamente dita, é o momento em que as gravações, no set de filmagens, são realizadas, seguindo o que foi concebido criativamente pelo diretor, e planejado e executado pelas demais equipes criativas colaborativamente e pela produção (RODRÍGUEZ, 2017). Evidentemente, em um processo com tantas variáveis, mesmo considerando os múltiplos esforços de planejamento, lidamos com imprevistos, que devem ser sempre mapeados a fim de não comprometer a execução da obra (ALVES, 2017).

Quando finalizadas as gravações do filme, inicia-se o processo de pós-produção, em que o material gravado é transformado na obra finalizada. Nessa etapa, é realizada a montagem, conectando sons e imagens para construir a narrativa do roteiro a partir das indicações da decupagem elaborada pelo diretor (RODRÍGUEZ, 2017). Com a conclusão do processo de montagem, outras atividades são realizadas para lapidar o filme e aproximá-lo do resultado desejado, como a colorização, a adição de efeitos especiais, a adição de trilhas sonoras, a edição e mixagem de som, a confecção de grafismos, entre outras atividades (*ibidem*). Por fim, o filme é finalizado, disponibilizando-o para ser exibido em salas de cinema, plataformas de *streaming*, *video on demand*, festivais, e outros meios.

Portanto, percebemos que o processo de produção de uma obra cinematográfica inclui diversas etapas, atividades e funções, todas relacionadas entre si para atingir o objetivo de realizar o filme idealizado pelo diretor. Entretanto, apesar dessa complexidade no modo de fazer cinema, geralmente, a acessibilidade não é uma questão levada em consideração em nenhum desses momentos e processos. O prover da acessibilidade atualmente é visto como um processo reparador, realizado após a finalização do filme, em que tecnologias assistivas – como audiodescrição e legendagem para surdos e ensurdecidos – são implementadas para tentar sanar barreiras de acesso até então não consideradas.

O grupo do projeto de pesquisa *Acessibilidade em produções audiovisuais e no cinema: análise e desenvolvimento de protocolos para a audiodescrição*, no qual foram realizadas as experiências de promoção do acesso envolvidas na produção deste trabalho, investiga a acessibilidade a partir do recorte de pessoas com deficiência visual. Os dois primeiros anos do projeto foram dedicados à investigação da produção da audiodescrição, envolvendo processos como a análise da obra, a identificação das barreiras de acesso, a criação de roteiros de audiodescrição e a locução das audiodescrições. Porém, conforme mencionado, o planejamento e execução da produção cinematográfica, tal como é feito hoje, não contempla a acessibilidade como parte fundamental do processo de produção, nem mesmo considera os processos de execução da audiodescrição e suas necessidades, gerando entraves para a garantia do acesso às obras por meio dessa ferramenta.

No primeiro ano de atividade do grupo de pesquisa, investigamos a audiodescrição, seu processo de produção e as barreiras de acesso ainda presentes nas obras com a ferramenta aplicada. Nessa fase, realizamos uma pesquisa qualitativa com voluntários com deficiência visual, exibindo curtas com audiodescrição e debatendo sobre a obra exibida. Através disso e da nossa análise das audiodescrições, identificamos barreiras de acesso decorrentes da estrutura fílmica que não oferece condições necessárias para a execução eficaz da AD, como a sobreposição de audiodescrições a informações sonoras importantes, a alta velocidade das locuções ou a confusão gerada pela falta de informações sobre cenários, personagens e ações.

Para além de fornecer melhores condições para que as audiodescrições possam trazer todos elementos necessários para o acesso à experiência fílmica, conforme a lógica do Desenho Universal, apresentada anteriormente, podemos expandir nossa visão sobre acessibilidade e dedicar nossos esforços para repensar as construções próprias do filme e como elas favorecem ou dificultam esse acesso. A audiodescrição não é o produto central na experiência de consumo, mas sim o próprio filme, que já poderia considerar a acessibilidade no seu próprio processo de desenvolvimento. Nesse sentido, em uma lógica de direito à comunicação e à cultura, e embasados por leis de acessibilidade já mencionadas nesse trabalho, os filmes deveriam ser eles mesmos obras acessíveis, ou, em última instância, que prevejam a inserção das ferramentas de acessibilidade. Isso significa construir filmes para que façam sentido se assistidos tanto pelos meios visual e sonoro simultaneamente quanto por um dos meios isoladamente, considerando a experiência de consumo de pessoas que enxergam e escutam, pessoas com deficiência visual, pessoas com deficiência auditiva, surdos, e outros recortes de público beneficiados por essa construção em desenho universal.

Essas experiências de consumo são diferentes nas particularidades de cada público atingido pelo filme. A relação com a obra de uma pessoa que enxerga, por exemplo, é, no mínimo, sensorialmente diferente da relação de uma pessoa que somente escuta a obra. Quando vemos um objeto de cena, imediatamente, tomamos conhecimento de todas suas características visíveis, como cor, textura, forma ou tamanho. Diferentemente, temos a percepção de quem tem acesso a esse mesmo objeto somente através da audição de uma audiodescrição, que pode trazer apenas a existência desse objeto em cena e, talvez, traduzir limitadas características visuais que o descrevam. Portanto, percebemos a distinção de como as informações transmitidas pelos filmes são acessadas, criando uma diferença evidente das experiências de consumo desses diferentes públicos – mas nem por isso menos criativas e interessantes.

Compreender essa distinção entre as experiências de consumo permite que os esforços para a promoção de acesso a uma obra cinematográfica não seja centrado em promover uma mesma experiência para todos espectadores, mas em construir experiências de consumo equivalentes que considerem as particularidades de cada público. O princípio do uso equiparável do Desenho Universal (CONNELL *et al.*, 1997) determina a confecção de produtos, ambientes e experiências que sejam úteis, viáveis e atraentes para pessoas com diferentes habilidades, de modo que proporcione significados idênticos ou, pelo menos, equivalentes, evitando a segregação. No processo de construção dessas diferentes experiências, podemos garantir que as informações necessárias, pelo menos, estejam disponíveis para cada público, mesmo que acessadas de forma diferente por cada. Desse modo, pensamos na acessibilidade como uma construção de condições que permitam que todos os espectadores possam ter experiências autônomas de consumo.

A construção sonora e visual dos filmes visando essa autonomia deve ser realizada de modo que permita aos diferentes públicos uma experiência autônoma intencionalmente promovida dessas obras. O que significa permitir a compreensão da narrativa e da sua mensagem, a sensibilização aos efeitos de catarse, o entendimento de seu tom e estilo, entre outros elementos relevantes para a experiência. A imagem e o som devem ser desenvolvidos para que, nas diferentes formas que as experiências de consumo sejam proporcionadas, possam atingir o espectador de forma equivalente.

Na lógica de produção cinematográfica, o desenvolvimento visual e sonoro é realizado a partir de múltiplos esforços, envolvendo diversas equipes que contribuem com partes específicas para a composição do todo. As equipes de arte, som e fotografia desenvolvem seus próprios processos criativos, com suas próprias hierarquias e metodologias, a fim de dar materialidade à ideia do filme conceitualizado pelo diretor (RABIGER, 2008). Nesse sentido, o prover da acessibilidade deve advir dessas múltiplas construções criativas, porém podemos destacar a direção como um centralizador desse processo, responsável por decidir quais informações visuais e sonoras serão levadas ao produto final do filme. Portanto, a direção é uma função chave para repensarmos o desenvolvimento criativo da imagem e do som a fim de tornar intencional a construção das distintas experiências de consumo dos diferentes públicos.

2.2 Sobre a direção cinematográfica na construção visual e sonora

Baseado nessa lógica de acessibilidade, propomos a redefinição de algumas atribuições da direção cinematográfica, a fim de atribuí-la a responsabilidade pela promoção

de experiências de consumo equivalentes para seus diferentes públicos. Desse modo, vamos revisar o papel do diretor na produção de um filme e, mais especificamente, na construção criativa dos elementos visuais e sonoros da obra.

A *mise-en-scène* era, e ainda é, assumida por muitos críticos e estudiosos como o conceito-chave para a definição da arte do cinema. A figura que materializa esse conceito no filme, o diretor (em francês, *metteur-en-scène*), era entendida como aquela que utiliza suas habilidades de forma intencional para trazer sua interpretação de mundo através da narrativa intermediada pelas informações que traz no filme (AUMONT; MARIE, 2006). No artigo “Uma certa tendência do cinema francês”, do *Cahiers du Cinéma*, François Truffaut (1954) discute sobre a *Nouvelle Vague*, vertente do cinema que dá ao diretor a condição de “autor”, em contraposição a uma homogeneidade e falta de criatividade do “cinema industrial”. A *Nouvelle Vague* defendia a autoria do filme como promotora de singularidade entre os filmes produzidos, transformando o termo “autoral” em um adjetivo para indicar uma qualidade pretendida pelas obras cinematográficas.

Essa valorização da autoria na construção do filme pode, no entanto, ser enxergada como controversa à realidade coletiva da produção cinematográfica, que também merece sua valorização. Em “*Directing: Film Techniques and Aesthetics*”, Michael Rabiger (2008) aponta que apesar da crença popular do seu poder expressivo, o cinema é e conquistou seu espaço sendo uma arte baseada na coletividade, sem lugar para o individualismo que uma visão de autoria tendencia. Por sua vez, o cineasta Christopher Nolan (*apud* RABIGER, 2008, p. 5, tradução nossa¹) explica seu trabalho na função de diretor como sendo “uma espécie de lente humana através da qual os esforços de todos são focados. Grande parte do meu trabalho é tomar decisões sobre como todos os grandes talentos com os quais estou trabalhando se misturam em uma única consciência”.

Assimilando essas concepções por vezes antagônicas do que seria o diretor, seu papel será aqui entendido como o de garantir a expressão das suas intenções no filme, a partir da canalização das visões de mundo dos diferentes colaboradores envolvidos nessa criação. Nesse sentido, o filme, quando finalizado, é, antes de tudo, o resultado do processo de convergência realizado pelo diretor sobre os diferentes elementos que fazem parte de sua composição. Para Rabiger (2008, p. 4, tradução nossa²), o diretor “é responsável pelos

¹ “As a director,” says Christopher Nolan, “I’m a sort of human lens through which everyone’s efforts are focused. A big part of my job is making decisions about how all the great talent that I’m working with blends into a single consciousness.”

² A director answers to the producer and is responsible for the details, quality, and meaning of the final film.

detalhes, qualidade e significado do filme final”. Portanto, o crivo do diretor deveria se fazer presente na escolha intencional de cada informação disponível no produto final, como os elementos da narrativa, a construção de cenários e figurinos, os enquadramentos, os efeitos sonoros e trilhas, entre outras.

À parte de toda discussão sobre a finalidade da arte e, especificamente, do cinema, uma coisa que podemos afirmar é que um filme é feito para ser assistido, independente de por quem, de como, de para quê e de por quê. Desse modo, todas essas construções presentes no produto final têm o objetivo essencial de construir uma experiência de consumo, e essa seria a tarefa central do papel do diretor no processo de desenvolvimento de um filme. Isto posto, o diretor é responsável por criar, influenciar, modificar e validar quaisquer elementos que interfiram no produto final, logo, na experiência de consumo que esse produto proporciona. E uma experiência de consumo pressupõe um consumidor para quem essa experiência é estruturada. Na perspectiva do Desenho Universal, que adotamos nessa discussão, esse papel de consumidor deveria potencialmente ser assumido por qualquer pessoa de forma autônoma e equitativa. Portanto, o diretor deveria garantir, ao longo do seu processo criativo, que suas escolhas favoreçam experiências de consumo acessíveis de forma equivalente para o máximo de pessoas possível, considerando suas particularidades, necessidades e possibilidades.

Podemos pensar, também, que essa responsabilização do diretor pelo filme é uma forma de garantir seu domínio criativo sobre a comunicação de sua ideia. Como a acessibilidade tem sido implementada após processo de produção cinematográfica, o filme é projetado para um espectador “padrão médio mítico” (OSTROFF, 2011, p. 1.9, tradução nossa³), ignorando como vários outros que fogem dessa idealização terão um acesso diferente à criação. Nessa configuração do processo de produção, tentativas de reparar barreiras de acesso são realizadas através de ferramentas assistivas, como a audiodescrição, desenvolvidas após toda criação, fora do crivo da direção. Desse modo, o diretor perde o controle sobre o que é o filme quando seu papel é justamente conduzi-lo até o espectador. Em suma, considerar a acessibilidade na construção fílmica deve ser assumida como uma atividade criativa pertinente ao diretor e a sua função, ao passo que configura os elementos do filme para que as experiências de consumo sejam coerentes à visão sob a qual ele conduz a criação, incluindo a sua acessibilidade.

Como já vimos, ao abordar as etapas do processo de produção cinematográfica, o diretor é um dos primeiros a entrar na equipe de produção de um filme, podendo ser ele

³ They will continue to shape their designs for a mythical average norm, creating barriers that exclude the contributions and participation of millions of people all over the world.

mesmo o criador da ideia, e acompanha o processo de desenvolvimento até a finalização do filme. A Lei Nº 6.533/1978, que dispõe sobre a regulamentação das profissões artísticas, elenca as principais tarefas do diretor cinematográfico no processo de produção:

Cria a obra cinematográfica, supervisionando e dirigindo sua execução, utilizando recursos humanos , técnicos e artísticos; dirige artisticamente e tecnicamente a equipe e elenco; analisa e interpreta o roteiro do filme, adequando-o à realização cinematográfica sob o ponto de vista técnico e artístico; escolhe a equipe técnica e o elenco; supervisiona a preparação da produção; escolhe locações, cenários, figurinos, cenografias e equipamentos; dirige ou supervisiona montagem, dublagem, confecção da trilha musical e sonora, e todo o processamento do filme até a cópia final; acompanha a confecção do trailer, do avant-trailer. (BRASIL, 1978)

Diante das condições de realização da pesquisa exploratória, objeto deste trabalho, foram realizadas atividades na pré-produção do filme a fim de verificar de que maneira, considerando a perspectiva do desenho universal, as construções criativas da direção podem ser mais acessíveis. Dentre essas atividades da pré-produção realizadas pela direção, a decupagem é a que melhor define os elementos visuais e sonoros que devem ser captados na etapa posterior, no set de filmagem. Como nossa intenção é mobilizar esses dois tipos de informação para construir uma obra originalmente acessível, foram realizadas atividades a fim de possibilitar a construção da decupagem do curta-metragem Qeryoth.

Decupagem, na linguagem cinematográfica, pode ter diferentes significados em um mesmo universo de sentidos. Segundo Aumont e Marie (2006, p. 71), o termo “decupagem” surgiu nas primeiras décadas da história do cinema para designar uma “preparação do filme sobre o papel”, que “serve de referência para a equipe técnica”. De outro modo, a decupagem, na perspectiva da crítica, passou a ser usada para referenciar a estrutura de organização do filme, em planos e sequências, como refletido por Bazin e Godard (*ibidem*). Em outras concepções, o termo ainda pode assumir significados ainda mais conceituais em discussões mais abstratas sobre o artesanato do cinema.

A perspectiva de decupagem adotada neste estudo é a de um documento de produção concebido para definir os elementos visuais e sonoros que devem estar presentes nos planos do filme. Também podemos chamar a decupagem de roteiro decupado, de roteiro técnico (em espanhol, *guión técnico*) e roteiro de gravação (em inglês, *shooting script*). Dentre suas variadas formatações, adaptadas para as necessidades de cada obra, na decupagem consta o planejamento de especificações sobre a visualidade e sobre a composição sonora de cada plano do filme. Plano a plano, o filme vai sendo construído, definindo seus enquadramentos, movimentos de câmara, personagens, ações, figurinos, cenários, ambiências, *foleys*, efeitos sonoros, trilhas musicais, dentre outros.

