

**UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA MARIA  
CENTRO DE CIÊNCIAS SOCIAIS E HUMANAS  
DEPARTAMENTO DE COMUNICAÇÃO SOCIAL  
COMUNICAÇÃO SOCIAL - RELAÇÕES PÚBLICAS**

Felipe Lopes Nunes

**PANDEMIA**  
A CONSTRUÇÃO DO AUDIOVISUAL MOBILE ATRAVÉS DE UM  
CURTA-METRAGEM EM TEMPOS DE COVID-19

Santa Maria, RS  
2021

**Felipe Lopes Nunes**

**PANDEMIA**  
A CONSTRUÇÃO DO AUDIOVISUAL MOBILE ATRAVÉS DE UM  
CURTA-METRAGEM

Projeto experimental apresentado no curso de graduação em Comunicação Social – Relações Públicas, da Universidade Federal de Santa Maria (UFSM), como requisito para a obtenção do título de **Bacharel em Comunicação Social – Relações Públicas.**

Orientadora: Prof<sup>a</sup>. Dr<sup>a</sup> Camila da Silva Marques

Santa Maria, RS  
2021

**Felipe Lopes Nunes**

**PANDEMIA**  
A CONSTRUÇÃO DO AUDIOVISUAL MOBILE ATRAVÉS DE UM  
CURTA-METRAGEM

Projeto experimental apresentado no curso de graduação em Comunicação Social – Relações Públicas, da Universidade Federal de Santa Maria (UFSM), como requisito para a obtenção do título de **Bacharel em Comunicação Social – Relações Públicas**.

Santa Maria, 30 de Julho de 2021

**BANCA EXAMINADORA**

---

**Camila da Silva Marques, Dra. (UFSM)**  
(Orientadora)

---

**Leonardo Amorim Roat, Dr. (Unisul)**

---

**Manuela Lang Motta, Me. (UFSM)**

Santa Maria, RS  
2021

## RESUMO

Este projeto tem como objetivo construir a produção de um produto audiovisual, no formato de curta-metragem, utilizando-se somente de smartphones, incluindo toda a parte de captação de imagens e áudio. A materialização deste trabalho consiste, primeiramente, em uma pesquisa bibliográfica e na construção do referencial teórico, fundamentados em obras com conteúdo referente aos principais temas, como “O audiovisual e sua importância”, “O smartphone e sua importância” e “A união do celular ao vídeo e suas consequências” utilizando-se de base autores como Bernardet (1994), Cunha (2010) e Lemos (2007). Partindo-se dos conceitos da temática audiovisual mobile, embasada nas 3 fases de produção, a parte prática do projeto contempla a experimentação dos procedimentos metodológicos que envolvem a produção audiovisual e suas etapas, utilizando-se de uma forte base teórica com os conceitos descritos pelo autor *Rodrigues (2007)*, em seu livro “O Cinema e a Produção”. O trabalho, ainda, tem a intenção de contribuir com o campo do audiovisual, através de formas alternativas à produção tradicional, utilizando-se de equipamentos mais simples e acessíveis, e adaptando-se em meio a desafios causados pela pandemia do novo coronavírus (SARS-CoV-2).

**Palavras-chave:** Audiovisual mobile; curta-metragem; smartphone; pandemia; Covid-19.



## ABSTRACT

This project aims to build the production of an audiovisual product, in short film format, using only smartphones, including all the image and audio capture parts. The materialization of this work consists, firstly, in a bibliographical research and in the construction of the theoretical framework, based on works with content referring to the main themes, such as "The audiovisual and its importance", "The smartphone and its importance" and "The union of cell phone to video and its consequences" using as a basis authors such as Bernardet (1994), Cunha (2010) and Lemos (2007). Starting from the concepts of the audiovisual mobile theme, based on the 3 phases of production, the practical part of the project includes the experimentation of the methodological procedures that involve the audiovisual production and its stages, using a strong theoretical basis with the concepts described by author Rodrigues (2007), in his book "O Cinema ea Produção". The work also intends to contribute to the audiovisual field, through alternative ways to traditional production, using simpler and more accessible equipment, and adapting to the challenges caused by the pandemic of the new coronavirus (SARS -CoV-2).

**Key Words:** Mobile audiovisual; short film; smartphone; pandemic; Covid-19.

## LISTA DE FIGURAS

Figura 1: Arte comercial do jogo The Last of Us.....	34
Figura 2: Intro do jogo RIO - Raised In Oblivion.....	34
Figura 3: Cena do filme Alive.....	35
Figura 4: Cena do filme Alive.....	36
Figura 5: Cena do trailer do filme Distúrbio.....	37
Figura 6: Cena do filme Paranóia.....	37
Figura 7 e 8: Ator Jake Gyllenhaal no videoclipe "Time To Dance".....	40
Figura 9: Smartphones utilizados.....	42
Figura 10: Bastão de selfie.....	42
Figura 11: Suporte veicular com sistema de ventosa.....	43
Figura 12: Ring Light iluminador de LED.....	43
Figura 13: Luminária de escritório com LED.....	44
Figura 14 e 15: Bastidores da produção.....	53
Figura 16: Comparação entre plano de "Into the Wild" e de "Pandemia".....	55
Figura 17: Comparação entre foto real e cena do filme "Into the Wild".....	55
Figura 18: Processo de edição do curta "Pandemia".....	57

## LISTA DE TABELAS

Tabela 1: Roteiro técnico do curta-metragem “Pandemia”.....	26
Tabela 2: Providências de produção do curta “Pandemia”.....	46
Tabela 3: Cronograma de produção do curta “Pandemia”.....	48
Tabela 4: Orçamento de produção do curta “Pandemia”.....	50
Tabela 5: Lista de trilha sonora de “Pandemia”.....	58

## SUMÁRIO

<b>INTRODUÇÃO.....</b>	<b>09</b>
<b>1. REFERENCIAL TEÓRICO.....</b>	<b>12</b>
1.1 - O Audiovisual e sua importância.....	12
1.2 - O smartphone e sua importância.....	15
1.3 - A união do celular ao vídeo e suas consequências.....	19
<b>2. O PROCESSO.....</b>	<b>23</b>
2.1 - PREPARO E PRÉ-PRODUÇÃO.....	24
2.1.1 - O roteiro.....	24
2.1.2 - Referências e Concepção estética.....	33
2.1.3 - Personagem.....	39
2.1.4 - Equipamentos.....	41
2.1.5 - Locação.....	45
2.1.6 - Providências de produção.....	46
2.1.7 - Cronograma.....	48
2.1.8 - Orçamento.....	49
2.2 - PRODUÇÃO.....	51
2.3 - PÓS-PRODUÇÃO.....	56
<b>CONSIDERAÇÕES FINAIS.....</b>	<b>59</b>
<b>REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....</b>	<b>60</b>
<b>APÊNDICE A - Roteiro literário.....</b>	<b>64</b>
<b>APÊNDICE B - Decupagem do roteiro técnico.....</b>	<b>70</b>
<b>APÊNDICE C - Link para acesso ao curta-metragem.....</b>	<b>77</b>

## INTRODUÇÃO

A curiosidade da sociedade pela história data desde o início de sua criação, ela se mostra de grande relevância para que possamos compreender a nossa existência e de todo o mundo à nossa volta. A capacidade de contar experiências, caminha junto ao ser humano há milhares de anos, transmitindo conhecimentos vitais para sua sobrevivência, passando de geração em geração, e essa mesma capacidade foi se desenvolvendo junto com o desenvolvimento da sociedade ao passar das décadas, desde as pinturas rupestres até a criação dos audiovisuais e sua constante evolução até os dias atuais. De acordo com o autor McKee (2006, p. 25)

Nosso apetite por estórias é um reflexo da necessidade profunda do ser humano em compreender os padrões do viver, não meramente como um exercício intelectual, mas como uma experiência pessoal e emocional.

E é a partir desse ponto que começamos a entrar no tema deste projeto experimental. A criação e a evolução do audiovisual trouxe consigo uma nova forma de contar histórias, tornando-se um fenômeno. Os audiovisuais têm múltiplas funções, como: transmitir conhecimentos, gerar impacto nos que assistem, vender serviços e produtos e claro, fazer com que seu espectador viaje sem sair do lugar, envolvendo-se nas tramas, sentindo na pele a emoção dos personagens. Essa habilidade, em específico, de gerar entretenimento pode ser considerada como uma pausa na vida acelerada desse corpo social em que vivemos, uma breve pausa para o trabalhador a caminho de casa, um passatempo para aqueles que viajam dentro de um transporte de passageiros, um aliado na aprendizagem para aqueles que repassam conhecimento nas instituições de ensino, além de ser um norte cultural para aqueles que migram (CHARNEY & SCHWARTZ, 2004, p. 17).

Junto ao crescimento da habilidade de contar histórias dos produtos audiovisuais, ocorreu de forma relativamente rápida a criação e a ascensão dos aparelhos telefônicos. Produtos desenvolvidos para solucionar demandas da sociedade que sequer existiam em 1909 quando Nikola Tesla criou o primeiro conceito de um produto que fosse capaz de realizar atividades semelhante às de computadores e ainda telefonar, mas foi só em 1993, que as empresas IBM e BellSouth se uniram para lançar o Comunicador Pessoal Simon, que pode ser considerado o precursor da era dos *smartphones*. O primeiro telemóvel a incluir funcionalidades de PDA, assistente pessoal digital, possibilitava não só enviar e receber chamadas de voz, mas também servia como um livro de endereços, calculadora, pager e fax.

Além disso, ele oferecia pela primeira vez o *touchscreen*, permitindo que os clientes usassem os dedos ou uma caneta para fazer chamadas e criar notas.

Mas foi depois da virada do milênio, em 2002, que surgiu o primeiro aparelho telefônico com câmera integrada, com uma resolução de 640×480, zoom digital de 4x e 3 metros de alcance.

Nesse ponto, nós chegamos no **objetivo** do presente projeto experimental, que é a produção de um produto audiovisual, no formato de curta-metragem, utilizando-se somente de smartphones, incluindo toda a parte de captação de imagens e áudio.