Contendo em sua estrutura diversas definições que guiam as construções criativas de todas as equipes para alcançar o filme idealizado, a elaboração da decupagem é um momento oportuno para o diretor refletir sobre as potencialidades do filme e propor modificações no prover das condições de acesso necessárias para a efetividade do máximo de experiências de consumo. Desse modo, o diretor pode garantir, na decupagem, que as informações visuais e sonoras necessárias para a construção dessas diferentes experiências de acesso sejam parte constitutiva do produto final. A partir da indicação dessas informações, na decupagem, as equipes podem garantir que os elementos visuais e sonoros sejam desenvolvidos, possibilitando a gravação desses elementos em *set* para conferir a presença dessas informações no filme através da montagem e dos processos da pós-produção.

Além de dirimir barreiras de acesso, construindo o filme para o consumo autônomo de um público amplo, também podemos refletir sobre a contribuição desse modo de dirigir para a expressão artística do diretor na obra. Nesse sentido, promover um processo criativo com mais etapas de discussão sobre os elementos que compõem a obra poderia significar o favorecimento de construções criativas mais intencionais, conscientes e complexas. Garantindo uma reflexão maior sobre as experiências conferidas através das construções visuais e sonoras, o diretor tem mais perspectivas a serem consideradas para explorar melhor as potencialidades de cada meio e comunicar seu conceito de filme de forma mais coesa e expressiva. Essa complexificação da visualidade e da sonoridade proporcionada no filme também poderia contribuir para a construção de experiências mais imersivas para o espectador, favorecendo sua conexão com o universo que a narrativa o insere. Portanto, adotar esse pensamento significa garantir uma realização mais aprofundada de atividades e atribuições que já deveriam ser de responsabilidade do diretor cinematográfico e da obra que ele conduz.

3 METODOLOGIA

A presente pesquisa se desenvolveu a partir de um contexto de oportunidades que nos proporcionaram aprofundar na investigação da nossa hipótese. Como mencionado anteriormente, no começo da trajetória do grupo de pesquisa *Acessibilidade em produções audiovisuais e no cinema: análise e desenvolvimento de protocolos para a audiodescrição*, em 2020, investigamos qualitativamente a eficiência de audiodescrições produzidas para filmes curta-metragens já finalizados, promovendo a exibição dessas obras para voluntários com deficiência visual e discussões sobre cada curta-metragem com audiodescrição. Diante da verificação de barreiras de acesso presentes nessas obras, apesar da aplicação da audiodescrição como ferramenta assistiva, levantamos a hipótese da necessidade de repensarmos não só como se produz a audiodescrição, mas como a acessibilidade pode ser considerada (já que na realidade é esquecida) ao longo de todo processo de produção de obras cinematográficas.

Nesse mesmo período de amadurecimento da pesquisa, eu considerava as possibilidades de realização para o presente trabalho de conclusão de curso, desejando realizar uma atividade prática na produção de um curta-metragem, escolhendo executar o roteiro de *Qeryoth*, já desenvolvido há alguns semestres. Na equipe de produção do curta *Qeryoth* e no grupo de pesquisa, simultaneamente, já estávamos eu, diretor do filme, e Marcos Veloso, diretor de som do filme. Com a iminência dessa oportunidade e da nossa intenção de experimentar uma metodologia diferente de acessibilidade na produção de um filme, discutimos a possibilidade de unir as duas necessidades e decidimos executar a pesquisa exploratória nesse processo de produção. Por conseguinte, Mileide Moreira, se uniu a nós dois como consultora em acessibilidade com deficiência visual, formando a equipe de acessibilidade da obra, para emprendermos o experimento durante a produção.

Qeryoth traz uma narrativa que se passa na região interiorana do Nordeste, apresentando um grupo isolado de mulheres e um homem em um momento decisivo para a continuidade dessa comunidade. Dália, personagem principal da história, é a mulher do grupo mais próxima a Manoel, que assume uma posição de comando nessa comunidade isolada. Com o crescente clima de desconforto e desconfiança emergindo, Manoel confia a Dália uma missão importante na defesa de seu ideal de salvação contra as forças malignas do mundo. A narrativa se passa em uma manhã aparentemente comum na rotina dessa comunidade, que está prestes a ser mudada. As incertezas, a desconfiança e o desconforto culminam em um almoço conturbado que revela as verdadeiras crenças dos personagens.

Como diretor do curta-metragem, meu recorte na pesquisa foi empenhar-me em responder indutivamente como o diretor de uma obra cinematográfica pode realizar seu trabalho na pré-produção de um filme de modo que contribua para a construção de um produto originalmente acessível. A fim de empreender atividades desde o começo do processo de produção, decidimos realizar uma análise do roteiro do curta-metragem. Para isso, realizamos reuniões para a leitura do roteiro e a identificação de possíveis barreiras de acesso no futuro desenvolvimento de roteiro em filme. Eu, como diretor e diretor de fotografia, Marcos, como diretor de som, e Mileide, como consultora de acessibilidade com deficiência visual, discutimos os elementos da narrativa em cada cena da obra. Nessas discussões, pude apresentar minhas intenções, como diretor, para transformar esse texto em imagens e sons, a fim de possibilitar a identificação dos possíveis gargalos no acesso às informações necessárias da obra. Por conseguinte, elaboramos uma lista dessas possíveis barreiras e suas propostas de solução, com o objetivo de guiar a construção imagética e sonora na decupagem.

A partir dessa experiência, elaborei a decupagem do curta-metragem, definindo mais precisamente quais imagens e sons devem estar presentes no filme, buscando aplicar as soluções propostas para as barreiras previstas na análise do roteiro. Com a decupagem feita, surgiu a necessidade de verificar se as barreiras previstas foram consideradas e solucionadas com as escolhas criativas de direção implementadas na decupagem. Desse modo, realizamos mais uma etapa de análise, agora sobre a decupagem elaborada, identificando também novas possíveis barreiras de acesso que surgiram nessa construção. Para que, portanto, eu pudesse elaborar uma nova versão da decupagem, aperfeiçoando as soluções das possíveis barreiras de acesso a serem executadas na fase posterior de produção, em que será realizada a gravação dos materiais visuais e sonoros.

Diante desse processo, foi possível identificar a possibilidade de realizarmos atividades que solucionem ou planejem soluções para as barreiras de acesso de pessoas com deficiência visual e auditiva ainda durante a pré-produção do filme. Como diretor, pude participar da identificação dos elementos fílmicos mais importantes para a experiência da audiência, além de discutir e planejar soluções para as barreiras que entravam o consumo autônomo. Desse modo, trazendo a acessibilidade à consideração já na etapa de pré-produção, tratando-a como uma das balizadoras das decisões criativas tomadas.

Durante esse processo de identificação de barreiras e proposição de soluções criativas para acessibilizar o filme, foi empregado um pensar atrelado às perspectivas do Desenho Universal na construção das imagens e dos sons presentes na obra. O princípio da “informação de fácil percepção”, no Desenho Universal, defende que o produto “comunique

as informações necessárias ao usuário de forma efetiva, independente das condições do ambiente ou das habilidades sensoriais do usuário" (CONNELL *et al.*, 1997). Dentre suas aplicações, esse princípio se materializa na realização da comunicação redundante das informações essenciais através de diferentes meios (visual, tátil, sonoro), além de proporcionar compatibilidade com equipamentos e técnicas de comunicação usadas pelo usuário.

Levando em consideração a natureza visual e sonora do cinema, aqueles que não acessam a um desses meios podem não receber as informações necessárias para uma experiência de consumo autônoma e atraente. Logo, a principal abordagem tomada nas discussões, identificações e soluções na pré-produção de Qeryoth foi garantir que as informações necessárias estejam disponíveis tanto no meio visual quanto no meio sonoro. Seguindo uma das orientações de aplicação do princípio da “informação de fácil percepção”, adotamos o termo “redundância” para mencionar essa técnica que disponibiliza as informações através dos meios de acesso, no nosso caso, sonoro e visual.

Para a Teoria Matemática da Comunicação, teorizada por Shannon (1948), a redundância pode ser vista como uma característica negativa, que sobrecarrega a mensagem de informações repetidas e óbvias em excesso, ou positiva, quando neutraliza os ruídos do canal da mensagem e permite que a informação seja óbvia e evidente. Nesse experimento, a redundância foi assumida como uma característica validadora da promoção de acesso às informações necessárias às experiências de consumo de todos os públicos que entrarem em contato com o filme. Entretanto, além dessas perspectivas, consideramos a redundância, nesse processo, como um atributo que promove a imersão do espectador na experiência fílmica, através de múltiplos estímulos equivalentes.

Na produção da decupagem acessível para o presente trabalho, a redundância foi um conceito balizador nos processos criativos de construção e modificação realizados, tanto na definição de elementos equivalentes em diferentes meios para promover experiências equivalentes, quanto na previsão do uso de tecnologias assistivas para o mesmo fim. Nesse processo, identificamos diferentes aplicações da redundância, que podem ser úteis na identificação de procedimentos replicáveis em outras experiências de produção de filmes sob a lógica do Desenho Universal.

É importante lembrar que a busca de novas estratégias de acessibilidade cinematográfica não significa abrir mão das ferramentas assistivas, como percebido no uso da audiodescrição como ferramenta essencial às soluções propostas nessa discussão. Desse modo, devemos ter conhecimento das situações nas quais a audiodescrição será necessária e

quais são as condições necessárias para a adição dessa ferramenta que podem ser pensadas ao longo de todo processo de produção.

A audiodescrição deve ser usada quando não for possível proporcionar uma experiência equivalente de uma informação visual através das demais informações sonoras do filme. Algumas informações visuais têm um correspondente sonoro direto, como os passos de uma pessoa caminhando, mas outras não têm essa mesma possibilidade de representação redundante direta, como expressões faciais e gestos. Mesmo quando estabelecemos uma informação sonora sem relação à informação visual para criar o mesmo efeito na experiência do espectador, a aplicação da audiodescrição é necessária para acessibilizar o que o visual está exibindo, ainda que sua carga de informações seja aliviada pela outra estratégia.

O conhecimento das necessidades de inserção das locuções de audiodescrição ao longo do filme possibilita que a própria construção da obra, incluindo o planejamento, a gravação e a edição de imagens e sons, forneça condições necessárias para que a audiodescrição seja realizada de forma eficaz e eficiente. Conforme verificado pela pesquisa qualitativa com espectadores de audiodescrição pelo projeto de pesquisa que abrigou este experimento, na produção da audiodescrição após a finalização do filme, a principal dificuldade está na falta de tempo hábil para executar as locuções. Assim, o audiodescritor é obrigado a retirar informações essenciais, cujo volume já é mais alto devido a falta do pensar em acessibilidade na produção, além da necessidade de sobrepor a locução a outras informações sonoras importantes.

4 REFLEXÕES SOBRE A CONSTRUÇÃO DA DECUPAGEM

Vamos discutir, agora, sobre alguns tipos de construções criativas de som e imagem realizadas para a decupagem do curta-metragem Qeryoth. Tais ações objetivaram a construção de um filme originalmente acessível, pensado sob a lógica do Desenho Universal.

Nas discussões e escolhas criativas de direção, a aplicação mais evidente e direta da redundância na construção audiovisual foi trazer um correspondente sonoro daquilo que a imagem exhibe ou trazer a imagem correspondente daquilo que pode ser ouvido na obra. Minha tarefa, como diretor, foi garantir que o máximo de elementos tenham seus correspondentes em ambos os meios visual e sonoro, buscando, sempre, construir experiências de consumo para diferentes públicos de forma intencional.

Para conseguir esse efeito através da imagem, foi planejada a inserção de planos que justifiquem elementos sonoros relevantes, como, por exemplo, um enquadramento visual que destaque um elemento sonoramente em relevo. Através do som, foi planejada a composição sonora redundante por meio de técnicas como o som direto, quando gravamos imagem e som simultaneamente, ou o foley, quando adicionamos um som correspondente na edição. No plano 13 da cena 1, por exemplo, um dos personagens principais, Manoel, gira a chave e dá ignição ao veículo, enquadrado visualmente como um plano detalhe, ocupando toda tela. O som, portanto, foi planejado para também destacar essa ação, trazendo o som direto ou foley da chave sendo manuseada na ignição, correspondente à composição visual, e, também, o som do motor do carro entrando em funcionamento, categorizando essa ação e permitindo sua compreensão em ambos meios (visual e sonoro), simultaneamente ou isoladamente.

Entretanto, em algumas situações, trazer o som correspondente não basta para fazer possível a compreensão de determinado elemento visual. O som correspondente pode não esclarecer sua origem, razão de existência e natureza. Nesses casos, foram previstos usos da audiodescrição, que reduzirá (ou, de fato, eliminará) a incerteza quanto à informação sonora e visual (redundantes). No plano 5 da cena 1, a imagem traz um plano fechado dos objetos de barro que as mulheres manuseiam enquanto os vendem. Essa cena é importante para a compreensão do modo de vida dessas pessoas e do funcionamento da diegese, mas não há som que efetivamente represente objetos de barro. A composição sonora pode até trazer sons que correspondam ao manuseio dessas peças, podendo categorizar, até certo ponto, os objetos e as ações realizadas com eles, mas não é possível identificar tais objetos apenas por meio sonoro (que não os diálogos do filme). Para esse caso, foi previsto a inserção da

audiodescrição sobre a presença das peças de barro, suas características relevantes e as ações realizadas com elas pelas mulheres, para execução na pós-produção.

Para os casos em que a audiodescrição foi prevista como recurso essencial na promoção da autonomia aos espectadores, foi criada uma coluna de acessibilidade na tabela do documento de decupagem (APÊNDICE A), como um espaço para a previsão da inserção de tecnologias assistivas, a ser preenchida pelo audiodescritor (ou outro profissional responsável por outra tecnologia, como a legendagem para surdos e ensurdecidos) conforme as perspectivas do diretor. Na particularidade dessa experiência, eu fui o responsável pelo preenchimento desta coluna, destacando os elementos que considero necessários para a experiência do espectador e que não foram suficientemente acessibilizados pela redundância entre som e imagem, a fim de tornarem-se acessíveis pelas ferramentas assistivas.

Existem alguns momentos cruciais para a inserção de audiodescrição, para os quais podemos voltar nossa atenção e possibilitar que a ferramenta seja aplicada com eficácia. Quando se inicia uma cena, geralmente, o primeiro elemento perceptível é o cenário, que, apesar da possível construção sonora já promover alguma significação e imersão, necessita da AD para traduzir informações visuais necessárias. Além do cenário, também devemos nos atentar aos personagens, quando são apresentados pela primeira vez e quando apresentam mudanças, necessitando da AD para apresentar suas características físicas e figurino.

A fim de ter ciência dessas e demais ocorrências de inserções das locuções de AD ao longo da decupagem, foi realizado o mapeamento das barreiras que a AD deve resolver e, na coluna de acessibilidade adicionada à decupagem, sugeridas as informações que a AD deve acessibilizar. Além da indicação das informações identificadas que devem ser transformadas em locução, também foram destacadas as informações mais essenciais para a experiência do espectador, a fim de que o audiodescritor tenha acesso à perspectiva da direção na composição dos planos. A partir dessa construção, será possível saber quais planos necessitam de uma margem de tempo no material gravado para possibilitar uma montagem que tenha condições de ser moldada para favorecer a adição das locuções de audiodescrição. Desse modo, através do planejamento, possibilitamos a gravação dos materiais necessários para uma montagem compatível com a narração dos elementos necessários para que a experiência dos espectadores que necessitam dessa ferramenta seja autônoma e, também, prazerosa.

Uma outra estratégia de acessibilizar os elementos necessários ao espectador foi pensada objetivando não a redundância de um mesmo elemento (termo a termo), mas o acesso redundante a uma experiência equivalente da cena. Em determinadas situações, não temos a possibilidade de atribuir uma informação sonora correspondente a uma informação visual,

mas podemos trazer elementos diferentes no meio visual e sonoro com a mesma função na compreensão da narrativa, da estética, da carga dramática ou de outra informação intencionada. Na cena 1, enquanto a personagem Dália espreita Manoel, observando as mulheres que estão na rua, ela é surpreendida quando Manoel a encara. Nessa situação, tão importante quanto a compreensão das ações que decorrem em cena, é o entendimento da tensão e quebra dessa tensão, atribuindo valor às ações que acontecem. Visualmente, as escolhas de enquadramento foram pensadas de modo a representar essa tensão através dos olhares dos personagens em planos mais fechados. Não temos um correspondente sonoro direto para representar o ato de olhar para algo, mas temos como representar a dramaticidade que esses planos visualmente transmitem através do som. Para isso, além de prevista a audiodescrição para o acesso do que está em tela, foi planejada a inserção de trilha ou efeitos sonoros que construam a dramaticidade intencionada para esse momento da cena. Desse modo, apesar de não proporcionarmos a mesma experiência, que não é nossa intenção nessa investigação, proporcionamos experiências equivalentes de fruição, permitindo uma compreensão autônoma aos espectadores com deficiência visual.

Um dos elementos importantes para a compreensão do filme é o cenário, dotado de suas próprias construções visuais e sonoras. Na atividade de composição dos cenários, realizada pela direção e pela direção de arte, os aspectos visuais são, frequentemente, mais considerados do que os elementos sonoros. Desse modo, por mais que o processo de produção "tradicional" garanta a imersão por meio do visual, os sons podem não dar conta de prover a compreensão dos ambientes e suas funções nas experiências de consumo para pessoas que não enxergam.

Na construção sonora dos cenários dentro da presente proposta, foi considerada a composição das camadas de ambiência de cada cenário. Essas construções também objetivaram a redundância direta entre elementos sonoros e visuais correspondentes, permitindo que o máximo de elementos ou, pelo menos, os elementos mais relevantes para essa construção espacial sejam acessados por ambos os meios. Por exemplo, na cena 2, a fim de compor o cenário onde as ações acontecem, o caminhão, foi proposta um arranjo de sons emitidos pelo veículo, como o ranger das madeiras que compõem a carroceria, o som das rodas passando pelo solo e o som do funcionamento do motor e engrenagens do caminhão em movimento.

Por meio das características de um determinado som, temos a possibilidade de identificar elementos presentes nesse espaço, a posição no espaço, o tamanho do espaço, o isolamento sonoro, as características de reflexão das superfícies, entre outras percepções que

temos na vida real. Na construção sonora dos planos internos ao veículo na primeira cena, já mencionada anteriormente, foi pensada a construção de camadas de informações sonoras dos sons desse espaço, tendo correspondentes no enquadramento visual ou não, como os sons do veículo, os sons emitidos pelos personagens, os sons das mulheres fora do veículo, os sons dos veículos da cidade e sons da movimentação popular. Também, foi pensada a caracterização desses sons através da previsão uso na pós-produção de técnicas de mixagem para atribuir posicionamento, distância, intensidade, noções de espacialidade (tamanho do espaço, isolamento sonoro, característica de reflexão das superfícies circundantes), de modo a prover uma imersão no cenário através do som, assim como a fotografia submerge o espectador através do meio visual.

Aproveitando a discussão sobre cenário, espaço e características do som, e até o mesmo exemplo, uma parte importante da experiência do espectador no cinema é a perspectiva espacial a partir da qual a cena é experienciada. E, tão importante quanto entender de qual posição estamos presenciando o acontecer da narrativa, é a percepção e compreensão das mudanças de posicionamento da perspectiva do espectador na cena. No exemplo anterior, temos dois pontos de ação se desenvolvendo no mesmo cenário da rua da cidade: o caminhão, onde estão Dália e Manoel, e a calçada da cidade, onde estão as mulheres vendendo seus produtos. No intuito de permitir essas diferentes percepções, discutimos a composição sonora também como um enquadramento sonoro, buscando localizar essa perspectiva assim como o enquadramento da imagem faz seu efeito. Para isso, buscamos trazer para cada enquadramento sonoro a experiência de imersão relativa a sua posição no cenário, por exemplo, trazendo os sons do caminhão em um nível mais elevado que os sons da cidade, quando o plano estiver dentro do veículo, e, quando fora do veículo e próximo às mulheres na calçada, trazer a construção sonora externa mais evidente e o som do veículo distante. Além do nível de intensidade dos elementos, outras características do som, como reverberação, equalização e difração, que dão forma ao som para contextualizá-lo no cenário. Desse modo, o espectador tem uma experiência mais coesa (entre imagem e som) do enquadramento, possibilitando a compreensão desse elemento por quem só acessa a obra pela audição. Entretanto, também é importante destacar que, apesar de propiciar significação, compreensão e imersão para a experiência, a audiodescrição pode ainda ser necessária para esclarecer, pelo menos uma vez, que essa mudança sonora é uma representação da mudança de perspectiva espacial do espectador no cenário.

O corte de cena é outro elemento importante para a compreensão do filme e que pode ter percepção confusa em algumas experiências de consumo dependentes do som.

Visualmente, os cortes de cena são geralmente evidentes através da mudança de plano, alternando de cenário ou alterando elementos no mesmo cenário para indicar passagem de tempo. Entretanto, na composição sonora, essa transição pode não ser tão perceptível se não forem pensadas soluções que promovam o contraste da transição de cena e indiquem a natureza temporal ou espacial dessa transição. A composição sonora intencional para definir o cenário, apresentada anteriormente, pode ser tida como uma solução para a compreensão dos cortes de cena que indiquem mudança de cenário, ao passo que fique evidente, através do som, que houve uma mudança espacial. De mesmo modo, podemos pensar, também, em construções sonoras que comuniquem os cortes de cena que se dão através de eclipse temporal, mantendo o mesmo cenário mas mudando a temporalidade na qual a cena acontece.

Para esse fim, construções sonoras contrastantes podem ser desenvolvidas, marcando a mudança de algumas características da ambiência sonora do mesmo cenário, como a sonoridade diurna com pássaros para a noturna com grilos, ou de um dia ensolarado para um outro dia chuvoso. Portanto, a previsão de uma construção sonora com esse objetivo já sana parte do acesso desse elemento fílmico nas diferentes experiências de consumo em construção. Nesse contexto, cabe destacar a audiodescrição como um elemento essencial para trazer uma confirmação do que essas ambientações sonoras representam e qual significado desejam marcar na compreensão dessa mudança de cena, como a locução do espaço distinto ou das novas características do mesmo espaço em outro período. Da cena 1, que acontece na rua da cidade, para a cena 2, que acontece no caminhão pela estrada de terra a caminho da casa, a construção das diferentes ambiências sonoras para cada cenário possibilita a identificação da mudança de espaço e das características distintas entre esses espaços. No início da cena 2, assim como no início de cada cena e troca de cenário, foi sugerido o uso de audiodescrição para definir o que essa nova ambiência tem intenção de representar, trazendo qual cenário é esse e quais suas principais características, apresentando informações não disponíveis no som ou favorecendo a compreensão das informações disponíveis.

Outro elemento identificado no nosso processo diz respeito ao acesso da focalização que a narrativa adota, essencial para seu entendimento e para a construção da experiência de consumo dessa narrativa pelo espectador. Em “A ficção nas mídias: um curso sobre a narrativa nos meios audiovisuais”, de Bulhões (2009), a focalização é classificada como uma das categorias narrativas, junto a espaço, tempo e personagem, que abarca a definição da instância de narração de uma história, a definição (ou indefinição) de seu narrador e dos elementos da diegese aos quais damos acesso ou não ao espectador. Em *Qeryoth*, a focalização não traz um narrador definido de modo evidente, mas em determinadas situações

temos acesso ao que os personagens observam, sentem e lembram. Desse modo, foram definidas estratégias na construção visual e sonora que possibilitem uma experiência equivalente dessa categoria da narrativa perante os diferentes públicos.

Um tipo de situação que materializa a focalização no curta-metragem é quando temos acesso para o que o personagem está direcionando a sua atenção. Na vida real, podemos saber quando outra pessoa está olhando para alguma direção, mas não temos como saber em que sua atenção está fixa de forma evidente. Na cena 2, quando Dália observa a estrada à frente que o caminhão percorre e, depois, começa a enxergar os andarilhos, foi pensada uma composição sonora que representasse essa percepção subjetiva da personagem de modo a criar uma experiência equivalente à intenção de representação visual. Nessa representação imagética, foi indicada a representação da poeira, do calor e da inospicidade da estrada através de enquadramentos e efeitos visuais (poeira, fumaça, difração), para qual foi definida uma representação sonora com sons de vento, areia, sibilos e sons agudos de fervura, transmitindo, para o espectador, a experiência da personagem vivenciando essa situação.

A focalização é relacionada a uma configuração mais ampla de como a instância narrativa se manifesta, mas temos algumas situações nas quais a focalização se evidencia, como quando acessamos o que o personagem percebe com seus sentidos, o que Thompson (2008) chama de “subjetividade perceptiva”. A câmera subjetiva (em inglês, P.O.V., de *point of view*) traz essa característica narrativa de forma evidente quando o que está em tela é aquilo que o personagem visualiza, de modo que experienciamos a narrativa através de sua visão e audição por um momento. Nesse sentido, a fim de proporcionar a equivalência dessa informação em ambos meios, visual e sonoro, foi proposta uma construção de elementos visuais e sonoros que façam essa perspectiva ser compreendida por todos os espectadores. Na cena 1, por exemplo, quando Manoel está dentro do caminhão e observa as mulheres na calçada distante, temos o segundo plano em câmera subjetiva, no qual a imagem deve mostrar, através da transparência do vidro do caminhão, as mulheres vendendo os produtos na calçada. Nesse momento, o som deve trazer, além da ambiência do veículo e da cidade circundante, o ruído das mulheres falando e se movimentando em baixa intensidade e definição.

A analepse (ou *flashback*, em inglês) é uma outra manifestação da subjetividade, nesse caso mental (THOMPSON, 2008), pela qual a focalização adotada também se manifesta no filme. Esse conceito remete ao uso de uma organização dos eventos da narrativa de forma não cronológica, trazendo uma sequência de acontecimentos do passado em meio à temporalidade da narrativa principal (AUMONT; MARIE, 2006). Qeryoth traz analepses como forma de

acessar as memórias da personagem principal, Dália, e apresentar lembranças contrastantes às situações do presente da narrativa que motivam e justificam as ações que foram ou serão tomadas por ela. O uso da analepse já tem seus elementos de execução definidos e identificáveis na linguagem cinematográfica, variando conforme sua aplicação na construção da narrativa, como o enquadramento do rosto pensativo de um personagem antes de revelar seus pensamentos do passado, conforme Thompson (2008) aponta.

Na execução desse recurso na narrativa de Qeryoth, foram pensadas construções visuais e sonoras, seguindo algumas técnicas já reconhecíveis, para tornar a analepse acessível às diferentes experiências de consumo. Na construção visual, as analepses foram pensadas de forma esteticamente diferente, menos realista e mais simbólica, através do minimalismo do cenário e figurino, da paleta de cores distinta e da iluminação mais teatral. Para a representação sonora desse recurso, foi planejada a adição de efeitos sonoros característicos, como a reverberação, o eco (*delay*), zumbidos, estridências, cortes de equalização, entre outros. Desse modo, permitindo a percepção de elementos que tornarão possível o entendimento desse contraste da analepse ao presente narrativo.

Uma especificidade da construção visual e sonora de Qeryoth que foge dos demais temas já tratados é a presença de planos ou trechos de planos que não trazem elementos visuais, mas a escuridão total, e constrói a narrativa puramente através dos sons. Nessas situações, o desenvolvimento sonoro foi, evidentemente, pensado para funcionar e promover uma experiência inteligível da narrativa de forma independente, trazendo elementos sonoros de fácil identificação e possibilitando a compreensão do que está acontecendo. Nesse caso, devido à ausência intencional de elementos visuais, algumas experiências de consumo podem ter sua autonomia garantida a partir das ferramentas assistivas que traduzem os sons para a visualidade, como a janela de libras e a legendagem para surdos e ensurdecidos.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

O cinema é uma importante forma de arte a serviço da sociedade que, justamente devido à sua relevância, deve estar acessível a todas as pessoas. Leis e convenções internacionais garantem e defendem que a acessibilidade seja conferida nas experiências de consumo audiovisual dos espectadores em todas as suas diferenças, necessidades e possibilidades. Porém, na prática, verificamos um descaso com parte do público quando a acessibilidade não é considerada no processo de produção cinematográfica e as ferramentas assistivas não dão conta de resolver as barreiras de acesso presentes na obra. Na perspectiva do Desenho Universal, que balizou nossas discussões e experimentações, os filmes deveriam ser concebidos de modo que, em suas próprias estruturas, atendam a todas as pessoas possíveis, considerando suas particularidades. Desse modo, o processo de produção cinematográfica precisa ser modificado para incluir a lógica do Desenho Universal em processos ao longo de todas suas etapas de desenvolvimento. O presente trabalho buscou, pois, contribuir para essa discussão através de uma pesquisa exploratória realizada na pré-produção do curta-metragem Qeryoth, trazendo a discussão do Desenho Universal para atividades criativas realizadas na decupagem.

Para promover a acessibilidade em um filme, é necessário pensar na construção das suas expressões visual e sonora de modo que possibilitem experiências de consumo providas tanto por ambos os meios quanto por um dos meios de modo isolado. Nessa intenção de construir essas experiências em uma lógica de Desenho Universal, discutimos sobre o papel do diretor cinematográfico como canalizador das informações desde o roteiro até os espectadores. O diretor, portanto, deve se responsabilizar pelo filme que proporciona para cada espectador, incluindo sua acessibilidade, através de uma construção intencional e consciente de informações visuais e sonoras, que pode ser materializada na elaboração da decupagem.

Como diretor do filme sobre o qual realizamos esse experimento, através da elaboração de uma decupagem na lógica do Desenho Universal, pude verificar esse papel do diretor na construção de experiências de consumo acessíveis, realizando atividades criativas que refletiram as construções filmicas e integrando discussões sobre as barreiras verificadas e as soluções propostas para elas. Nesse sentido, foi possível verificar que o diretor pode sim planejar um filme considerando as diferentes necessidades dos seus diversos espectadores no seu processo criativo. Também foi possível verificar similaridades na natureza de algumas barreiras de acesso identificadas e nas soluções propostas, possibilitando que nossas discussões sirvam como base para que outras estratégias de acessibilidade sejam aplicadas.

A fim de comunicar as informações necessárias para as experiências de consumo, a ideia da redundância das informações em ambos os meios visuais e sonoros foi central nas construções criativas empreendidas nesse processo. Através da redundância de uma informação na visualidade e na sonoridade, podemos garantir que essa informação esteja disponível nas diferentes experiências de consumo do filme. Essa perspectiva foi aplicada em todas barreiras identificadas, propondo soluções possíveis de serem executadas para trazer as informações de forma redundante ou equivalente.