Como um estudo do curso de Relações Públicas, **justifico** este trabalho como uma incursão em um formato que tem crescido e cada vez mais utilizado de tecnologias mobile, com o intuito de mostrar e afirmar que é possível produzir um produto audiovisual de qualidade utilizando-se de equipamentos básicos, os smartphones, que estão presentes dentro das moradias de quase todos indivíduos, transformando assim a evolução e inclusão que da tecnologia algo popular, acessível a um número maior de pessoas.

À nível pessoal, meu interesse pela realização do trabalho se dá pelo gosto por produções audiovisuais que já me acompanha desde a infância, pois sempre fui fanático por filmes. Lembro de ir inúmeras vezes a locadoras e ao cinema, inclusive ainda consigo lembrar do primeiro filme que vi em uma sala de cinema, a qual nem está em funcionamento mais nos dias de hoje, *Garfield*, do diretor *Peter Hewitt*, lançado em 2004.

Com o surgimento e disseminação de vídeos em plataformas online, como o *Youtube*, eu vi minha curiosidade sobre o mundo do audiovisual crescer exponencialmente: passava horas em frente ao computador pesquisando sobre, e confesso que até hoje, quando posso, acabo passando um bom tempo nessas plataformas, no entanto, hoje com intuito de aprender e me aperfeiçoar cada mais sobre o mundo do audiovisual e todo o *lifestyle* em torno dessa área.

Mesmo já tendo uma grande apreciação pela sétima arte, foi só em 2020, grande parte graças ao fato de estar restrito a ficar dentro de casa, que eu comecei a pesquisar a fundo e a produzir meus primeiros vídeos. E foi assim que surgiu a ideia de transformar o projeto final do curso em um projeto experimental, realizando a produção de um curta, e não poderia ter um tema diferente que não fosse a pandemia e tudo que ela ocasionou a nós, meros mortais.

Para além da pesquisa bibliográfica, a **metodologia** utilizada para a execução deste projeto experimental estará embasada nas 3 fases de produção (RODRIGUES, 2007) de um curta-metragem, que retrata as mudanças radicais e as adaptações na vida de um jovem,

ocasionadas pela pandemia gerada pelo vírus Sars Cov 2, que se abateu sobre o planeta no final do ano de 2019.

Este trabalho estrutura-se em dois capítulos, sendo o primeiro dedicado à apresentação do referencial teórico e o segundo ao relatório da parte prática deste projeto.

O primeiro capítulo trata sobre a criação do audiovisual, diretamente ligado ao cinema, e um breve resumo sobre a sua evolução durante os últimos anos. Também trago uma breve história sobre a criação dos smartphones, sua evolução, e sobre como eles tornaram câmeras de alta qualidade acessíveis a todos, dando um novo sentido ao conceito de audiovisual que conhecemos hoje. E por fim, discorre sobre a junção do aparelho celular com o meio audiovisual, transformando a forma como produzimos e consumimos conteúdo durante todo o tempo, utilizando-se de base autores como *Bernardet* (1994), *Cunha* (2010) e *Lemos* (2007).

Já no segundo capítulo, é relatado o processo do curta “Pandemia”, da escrita do roteiro, da busca por referências e da pré-produção, produção e pós-produção, descrevendo a importância das fases da produção de um audiovisual, utilizando-se de uma forte base teórica com os conceitos descritos pelo autor *Rodrigues* (2007), em seu livro “O Cinema e a Produção”.

## 1. REFERENCIAL TEÓRICO

### 1.1 O audiovisual e sua importância

A criação do audiovisual como conhecemos, segundo enciclopédias espalhados por todo o mundo data do ano de 1895, mais precisamente no dia 28 de Dezembro, quando os irmãos Lumière apresentaram na cidade de Paris, na tela do Grand Café, o famoso trecho do trem chegando na estação (BERNARDET, 1994). Mesmo ainda com imagens sem cor e sem nenhum som, eles conseguiram chocar todos seus espectadores ali presentes. Tal fato deve-se à enorme aproximação da realidade presente na tela com a realidade da vida real, algo nunca antes visto, mesmo que ainda não houvesse mais do que três dúzias de visitantes para presenciar o momento histórico da primeira sessão cinematográfica comercial do mundo. E ainda, muito provavelmente, tenha sido esse um marco histórico onde a sociedade deu-se conta do poder do cinema em criar um mundo de ilusões, onde tudo poderia se tornar algo real e concreto através das suas imagens. Enquanto determinada representação estivesse na tela, aquele mundo se tornava momentaneamente real (BERNARDET, 1994).

E seguindo assim, o ano de 1895 é considerado o ano marco zero da história do cinema, visto que a data marca não apenas a exibição marcante dos irmãos Lumière, como também outras projeções que podem ser consideradas pioneiras, e que aconteceram até mesmo antes do acontecido no Grand Café, em Paris, como é trazido no livro *A história do cinema para quem tem pressa*, de 2018, do autor Celso Sabadin. Em fevereiro, o norte-americano Acme LeRoy e o francês Eugène Lauste realizaram uma precária exibição de imagens para uma pequena plateia de pesquisadores, nos Estados Unidos. Já em maio, ocorreu uma outra projeção histórica: Dickson, que também já havia sido ex-assistente de Thomas Edison, e Woodville Lathan, exibiram, em Nova York, um registro filmado com duração de quatro minutos que mostrava uma luta de boxe que se constituiu na primeira exibição da história do cinema com cobrança de ingressos. Dois meses depois, mais dois norte-americanos, os inventores Thomas Armat e Charles Francis Jenkins, apresentaram seu sistema Phantascope em uma exposição agrícola em Atlanta. E ainda em 1895, em outubro, em Berlim, o inventor e fotógrafo alemão Ottomar Anschütz também conseguiu exibir um sistema rudimentar de projeção de imagens em movimento chamado Tachyscope.

Mesmo com todos esses acontecimentos históricos espalhados pelo mundo que marcaram o nascimento do audiovisual, foi a exibição pública dos irmãos Lumière que pode ser considerada fundamental para o grande sucesso e ampliação da criação, já que os demais cientistas, pesquisadores e inventores, além de terem em suas mãos aparelhos de qualidade



inferior, restringiam suas projeções à comunidade científica. Pode-se dizer que foi nesse ponto que os irmãos Lumière conceberam que ali havia uma grande abertura no que viria a ser um mercado extremamente lucrativo, que até então não teria sido percebida por o que pode-se chamar de seus concorrentes na corrida do audiovisual. Os mesmos, além de serem considerados os pioneiros do cinema, perceberam na novidade criada uma atividade diretamente ligada ao ramo do entretenimento, enquanto praticamente todos os outros pesquisadores priorizavam o aspecto científico das imagens em movimento.

Embora o cinema já começasse a tomar rumos de entretenimento, diversos aspectos do seu formato e linguagem eram muito diferentes do que conhecemos hoje. Ainda no ano de 1915, as produções eram extremamente curtas e não eram construídas em cima de alguma narrativa, elas eram chamadas de “vistas” ou filmes “naturais”, que são o que chamamos hoje de estilo documental. Quando iniciaram-se as produções de filmes de ficção, o formato ainda se mantinha com a câmera fixa e a narrativa da história era construída através de letreiros com diálogos, que passavam informações que o formato adotado ainda não conseguia comportar. Foi só quando criou-se as estruturas narrativas e a relação de espaço que podemos dizer que conseguimos alcançar mudanças significativas, pois nesse ponto já não era mais necessário seguir uma ordem cronológica dos acontecimentos para que o filme conseguisse ser realmente compreendido pelo público (BERNARDET, 1994). Um novo salto gigantesco da história do filme ocorreria 30 anos mais tarde, com a introdução da película sonora, onde a voz do cantor norte-americano Al Jolson foi a primeira a se fazer ouvir no cinema.

E assim a história do cinema segue, passando por duas grandes guerras mundiais, pela grande depressão americana em 1929, até o grande início da tv e dos estúdios, os quais, principalmente o que conhecemos como hollywoodianos, são em grande parte responsáveis por todo o formato audiovisual que estamos acostumados nos dias atuais, inclusive, uma curiosidade sobre estes mesmos é que eles foram os encarregados a darem origem ao conhecido “sonho americano”, criado com o objetivo de aumentar a autoestima do povo americano após a grande depressão.

E essa utilização do cinema como válvula de escape nos leva à importância do cinema e do produto audiovisual, desde sua criação com os irmãos Lumière, em 1895, até os dias atuais. O formato do vídeo é muito mais do que somente entretenimento capaz de levar o indivíduo a uma utopia, é uma alternativa a drogas mais pesadas para se fugir da realidade. Assim como é citado pelos autores Leo & SCHWARTZ CHARNEY (2004, p. 17), no livro o cinema e a invenção da vida moderna

Nos seus primeiros anos como um fenômeno urbano, o cinema teve múltiplas funções: como parte da paisagem da cidade, uma breve pausa para o trabalhador a caminho de casa, uma forma de escape do trabalho doméstico para as mulheres e pedra de toque cultural para os imigrantes.

Além disso, é possível dizer que o audiovisual pode ser considerado uma forma de integração das classes populares, já que no passado ele serviu como “um veículo de massas capaz de ajudar a produzir corpos mais dóceis, em especial em uma região como a América Latina, que contava com uma imensa massa de iletrados e que possuíam apenas suas experiências cotidianas para aprenderem”. Assim, o cinema passa a se basear na ação de fazer o público reagir, crer, idealizar e desejar o que seu meio mostra, dessa forma, cinema, rádio e televisão passaram a ser poderosos instrumentos de manipulação das elites urbanas para “padronizar” o consumo e comportamento das massas de trabalhadores e da classe média (CHRISTIE apud STAM, 2003, p. 72-73).

Mas ainda mais do que isso, o produto audiovisual é a transcrição de um modo de vida, da história vivida por nossos antepassados, a exemplo das guerras, momentos históricos de mudanças sociais e até mesmo tragédias, como o caso do famoso navio que naufragou no oceano Atlântico, retratado no mundialmente conhecido filme “Titanic”, do autor James Cameron, lançado em 1998. É um objeto formador, e porque não transformador, de cultura. Ele dita tendências, muda pensamentos e é capaz de trazer a tona a personalidade de indivíduos que se identificam com aquilo que estão vendo, pois ele tem a capacidade de nos colocar nos papéis de seus personagens, em meio à seus enredos, levando a crer que realmente é possível transcender através desse fato, muitas vezes tornado se uma pessoa diferente, um ser mais humilde, com outra visão de mundo, um novo empreendedor ou benfeitor. Assim como não podemos negar que, em casos muito mais raros, pode transformar-se numa inspiração para o mal, como inspiração para atos criminosos, mal intencionados e até mesmo cruéis.

Um dos exemplos cotidianos mais enraizados da relação entre o indivíduo e o objeto audiovisual é a presença das telenovelas na rede de televisão aberta, pois esse formato imita a realidade de tal modo que a população é capaz de entrar na pele do personagem por inteiro, vendo naquela narrativa a sua própria história, onde os acontecimentos parecem ser tão reais que torna-se difícil distinguir a realidade da ficção, a ponto até mesmo dos atores e atrizes serem confundidos com seus personagens nas ruas, e até mesmo sendo tratados de forma hostil quando interpretaram um vilão na teledramaturgia.

E nos dias atuais, ainda que não seja usado mais como forma de manipulação, mas ainda assim esteja presente de forma massiva na sociedade como um todo, pois é praticamente impossível separar o objeto ficcional que é o audiovisual da trajetória da sociedade, pode-se dizer que ele tem uma grande influência e um enorme poder publicitário perante ao público. Um exemplo muito famoso, é a exibição de anúncios de lançamentos, trailers de filmes e afins, durante o intervalo do *super bowl*, onde ocorre o jogo final do campeonato da NFL (*National Football League*), a principal liga de futebol americano dos Estados Unidos, que decide o campeão da temporada. É durante a transmissão desse evento que o espaço para a divulgação de cada anúncio de 30 segundos nos intervalos do jogo chegou a custar uma média de 5,6 milhões de dólares no último ano, arrecadando um total de 449 milhões, provando assim, o poder do produto audiovisual.

## **1.2 - O smartphone e sua importância**

O aparelho que hoje conhecemos como celular, objeto de valor inestimável e inquestionável para diversos indivíduos que revolucionou a história da comunicação, surgiu em meados do século 19, também conhecido por ser o período histórico da criação da sétima arte, que também revolucionaria o mundo - o cinema - como já abordado no subcapítulo anterior a este, e também um pouco antes, da fotografia e do telégrafo.

Em novembro de 1875, Alexander Graham Bell preparava uma redação com o pedido da patente de seu novo invento: um aparelho de transmissão elétrica da voz, conhecido como telefone: junção das palavras tele (longe) e fone (voz ou som vocal). Mais tarde ele ainda viria a fundar a *Bell Telephone Company*, empresa pioneira dos primeiros passos da implantação do telefone como meio de comunicação de massas em escala internacional, e também foi um dos fundadores da *National Geographic Society* (Sociedade Geográfica Nacional), responsável pelo muito conhecido canal televisivo presente até os dias atuais, o National Geographic Channel que se pode ver por via cabo ou via satélite.

Compreendido inicialmente como uma curiosidade ou algo de outro mundo, muito provavelmente advindo de seres sobrenaturais pela população, o telefone posteriormente viria a se tornar nos anos seguintes um item básico para a sobrevivência em qualquer canto do planeta por um número realmente expressivo da população mundial. Segundo o autor Martins (2002), parte da população, sem entender como funcionava o pequeno aparelho que se alojava dentro de uma caixa de madeira, acreditava firmemente que tudo não passava de um truque ou até julgavam se tratar de algo mágico e milagroso.

Ainda o século 19, poucos anos após sua criação, em 1880, a revista *Scientific American* sugeriu que o telefone levaria a uma nova organização da sociedade, um estado de coisas em que qualquer indivíduo, mesmo completamente isolado, “poderá ligar para qualquer outro indivíduo da comunidade, poupando infindáveis complicações sociais e comerciais, sem necessidade de idas e vindas” (BRIGGS, BURKE, 2004, p. 150). Mal poderiam prever eles o poder e a influência que o telefone alcançaria no século 21.

No século seguinte à sua criação, o aparelho telefônico invadiria as residências e empresas, tornando-se uma necessidade para muitos indivíduos, e mais tarde, vindo a se tornar uma necessidade também nas ruas, com o celular. Para ser mais preciso, especificamente no dia 3 de abril de 1974 (cerca de um ano após a sua criação), o ex-empregado da Motorola, Martin Cooper, considerado o "pai" do telefone celular ou telemóvel, apresentou ao mundo o primeiro celular, o Motorola DynaTAC.

Parado no meio da sexta avenida, perto do hotel New York Hilton, ele fixou uma estação base no outro lado da rua, antes de entrar na coletiva de imprensa que faria o anúncio do primeiro celular. Cooper fez a chamada que entraria para a história em equipamento móvel que pesava quase 2,5 quilos e tinha bateria com autonomia para apenas 20 minutos de chamada de voz. O que ainda era enfatizado nas próprias palavras de Cooper anos mais tarde: “o primeiro modelo de telefone celular pesava praticamente um quilo e você só podia falar 20 minutos nele antes que a bateria se esgotasse. Mas era tempo suficiente, porque você não aguentaria segurar o aparelho por mais tempo que isso”.

O proeza histórica de Cooper funcionou, mas foi somente apenas quase uma década depois que o telefone particular finalmente chegou a público, em 1984, quando a empresa Motorola lança ao mercado o Motorola DynaTAC 8000x, o primeiro aparelho disponível comercialmente no mercado americano, com capacidade para uma hora de conversação e memória para 30 números. O sistema de telefonia celular, cuja principal característica que o diferenciava do telefone convencional seria a sua mobilidade. Seis anos após o DynaTAC ser lançado ao público, a Motorola daria mais um passo rumo ao futuro, apresentando o que se tornou a inspiração para o primeiro telefone de flip, chamado de MicroTAC, que tinha a capacidade de ser dobrado ao meio, sendo também o mais leve aparelho celular já produzido até então.

Posteriormente, um marco na história da telefonia foi o grande sucesso, e crescimento da tão conhecida Nokia, que tem o início oficial da sua história em 1865, quando o engenheiro Fredrik Idestam decidiu que iria iniciar uma fábrica de papel no sudoeste da

Finlândia. A companhia era responsável por procedimentos como transformar lascas de madeira em tábuas e, posteriormente, em folhas.

Mas foi em 1984 que a fase marcante da telefonia foi iniciada pela marca, a Nokia comprou uma fabricante finlandesa chamada Salora Oy e transformou a parceria na "Nokia-Mobira Oy". Foi com essa marca que nasceram alguns dos aparelhos pioneiros da telefonia que podiam ser transportados para qualquer lugar, como o Mobira Talkman, o Mobira Cityman 900 e o Mobira Senator, este último um telefone para ser usado dentro de carros, tornando-se um símbolo de status entre executivos ricos e empresários.

A marca ainda foi uma das mais atuantes no desenvolvimento da *Global System for Mobile Communications*<sup>1</sup> (GSM) desde a segunda geração, inclusive sendo a responsável pela primeira chamada comercial nesse formato.

O primeiro celular GSM da empresa, e também o primeiro produzido comercialmente em massa da categoria, foi o Nokia 1001, que já adotava o famoso formato "tijolo".

No entanto, no início de 2001, a Nokia já demonstrava sinais de que talvez não conseguiria acompanhar as mudanças do mercado que ela mesma ajudou a construir. A crise envolveu um recall de baterias que causou um enorme prejuízo na moral e nas finanças da marca em 2007, seguido pela popularização do sistema operacional Android a partir de 2008 e a demissão de 1,7 mil funcionários em um único ano.

Um aspecto muito famoso e conhecido desse ponto da história são os famosos slogans utilizados pela Nokia, "*Life Goes Mobile*" e "*Connecting People*". A marca consolidou-se como líder de mercado indiscutível e ininterruptamente, de 1997 até 2012, sendo que em 2008 detinha aproximadamente 40% do mercado de telemóveis e smartphones.

Este período inicial da criação destes aparelhos é tipicamente associado por algumas pessoas à ideia do "tijolo", termo popular que explicava bem a impressão causada pelos primeiros aparelhos. É muito comum ainda nos dias atuais ouvir nossas gerações anteriores, como pais, lembrando sobre suas infâncias com o início da criação do telefone móvel, onde os aparelhos eram restritos a poucos indivíduos devido ao seu custo elevado, sobre as dimensões exuberantes dos mesmos e ainda sobre as excentricidades de algumas invenções relacionadas, como por exemplo, o celular do automóvel, que basicamente consistia em um telefone celular conectado com um fio, a um automóvel, ou seja, o número para contato estava diretamente ligado ao veículo, e não ao proprietário do mesmo.

---

<sup>1</sup> O Global System for Mobile Communications 2G, ou "Sistema Global para Comunicações Móveis" é uma tecnologia móvel para telefones celulares responsável por fazer com que o *roaming* internacional seja muito comum através de "acordos de *roaming*" entre operadoras de telefonia móvel.

Seguindo a evolução como qualquer tecnologia, a segunda geração de celulares era baseada em redes digitais, inaugurando a comunicação escrita conhecida como SMS (*Short Message System*) para trocas de mensagens, e também o WAP (*Wireless Application Protocol*), que tornou ser “possível ler no celular, notícias da sua cidade, o horóscopo do dia ou o placar do último jogo de seu time do coração. Contudo, a baixa qualidade de leitura, navegação e velocidade do WAP impediram um maior sucesso do recurso” (ABREU, 2005. p. 37). A terceira e atual geração de celulares, conhecida como 3G, permitiu o acesso à rede em alta velocidade, além da realização de videochamadas e de sua rede suportar um número maior de bytes de voz e dados.