Em alguns casos, essa redundância é possível através do som direto ou do foley, compondo um correspondente sonoro para a informação visual disponível. Em outros casos, quando não era possível trazer esse correspondente, foram pensadas construções que poderiam proporcionar uma experiência equivalente ao espectador. Também foram pensadas soluções, na perspectiva da redundância, para as experiências de cenário, enquadramento sonoro, cortes de cena e focalização.

É importante destacar que essas experiências, na minha perspectiva como diretor do filme, não significaram um cerceamento das minhas construções criativas, mas me ajudaram a pensar de forma mais intencional sobre cada construção. Ao considerar as diversas experiências de consumo que são possibilitadas pelas construções criativas realizadas no filme, pude assumir um papel ativo na definição do filme que chegaria a todos esses diferentes espectadores, promovendo coesão da obra. Essa complexificação das escolhas criativas também resultou em composições mais elaboradas e criativamente ricas, que, futuramente, possam favorecer a imersão do espectador ao filme. Nesse sentido, ao passo que me senti muito mais no controle da minha criação, também me senti mais útil às atribuições pelas quais a função de diretor é responsável.

Pensar na acessibilidade para propor essas diversas soluções serviu também para pensar nas próprias necessidades que a AD, como ferramenta, necessita para sua aplicação eficaz. Através desse pensar, podemos colaborar para reduzir a carga de responsabilidade despejada em uma ferramenta, geralmente, desconsiderada durante todo o processo de produção. Também podemos garantir que as locuções de AD tenham seu espaço previsto, evitando inserções confusas pela sobreposição ou falta de informações e pela alta velocidade de locução. Uma intervenção relevante realizada foi a implementação de uma coluna de acessibilidade na decupagem, para uso da equipe de acessibilidade (audiodescritores, consultores, legendadores, entre outros) em conjunto com o diretor. Desse modo, garantimos que a audiodescrição possa realizar sua tarefa prevista, acessibilizando as informações necessárias que não puderam ser tornadas acessíveis na própria construção do filme.

Os resultados dessa pesquisa experimental mostram que a promoção do Desenho Universal na produção cinematográfica pode contribuir para a construção de experiências de consumo cinematográfico acessíveis a todos os possíveis usuários. A pesquisa contribui para o debate sobre a importância da acessibilidade ser considerada em todas as etapas de produção, desde a pré-produção até a finalização do produto. Além de contribuir para a discussão sobre o papel do diretor, que deve se responsabilizar pelas experiências de consumo que suas construções criativas proporcionam. Ainda, a metodologia utilizada abre espaço para a aplicação prática do Desenho Universal em outras experiências de produção audiovisual.

Nosso próximo passo desejado na realização dessa pesquisa é continuar empreendendo essas experimentações nas etapas seguintes da produção do curta-metragem Qeryoth, conferindo se e de que maneira nossas construções na pré-produção serão eficientes para a gravação do filme em *set*, e nas atividades da pós-produção, e propondo novas interferências para essas diferentes etapas. Adiante, também desejamos realizar um estudo de recepção, similar ao realizado no primeiro ano do projeto de pesquisa, exibindo o filme para pessoas com deficiência visual e sem deficiência visual, permitindo a avaliação da efetividade das nossas intervenções nesse processo de produção.

Para concluir, gostaria de convidar quem está lendo a examinar a decupagem do curta-metragem Qeryoth, disponível no Apêndice A deste trabalho (Apêndice A), para verificar a aplicação prática das diferentes propostas de promoção de acesso apresentadas nessa discussão.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ALVES, P. “If you fail to prepare, prepare to fail”: a produção filmica. *In*: ALVES, P.; GARCÍA, G. F. (coord.). **Ofícios del cine**: manual para prácticas cinematográficas. Madrid: Icono 14, 2017. pp. 105-139.

ANCINE. **Instrução Normativa nº 116**, de 18 de dezembro de 2014. Dispõe sobre as normas gerais e critérios básicos de acessibilidade a serem observados por projetos audiovisuais financiados com recursos públicos federais geridos pela ANCINE. Disponível em:

<https://antigo.ancine.gov.br/pt-br/legislacao/instrucoes-normativas-consolidadas/instru-o-normativa-n-116-de-18-de-dezembro-de-2014>. Acesso em: 8 jun. 2023.

ANCINE. **Instrução Normativa nº 128**, de 13 de setembro de 2016. Dispõe sobre as normas gerais e critérios básicos de acessibilidade visual e auditiva a serem observados nos segmentos de distribuição e exibição cinematográfica. Disponível em:

<https://antigo.ancine.gov.br/pt-br/legislacao/instrucoes-normativas-consolidadas/instru-o-normativa-n-128-de-13-de-setembro-de-2016>. Acesso em: 8 jun. 2023.

AUMONT, Jacques; MARIE, Michel. **Dicionário teórico e crítico de cinema**. 2. ed. Tradução: Eloisa Araújo Ribeiro. Campinas: Papirus, 2006.

BRASIL. **Lei nº 6.533, de 24 de maio de 1978**. Dispõe sobre a regulamentação das profissões de Artistas e de técnico em Espetáculos de Diversões, e dá outras providências. Disponível em:

https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/l6533.htm#:~:text=LEI%20N%206.533%2C%20DE%2024%20DE%20MAIO%20DE%201978.&text=Dispõe%20sobre%20a%20regulamentação%20das.Diversões%2C%20e%20dá%20outras%20providências. Acesso em: 11 jun. 2023.

BRASIL. Lei nº 13.146, de 6 de julho de 2015. Institui a Lei Brasileira de Inclusão da Pessoa com Deficiência (Estatuto da Pessoa com Deficiência). Disponível

em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2015-2018/2015/lei/113146.htm. Acesso em: 11 jun. 2023.

BULHÕES, M. M. **A ficção nas mídias**: um curso sobre a narrativa nos meios audiovisuais. São Paulo: Ática, 2009.

CONNELL, B. R. *et al.* **The Principles of Universal Design, Version 2.0**. Raleigh, NC: Center for Universal Design, 1997.

NAVES, S. B. *et al.* **Guia para Produções Audiovisuais Acessíveis**. Brasília: Ministério da Cultura/Secretaria do Audiovisual, 2016. Disponível em:

<https://grupoleaduece.blogspot.com/p/guia-para-producoes-audiovisuais.html>. Acesso em: 14 jul. 2022.

ONU - Organização das Nações Unidas. **Convention on the Rights of Persons with Disabilities**. 13 dez. 2006. Disponível em:

<https://www.ohchr.org/en/instruments-mechanisms/instruments/convention-rights-persons-disabilities>. Acesso em: 11 jun. 2023.

OSTROFF, Elaine. Universal Design: An Evolving Paradigm. *In*: PREISER, Wolfgang (ed.); SMITH, Korydon H (ed.). **Universal Design Handbook**. 2. ed. Nova York: McGraw Hill, 2011. p. 1.3-1.11.

RABIGER, Michael. **Directing**: film techniques and aesthetics. 4. ed. Amsterdam: Elsevier: 2008.

RODRÍGUEZ, I. S. El director: de la idea a la película. *In*: ALVES, P.; GARCÍA, G. F. (cood.). **Oficios del cine**: manual para prácticas cinematográficas. Madrid: Icono 14, 2017. p. 141-171.

SHANNON, C. E. A Mathematical Theory of Communication. **The Bell System Technical Journal**, Nova York, v. 27, jul./out. 1948. Disponível em: <https://people.math.harvard.edu/~ctm/home/text/others/shannon/entropy/entropy.pdf>. Acesso em: 12 jun. 2023.

THOMPSON, Kristin. Categorical Coherence: A Closer Look at Character Subjectivity. **David Bordwell's website on cinema**, [s. l.], 14 out. 2008. Disponível em: <http://www.davidbordwell.net/blog/2008/10/24/categorical-coherence-a-closer-look-at-character-subjectivity/>. Acesso em: 8 jun. 2023.

TRUFFAUT, François. Une certaine tendance du cinéma français. **Cahiers du cinéma**, São Paulo, v. 6, ed. 31, 1 jan. 1954.

APÊNDICE A — Decupagem cinematográfica de Qeryoth

<i>Cena</i>	<i>Plano</i>	<i>Enquadramento</i>	<i>Movimento</i>	<i>Ângulo</i>	<i>Imagem</i>	<i>Som</i>	<i>Acessibilidade (AD)</i>
1 EXT. RUA DA CIDADE - DIA							
1	1	PD	Fixa	3/4	Manoel observa as mulheres que estão fora do carro.	Ambiência da cidade (natureza, veículos, movimentação humana, varrendo rua etc). No carro, trazer a ambiência do veículo.	Manoel, no carro, observa as mulheres na calçada distante.
1	2	PG	POV	Normal	(pov Manoel) Através do vidro (parabrisa) sujo, 4 das Mulheres vendem louças e bordados na calçada distante, Lis e Jovem conversam.	Ruído indistinto das mulheres conversando, incluindo Lis e Jovem.	Descrever onde as mulheres estão e o que fazem , no geral.
1	3	PP	Trav.	3/4	PP Manoel observando as Mulheres /trav. frontal/ PM Manoel observando Lis /trav. frontal/ PC Manoel e Dália no carro, até ele ligar o veículo.	Ambiência interna do veículo. Ambiência da cidade.	Manoel continua observando as mulheres, depois observa Lis. Dália olhando para fora, olhando para Manoel, os dois se encarando e ela desviando o olhar.
1	4	PM	Fixa	Normal	4 das Mulheres vendendo louça e bordados. Material visual suficiente para espaço de descrição do ambiente.	Ruído do manuseio dos produtos. Ambiência da cidade.	Descrever como as mulheres estão vestidas.

1	5	PM	Fixa	Normal	Objetos de barro sobre a mesa de venda.	Som do manuseio dos produtos. Ambiência da cidade.	Os objetos de barro que estão sendo vendidos.
1	6	PM	Fixa	Normal	Peças bordadas sobre a mesa de venda.	Som do manuseio dos produtos. Ambiência da cidade.	As peças bordadas que estão sendo vendidas.
1	7	PD	POV	Normal	(pov Manoel) Através do vidro sujo, Lis conversa com Jovem // Jovem sorrindo conversando com Lis // Mãos de Lis e Jovem dadas enquanto conversam (segurar em cada parte)	Ambiência interna do veículo. Ambiência da cidade. Ruídos da interação do casal a distância (voz de ambos ininteligível)	Lis conversa com Jovem , a descontração e leveza da conversa, os gestos enquadados dos dois.
1	8	PP	Fixa	3/4	<i>trav up</i> Dália bordando, então percebe Manoel olhando as mulheres. // Dália olha para as mulheres, procurando o que Manoel observa. // Dália observando as mulheres até voltar-se para Manoel novamente, observando-o por um instante.	Ambiência interna do veículo. Ambiência da cidade. Som do bordado.	Dália borda , depois, percebe Manoel olhando para as mulheres. Dália observa as mulheres , procurando algo. Depois, Dália observa Manoel.
1	9	PP	POV	Lateral	(pov Dália) Manoel olhando para as mulheres (longo, 2 momentos) // Manoel continua a olhar para fora, até que vira-se para Dália.	Ambiência interna do veículo. Ambiência da cidade. Criar um efeito de quebra sonora, representando o susto de Dália com Manoel a olhando.	Dália observa Manoel olhando para as mulheres até que ele se vira para Dália.

1	10	PM	POV	Normal	(pov Dália) 4 das Mulheres vendendo louças e bordados na calçada.	Ambiência interna do veículo. Ambiência da cidade.	Dália observa as mulheres vendendo na calçada.
1	11	PD	Fixa	3/4	Olhar de Dália, entendendo o que Manoel está observando.	Ambiência da cidade.	Dália franze o cenho.
1	12	PP	Mão	Lateral	Lis e Jovem interagindo, conversando sorridentes.	Ruídos da cidade calma mas que encobre o diálogo dos dois, ouvimos apenas sons indistintos.	Lis conversa com o Jovem, e as interações entre eles.
1	13	PD	Mão	Normal	Manoel virando a chave e dando ignição no veículo.	Som da chave e da ignição do motor.	Manoel dá partida no caminhão.
1	14	PG	Pan	3/4	O veículo para perto das mulheres que vendem na rua. Dália desce e ajuda a arrumar os caixotes de produtos com as outras mulheres, que sobem na carroceria.	Sons do veículo andando e parando. Som da porta do veículo abrindo e fechando. Som do carregamento dos caixotes. Burburinho das mulheres se ajeitando para ir embora.	O veículo para perto das mulheres na calçada. Dália desce e ajuda as mulheres. As mulheres organizam as caixas e produtos no caminhão com Dália.
1	15	PM	Fixa	3/4	Manoel olhando para frente ao horizonte, pensativo.	Sons das mulheres carregando o carro.	Manoel, na boléia do caminhão, olha para frente.
2 EXT. ESTRADA DE TERRA - DIA							
2	1	PD	Mão	Normal	Na carroceria do caminhão, caixotes com peças de barro. // Caixotes com bordados. // Caixotes com mantimentos (frutas e verduras) (segurar em	Som direto. Ambiência da estrada. Ruídos do veículo (carroceria, motor, pneus...)	Estrada de terra. Objetos no caminhão. Descrever cada objeto mostrado.

					cada). Gerar material suficiente para montagem com AD.		
2	2	PG	Mão	Normal	4 das mulheres sentadas na carroceria, entre os caixotes.	Som direto. Ambiência da estrada. Ruídos do veículo (carroceria, motor, pneus...)	As mulheres que estavam vendendo estão na carroceria do caminhão , entre os caixotes.
2	3	PM	Fixa	3/4	Manoel dirige o veículo, Dália observa a estrada à frente, Lis borda. (até Dália sair do veículo)	Ambiência da estrada. Ambiência da boléia do veículo. Ruídos da movimentação do veículo. Ruídos do frear (+externo). SD/foley Dália saindo do seu lugar. Som da porta abrindo.	Na boléia , estão Manoel, dirigindo, Dália observando o horizonte à frente, e Lis, bordando.
2	4	PP	Fixa	Frontal	Dália vê algo diferente, franzindo o cenho e inclinando a cabeça.	Ambiência da estrada. Ambiência da boléia do veículo. Ruídos da movimentação do veículo. A sonoridade é alterada quando ela se concentra, com os efeitos sonoros de equalização, abafando o som, além da trilha sonora desse momento entrando.	Dália observa algo.
2	5	PG	Fixa	Normal	Na estrada, distante, pessoas caminham entre poeira e calor (fata morgana).	Ambiência da estrada. Ruídos de vento e poeira. Ruído	Descrever a estrada de terra , descrever os efeitos que vão revelando as figuras humanas . Ex.: O

						representando calor. Ruídos de passos dos andarilhos distantes.	calor e a poeira distorcem a imagem das figuras distantes na estrada de terra.
2	6	PA	Fixa	Normal	O casal grávido, sujo e vestido com roupas rasgadas e empoeiradas.	Ambiência da estrada. Sons do veículo. Ruídos de vento e poeira. Ruído "hiss" representando a pele queimando. Sons de passos. Ruído das roupas se movimentando com o vento.	Um casal anda pela estrada, empoeirados, com pés descalços e roupas sujas, e que ela está grávida.
2	7	PD	Fixa	Normal	Pés do Andarilho, sujos e queimados, caminhando à frente. // Pés da Grávida, sujos e queimados, andando.	Som direto dos passos. Ambiência da estrada. Ruídos de vento e poeira.	O pé do andarilho sujo, seco, queimado, caminhando. Depois, da grávida.
2	8	PD	Fixa	Normal	Pele do Andarilho queimada de sol e ferida. // Pele da mulher Grávida.	Ambiência da estrada. Ruídos de vento e poeira. Efeito de chiado/hiss/queimado.	A pele de cada um deles, avermelhadas, queimadas pelo sol, feridas e sujas.
2	9	PD	Fixa	Normal	Mão da Grávida segurando a barriga.	Som direto da mão alisando a barriga (ou foley). Ambiência da estrada. Ruídos de vento e poeira.	Ela segura a barriga com uma mão.
2	10	PP	Fixa	Normal	Rosto do Andarilho, magro, cansado. // Rosto da Grávida, magro e cansado.	Respiração de cada um, ofegante, cansados. Ambiência da estrada. Ruídos de vento e poeira.	O rosto do andarilho e da grávida, magros, cansados, sem forças e expressão.