Durante todo esse processo, é perceptível a tendência dos celulares em se comportarem cada vez mais como computadores portáteis do que propriamente como telefones. Foram completamente remodelados pela ideia do smartphone, com telas cada vez maiores, consistindo em celulares com mais recursos, executados por meio de um sistema operacional.

O primeiro aparelho smartphone foi desenvolvido pela IBM (International Business Machines), uma empresa de informática americana, em 1992, e lançado para o público em 1993. Com o nome de Simon, além de celular, integrava as funções de relógio, calculadora, bloco de notas, e-mail, fax e jogos. Custando cerca de 1099 dólares, o IBM Simon possuía uma tela LCD de 4.5 polegadas, e teve cerca de 50 mil unidades vendidas em um ano. Incrivelmente, esse que foi considerado o primeiro smartphone da história, já possuía tela do tipo touchscreen e contava com uma sensibilidade razoavelmente boa.

Em 2007, a empresa norte-americana, Apple, revolucionaria o mercado novamente, lançando o famosíssimo Iphone. Criado por Steve Jobs, na época CEO da mesma, o aparelho contava com tecnologias capazes de substituir o teclado convencional por um teclado *touchscreen multi-touch*, que permitia que os clientes sentissem como se estivessem fisicamente manipulando as ferramentas do celular com os dedos, clicando em links, manipulando fotos e folheando álbuns, pois, apesar de o toque na tela ter aparecido no Simon ainda em 1994, foi Steve Jobs quem desenvolveu as telas sensíveis ao toque como conhecemos hoje. Além disso, ele trouxe a primeira plataforma cheia de recursos para telefones celulares, era praticamente como se eles tivessem pego um sistema operacional de um computador e tivessem colocado em um minúsculo telefone.

Por ser um dispositivo relativamente acessível, os celulares tornaram-se com o passar do tempo cada vez mais uma extensão do ser humano e de sua forma de vida móvel, além de um verdadeiro objeto de culto, desejo e até status social. Mas exatamente pelo fato de serem

acessíveis e estarem espalhados por todo o globo, mesmo nos países mais pobres, o aparelho proporciona à população, muitas vezes, acesso às telecomunicações pela primeira vez. Em muitos deles, as conexões de internet são caras ou inexistentes, ou até mesmo sua infra-estrutura pode não ser capaz de fornecer energia elétrica de forma constante para o funcionamento de um computador, tornando assim o smartphone um fenômeno mundial.

Segundo o portal de notícias EBC (Empresa Brasil de Comunicação), em todo o planeta, 5,1 bilhões de pessoas usam algum tipo de aparelho celular, número equivalente a cerca de 67% da população mundial. O dado foi levantado e está presente no relatório a Economia Móvel 2019, da GSMA (*Group Managed Service Account*), empresa de análise que reúne informações sobre essa tecnologia e o ecossistema móvel no planeta.

No entanto, se por um lado a disseminação desses dispositivos é alta, por outro o crescimento tem desacelerado e deve ficar na taxa de 1,9% pelos próximos anos. A estimativa é que, até 2025, o número de pessoas com acesso a um dispositivo móvel de telefone aumente em 710 milhões, chegando a 5,8 bilhões, o que, pela previsão da empresa, totalizará um equivalente a 71% da população mundial.

É conhecido que hoje, com um aparelho celular, é possível, por exemplo, acessar o aplicativo do seu banco, conversar com qualquer indivíduo, em qualquer lugar do mundo, ler e-mails e notícias, registrar fotos e vídeos que eternizam momentos, além de ser possível localizar-se espacialmente por meio de sistemas GPS (Sistema de Posicionamento Global). Mas podemos afirmar que a grande proliferação dos celulares se deve especialmente a popularidade das redes sociais, como Facebook e Instagram, e também aplicativos que tornaram-se virais como o TikTok e o jogo online Free Fire. Além do uso do aparelho para estudar, em tempos de distanciamento social, assistir vídeos filmes e séries, e até mesmo para receber o sinal da televisão digital que já é uma realidade, mesmo que esse recurso ainda esteja restrito aos aparelhos mais caros e sofisticados.

### **1.3 - A união do celular ao vídeo e suas consequências**

O lançamento do Sanyo SCP-5300, em 2002, trouxe consigo a possibilidade de eliminar a necessidade de comprar uma câmera, pois foi o primeiro aparelho celular a incluir uma câmera integrada com um botão dedicado, no entanto, ele era limitado a uma resolução de 640x480, com zoom digital de 4x e 3 metros de alcance total. Independente disso, os usuários do telefone podiam tirar fotos em movimento e depois enviá-las para o seu PC utilizando uma espécie de aplicativo.

A partir desse ponto, a popularização das câmeras integradas aos aparelhos tornou também o celular parte importante do mundo deslumbrante que é o audiovisual e todas suas possibilidades, pois qualquer pessoa que tenha um aparelho e acesso à internet pode tornar-se, potencialmente, um produtor e um divulgador de conteúdo audiovisual. Como é citado pelo pesquisador Oswaldo Norbim Prado Cunha, na tese de Mestrado *O celular e as novas estéticas audiovisuais*

A convergência digital, aqui entendida como um processo ligado à cultura participativa, em que produtores e consumidores não ocupam mais papéis nitidamente separados, é a chave para a compreensão do aumento significativo do número de pessoas que, além de utilizarem o aparelho para conversar, também o utilizam para produzir e assistir imagens em movimento.  
(CUNHA, 2010, p.9)

O ato de operar uma câmera de um aparelho celular é algo extremamente fácil e intuitivo, acessível até mesmo por uma criança ou por um adulto sem maiores ligações com a tecnologia, possibilitando que a produção de audiovisuais possam ocorrer em qualquer contexto e a qualquer momento do dia e da vida daquele que possui o celular. Com isso, torna-se cada vez mais perceptível a grande quantidade de vídeos de todos os tipos espalhados pela internet, quase sempre produzidos por indivíduos comuns. Com isso, a utilização da câmera do celular tornou-se algo comum e usual por pessoas que sequer imaginavam algum dia produzir imagens. E é exatamente essa facilidade e versatilidade que geram os vídeos conhecidos como virais que dominam as redes, pois estes, normalmente, estão ligados a coisas inesperadas que ocorrem no nosso dia a dia, situações que muito dificilmente seriam gravadas por câmeras profissionais.

Outra característica responsável pela inundação de vídeos produzidos a partir de celulares é o poder de penetração e transgressão em diversas situações e lugares restritos, que acabam gerando ainda mais curiosidade entre aqueles que assistem, ou até mesmo, registro de incidentes pelo mundo todo, como por exemplo, os inúmeros acidentes de trânsito. Como é trazido pelo autor Lemos (2007), os vídeos feitos por celulares foram importantes para o registro de momentos históricos, por exemplo, como testemunho das explosões das bombas nos metrô de Londres, nos tsunamis que ocorreram no oceano Índico, no furacão Katrina em New Orleans, nos Estados Unidos, além do atentado em Madri.

Há exemplos também que nos mostram de um outro ponto de vista da história como os celulares moldaram a forma como as notícias espalhando-se de forma acelerada atualmente. Por exemplo, o assassinato do presidente dos Estados Unidos da América, John F. Kennedy, em 1963, ou até mesmo a queda do muro de Berlim, em 1989. Se estes fatos que



marcaram a história da humanidade ocorressem nos dias atuais, certamente seria acompanhado de perto por milhares de celulares, que instantaneamente lotariam uma série de blogs, portais de notícias, comunidades de YouTube e páginas do Twitter com textos, fotos e vídeos.

Tudo isso se deve a enorme disseminação e democratização do acesso à telefonia móvel, pois não só carregamos somente um celular no bolso, mas também uma câmera. A possibilidade de uma produção audiovisual espontânea já está praticamente implantada nas nossas mentes.

O celular, a partir de sua dimensão pequena e extremamente móvel, toma a liderança e se mostra como uma nova forma de consumir o produto do audiovisual em contextos de mobilidade. Essa tendência está diretamente ligada à portabilidade, cujo principal reflexo é a presença, a todo o momento, durante os deslocamentos cotidianos dos indivíduos, seja no ônibus, trem, avião ou qualquer outro meio de locomoção, onde há um intervalo de tempo dedicado totalmente ao smartphone, permitindo uma relação individual com o audiovisual, sempre intercalado com a corrida vida cotidiana.

Toda essa versatilidade em se produzir e consumir conteúdos no formato audiovisual está ligado diretamente ao cotidiano, como é o caso dos inúmeros youtubers, bloggers e tiktokers que passam pelas telas dos nossos dispositivos todos os dias.

Os celulares nos acompanham o tempo todo, em todos os lugares, seja no bolso, na mão, na mochila ou em frente ao rosto quase que como um ponto fixo do nosso campo de visão, estando completamente imerso na vida e na rotina dos seus usuários. O consumo de audiovisuais está diretamente atrelada à facilidade de circulação gerada pelas inúmeras redes sociais como Twitter, Facebook, Youtube, Instagram, Tiktok e também diversas outras novas que surgem todos os dias, além da clara, e muitas vezes sedutora, promessa de grandes lucros com pouco esforço, gerados através de visualizações, anúncios e parcerias. Ainda seguindo as palavras do autor Lemos (2007), e do pesquisador Oswaldo Norbim Prado Cunha (2010), a diferença entre um filme feito no celular de outro feito com qualquer câmera portátil é, efetivamente, a rede, a potência de conexão e a colaboração.

Além disso, é nítida a capacidade do smartphone em produzir diversas conteúdos para formatos de audiovisual, desde a produção de notícias para um telejornal, passando por filmes premiados em festivais, até videoclipes de artistas famosos, como o clipe da música “Stupid Love”, da artista Lady Gaga, que foi produzido utilizando-se somente de aparelhos da Apple, mais especificamente o Iphone 11 Pro, e já conta com 140 milhões de visualizações na plataforma do Youtube.

Outro artista internacional que já teve um vídeo musical gravado totalmente através de smartphones é o cantor Eminem, na sua música intitulada “Venom”, de 2018, onde o aparelhos utilizados para a gravação eram os Google Pixel 3, e este videoclipe já conta com quase 495 milhões de visualizações na plataforma do Youtube. No Brasil, há artistas que também já se utilizaram de celulares para a gravação de algum de seus videoclipes, um exemplo é a cantora IZA, com a Música “Eu sou o carnaval”, lançada também em 2018, utilizando-se de aparelhos da Apple, o Iphone X, e já conta com mais de 12 milhões de visualizações na canal oficial da empresa.

Além de todos os exemplos já citados aqui, há inúmeros outros famosos que também contam com pelo menos um videoclipe produzido inteiramente com smartphones, como Marcelo D2, Ellie Goulding, Taylor Swift, Selena Gomez e diversos outros de todos os gêneros musicais.

Além da música, existem filmes que foram produzidos utilizando se de aparelhos celulares, como exemplo, trago o filme High Flying Birds, do diretor Steven Soderbergh, lançado em 2019. O filme teve sua produção inteira realizada apenas com um único Iphone 8, com o auxílio de alguns equipamentos, como um estabilizador e algumas lentes anamórficas próprias para celular. E esse não foi o único produto audiovisual produzido a partir de um celular por Soderbergh, em 2018, ele já havia lançado o filme Distúrbio. Para se ter uma referência de tal genialidade do diretor, e sua produção espetacular com equipamentos simples, seus filmes chamaram a atenção até mesmo dos irmãos Anthony e Joe Russo, que estão por trás dos mundialmente conhecidos filmes dos Vingadores, dos estúdios Walt Disney.

## 2. O PROCESSO

É com todas essas possibilidades geradas pela evolução do smartphone, e sua caminhada ao lado da produção audiovisual que alcançamos o objetivo a ser mostrado através desse projeto experimental, a realização de um produto audiovisual que será gravado utilizando-se exclusivamente de dispositivos móveis, no formato de um curta-metragem, tanto na parte das imagens, quanto nas possíveis falas que se darão durante o decorrer da história presente no filme. Explorando assim essa plataforma de baixo custo, que não demanda nenhum tipo de grande financiamento, estimulando assim o uso das tecnologias mobile, com o intuito de mostrar que é possível produzir um produto audiovisual utilizando-se de equipamentos básicos, que estão presentes dentro das moradias, e nas vidas cotidianas de uma gigantesca fatia da sociedade, porém, seguindo os processos essenciais para a construção de uma narrativa de qualidade, como a profunda elaboração de um roteiro, estudo de referências, além de uma decupagem realizada de forma atenta para que não haja percalços com equipamentos, providências para cenário e figurino, e também, uma cuidadosa organização de um cronograma e orçamento.

A metodologia utilizada caminhou por uma pesquisa bibliográfica junto de muitas horas estudando o audiovisual através de seus diversos gêneros, focando-se, principalmente, na busca por referências, para assim, aprofundar-se em um projeto de método experimental. O resultado da junção destas buscas será um projeto comunicacional com enfoque no método experimental, pela forma como submeterá “os objetos de estudo à influência de certas variáveis em condições controladas e conhecidas pelo investigador” (GIL, 2008, p.51).

Estas variáveis serão formatadas de acordo com o protocolo metodológico das fases do audiovisual instituídas pelo autor Rodrigues (2007, p.10), o qual afirma que a produção de um filme passa por quatro fases distintas, sendo elas a preparação, pré-produção, filmagem e finalização.

Além disso, a escolha por esse método de produção teve grande influência baseando-se nas normas sanitárias recomendadas pela OMS (Organização Mundial da Saúde) para que fosse possível atender as limitações ocasionadas pela pandemia mundial da Covid-19, implica no andamento de um trabalho realizado inteiramente com uma equipe extremamente reduzida, para que não houvesse riscos, descrito de forma mais detalhada no capítulo a seguir.

## **2.1 - PREPARO E PRÉ-PRODUÇÃO**

### **2.1.1 - Roteiro e temática**

No início de todo grande projeto, há uma grande premissa no ponto de partida. No caso de um projeto audiovisual, há sempre que existir uma forma de roteiro. Segundo o autor Syd Field (2001, p. 11), o roteiro “é uma história contada em imagens, diálogos e descrições localizadas no contexto da estrutura dramática”. Com isso, podemos afirmar com toda certeza que a importância do roteiro é inquestionável, pois é ele que dará um norte ao projeto, ele servirá de guia para todos os diferentes departamentos envolvidos em torno de uma produção audiovisual.

Ainda, Doc Comparato (1984) nos diz que um roteiro, majoritariamente sempre tem seu pontapé inicial fundamentado em um fato, um acontecimento, uma indignação, ou seja, algo que provoca algo no escritor, o tira da zona de conforto. No caso em específico deste curta-metragem produzido, o que gerou o estopim, a criação da ideia geral, é a própria realidade atual do mundo, essa quase que distopia gerada por um vírus misterioso que surge no continente asiático, no final de 2019, e em poucos meses destrói milhares de famílias e transforma completamente toda a forma de convivência que conhecíamos como sociedade.

O início da ideia surge quase que como algo totalmente fluido e natural, ao olhar para trás e rever como a vida do próprio autor que vos fala, e todos as pessoas ao seu entorno, muda repentinamente, passando por ataques de pânico, descrença, insegurança em relação ao presente e medo do que ainda estava por vir. Era só ligar a televisão, abrir o jornal ou até mesmo qualquer rede social, e estava ali, uma enxurrada de informações, das piores possíveis, parecidas terem saído diretamente de uma produção milionária de Hollywood, daquelas que destroem o planeta inteiro com CGI (Imagens geradas por computador), a história já estava ali pronta, era só adaptar através dos processos de criação de um audiovisual. Podemos dizer que a frase “a vida imita a arte” nunca foi tão sincera, se comparamos aqueles filmes que retratavam o fim da humanidade com a atual situação de calamidade em que nos encontramos nesse momento histórico da vida no planeta.

Baseado no livro “O cinema e a produção” do autor Chris Rodrigues, que traz a importância da realização de cada etapa da produção de produto audiovisual, este projeto foi formatado com o auxílio de dois roteiros. O primeiro, roteiro literário, foi trabalhado com o intuito de amarrar a narrativa, contando de uma forma mais geral, no entanto, utilizando-se de

referências e marcação de diálogos, ainda sem a indicação de planos, mas como base para as providências necessárias para as gravações.

O segundo foi o roteiro técnico, nesse, normalmente decupado pelo diretor, estão presentes os planos e movimentos de câmera a serem executados, locações, equipamentos e objetos de cena. Este serve para a realização da análise técnica pelo primeiro assistente, e a finalização do orçamento pelo produtor, além de servir também como um guia para toda a equipe técnica, que no caso em específico deste projeto experimental, será integralizada por uma única pessoa, ou seja, o autor que vos fala.

Esse curta-metragem tem como objetivo mostrar a vida do personagem principal, que será interpretado pelo próprio autor, expondo uma divisão da sua trajetória após a explosão do surto mundial, gerada pela Covid-19, em três atos seguindo o método da estrutura dramática de roteiros, muito difundido por Doc Comparato, onde o primeiro ato é a apresentação do conflito, ou seja, na história retratada neste projeto experimental, é onde está sendo apresentado ao telespectador a pandemia gerada pelo Covid 19, responsável pelas mudanças bruscas na vida do nosso personagem, demonstrando os momento em que ele está descobrindo como agir perante este desafio. É possível afirmar que esta será a mais breve, onde existe a corrida por itens de necessidade básica, algo que foi muito difundido pelos meios de comunicação em massa, logo no que seria o início do isolamento social.

Já no segundo ato, será apresentado o confronto, trazendo nosso personagem já adaptado a sua nova vivência, no entanto, em conflito com seu novo modo de vida e todas as consequências ocasionados por isso, tentando encontrar pontos positivos de se passar mais tempo dentro de casa, aproveitando-se do seu tempo ocioso para conquistar novas habilidades e desfrutar de momentos de lazer, em meio a tanto caos.

O terceiro, e último ato, mostra o lado mais sombrio da peça principal dessa história, será quando nossos demônios internos começam a aparecer, onde o personagem entrará na sua fase mais escura, tomado por maus hábitos, cansado de passar tanto tempo somente consigo mesmo, rodeado por péssimas notícias, chegando ao ponto de atitudes extremas, lavando a resolução do conflito apresentado durante a estruturação da história.

Para tanto, foi estabelecido que serão seguidas normas de segurança rigorosas, pois, apesar de contarmos somente com o personagem principal durante o decorrer da história, há convivência com pessoas consideradas grupos de risco nos bastidores do curta. Então de acordo com o “Protocolo de Segurança e Saúde no Trabalho do Audiovisual” publicado e promovido gratuitamente em junho de 2020 pelas instituições APRO (Associação Brasileira da Produção de Obras Audiovisuais), SIAESP (Sindicato da Indústria Audiovisual do Estado

de São Paulo) e SINDCINE (Sindicato dos Trabalhadores na Indústria Cinematográfica e do Audiovisual dos Estados de São Paulo, Rio Grande do Sul, Mato Grosso, Mato Grosso do Sul, Goiás, Tocantins e Distrito Federal), o roteiro teve sua adaptação a partir da nova realidade e novos limites impostos pela pandemia de Covid-19. Assim, é evitado o uso de um grande elenco ou equipe de produção, além de situações que envolvam demasiado contato físico, pois segundo o protocolo de segurança, tudo isto é uma maneira de promover o distanciamento social e seguro. Essas formas de segurança adotadas também justificam o fato de praticamente o curta em sua totalidade, ser contado utilizando-se de ambientes internos da residência do personagem. Este fato também é justificado pela própria forma como é descrita a história, que tem como um dos focos principais o isolamento social.

É preciso ressaltar que a singular parte deste projeto experimental que se dará em ambiente externo, será a trajetória do nosso personagem em busca de recursos básicos para a sobrevivência nesse novo tempo. É necessário destacar também que nesta breve parte desta narrativa, será adotado uma cuidadosa forma de produção, sempre se atentando ao isolamento e à higienização, tanto pessoal, quanto de equipamentos.