2	11	PA	POV	Plongée	(pov Dália) O casal olha para dentro da cabine, desolados, através do parabrisa, enquanto o carro se aproxima e passa mais lento.	Ambiência da estrada. Ambiência da boléia do veículo. Ruídos da movimentação do veículo.	Enquanto passam ao lado, Dália troca olhares com o casal.
2	12	PPP	Fixa	3/4	Dália continua olhando para o casal, triste.	Ambiência da estrada. Ambiência da boléia do veículo. Ruídos da movimentação do veículo.	Dália olha para eles fora da janela, enquanto passam.
2	13	PD	Pan	Normal	Andarilho olhando para Dália /pan/ Grávida olhando para Dália.	Ambiência da estrada. Ambiência da boléia do veículo. Ruídos da movimentação do veículo.	O andarilho olha para Dália, e a grávida também.
2	14	PP	Fixa	Lateral	Dália segura o antebraço de Manoel, que segura o volante do veículo. "Espera!"	SD/foley pegada de Dália no braço de Manoel. Ambiência da estrada. Ambiência da boléia. Ruídos da movimentação do veículo. Ruídos do frear (pedal de freio e pneus freando) (SD). Gasp de Manoel. Cortar a trilha do trecho anterior quando Manoel frea, quebrando o momento de compaixão de Dália e os andarilhos.	Dália segura o antebraço de Manoel , que dirige.

2	15	PM	Fixa	3/4	Lis observa Dália, pelo retrovisor, depois percebe Manoel também observando a cena. // Dália entra no veículo. Manoel a fita, ela percebe mas desvia o olhar para o horizonte. Ele liga o veículo e continua o percurso.	SD. Ambiência da estrada e da boléia. Som da porta fechando. Ruídos da ignição (chave, motor, pneus andando). Ruídos do veículo andando.	Lis observa Dália pelo retrovisor, então percebe que Manoel também a observa. Dália volta, entra no veículo e Manoel a olha por um tempo, enquanto ela olha fixamente para frente.
2	16	PP	Fixa	Contra Pg.	Manoel olhando para Dália e os andarilhos através do retrovisor da lateral do carro.	Ambiência da boléia e da estrada. SD/foley respiração e movimentação de Manoel.	Manoel olha para o retrovisor, onde vê (descrição continua com o plano do retrovisor)
2	17	PP	Fixa		Retrovisor POV: Dália entrega mantimentos ao casal, até voltar para o veículo.	Ambiência da boléia e da estrada. Som direto distante da interação de Dália e do casal.	No reflexo do retrovisor, Dália entrega os mantimentos ao casal, encosta a mão na barriga da grávida, até voltar para o veículo.
2	18	PP	Fixa	Contra Pg.	Dália olhando para o retrovisor.	Sd/foley da respiração de Dália. Ambiência da estrada. Ambiência da boléia do veículo. Ruídos da movimentação do veículo.	Dália olha para o retrovisor, observando... (descrição continua com o plano do retrovisor)
2	19	PP	Fixa		Retrovisor POV: o reflexo do casal andarilho diminui conforme o veículo prossegue no percurso.	Ambiência da estrada. Ambiência da boléia do veículo. Ruídos da movimentação do veículo.	No retrovisor, os andarilhos se afastam na estrada conforme o caminhão anda pela estrada.

3	1	PD	Fixa	Normal	Mãos de Dália bordando. (longo, até Malva chegar perto e ela parar)	Ambiência externa da casa. SD/foley Dália bordando, mais proeminente no mix (atenção da personagem). Passos de Malva Off-screen (OS).	Dália borda sentada no chão/banco/tronco.
3	2	PG	Fixa	Normal	Dália sentada bordando, casa ao fundo, de onde sai Malva (até o fim da cena). Pela porta, vemos 3 das Mulheres fazendo atividades na cozinha ao fundo. Gravar material suficiente para a AD do ambiente da cena.	Ambiência externa da casa. SD/foley Dália bordando. SD/foley passos de Malva.	Onde está a casa, como é a casa, como é o ambiente externo da casa, onde Dália está, o que acontece ao fundo. Malva se aproxima, desde a casa, pausadamente.
3	3	PM	Mão	Contra Pg.	Dália atenta ao bordado até perceber Malva.	Ambiência externa da casa. SD respiração de Dália. Ruído de Dália bordando OS. Passos de Malva OS, crescendo subitamente conforme Dália percebe.	
3	4	PM	Fixa	3/4	Dália, do diálogo até o fim.	Ambiência.	Ações visuais de Dália necessárias para entender o diálogo.
3	5	PM	Mão	Contra Pg.	Malva, ainda em pé, desviando o olhar antes de responder.	Ambiência.	Malva olha para o chão/desvia o olhar e se senta.
3	6	PM	Fixa	3/4	Malva, do diálogo até o fim.	Ambiência. Trazer efeitos sonoros representando o	Malva se senta próxima (trazer as ações visuais de

						mergulho de Dália nos seus pensamentos, quebrando quando ela volta para a realidade e responde Malva, voltando depois, quando volta a pensar novamente.	Malva necessárias para entender o diálogo , olhando para o chão enquanto fala ou para Dália esperando uma resposta).
3	7	PD	Mão	Frontal	Olhar de Dalia para o nada, pensativa reagindo ao diálogo, até o "pode ir".	Ambiência. Trazer efeitos sonoros representando o mergulho de Dália nos seus pensamentos, quebrando quando ela volta para a realidade e responde Malva.	Dália olha para o horizonte, então olha para Malva.
3	8	PD	Mão	Plongée	Dália junta os materiais de bordar desorganizadamente para sair.	SD/foley ruído da arrumação dos materiais.	Dália junta os materiais de bordar, depois segue para a casa, atônita.
4 INT. COZINHA - DIA							
4	1	PP	Trav.	Frontal	Acompanhando Dália entrando na cozinha e jogando os materiais na mesa. Na cozinha, 3 das Mulheres preparam alimentos no fogão e nos balcões.	Ambiência externa da casa. Ambiência interna da cozinha. SD/foley dos passos de Dália. SD/foley dos materiais jogados na mesa.	Descrever que Dália entra na porta da cozinha. Descrever o cenário que é revelado da cozinha.
4	2	PP	Fixa	Plongée	Materiais de bordar jogados na mesa da cozinha. Gravar material visual suficiente para inserir AD.	Ambiência da área externa. Ambiência da cozinha. SD dos materiais jogados na mesa.	Descrever que Dália joga os materiais de bordar sobre a mesa de canto da cozinha.

5 INT. QUARTO - DIA

5	1	PD	Fixa	Plongée	Lis pega uma escova de cabelo da mesa de cabeceira.	SD/foley Lis pegando escova da mesa. Ambiência interna quarto (janelas fechadas).	Lis pega uma escova da mesa.
5	2	PP	Fixa	Normal	Espelho nos pés de Lis reflete a imagem dela. (até perceber a entrada de Dália)	SD/foley Lis escovando o cabelo. Ambiência do quarto.	Ela está sentada na cama se vendo pelo espelho apoiado nos seus pés. Ela escova o cabelo. Lis se veste.
5	3	PC	Fixa	Lateral	Lis, sentada sobre a cama, penteando o cabelo, então Dália entra ao fundo e se senta na cama. (toda cena) Gravar material visual suficiente para a inserção de AD.	Ambiência interna do quarto. SD/foley Dália entrando no quarto e sentando na cama. SD/foley Lis escovando o cabelo.	Dália entra no quarto, se aproxima e se senta na cama. Descrever o ambiente , quantas camas têm no quarto, se tem janelas, quais as cores.
5	4	PD	Mão	Frontal	Lis passando tintura vermelha nos lábios. Gerar material para AD.	SD/foley passando nos lábios.	Lis passa creme vermelho nos lábios
5	5	PM	Fixa	OS	Dália, do diálogo até o fim.	Ambiência.	Descrever as ações das personagens que significarem algo não entregue pelo áudio, principalmente os olhares (para onde), a interação das mãos.
5	6	PM	Fixa	OS	Lis, do diálogo até o fim.	Ambiência. SD/foley passando escova no cabelo e tintura nos lábios.	Descrever as ações das personagens que significarem algo não entregue pelo áudio,

							principalmente os olhares (para onde), a interação das mãos.
5	7	PD	Fixa	Lateral	Lis segura a mão de Dália. // Lis solta a mão de Dália. Necessita de AD.	SD/foley mãos se segurando//soltando.	Descrever a interação.
5	8	PP	Mão	OS	(tilt baixo) Lis tem as lágrimas do rosto secadas por Dália, depois, segura a mão dela e coloca na sua barriga.	Ambiência. SD/foley da mão nas lágrimas, depois na barriga.	Dália enxuga as lágrimas de Lis. Lis coloca a mão de Dália sobre a barriga.
5	9	PP	Trav.	Frontal	(Dolly in) Dália escutando "eu estou grávida" e entrando nas memórias dela.	Ambiência. Efeito sonoro de flashback, trazendo um som crescente, reverberação, etc.	Dália está paralisada.
6 INT. QUARTO - DIA (FLASHBACK)							
6	1	PM	Fixa	Normal	A porta se abre, iluminando Dália, que segura o bebê nos braços, em um colchão, encostada na parede. Manoel se próxima pega o bebê e sai. Dália lacrimeja, derramando algumas lágrimas enquanto a porta fecha, escurecendo o ambiente.	Foley ruídos de recém nascido. SD Respiração e ruídos Dália. SD Manoel entrando e pegando o recém nascido do braço de Dália, que chora baixo. Continuar com os efeitos sonoros que cresceram no fim da cena anterior, reverberação, equalização abafada, etc.	Está escuro. A luz entra, mostrando Dália com um bebê nos braços. Manoel pega a criança. Dália chora.
6	2	PA	Mão	Contra Pg.	A porta se abre, iluminada por fora, revelando a silhueta de Manoel, que se aproxima, saindo	SD Manoel pega a criança do braço de Dália e sai do quarto, para a claridade. Foley abre a	Manoel entra. Manoel sai, deixando o ambiente escuro novamente.

					de plano. Depois, com o bebe no braço, ele se aproxima da porta, olha pra trás, sai e fecha a porta, deixando a sala escura.	porta do carro depois fecha. Dália chora baixo OS. Representar claramente cada elemento sonoro da ação.	
7 INT. COZINHA - DIA							
7	1	PD	Fixa	Normal	Limões sendo repartidos por Dália, depois larga no balcão e sai.	SD Dália partindo limões e soltando limão e faca. Ambiência da cozinha com filtro de corte (focar o som na ação). Concentrar o som na ação até ela se desconcentrar, abrindo o som da cozinha completo.	Na cozinha, Dália parte os limões, que ela corta o dedo e quando ela larga a faca e o limão.
7	2	PP	Fixa	Contra Pg.	Dália concentrada partindo os limões, se desconcentra com o toque, corta o dedo e, depois, vira para trás.	SD Dália partindo limões. Ambiência da cozinha, com filtro de corte (focar o som na ação) até ela se desconcentrar, normalizando, representando a quebra de tensão. Foley toque polifônico do celular de Manoel.	Dália vira para trás.
7	3	PM	Fixa	Traseiro	Dália vira a cabeça para trás, acompanhando Manoel passar. Na cozinha, duas das Mulheres continuam a preparação do almoço.	Ambiência da cozinha. SD/foley Manoel passos. Foley toque do celular de Manoel.	Manoel passa atrás de Dália. Descrever o que está acontecendo na cozinha.

7	4	PM	Trav.	OS	Manoel passa atrás de Dália (ots fixo Dália) /travelling traseiro/ Dália o segue. Ao fundo, duas das Mulheres continuam preparando o almoço. (até Dália parar e Manoel caminhar por um tempo)	<p>Ambiência da cozinha.</p> <p>Ambiência externa da casa.</p> <p>SD/foley passos Dália e Manoel.</p> <p>Foley celular.</p>	Dália segue Manoel para o quintal, até que Dália para e ele segue.
7	5	PM	Trav.	Frontal	Manoel caminha à frente, seguido por Dália. Eles dialogam no caminho. Ao Manoel falar "pera!", a câmera fixa. /fixa/ Manoel sai do plano e Dália o vê se afastar por um tempo (manter ela observando por um tempo). Então, volta para o balcão, olhando para trás algumas vezes. Na cozinha, duas das Mulheres continuam preparando o almoço, em um momento uma delas deixa a cozinha para dentro da casa.	<p>Ambiência externa da casa.</p> <p>SD/foley passos Dália e Manoel.</p>	Dália segue Manoel para o quintal, até que Dália para e ele segue. Dália volta para a cozinha, olhando para trás algumas vezes. Descrever o que está acontecendo na cozinha, em relação às outras mulheres (elenco de apoio).
7	6	PG	Fixa	Normal	Manoel se afasta para longe no quintal da casa.	<p>Ambiência externa da casa.</p> <p>SD/foley passos Manoel. Ruído ininteligível de Manoel no telefone.</p>	Manoel se distancia, quintal adentro. Descrever a paisagem visível que circunda a casa.

7	7	PA	Fixa	3/4	Dália no balcão observando Manoel, na ligação. Depois, volta a atenção para os limões.	Ambiência da cozinha com filtro de corte. SD/foley partindo os limões. Ruído ininteligível de Manoel no telefone.	Dália observa Manoel, e volta a partir os limões.
7	8	PG	POV	Normal	(pov Dália) Manoel falando ao telefone expressivamente, depois, desliga e continua pensativo. Gravar material visual suficiente para inserir AD da expressividade dele.	Ambiência da cozinha com filtro de corte. SD/foley partindo os limões. Ruído ininteligível de Manoel no telefone.	Manoel gesticula com as mãos (ou outra ação da atuação) enquanto fala ao telefone. Ele desliga a ligação e continua olhando para o horizonte (ou outra ação da atuação que signifique "reflexão").
7	9	PD	Fixa	Normal	Limões sendo partidos por Dália.	Ambiência da cozinha com filtro de corte, representando a concentração de Dália na ação. SD/foley partindo os limões. Ruído ininteligível de Manoel no telefone.	Dália volta a partir os limões.

8 INT. COZINHA - DIA

8	1	PM	Trav.	Traseiro	<p>Dália procura o espremedor de limões no balcão, abaixada. /trav up/ Quando se levanta, Manoel está escorado no balcão. Manoel coloca o frasco no balcão. /trav horizontal/ Acompanha Manoel ir ao lado de Dália no balcão. /arco horário p/ eixo front. 3/4/ Manoel pega uma jarra e bota sobre o balcão. /trav in/ PP Manoel, do diálogo até o fim da cena.</p>	<p>Ambiência da cozinha. SD Dália procurando espremedor, espremendo os limões. SD/foley frasco no balcão. SD/foley enchendo a jarra com água.</p>	<p>Dália está abaixada e pega o espremedor no balcão, se levanta e se assusta. Manoel está escorado no balcão. Dália dá um leve sorriso, que Manoel responde com feição triste. Dália espreme os limões. Manoel coloca um frasco com um pó branco sobre o balcão. Manoel pega uma jarra e enche de água, e depois se apoia no balcão olhando para a jarra. Dália derrama o suco na jarra. Manoel segura a mão de Dália, depois coloca o frasco na mão dela. Ambos olham para o frasco, Dália examina o frasco próximo dos olhos. Manoel abre o frasco na mão de Dália, ela olha para ele e ele acena consentindo. Dália aproxima o frasco do suco, começa a inclinar o frasco, mexendo o conteúdo</p>
---	---	----	-------	----------	--	---	--

							interno, até que para antes de derramar dentro do suco.
8	2	PMC	Fixa	3/4	Dália acena com as sobrancelhas e um leve sorriso, volta a espremer os limões. (até "Malva veio me cont...")	Ambiência da cozinha. SD Dália espremendo os limões.	Dália dá um leve sorriso e volta a espremer os limões.
8	3	PMC	Fixa	3/4	Manoel responde com um sorriso quase triste, tenso. // Manoel observa Dália trabalhando por um momento. (até Manoel colocar o frasco no balcão)	Ambiência da cozinha. SD/foley frasco no balcão. Trazer efeitos sonoros representando as características do pó no frasco.	Manoel sorri com uma feição triste, depois observa Dália.
8	4	PD	Fixa	Normal	Dália espremendo os limões.	Ambiência da cozinha. SD Dália espremendo os limões.	Dália espremendo os limões.
8	5	PM	Fixa	Normal	Dália analisa o frasco após Manoel colocar no balcão. (frasco em 1º plano, Dália em 2º plano, focus de 2 pra 1, segurar em cada)	Ambiência da cozinha. SD/foley frasco no balcão. Foley sparkling quando foco no frasco. Trazer efeitos sonoros representando as características do pó no frasco.	Descrever o conteúdo do frasco, destacando as características cintilantes do pó. Dália olha para o frasco, confusa.
8	6	PP	Fixa	3/4	(já no eixo frontal) Dália, até o fim da cena. Após receber o frasco, ela o aproxima dos olhos, examinando-o.	Ambiência da cozinha. Foley do conteúdo do frasco quando em foco. Focalizar nos sons do frasco e efeitos que representam-no	Dália aproxima o frasco dos olhos. Descrever quando está olhando para o frasco e quando olha para Manoel.

						enquanto ela analisa o conteúdo.	
8	7	PD	Fixa	3/4	Dália coloca o suco espremido dentro da jarra.	Ambiência da cozinha. SD/foley suco despejado na jarra.	Dália derrama o suco na jarra.
8	8	PD	Fixa	Normal	Manoel segura a mão de Dália. // Manoel coloca o frasco na mão de Dália. // Manoel abre o frasco na mão de Dália.	Ambiência da cozinha. SD/Foley mãos segurando, frasco na mão, frasco abrindo. Foley conteúdo do frasco se mexendo (brilhante, areia~).	Manoel segura a mão de Dália, depois coloca o frasco na mão dela, depois abre o frasco.
8	9	PP	Fixa	Normal	A mão de Dália aproxima o frasco da jarra, hesitante. Pausa. Ela começa a virar, quase derramando, mas para.	Ambiência da cozinha (filtro de corte progressivo). Foley conteúdo do frasco (para quando para de virar).	Dália aproxima o frasco da jarra, começa a virar mas para antes de derramar.
8	10	PD	Fixa	Normal	(Macro) Conteúdo do frasco quase derramando no suco.	Ambiência da cozinha (filtro de corte progressivo). Foley conteúdo do frasco (para quando para de virar).	O pó dentro do frasco desliza, quase saindo para fora.
8	11	PPP	Trav.	Contra Pg.	(Trav. in) Rosto de Dália pensativa, estática, olhando para além da jarra.	Ambiência da cozinha (filtro de corte). Começo dos efeitos do flashback.	Dália está olhando fixamente.
9 EXT. QUINTAL DA CASA - DIA (FLASHBACK)							
9	1	PP	Fixa	Normal	Dália sorrindo olhando para as outras mulheres. // Dália lacrimejando olhando para o além, até olhar para a mão onde	Efeitos do flashback. Ambiência externa da casa. SD mulheres cantando e tocando (equalizado, +graves e super agudos).	Dália, Manoel e as outras mulheres estão no quintal da casa.

					está o frasco da cena anterior. Gerar material visual suficiente para inserir AD.		
9	2	PP	Trav.	Normal	Mulheres cantando e tocando, alegres.	Ambiência externa da casa. SD mulheres cantando e tocando (equalizado, +graves e super agudos).	As mulheres cantam, dançam e tocam instrumentos
9	3	PP	Mão	Normal	Manoel também canta e sorri para elas.	Ambiência externa da casa. SD mulheres cantando e tocando (equalizado, +graves e super agudos).	As mulheres cantam, dançam e tocam instrumentos
9	4	PP	POV	Contra Pg.	Lis acena para Dália, sorrindo, enquanto dança com as outras mulheres.	Ambiência externa da casa. SD mulheres cantando e tocando (equalizado, +graves e super agudos).	Lis acena para Dália, enquanto dança.
9	5	PD	Trav.	Normal	Instrumentos sendo tocados.	Ambiência externa da casa. SD mulheres cantando e tocando (equalizado, +graves e super agudos).	Detalhes dos instrumentos tocados.
10 INT. COZINHA - DIA							
10	1	PP	Fixa	Normal	Dália estática, com lágrimas prestes a escorrer.	Ambiência da cozinha. SD/foley respiração pesada de Dália. Mudança abrupta da ambientação, continuidade da	A cena está agora na cozinha. Dália está com olhos lacrimejando.

						trilha sonora da cena anterior e dos sons da personagem	
10	2	PP	Fixa	Normal	Frasco na mão de Dália, hesitante, depois, derramando com a ajuda de Manoel.	Ambiência da cozinha. SD/foley respiração pesada de Dália. SD/foley mão de Manoel segurando a mão de Dália. Foley conteúdo do frasco escorrendo, pó caindo na água.	Manoel segura a mão de Dália com o frasco e derrama o pó dentro do suco.
10	3	PG	Fixa	Normal	Dália sai de perto do balcão e se senta à mesa da cozinha. Manoel a consola, depois sai. Ela olha para a jarra. (até Dália se levantar)	Ambiência da cozinha. SD/foley passos de Dália e Manoel. SD/foley Dália sentando na cadeira.	Dália se afasta e senta numa cadeira, abaixando a cabeça e segurando com as mãos. Manoel se aproxima, por trás, e alisa o cabelo dela, depois sai. Dália observa a jarra.
10	4	PP	Fixa	Contra Pg.	Dália (1º plano) é consolada por Manoel (2º plano). (até "infelizmente não temos outra opção minha filha")	Ambiência da cozinha. SD/foley respiração de Dália. Foley Manoel alisando cabelo de Dália.	Manoel alisa o cabelo de Dália, que olha para o chão.
10	5	PM	Fixa	Traseiro	Jarra (1º plano) e Dália (2º plano), quando ela vira para trás, encarando o objeto, depois olhando para além, pensativa. (até Dália se levantar e chegar na jarra)	Ambiência da cozinha. SD/foley Dália se levantando. Trazer a tensão na focalização sonora da personagem pensativa.	Dália observa a jarra, olha para o chão, pensativa, depois se levanta.

10	6	PM	Trav.	Lateral	Dália, subitamente, se levanta, pega um pote e vai em direção ao fogão, onde pega alimentos para a marmita. Ela observa ao redor, evitando ser flagrada. Depois, ela /trav. frontal/ sai da cozinha casa adentro apressada, com a marmita.	Ambiência da cozinha. SD Dália se levanta e serve a marmita. SD/foley respiração Dália. Quebra da sonoridade focalizada de Dália pensativa, quando ela se levanta.	Dália vai até o armário/balcão, pega um pote e vai até o fogão, enchendo-o com comida. Ela observa o quintal da casa. Dália sai da cozinha para o corredor da casa.
10	7	PD	Mão	Lateral	Dália colocando porções de comida no pote.	Ambiência da cozinha. SD/foley Dália colocando comida nos potes. SD/foley respiração Dália.	Dália coloca comida no pote, descrever qual comida.
10	8	PPP	Mão	3/4	Enquanto termina de preparar a marmita, Dália observa os arredores, se alguém a observa, até ver Malva, encarar por um tempo e desviar a visão.	Ambiência da cozinha. SD/foley Dália colocando comida nos potes. SD/foley respiração Dália.	Dália observa o quintal da casa.
10	9	PM	Pan	Normal	(pov Dália) As mulheres na área externa organizam a mesa. Até ver Malva, que olha para ela mas desvia o olhar ao perceber que Dália a vê.	Ambiência da cozinha. SD/foley Dália colocando comida nos potes. SD/foley respiração Dália. Ambiência externa do POV com filtro de corte (distância).	Dália vê as mulheres no quintal, então, vê Malva a observando e desviando o olhar.

11 INT. QUARTO - DIA

11	1	PML	Fixa	Normal	Lis (1º plano) deitada na cama, enquanto Dalia (ao fundo) entra no quarto. As duas conversam e se levantam. (até as duas chegarem na porta e Lis falar "por que você não vem junto?")	Ambiência do quarto. SD/foley Dália entrando no quarto e passos de Dália. SD/foley Dália sentando na cama, e se levantando.	No quarto, Lis está deitada na cama, agora, sem a boca avermelhada e as flores no cabelo. Dália entra no quarto, atrás de Lis, espera a observando, então se aproxima e senta na cama. Dália olha para Lis, Lis olha para Dália, Dália desvia o olhar. Lis se senta e Dália se levanta. Dália espera na porta, Lis se levanta e se veste, com um vestido e calça um chinelo de couro, e também vai para a porta do quarto.
11	2	PP	Mão	3/4	Dália observa Lis, silenciosa. // Dália desvia do olhar de Lis. (até se levantarem da cama)	Ambiência do quarto. SD/foley Dália e Lis se levantando da cama.	Dália olha para Lis, depois desvia o olhar.
11	3	PP	Mão	3/4	Lis olha para Dália, depois desvia o olhar quando ela responde. (até se levantarem da cama)	Ambiência do quarto. SD/foley Lis se movimentando sobre a cama. SD/Foley Lis e Dália se levantando da cama.	Lis olha para Dália, depois desvia o olhar.
11	4	PM	Trav.	Normal	Lis se veste e vai para a porta.	Ambiência do quarto. SD Lis se veste. SD/foley passos de Lis.	Lis coloca um vestido, e as características da peça.

11	5	PD	Fixa	Normal	Lis calçando a sandália.	Ambiência do quarto. SD Lis calçando a sandália.	Lis calça uma sandália , e as características da peça.
11	6	PM	Trav.	Lateral	Dália chegando na porta do quarto desde a fala "você tem que ir..." (cont. C11P01). Lis entra no plano. /trav in PPP/ Dália e Lis conversam, próximas, até abrirem a porta. /trav out PM traseiro/ Dália e Lis saem do quarto. /trav traseiro/ Acompanhamos Dália e Lis andarem pelo corredor até cruzarem com Malva, que as encara e desvia o olhar, no corredor.	Ambiência do quarto. Ambiência do corredor da casa (aumenta quando abre a porta). SD atenção à respiração mais pesada de ambas.	As duas conversam com rostos próximos, com Lis segurando o rosto de Dália quando Dália desvia o olhar de Lis na conversa próxima. Dália observa fora do quarto, então sai, seguida por Lis.
12 INT. CORREDOR - DIA							
12	1	PD	Trav.	Traseiro	Enquanto cruzam com Malva, Dália esconde a marmitta que segura atrás do corpo (gravar material visual suficiente antes da ação para AD).	Ambiência da casa. SD/foley mão segurando e movendo a marmitta para as costas. SD/foley passos de Dália, Lis e Malva.	Dália esconde a marmitta movendo para as costas.

12	2	PA	Trav.	Frontal	<p>Ao sair do quarto, Dália na frente de Lis, seguem pelo corredor. Dália olha para a janela, onde mantém a visão firme até seguirem saindo do plano. Através da janela, continuamos vendo Malva parada por um instante, com a cabeça levemente virada pra janela, após entrar em quadro caminhando na direção oposta de Dália e Lis. Malva segue seu caminho para o quintal, deixando o plano vazio por um tempo (gravar material suficiente para alguma AD).</p>	<p>Ambiência da casa. SD/foley passos de Dália, Lis e Malva. SD/foley respiração de Dália e Lis.</p>	<p>Dália e Lis seguem pelo corredor. Ambientação do corredor. Dália olha para a janela e segue com Lis. Fora, Malva para de costas com a cabeça de lado, depois segue.</p>
13 EXT. TERRENO DA CASA - DIA							
13	1	PM	Pan	OS	<p>Dália e Lis se abraçam, se afastam, seguram as mãos. /pan direita/ Lis corre para o cercado, Dália acompanha alguns passos até continuar no plano com parte do corpo. (até Dália sair do plano)</p>	<p>Ambiência externa da casa. SD/foley respiração Dália e Lis. SD/foley passos Dália e Lis, e ação no cercado.</p>	<p>Ambientação do Terreno da casa, externa. Dália e Lis se abraçam, se afastam segurando as duas mãos. O olhar/desvio de olhar proposital (narrativo).</p>

13	2	PP	Mão	3/4	Lis, do começo até quando Lis sai.	Ambiência externa da casa. SD/foley respiração Dália e Lis.	O olhar/desvio do olhar de reação ao diálogo.
13	3	PP	Mão	3/4	Dália, do começo até quando Lis sai.	Ambiência externa da casa. SD/foley respiração Dália e Lis.	O olhar/desvio do olhar de reação ao diálogo.
13	4	PD	Mão	Normal	Mãos se segurando. // Mãos se soltando e Dália entrega marmitta.	Ambiência externa da casa. SD/foley mãos se segurando e soltando.	As mãos se segurando, depois, soltando-se.
13	5	PG	Fixa	Normal	Dália gesticula com as mãos, pedindo que Lis vá embora. // Depois, a observa partir enquanto caminha lentamente para atender Manoel. // Depois, desvia do olhar de Lis e sai apressada. (segura o plano por um tempo)	Ambiência externa da vegetação. SD/foley Passos Lis. SD/foley sussurro de Dália pedindo pra Lis ir.	Dália gesticula mandando Lis ir embora. Já andando, Dália assiste Lis partindo, até desviar o olhar e sair apressada.
13	6	PG	Fixa	Normal	Lis correndo em meio à vegetação.	Ambiência externa da casa. SD/foley Lis correndo pela vegetação.	Lis corre em meio à vegetação, características da paisagem/vegetação, como ela corre nessa situação.
13	7	PP	Mão	3/4	(teleobjetiva) Lis olha para trás, já longe.	Ambiência externa da casa.	Lis, distante, olha para trás.
13	8	PPP	Pan	Normal	Dália percebe Lis se virando, para de olhar para ela, vira o rosto e sai apressada.	Ambiência externa da casa. SD/foley respiração Dália. SD/foley passos Dália.	Dália percebe, para de assistir Lis correndo, e sai apressada.