Sendo assim, a descrição desta cena realizada com todo os cuidados necessários e possíveis, e também os demais acontecimentos que estruturam o decorrer desta narrativa estão presentes no roteiro técnico abaixo.

Tabela 1: Roteiro técnico do curta-metragem “Pandemia”

<b>VIDEO</b>	<b>ÁUDIO</b>
<b>ABERTURA</b>  Uma sequência de notícias de jornais mostrando como a pandemia gerada pelo novo coronavírus está transformando a civilização em cinzas, destruindo tudo o que conhecemos.	Música clássica tocando ao fundo, trechos de vozes retirados de reportagens
<b>TELA PRETA</b>	Música clássica tocando ao fundo.
<b>LETTERING: PANDEMIA</b>	Música clássica tocando ao fundo, efeito sonoro de impacto.

<p>1.INT. CARRO - NOITE</p> <p>PLANO MÉDIO PERSONAGEM dirigindo pela cidade em direção ao mercado. Câmera fixada no vidro traseiro mostrando o interior do carro e a rua. E fixada no para brisa mostrando o rosto do personagem.</p> <p>PLANO DETALHE mão Dedo do personagem batendo no volante, mostrando estar inquieto.</p>	<p>Barulho de trânsito, sirenes.</p>
<p>2. INT. MERCADO - NOITE</p> <p>PLANO DETALHE compras PERSONAGEM andando pelo mercado. Vai colocando itens dentro do carrinho de compras. Camera dentro do carrinho.</p> <p>PLANO DETALHE mão Foco na mão do personagem empurrando o carrinho ainda agitada.</p>	<p>Vozes, aparente histeria, barulho do carrinho de compras.</p>
<p>TELA PRETA</p>	<p>Silêncio.</p>
<p>LETTERING: 1 ANO DEPOIS</p>	<p>Efeito sonoro de impacto.</p>
<p>3. INT. QUARTO - MANHÃ</p> <p>PLANO DETALHE rosto Personagem abrindo os olhos.</p> <p>PLANO MÉDIO PERSONAGEM Abrindo a janela.</p>	<p>Música calma, levemente feliz.</p>
<p>4. INT. COZINHA - MANHÃ</p> <p>PLANO DETALHE xícara Personagem servindo o café</p>	<p>Música calma, levemente feliz ao fundo, misturado aos sons das notícias e os efeitos sonoros do café caindo na xícara.</p>

<p>5. INT. QUARTO - MANHÃ</p> <p>PLANO DETALHE xícara ele coloca a xícara sobre a mesa</p> <p>PLANO MÉDIO personagem enquadrando suas costas, time lapse trabalho</p> <p>PLANO MÉDIO personagem enquadrando suas costas, ele pega o celular</p> <p>PLANO DETALHE celular mensagem no celular sobre reunião</p>	<p>Música calma, levemente feliz ao fundo,</p> <p>Sons de digitação;</p> <p>Efeito sonoro do celular vibrando sobre a mesa.</p>
<p>6. INT. QUARTO - TARDE</p> <p>PLANO MÉDIO personagem ele está sentado em frente ao pc conversando com sua chefe.</p> <p>PLANO AMERICANO personagem ele está deitado na cama</p> <p>PLANO DETALHE rosto expressão abatida</p>	<p>Fala do chefe em off;</p> <p><b>(OFF) CHEFE</b></p> <p>“Devido a tudo que tem ocorrido no último ano, nós estamos realizando um corte de custos na empresa. Infelizmente você será desligado da empresa e não fará mais parte da nossa equipe.”</p> <p>Música dramática.</p>
<p>7. INT. QUARTO - MANHÃ</p> <p>PLANO MÉDIO quarto Personagem levantando da cama</p> <p>PLANO MÉDIO PERSONAGEM Abrindo a janela</p>	<p>Música animada;</p> <p>Efeito sonoro despertador;</p> <p>Efeito sonoro da janela abrindo, pássaros cantando.</p>



<p>8. INT. COZINHA - MANHÃ</p> <p>PLANO DETALHE xícara Personagem servindo o café</p>	<p>Música animada;</p> <p>Efeitos sonoros do café caindo na xícara.</p>
<p>9. INT. SALA - MANHÃ</p> <p>PLANO GERAL personagem ele está sentado no sofá, lendo enquanto ainda toma seu café.</p>	<p>Música animada.</p>
<p>10. INT. QUARTO - MANHÃ</p> <p>PLANO MÉDIO personagem sentado na cadeira com os pés apoiados na cama, com o controle do videogame em mãos.</p> <p>PLANO DETALHE controle personagem manuseando o controle.</p>	<p>Música animada;</p> <p>Efeitos sonoros dos jogos.</p>
<p>11. INT. COZINHA - MANHÃ</p> <p>PLANO DETALHE pizza personagem preparando a pizza</p> <p>PLANO MÉDIO cozinha personagem colocando a pizza no forno.</p>	<p>Música animada;</p> <p>Efeitos sonoros dos utensílios da cozinha.</p>
<p>12. EXT. GARAGEM - TARDE</p> <p>PLANO GERAL garagem personagem fazendo flexões apoiado no carro.</p>	<p>Música animada.</p>
<p>13. INT. QUARTO - TARDE</p> <p>PLANO MÉDIO personagem enquadrando suas costas, ele está sentado em frente ao pc assistindo a um filme.</p>	<p>Música animada;</p> <p>Efeito sonoro do filme ao fundo.</p>
<p>14. INT. REPETIÇÃO DA ROTINA DE FORMA MAIS ACELERADA.</p>	<p>Música animada com transição para o silêncio.</p>

<p>15. INT. SALA - NOITE</p> <p>PLANO MÉDIO personagem sentado no chão olhando para a tv.</p> <p>PLANO DETALHE rosto expressão assustada</p> <p>PLANO DETALHE garrafa mão do personagem segurando a garrafa.</p> <p>PLANO MÉDIO personagem toma um gole da bebida direto da garrafa.</p>	<p>Sons dos diálogos das notícias;</p> <p>Efeito sonoro da garrafa sendo consumida</p>
<p>16. INT. QUARTO - MANHÃ</p> <p>PLANO DETALHE rosto personagem abre os olhos e olha para o lado.</p> <p>PLANO DETALHE celular personagem desligando o despertador.</p>	<p>Música calma;</p> <p>Efeito sonoro do despertador.</p>
<p>17. INT. COZINHA - MANHÃ</p> <p>PLANO GERAL cozinha personagem prepara o café da manhã</p> <p>PLANO MÉDIO personagem olhando para a tv</p> <p>PLANO DETALHE rosto bebendo um gole de café</p>	<p>Música calma;</p> <p>Efeitos sonoros dos utensílios da cozinha.</p>
<p>18. INT. QUARTO - MANHÃ</p> <p>PLANO MÉDIO personagem ele está sentado na cadeira jogando video game, respira fundo, escora a cabeça e olha para o lado através da janela.</p>	<p>Música calma;</p> <p>Efeitos sonoros dos jogos.</p>

<p>19. INT. COZINHA - TARDE</p> <p>PLANO MÉDIO personagem ele está à mesa, com a bebida na sua frente. Ele abre a garrafa e bebe um gole.</p>	<p>Música calma;</p> <p>Efeito sonoro da garrafa sendo aberta e consumida.</p>
<p>20. EXT. GARAGEM - TARDE</p> <p>PLANO GERAL garagem personagem sentado na tampa traseira do carro, olhando para baixo.</p>	<p>Música calma;</p>
<p>21. INT. SALA - TARDE</p> <p>PLANO FECHADO personagem ele está tocando violão.</p>	<p>Música triste sendo tocada no violão;</p>
<p>TELA PRETA</p>	<p>Música do violão;</p>
<p>22. INT. CASA - TARDE</p> <p>PLANO DETALHE rosto personagem caminha sob forte efeito de remédios</p>	<p>Música do violão;</p>
<p>23. INT. SALA - TARDE</p> <p>PLANO GERAL sala personagem deitado no chão em cima do tapete.</p>	<p>Música do violão com transição para silêncio;</p>
<p>TELA PRETA</p>	<p>Silêncio;</p>
<p>24. INT. SALA - NOITE</p> <p>PLANO FECHADO personagem</p>	<p>Sons do noticiário.</p>

enquadrando suas costas, mostra o personagem assistindo ao noticiário.  PLANO DETALHE tv noticiário passando	
TELA PRETA	Começa a tocar música de impacto;.
PLANO MÉDIO personagem ele está sentado no chão com as mãos apoiadas nos joelhos, com a respiração e os batimentos acelerados.	Efeito sonoro da respiração e dos batimentos cardíacos.
TELA PRETA	Música de impacto;
PLANO FECHADO personagem ele respira fundo e ingere uma grande quantidade de medicamentos de uma vez só, e entorna a garrafa de bebida em seguida.	Efeito sonoro de respiração profunda e dos batimentos cardíacos.
TELA PRETA	Música de impacto;
PLANO DETALHE rosto expressão abatida	Música de impacto;
TELA PRETA	Música de impacto;
PLANO DETALHE remédios remédios espalhados pelo chão, personagem caído ao fundo	Música de impacto;
CRÉDITOS	Música de impacto;

Fonte: Próprio autor (2021)

### 2.1.2 - Referências e Concepção Estética

Por ser uma pessoa aficionada por videogames desde criança, e também por filmes de desastres naturais, os quais encontram-se em alta devido a crise humanitária mundial em que nos encontramos, a inspiração para a criação do curta-metragem “Pandemia” era clara desde o início. As principais referências para a construção da narrativa vem dos jogos eletrônicos que retratam diretamente assuntos como o colapso da humanidade, e dentre todos que abordam o tema, dois deles são inspirações diretas, os quais serão abordado brevemente neste capítulo para melhor contextualização do produto final deste projeto experimental, que são “*The Last of Us*” e “*RIO*”. Além disso, alguns filmes foram utilizados para uma balizamento da história junto à própria experiência da vivência do autor, muito presente na questão que envolve a parte de desenvolvimento de cenas e ângulos utilizados durante a narrativa, pois é o resultado dessas buscas por inspirações que levarão ao alcance do objetivo final.