14	1	PA	Fixa	Lateral	Dália parada olhando para a jarra, depois, segura a jarra, mas devolve ao balcão. Ela observa a área externa, depois, pega a jarra novamente e tenta jogar no chão, mas hesita. Ela se assusta com a voz de Malva, depois vira.	Corte abrupto da sonoridade da cena anterior, demarcando elipse espaço-temporal. Ambiência da cozinha (apenas Dália nela). SD/foley respiração de Dália. SD/foley segurando e deslizando jarra.	Na cozinha, Dália observa a jarra no balcão, segura-a, devolve. Ela observa a área externa, pega a jarra novamente, que desliza para baixo nas suas mãos. Quando Malva fala, Dália se assusta.
14	2	PP	Fixa	Contra Pg.	Dália (2º plano) olhando para a jarra (1º plano). (até pouco antes de malva chegar)	Ambiência da cozinha. SD/Foley respiração de Dália. Foley gelo dentro do suco batendo um no outro e na jarra.	Dália observa a jarra.
14	3	PM	Pan	Normal	(pov Dália) 7 das Mulheres ajeitando a comida na mesa, e Manoel na cadeira escrevendo.	Ambiência da cozinha. SD/foley respiração Dália. Ambiência externa. SD (fraco e com corte) Manoel e Mulheres na área externa, distantes.	As mulheres organizam a mesa para a refeição.
14	4	PP	Fixa	Lateral	Mãos de Dália deslizando pela jarra, depois, apertando a pegada.	Ambiência da cozinha. SD/Foley mãos de Dália deslizando e segurando a jarra. SD/foley respiração de Dália. Trazer trilha/efeitos sonoros representando a tensão, crescendo e quebrando.	A jarra desliza nas mãos de Dália. Depois, Dália segura a jarra.
14	5	PM	Fixa	Traseiro	Dália se vira de lado, olhando para Malva	Ambiência da cozinha. SD/foley gasp Dália.	Dália vira para Malva.

14	6	PM	Fixa	Frontal	Malva parada na porta da cozinha e se aproximando enquanto fala "quer ajuda?".	Ambiência da cozinha. SD/foley passos Malva e Dália.	Malva se aproxima.
14	7	PP	Fixa	3/4	Dália falando com Malva ("não... não falta nada...").	Ambiência da cozinha.	
14	8	PM	Mão	Lateral	Malva entra no plano, se aproximando da jarra, Dália a impede de pegar.	Ambiência da cozinha. SD da ação.	Dália segura a jarra, afastando-se de Malva.
14	9	PP	Mão	3/4	Dália fala mais calmamente após assustar Malva "já provei, está ótimo".	Ambiência da cozinha. SD atenção à respiração mais pesada na fala.	
14	10	PM	Fixa	Frontal	Malva "o que ele falou sobre Lis?". Dália passa por ela, para o fundo do plano. (até elas saírem)	Ambiência da cozinha. SD/foley passos Dália e Malva.	(logo após Malva perguntar) Dália segue para o quintal.
14	11	PM	Trav.	Frontal	Dália caminha para fora da casa, levando a jarra. Malva, ao fundo, vira e a segue. (até um pouco da área externa)	Ambiência da cozinha. SD/foley passos de Dália e Malva. Mudança da ambiência para a área externa.	Dália segue para o quintal. Depois, Malva a segue.
15 EXT. QUINTAL DA CASA - DIA							
15	1	PA	Fixa	Normal	Dália perto da mesa com a jarra. Malva, ao fundo, se direciona à mesa. As outras 7 Mulheres se posicionando na mesa ao fundo. (até o fim, quando Dália e Manoel sentam) Gravar material	Ambiência externa da casa. Foley cochicho das mulheres. SD/foley mulheres arrumando a mesa. Filtro de corte abafado até o fim da concentração de Dália na jarra.	No quintal, Dália observa a jarra sobre uma mesa. Atrás dela, as mulheres se acomodam na mesa grande.

					visual suficiente para inserir AD de descrição do ambiente.		
15	2	PP	Fixa	Contra Pg.	Dália (jarra em 1º plano) encara a jarra na mesa por um tempo, depois se assusta e vira pra Manoel. (até "ela está quente e com dor. Já levei comida no quarto.)	Ambiência externa da casa. Foley cochicho das mulheres. SD/foley mulheres arrumando a mesa. Filtro de corte abafado até o fim da concentração de Dália na jarra.	(quando Manoel fala) Dália se assusta. Manoel está atrás dela. Ela fala olhando para frente
15	3	PP	Mão	OS	Manoel chega, depois olha para a mesa e pergunta por Lis. (até sairem andando)	Ambiência externa da casa. Foley cochicho das mulheres. SD/foley mulheres arrumando a mesa.	Manoel olha para mesa. Os dois se afastam da mesa.
15	4	PP	Mão	OS	Dália, desviando o olhar em "ela está quente...". (até sairem andando)	Ambiência externa da casa. Foley cochicho das mulheres. SD/foley mulheres arrumando a mesa.	Dália desvia o olhar de Manoel na conversa.
15	5	PM	Trav.	Traseiro	Dália e Manoel caminham até a mesa principal, se posicionando em seus lugares.	Ambiência externa da casa. SD/foley passos Manoel e Dalia. Foley cochicho das mulheres. SD/foley mulheres arrumando a mesa.	Dália e Manoel caminham para a mesa grande.
16 EXT. QUINTAL DA CASA - DIA							
16	1	PM	Fixa	Normal	Algumas mulheres conversam enquanto almoçam, sorridentes	Ambiência da área externa (filtro de corte progressivo por toda cena). SD+Foley Almoço. SD Mulheres conversando.	As mulheres conversam, sorridentes, umas com as outras.

16	2	PM	Fixa	Normal	Outras mulheres conversam enquanto almoçam, sorridentes	Ambiência da área externa. SD+Foley Almoço. SD Mulheres conversando.	As mulheres conversam, sorridentes, umas com as outras.
16	3	PM	Fixa	Normal	Manoel conversando com algumas mulheres.	Ambiência da área externa. SD+Foley Almoço. SD Mulheres e Manoel conversando.	Manoel conversa com algumas mulheres
16	4	PM	Fixa	Normal	Dália calada, garfando algumas vezes enquanto observa as pessoas à mesa.	Ambiência da área externa. SD+Foley do Almoço. Ambiência conversa Manoel e mulheres. SD/foley respiração de Dália.	Dália está calada. Ela observa as pessoas na mesa enquanto garfa uma pequena porção da comida.
16	5	PP	POV	Normal	(pov Dália) Mulher A almoçando e conversando.	Ambiência da área externa. SD+Foley da ação. Ambiência conversa Manoel e mulheres. SD/foley respiração de Dália.	
16	6	PP	POV	Normal	(pov Dália) Mulher B almoçando e conversando.	Ambiência da área externa. SD+Foley da ação. Ambiência conversa Manoel e mulheres. SD/foley respiração de Dália.	
16	7	PP	POV	Normal	(pov Dália) Mulher C almoçando e conversando.	Ambiência da área externa. SD+Foley da ação. Ambiência conversa Manoel e mulheres. SD/foley respiração de Dália.	
16	8	PP	POV	Normal	(pov Dália) Manoel almoçando e interagindo.	Ambiência da área externa. SD+Foley da ação. Ambiência	

						conversa Manoel e mulheres. SD/foley respiração de Dália.	
16	9	PD	Mão	Normal	Pessoas garfando a comida ou se servindo de mais comida. A	Ambiência da área externa. SD+Foley da ação. Ambiência conversa Manoel e mulheres. SD/foley respiração de Dália.	
16	10	PD	Mão	Normal	Pessoas garfando a comida ou se servindo de mais comida. B	Ambiência da área externa. SD+Foley da ação. Ambiência conversa Manoel e mulheres. SD/foley respiração de Dália.	
16	11	PD	Mão	Normal	Pessoas garfando a comida ou se servindo de mais comida. C	Ambiência da área externa. SD+Foley da ação. Ambiência conversa Manoel e mulheres. SD/foley respiração de Dália.	
16	12	PD	Mão	Normal	Pessoas sorrindo conversando. A	Ambiência da área externa. SD+Foley da ação. Ambiência conversa Manoel e mulheres. SD/foley respiração de Dália.	
16	13	PD	Mão	Normal	Pessoas sorrindo conversando. B	Ambiência da área externa. SD+Foley da ação. Ambiência conversa Manoel e mulheres. SD/foley respiração de Dália.	
16	14	PD	Mão	Normal	Pessoas sorrindo conversando. C	Ambiência da área externa. SD+Foley da ação. Ambiência	

						conversa Manoel e mulheres. SD/foley respiração de Dália.	
16	15	PP	Fixa	Frontal	Dália estática olhando para o prato mas para além dele.	Ambiência da área externa. SD+Foley do Almoço. Ambiência conversa Manoel e mulheres. SD/foley respiração de Dália.	Dália está estática, olhando para o prato.
17 EXT. ESTRADA DE TERRA - DIA (FLASHBACK)							
17	1	PP	Trav.	Frontal	Dália (mais nova) caminhando pela estrada de terra. Nenhuma lágrima expressa mais no rosto, apenas o rastro dela na poeira. A expressão de dor se contém na fraqueza. Ela desmaia.	Construção sonora do flashback, confuso, reverberante, estridente, focalizado. Ambiência da estrada de terra. SD/Foley respiração de Dália. SD/foley passos de Dália. SD/foley queda de Dália. Som de gemido de dor de Dália.	Dália, quando mais nova, caminha pela estrada de terra. Dália desmaia.
17	2	PD	Mão	3/4	Roupas desgastadas e sujas de Dália.	Ambiência da estrada de terra. SD/Foley respiração de Dália. SD/foley passos de Dália	Roupas de Dália desgastadas e sujas.
17	3	PD	Mão	3/4	Pele suja, ferida e queimada de Dália.	Ambiência da estrada de terra. SD/Foley respiração de Dália. SD/foley passos de Dália	Pele de Dália queimada, suja de poeira e ferida.
17	4	PD	Fixa	Normal	Pés de Dália caminhando, queimados, feridos e sujos de barro.	Ambiência da estrada de terra. SD/foley passos de Dália	Dália caminha com os pés feridos, sujos de terra e vermelhos queimados.

17	5	PD	Mão	Normal	Dália coloca a mão sobre o ventre protuberante.	Ambiência da estrada de terra. SD/Foley Dália apalpando a barriga. SD/Foley respiração de Dália. SD/foley passos de Dália	Dália coloca a mão no ventre protuberante.
17	6	PG	Fixa	Normal	Dália (1º plano) caída na estrada (enquadrada até ponto de fuga).	Ambiência da estrada de terra. Som grave de batida, coração batendo, zumbido, frequências mais graves (efeito de desmaio)..	Dália está desmaiada na estrada deserta.
18 EXT. ESTRADA DE TERRA - ANOITECER (FLASHBACK)							
18	1	PG	Fixa	Normal	Dália jovem (1º plano) desmaiada na estrada. O carro de Manoel para ao fundo, ele desce e tenta acordá-la. (até o fim)	Ambiência da estrada noturna. SD/Foley movimentação do carro se aproximando. SD/Foley passos Manoel. SD da ação.	Noite, Dália desmaiada na estrada. Um veículo se aproxima. Manoel desce e corre em direção a Dália. Manoel chacoalha Dália. Manoel carrega Dália até o veículo.
18	2	PM	Trav.	Frontal	Dália é carregada por Manoel nos braços até o carro. Ela tenta abrir os olhos várias vezes, sem forças.	Ambiência da estrada noturna. SD da ação. Sons do carro.	Manoel carrega Dália até o veículo. Dália tenta abrir os olhos.
18	3	PM	Fixa	Contra Pg.	Dália é colocada no banco do carro, onde permanece desmaiada. Manoel, ao fundo, dá partida no veículo.	Ambiência da boleia do carro. Ambiência da estrada noturna. SD da ação. SD+foley da partida do veículo.	Dália deitada no banco do veículo. Manoel entra do outro lado e liga o veículo.
19 EXT. FRENTE DA CASA - DIA (FLASHBACK)							

19	1	PP	Trav.	Frontal	(trav. out) Dália (mais nova) sorridente mas tímida assistindo as mulheres.	Ambiência externa da casa. SD mulheres cantando, dançando e tocando.	Dália sorridente olhando para as mulheres.
19	2	PC	Fixa	Frontal	Dália, Manoel e algumas mulheres na cerimônia.	Ambiência externa da casa. SD mulheres cantando, dançando e tocando.	Ao lado de Dália, Manoel e algumas das mulheres sentadas.
19	3	PP	Mão	3/4	Manoel sorridente observando as mulheres, depois apresenta Dália.	Ambiência externa da casa. SD mulheres cantando, dançando e tocando.	Manoel sorridente observando as mulheres.
19	4	PD	Mão	Normal	Mulheres cantando, dançando e tocando.	Ambiência externa da casa. SD mulheres cantando, dançando e tocando.	Mulheres cantando, dançando e tocando.
19	5	PD	Mão	Normal	Mulheres cantando, dançando e tocando.	Ambiência externa da casa. SD mulheres cantando, dançando e tocando.	Mulheres cantando, dançando e tocando.
19	6	PD	Mão	Normal	Mulheres cantando, dançando e tocando.	Ambiência externa da casa. SD mulheres cantando, dançando e tocando.	Mulheres cantando, dançando e tocando.
20 EXT. QUINTAL DA CASA - DIA							
20	1	PMC	Fixa	Normal	Dália inexpressiva olhando além da mesa enquanto Manoel a chama.	Ambiência externa da casa. SD mulheres (Cena 19) cantando etc até Manoel chamar pela 2ª vez (com filtro de corte). Ambiente do almoço a partir do 2º chamado de Manoel.	Dália estática olhando para o prato.

20	2	PM	Trav.	Normal	Dália inexpressiva, depois observando as mulheres à mesa antes de perceber que Manoel a chama e olha para ele. /travel in PP/ Dália após ouvir o pedido, até se levantar e sair.	Ambiência externa da casa. SD mulheres (Cena 19) cantando etc até Manoel chamar pela 2ª vez (com filtro de corte). Ambiência do almoço a partir do 2º chamado de Manoel.	Dália olha para as mulheres ao redor. (após ouvir Manoel) Dália olha para Manoel. Dália se levanta e se afasta da mesa.
20	3	PP	Fixa	3/4	Manoel pede para Dália servir o suco.	Ambiência externa da casa. Ambiência do almoço. (diminuir outros sons, deixar voz mais seca)	
20	4	PM	Trav.	Frontal	Dália se levanta e vai em direção à mesa onde está a jarra. Ao fundo, as 8 Mulheres (7+Malva) assistem às palavras de Manoel. Malva desvia a atenção algumas vezes para Dália.	Ambiência externa da casa. Ambiência do almoço. SD/foley passos de Dália. SD movimentação de Dália para ficar em pé.	Dália vai em direção à mesa do suco. As mulheres assistem Manoel falar. Malva espreita Dália caminhar.
20	5	PM	Fixa	Normal	Manoel discursa para as mulheres (até o fim).	Ambiência externa da casa. Ambiência do almoço parando. Foley OS passos de Dália ao fundo.	
20	6	PG	Fixa	Normal	Manoel (2º plano), mesa (1º plano) e Dália (3º plano), que chega na mesa e espera um tempo, até voltar para a mesa principal.	Ambiência externa da casa. Ambiência do almoço parando. SD/Foley passos de Dália ao fundo. Foley jarra.	Dália caminha de volta segurando a jarra de suco.