O primeiro, *The Last of Us*, de 2013, traz a história de alguns personagens que vivem em mundo pós apocalíptico, onde a mutação do fungo *Cordyceps*<sup>2</sup> passa a atacar humanos, os transformando em criaturas canibais e horripilantes, precisando assim, adaptar-se à nova realidade. Esse título trouxe uma inspiração por ter uma semelhança incrível com a evolução do coronavírus, que apesar de não ser um fungo, e sim um vírus, partiu de uma mutação ainda nos animais, alcançando assim os humanos e levando a um novo estilo de vida, com personagens totalmente transformados pela nova realidade ao decorrer dos anos, assim como acontece com nosso personagem durante o curta. A trilha sonora também está bastante baseada na narrativa do mesmo, já que conta com diversas canções instrumentais e acústicas. No curta, esse estilo de música é trazido, dentre alguns outros estilos, com o intuito de alcançarmos um tom mais dramático para o contexto.

---

<sup>2</sup> *Cordyceps* é um gênero de fungos ascomicetos, que crescem principalmente em insetos e outros artrópodes causando a morte do organismo infectado.

Figura 1: Arte comercial do jogo *The Last of Us*



Fonte: Produtora Naughty Dog

O segundo, *RIO - Raised In Oblivion*, jogo brasileiro, traz um mundo adaptado após o fim da pandemia do novo coronavírus, onde em 2031, um novo vírus surge em uma favela do Rio de Janeiro, dizimando parte da população, os transformando em mortos-vivos. Este serviu como referência para a criação do início, pois traz uma breve linha do tempo dos acontecimentos, como forma de reportagens.

Figura 2: Intro do jogo *RIO - Raised In Oblivion*



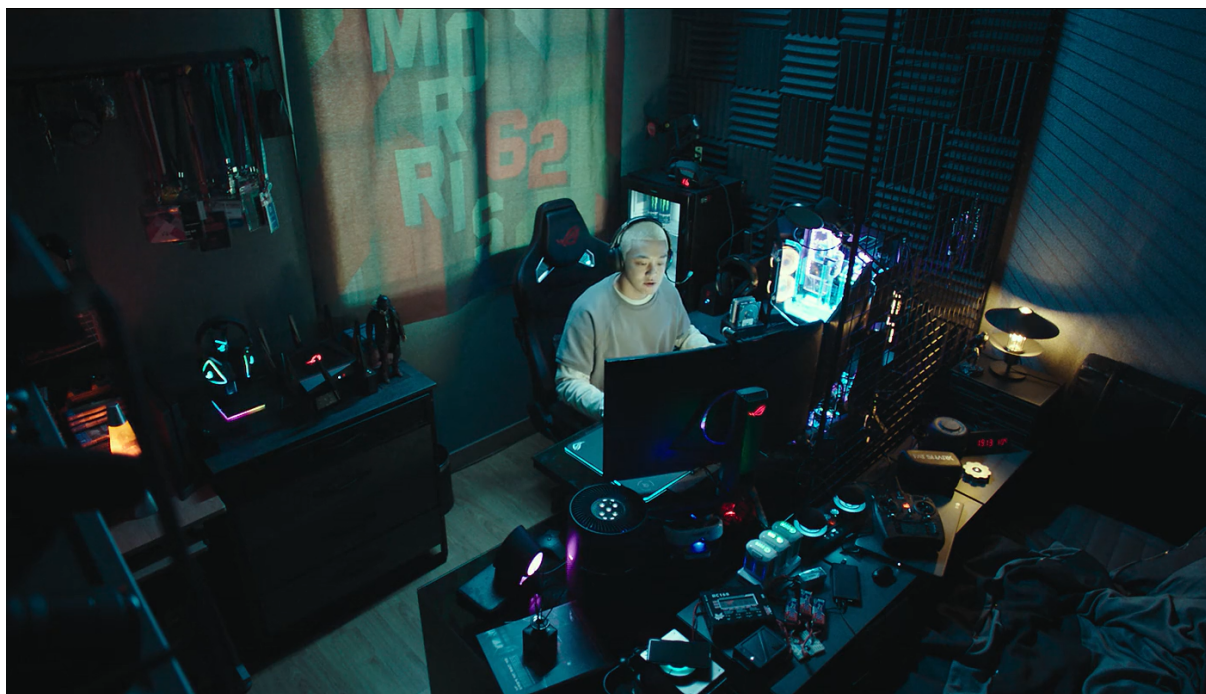
Fonte: Canal "EurogamerPortugal" no Youtube

Para a inspiração das cenas e ângulos de gravação, as referências vieram de filmes, alguns também com a premissa de fim dos tempos como no filme "*Alive*", mas alguns com

uma abordagem um pouco mais dentro da realidade, como problemas psiquiátricos, abordados no filme “*Distúrbio*”, ou apenas efeitos decorrentes do isolamento social, como é trazido pelo filme “*Paranóia*”.

O primeiro filme, *Alive*<sup>3</sup>, uma produção coreana da *Netflix*, mostra um jovem garoto lutando para sobreviver durante um apocalipse zumbi, no entanto, a parte usada aqui como referência, faz parte do início do longa, onde após perceber que o mundo está sucunbindo, o jovem permanece trancado dentro de casa, tentando criar formas de se distrair, como jogar videogame, assim como o personagem do curta.

Figura 3: Cena do filme *Alive*



Fonte: Netflix

---

<sup>3</sup> Filme dirigido pelo diretor *Il Cho*, lançado em 2020.



Figura 4: Cena do filme *Alive*

Fonte: Netflix

Já o filme *Distúrbio*<sup>4</sup>, a personagem principal parece estar sendo perseguida por um perigoso stalker virtual, no entanto, ao tentar recorrer à ajuda legal, ela é involuntariamente cometida à uma instituição mental, deixando assim o espectador com muitas dúvidas, sem ter a certeza se aquilo é real ou apenas um produto ilusório da mente da personagem.

Esta narrativa em específico serviu de forte inspiração, já que sua produção se deu totalmente através de um smartphone, pelo diretor Steven Soderbergh, assim como o filme *High Flying Birds*<sup>5</sup>, já citado no capítulo anterior.

---

<sup>4</sup> Filme dirigido pelo diretor *Steven Soderbergh*, lançado em 2018.

<sup>5</sup> Filme dirigido pelo diretor *Steven Soderbergh*, lançado em 2019.



Figura 5: Cena do trailer do filme *Distúrbio*

Fonte: Canal “Blecker Street” no Youtube

E por último, o filme *Paranóia*<sup>6</sup>, de 2007, que tem seu personagem principal interpretado pelo ator Shia LaBeouf, famoso pela franquia *Transformers*, mostra a história de um jovem que está sob prisão domiciliar por 3 meses. Desta forma ele vive em sua casa, jogando videogame, navegando pela internet, vendo TV, sendo essa a principal parte usada como referência do longa.

Figura 6: Cena do filme *Paranóia*

Fonte: Canal “Youtube Movies” no Youtube

---

<sup>6</sup> Filme dirigido pelo diretor *D. J. Caruso*, lançado em 2007.

Assim como a utilização de todos esses títulos no que tange às referências para a criação da história, e como ela será contada, a direção de fotografia e arte também possuíram a influência de todos estes mesmos materiais para a ilustração visual de sentidos. A busca de referências visuais para a concepção estética deste projeto resultou no encontro da estética do cinema e jogos eletrônicos que contam com uma abordagem mais cinematográfica nas suas narrativas.

Na estética utilizada para o início, é possível perceber muito dessa base estética presente nos jogos já citados anteriormente, quando os acontecimentos são narrados de forma quase cronológica, gerando assim um impacto logo no início do contato com o produto.

Já nas cenas que seguem no decorrer da apresentação dos fatos, o modo como a história é contada traz muito na sua essência dos filmes também já citados no decorrer deste subcapítulo, mais especificamente em dois que contam com cenas de certa forma semelhantes, *Alive* e *Paranóia*, onde os personagens principais tem a intenção de aproveitar o tempo livre por estarem presos dentro de suas casa. Nesse segundo, há também a inspiração do tom trazido do início ao fim, começando de uma forma mais animada até tornar-se um suspense com uma face mais sombria.

Um outro aspecto a ser levado em conta sobre a visão do diretor frente à procura de referências é que torna-se indispensável na peça audiovisual a criação de uma ambiência emotiva (CARPINTEIRA, 2011). Com isso, a dimensão sonora foi acrescentada no roteiro em forma de trilhas para demarcar as passagens de sentimentos entre um fase e outra do curta, utilizando-se desde músicas melancólicas até músicas mais animadas que tiverem o intuito de tentar demonstrar a confusão e a insanidade de sentimentos vividos pelo personagem.

Ainda, junto a trilha sonora, a escolha de cores acompanha esse turbilhão de sentimentos vividos pelo personagem. No início do curta, logo após a introdução, é possível acompanhar o personagem utilizando roupas em tons mais quentes, como o vermelho e suas variações. Conforme o decorrer da história, é possível perceber que o modo de vestir do nosso personagem vai se alterando, ele passa a utilizar roupas com tons mais frios, como o azul, cinza e preto, muitas vezes juntas de acessórios que cobrem sua cabeça, como touca ou capuz, demonstrando seus sentimentos passam a serem mais reclusos. Além disso, quase sempre é possível notar expressões abatidas e olheiras, além de mudanças físicas, como sua barba maior e desleixada, a partir da segunda metade da história.

Esta escolha da paleta de cores vai muito além de um elemento decorativo, pois é através delas que conseguimos expressar sensações e emoções, fazendo com que carreguem

consigo um valor simbólico (NOGUEIRA, 2010), demonstrando assim, a grande importância da direção de arte durante o processo de pré-produção de um produto audiovisual.

### 2.1.3 - Personagem

Segundo Puccini (2009), o encaminhamento e a elucidação de todo e qualquer assunto, em um filme, se dá principalmente pela abordagem dos personagens. Já para Comparato (2009, p. 111), personagem vem a ser “algo com personalidade e se aplica às pessoas com um caráter definido que aparecem na narração”. Por exporem tudo aquilo que pensam através da fala e tudo o que sentem através das suas ações, são os seres mais sinceros, pois para analisá-los é preciso definir seu pensamento (COMPARATO, 2009).