20	7	PP	Pan	Normal	Mulheres e Malva assistindo à fala de Manoel.	Ambiência externa da casa. SD/foley respiração das mulheres.	Malva e as outras mulheres assistem a fala de Manoel.
20	8	PM	Fixa	Frontal	Dália na mesa onde a jarra está, já segurando-a enquanto escuta Manoel (até sair de volta).	Ambiência externa da casa. SD/foley pedras de gelo do suco se batendo. Focalização de Dália nos sons da Jarra e Manoel falando, ambiência mais seca.	Dália segura a jarra, parada. Depois, ela vai para a mesa principal.
20	9	PP	Mão	Frontal	Dália escutando o que Manoel fala enquanto está parada na mesa.	Ambiência externa da casa. SD/foley OS gelo do suco. SD/foley respiração de Dália. Focalização de Dália nos sons da jarra e Manoel falando, com ambiência mais fechada/seca	Dália concentrada.
20	10	PM	Trav.	Frontal	Dália volta para a mesa com a jarra mas para pouco antes de chegar. Manoel fala com ela, ela olha, depois encara a jarra.	Ambiência externa da casa. SD/foley gelo do suco. SD/foley respiração de Dália.	Dália se aproxima da mesa grande, mas para antes de chegar. Ela olha para Manoel (quando ele fala com ela), depois, para a jarra.
20	11	PP	Mão	3/4	Manoel acena com a cabeça para Dália servir o suco. // Manoel espera a ação de Dália, então fala "Dália, pode servir!"	Ambiência externa da casa.	Manoel acena para Dália autorizando. Manoel confuso.
20	12	PP	Fixa	Contra Pg.	Dália imóvel encarando a jarra de suco abaixo.	Ambiência externa da casa. SD/foley gelo do suco. SD/foley respiração de Dália. Focalização	Dália com olhar fixo na jarra.

						nos sons da jarra e nos batimentos de Dália.	
20	13	PP	Fixa	3/4	Dália olha para Manoel, mas estática, inexpressiva.	Ambiência externa da casa. SD/foley respiração de Dália. Focalização se estreita até que a voz de Manoel esteja seca.	Dália olha para Manoel inexpressiva.
20	14	PD	Fixa	Normal	Manoel (boca apenas) sussurra para Dália "não tenha medo".	Ambiência externa da casa (corte rápido quando fala). Fala clara mas cochichada.	
21 INT. QUARTO DA JOVEM DÁLIA - NOITE (FLASHBACK)							
21	1	PD	Mão	Normal	Boca do Homem enquanto fala "não tenha medo".	Sons do FB começam abruptamente, interrompendo o silêncio do fim da cena anterior. Ambiência noturna. Ambiência do quarto. SD/foley respiração e batimentos de Dália.	Um homem mais velho fala perto do ouvido de Dália, quando mais nova.
21	2	PPP	Fixa	Normal	Dália deitada na cama, de lado, com os olhos lacrimejando com olhar fixos à frente.	Ambiência noturna. Ambiência do quarto. SD/foley respiração e batimentos Dália.	Dália está deitada numa cama de lado, o homem está atrás.
21	3	PM	Trav.	Frontal	(trav out) Um HOMEM se aproxima de Dália, na mesma posição, encostando o rosto ao lado do dela. O rosto dela está mais iluminado por uma luz	Ambiência noturna. Ambiência do quarto. SD/foley respiração e batimentos Dália. SD movimentação do Homem sobre a cama.	Num quarto escuro, semi-iluminado, um homem mais velho com a cabeça perto do ouvido de Dália, deitada de lado na frente dele.

					prática, que ilumina parte do rosto dele.		
22 EXT. QUINTAL DA CASA - DIA							
22	1	PP	Mão	3/4	Dália olhando para Manoel, inexpressiva, depois, boquiaberta com a queda da jarra e, então, triste por desapontar Manoel.	Continuidade do som do FB (zumbido, reverberação, etc.). Ambiência externa da casa. SD respiração e suspiros de Dália (principal. quando a jarra cai.)	Dália olha para Manoel. Depois, a jarra quebra no chão, Dália se assusta e se entristece.
22	2	PD	Fixa	Normal	Jarra escorrendo pelas mãos de Dália.	Ambiência externa da casa. SD/foley jarra escorrendo pelas mãos de Dália.	A jarra desliza nas mãos de Dália.
22	3	PM	Fixa	Normal	Jarra quebrando no chão.	Quebra da sonoridade do FB. Ambiência externa da casa. SD/foley jarra quebrando no chão. Foley mulheres reagindo à queda.	A jarra se esfaleta no chão de terra.
22	4	PP	Fixa	Contra Pg.	Manoel observa a jarra estilhaçada, solta ar, então olha para Dália.	Ambiência externa da casa. SD/foley Manoel soltando ar enquanto olha para jarra.	Manoel boquiaberto em choque olhando para a jarra, depois, para Dália.
22	5	PP	Pan	Normal	Mulheres à mesa surpresas com a jarra quebrada. Malva está surpresa mas mais atenta a Dália.	Ambiência externa da casa. SD mulheres chocadas com a jarra quebrando (gravando para usar na montagem do plano 3)	As mulheres à mesa se surpreendem com o acidente.
22	6	PG	Mão	Lateral	Duas mulheres saem da mesa (2º plano) para perto de Dália (1ª	Ambiência externa da casa. SD ação das mulheres e Dália.	Duas mulheres se aproximam de Dália e da jarra quebrada.

					plano), para recolher a jarra quebrada.	SD/Foley movimentação e passos das mulheres.	
22	7	PM	Trav.	3/4	(trav. down) Dália também se abaixa e impede que as 2 mulheres peguem os pedaços. Então, olha para Manoel, acima, "sinto muito".	Ambiência externa da casa. SD+foley passos e movimentação das mulheres.	Dália se abaixa e impede que elas mexam. Depois, olha para cima, para Manoel.
22	8	PA	Trav.	Frontal	(trav. up) Manoel caminha em direção a Dália (de costas em 1º plano), que se levanta, e abraça ela, sem ela abraçar de volta.	Ambiência externa da casa. SD ação (abraço). SD/foley passos Manoel. SD/foley respiração pesada de Dália.	Manoel se aproxima. Dália se levanta e ele a abraça, em volta dos braços dela imóveis.
22	9	PP	Mão	OS	Manoel (OS Dália) conforta Dália enquanto os dois se abraçam. Escutam uma tosse e se separam. /trav. out/ PA lateral Manoel e Dália se separam, observam a mulher engasgada, então, Dália sai do plano.	Ambiência externa da casa. SD/foley movimentação entre os dois. Foley tosse. SD/foley passos Dália.	Ao escutar a tosse, os dois se afastam, olhando para a mulher tossindo. Dália sai em direção à mulher
22	10	PC	Mão	Frontal	A jovem engasgada é acudida por duas das mulheres, inclusive Dália, que entra no plano. Dália olha para Manoel, confusa. (até Dália sair do plano e ir em direção a Manoel)	Ambiência externa da casa. SD tosse e mulheres acudindo. SD/foley passos Dália e mulheres. SD/foley respiração Dália.	Duas mulheres ajudam a mulher engasgada. Dália ajuda também. Dália olha para Manoel. Outras mulheres começam a tossir. Dália olha para Manoel algumas vezes, aumentando a expressividade. Dália

							caminha em direção a Manoel.
22	11	PM	Fixa	3/4	Manoel continua na mesma posição, agora, inexpressivo observando a cena. // PP Manoel olha para Dália mais uma vez, ainda inexpressivo.	Ambiência externa da casa. SD OS tosse e mulheres acudindo.	Manoel observa a cena, sem reação. // Manoel não reage.
22	12	PP	Mão	3/4	Dália olha novamente para Manoel, agora mais expressiva ainda. // Olha novamente e, após ver as outras mulheres tossindo, olha para ele de novo, cada vez com mais raiva.	Ambiência externa da casa. SD tosse e mulheres acudindo. SD/foley respiração Dália. Os sons vão ficando mais distantes, desfocalizados, com corte de equalização e reverberação, além da não sincronia da velocidade.	Dália olha para Manoel, mais expressiva. // Dália olha novamente, confusa. Dália observa outras mulheres tossindo. Dália olha para Manoel enfurecida.
22	13	PM	Trav.	Frontal	Dália caminha certa (continuação C22P10) e furiosa em direção a Manoel "o que você fez?". (até deitar no chão)	Ambiência externa da casa. SD/foley passos de Dália. SD (se afastando) mulheres tossindo e se ajudando. Foley Dália segurando a roupa de Manoel.	Dália caminha em direção a Manoel. Dália tosse, parando para pegar um copo de água na mesa. Ela observa os alimentos na mesa e os pratos usados. Então segue caminhando em direção a Manoel. Dália segura firme a camisa de Manoel e puxa para perto. Dália tosse. Manoel tosse.

							Dália larga a camisa de Manoel. Dália se ajoelha no chão. Depois, ela se deita no chão.
22	14	PM	Mão	3/4	Manoel responde, parando para coçar o incômodo na garganta. (até deitar no chão)	Ambiência externa da casa. SD OS mulheres tossindo, se ajudando e sofrendo.	Dália segura a camisa de Manoel. Dália solta a camisa de Manoel. Ele se ajoelha no chão, depois, deita-se de lado.
22	15	PD	POV	Plongée	(pov Dália) Comidas e pratos com sobras sobre a mesa. Dália vê quando para p/ beber água no caminho de C22P13.	Ambiência externa da casa. SD OS mulheres tossindo, se ajudando. SD/foley respiração Dália.	Dália vê as travessas de comidas estão quase vazias e os pratos também, ainda sujos dos alimentos.
22	16	PD	Mão	Lateral	Dália agarra a camisa de Manoel. // Dália solta a camisa de Manoel.	Ambiência externa da casa. SD/foley Dália segurando a roupa de Manoel. SD OS mulheres tossindo e se ajudando.	Dália segura a camisa de Manoel. Dália solta a camisa de Manoel.
22	17	PM	Mão	Lateral	Manoel e Dália pausam a discussão, agoniados, até se ajoelharem e deitarem no chão.	Ambiência externa da casa. SD movimentação Dália e Manoel. SD OS mulheres tossindo e se ajudando.	Manoel e Dália se abaixam ao chão. Eles se deitam lado a lado, um olhando para o outro.
22	18	PA	Mão	Plongée	(Câmera na posição dos joelhos deles, direcionada para o rosto) Manoel e Dália deitados.	Ambiência externa da casa. SD movimentação Dália e Manoel. SD OS mulheres tossindo e se ajudando.	Manoel e Dália estão deitados lado a lado

22	19	PMC	Fixa	OS	Manoel deitado.	Ambiência externa da casa. SD movimentação Dália e Manoel. SD OS mulheres tossindo e se ajudando.	
22	20	PMC	Fixa	OS	Dália deitada.	Ambiência externa da casa. SD movimentação Dália e Manoel. SD OS mulheres tossindo e se ajudando.	
22	21	PM	POV	Contra Pg.	(pov Dália) Mulheres caídas umas sobre as outras.	Ambiência externa da casa. SD mulheres respirando fundo e fraco, agonizando.	Dália vê as mulheres caídas umas sobre as outras perto da mesa.
22	22	PD	POV	Contra Pg.	Respiração fraca das mulheres (bocas, tóraxes, narizes)	Ambiência externa da casa. SD mulheres respirando fundo e fraco, agonizando.	A respiração e agonia das mulheres.
22	23	PD	POV	Contra Pg.	Respiração fraca das mulheres (bocas, tóraxes, narizes)	Ambiência externa da casa. SD mulheres respirando fundo e fraco, agonizando.	A respiração e agonia das mulheres.
22	24	PD	POV	Contra Pg.	Respiração fraca das mulheres (bocas, tóraxes, narizes)	Ambiência externa da casa. SD mulheres respirando fundo e fraco, agonizando.	A respiração e agonia das mulheres.
22	25	PPP	Fixa	Normal	Os olhos de Dália lacrimejam enquanto ela observa as mulheres desfalecidas. Ela se enfurece, cenho franzido.	Ambiência externa da casa. SD/foley respiração Dália. SD OS mulheres respirando fraco agonizando.	Dália lacrimeja/chora. Dália se enfurece.

22	26	PM	Fixa	Normal	Dália (2º plano), furiosa, vê a faca (1º plano) e se arrasta até ela. (foco de 2 p 1) (até Dália virar de volta para Manoel)	Ambiência externa da casa. SD movimentação Dália, pegando a faca. SD/foley respiração Dália. SD OS mulheres respirando fraco agonizando.	Dália vê uma faca no chão de terra. Ela se arrasta até a faca e a pega. Ela volta para perto de Manoel.
22	27	PM	Trav.	Normal	Dália vira para Manoel e volta arrastando-se, deita-se, observa Manoel, observa as mulheres, depois, arrasta-se para cima de Manoel.	Ambiência externa da casa. SD movimentação de Dália. SD/foley respiração de Dália. SD OS mulheres respirando fraco longe.	Dália chega perto de Manoel. Ela olha para ele por um tempo, depois olha para as mulheres sofrendo. Dália se arrasta para cima de Manoel.
22	28	PP	Fixa	Normal	Manoel está olhando para Dália.	Ambiência externa da casa. SD/foley respiração Manoel. SD OS mulheres respirando fraco longe.	Manoel olha para Dália.
22	29	PG	POV	Normal	(pov Dália desfocando) Mulheres quase sem vida.	Ambiência externa da casa. SD+foley mulheres respirando fraco longe. SD/foley respiração de Dália.	Dália vê as mulheres quase desfalecidas.
22	30	PP	Trav.	Zenital	Dália sobre Manoel. Ela tenta cortar o pescoço dele, desiste. Ele conforta. Ela se enfurece, fincando a faca no tórax. Então, o plano Zenit. acompanha Dália se arrastando para longe de	Ambiência externa da casa. SD movimentação Dália e Manoel. SD/foley respiração dos dois. SD OS mulheres respirando fraco longe. Foley faca no pescoço. Foley faca no peito.	Dália aproxima a faca do pescoço de Manoel. Ela afasta a faca do pescoço dele. Dália se enfurece. Ela finca a faca no tórax. Dália se arrasta para longe. Ela se deita olhando para o céu.

					Manoel, onde deita e respira olhando para o céu.		
22	31	PD	Mão	Plongée	Dália leva a faca até o pescoço de Manoel, mas desiste.	Ambiência externa da casa. SD movimentação Dália e Manoel. SD+foley faca no pescoço de Manoel. SD/foley respiração Manoel e Dália.	Dália aproxima a faca do pescoço de Manoel. Ela afasta a faca do pescoço dele.
22	32	PP	POV	Plongée	(pov Dália) Manoel balbucia "não tenha medo".	Ambiência externa da casa. SD/foley respiração Dália e Manoel.	
22	33	PP	Mão	Normal	Dália reúne forças para se enfurecer após a fala de Manoel.	Ambiência externa da casa. SD movimentação. SD/foley respiração Dália e Manoel.	Dália se enfurece/ira.
22	34	PD	Fixa	Contra Pg.	Faca suspensa por Dália antes de descer para o peito de Manoel (off).	Foley efeito sonoro faca (som de metais ou som hiss do sol na faca)	Dália levanta a faca e funca no tórax de Manoel.

Fonte: Autoria própria