Na produção “Pandemia” acompanhamos as características do personagem irem se alterando durante o decorrer da narrativa como principal ponto de sustentação de sua estrutura discursiva, marcando pontos de transição na história.

Para a construção do personagem deste projeto, levou-se em consideração a ligação do indivíduo com os conceitos que seriam abordados e como esses dois aspectos se entrelaçam e se afetam, abordando essa exteriorização além de suas ações, alcançando também o físico, como o fato de sua barba maior na segunda metade da história, como também o seu modo de vestir, levando em conta o tipo e cor das vestimentas.

E continuando assim a abordagem sobre os trajes utilizados pelo personagem, a palavra traje tem sua origem etimológica do termo trager, do verbo trazer. Traje é trazer algo para si, seja uma identidade ou um corpo (CATELLANI, 2003). Num projeto audiovisual, o traje em cena é um forte componente na construção da história, pois tem o poder de comunicar como elemento de uma narrativa, o modo de pensar e os sentimentos do personagem em cena, e até mesmo trazer emoções ao ambiente em que se encontra.

Paula Iglecio e Isabel Italiano (2012) nos dizem que “certos símbolos são mais do que fundamentais para o reconhecimento dos personagens”. Em alguns casos, podem ser até como um marco histórico, a representação de uma cultura, como uma experimentação de um ritual ou celebração religiosa. Sendo assim, a escolha dos trajes tem a tarefa de transmitir aos espectadores amostragens explicativas como forma de tradução do personagem em aspecto como seu estado de espírito, preferências pessoais, traços de caráter e maneiras de pensar, transcendendo para além dos seus gestos e palavras.

Um das inspirações para a estética visual do personagem deste projeto experimental vem do videoclipe da música “*Time to Dance*” da banda Two Shoes, que trás como seu

personagem principal o ator Jake Gyllenhaal, interpretando um psicopata. No caso específico deste curta, apesar do personagem não retratar um assassino, a tentativa de trazer uma temática sombria gera muitas semelhanças com o enredo do vídeo musical.

Figura 7: Ator *Jake Gyllenhaal* no videoclipe "*Time To Dance*"



Fonte: Canal “Noisey” no Youtube

Figura 8: Ator *Jake Gyllenhaal* no videoclipe "*Time To Dance*"



Fonte: Canal “Noisey” no Youtube

### 2.1.4 - Equipamentos

O modo de produção audiovisual vem sofrendo diversas transformações por conta da pandemia gerada pelo novo coronavírus, tornando-se um grande desafio para cineastas do mundo todo, sejam eles amadores ou profissionais, e também para todos os diversos setores da comunicação, como produtoras audiovisuais e veículos de mídia e informação.

Devido ao novo modo de ensino a distância, gerado pelo distanciamento social e a conseqüentemente paralisação das atividades na UFSM (Universidade Federal de Santa Maria), tornou-se impossível a utilização dos equipamentos presentes no Estúdio 21, como normalmente ocorre no processo de realização de projetos experimentais com produtos audiovisuais.

Deste modo, com a enorme vontade do autor em seguir com o projeto, era óbvia a escolha pela utilização de smartphones para as gravações, por serem equipamentos de fácil acesso e manuseio, e por já ter uma certa experiência com a produção de curtos produtos audiovisuais para redes sociais e até alguns poucos com fins comerciais. E além dos smartphones, para a produção realizada com a intenção de ser o mais simples e acessível possível, foram utilizados equipamentos que estão presentes dentro das casas da grande maioria da sociedade, mesmo que não nas mesmas configurações de capacidade e performance produtiva, mas ainda assim equipamentos simples, para que se alcançasse um nível de excelência mínimo e aceitável para que houvesse qualidade visual no produto final.

Assim, para este trabalho, os seguintes equipamentos foram utilizados para a captação e edição do produto audiovisual:

Dois smartphones da marca Samsung, um do modelo Galaxy A50, de propriedade do próprio autor, e outro do modelo Galaxy A21s, obtido como forma de empréstimo por um familiar residente da mesma casa, para que em algumas cenas, fosse possível obter mais de um único ângulo. Os dois contam com capacidade de captura máxima em qualidade 1080p (1920x1080) e 30 FPS, utilizando exclusivamente seus aplicativos nativos de câmera, sem o auxílio de outros que permitem a alteração das configurações padrões, quase que como uma simulação de uma câmera profissional.

Figura 9: Smartphones utilizados



Fonte: Autor (2021)

Para o posicionamento e iluminação, contou-se com a ajuda de alguns suportes específicos para aparelhos celulares, já que o processo de captura foi realizado exclusivamente pelo próprio autor. A lista de equipamentos conta com um bastão de selfie, um suporte veicular com sistema de ventosa, além de um tripé com adição de um Ring Light iluminador de LED e uma luminária comum de escritório.

Figura 10: Bastão de selfie



Fonte: Autor (2021)

Figura 11: Suporte veicular com sistema de ventosa



Fonte: Autor (2021)

Figura 12: Ring Light iluminador de LED



Fonte: Autor (2021)



Figura 13: Luminária de escritório com LED



Fonte: Autor (2021)

E por último, para a realização da pós produção, utilizou-se de um notebook da marca Avell, no modelo C65 MUV, com processador Intel Core i7 de nona geração e placa de vídeo NVIDIA GeForce GTX 1650. Com isso, foi possível realizar o processo de edição através do software da Adobe, Premiere CC 2021.



### 2.1.5 - Locação

Segundo Puccini (2009), “realizar uma pesquisa de campo, por meio do mapeamento e estudo cauteloso das locações é de grande utilidade para a prevenção de problemas técnicos, relacionados à iluminação, captação de som e à fotografia”.

Com o objetivo de tornar esta produção o mais simples possível, já que ela se utilizaria apenas de smartphones e demais objetos que já estão presentes dentro das casa dos brasileiros, no processo de escolha dos locais que seriam utilizados para a produção do curta, optou-se pela realização totalmente em um único endereço, por questões de segurança e facilidade.

Aqui, itens levantados por Puccini como a incidência de “obstáculos naturais, resistência de comunidades locais, risco à integridade física da equipe[...]” (PUCCINI, 2009, p. 88), todos muito presentes nos dias atuais devido ao enorme caos humanitário gerado pelo vírus da Covid, além de riscos que podemos considerar mais cotidianos, como possíveis assaltos ou acidentes, foram levados em consideração para a defesa e permanência de um modelo de filmagem que se concentra em um único local. Pois, o valor e a qualidade dos ambientes em cena podem ser mensurados de acordo com o nível alcançado de adequação à história, sendo assim, eles não demandam estarem sempre perfeitos e esteticamente atrativos, mas sim, estarem de acordo com a sua função de simular claramente cada espaço do script com a estética e a ambiência do curta (CARPINTEIRA, 2011).

É importante ressaltar alguns pontos específicos neste subcapítulo, que levaram a decisão de localização a ser o mais assertiva possível, o de que, como todo o processo de captura seria realizado pelo autor, que também se encaixa no papel de personagem principal da história, não existia a menor possibilidade de se utilizar ambientes que não fossem controlados, expondo-se ao risco de contaminação, já que o autor que vos fala divide residência com indivíduos que se encaixam no que é considerado grupo de risco perante a grave doença que assola o mundo.

Outro ponto de extrema importância, e que parece ir em contradição ao ponto de vista citado acima, é o que se refere a cena externa realizada no mercado, presente no início da narrativa do curta. Para esta cena foi utilizada a oportunidade gerada pela necessidade de buscar mantimentos para a sobrevivência básica, como alimentos, higiene e etc, para a captura das breves imagens que se passam dentro de um ambiente externo a todo o restante da história. Para tal, tudo foi realizado com minuciosos processos de higienização e cuidados, para que não houvesse nenhum possível risco à saúde de todos.

### 2.1.6 - Providências de produção

Com o levantamento e a identificação dos elementos necessários para se contar a história, em seguida, uma análise técnica também se faz necessária para o traçado de objetivo e reunião de todos os objetos, pois é com ela que se vai organizar e detalhar de forma precisa todas as providências da produção para solucionar todas as lacunas para a composição de cada cena. Rodrigues (2007, p. 106) afirma que essa é uma das partes mais importantes do filme, visto que “fazemos um levantamento minucioso de tudo que será necessário para que o filme seja feito de acordo com a visão e as necessidades do diretor”. Pois, as etapas de preparação de cada filme, apesar de possuírem similaridades, diferem-se devido a diversos aspectos, como particularidades de produção, entre elas encontramos a administração, locações, decupagem de direção, cronogramas e orçamento definitivo (RODRIGUES, 2007).

Diante disso, serão listados, um por um, os objetos necessários e suas quantidades, além de observações quando necessário, para contribuir ainda mais com a organização logística do processo de produção com inspiração no conceito dissertado por Chris Rodrigues no livro “O Cinema e a Produção”.

Tabela 2: Providências de produção do curta “Pandemia”

<b>PROVIDÊNCIAS</b>	<b>QUANTIDADE</b>	<b>OBSERVAÇÕES</b>
Álcool em gel	5	
Cadeira gamer	1	
Cadeira mesa de jantar	1	
Cafeteira	1	
Cama	1	
Carrinho de compras	1	
Carro	1	
Celular	2	
Cobertores	3	
Computador	1	
Faca	1	

Fone de ouvido	1	
Forno	1	
Garrafa de vodka	1	
Gasolina	4 L	
Jarra de água	1	
Livro	1	
Mesa	1	
Mesa de escritório	1	
Pacote de café	1	
Papel higiênico	1	
Pizza congelada	1	
Remédios	4	
Sofá	1	
Tapete	1	
Televisão	1	
Toalha de mesa	1	
Videogame com controle	1	
Violão	1	
Xícara	2	

Fonte: Autor (2021) adaptado de RODRIGUES (2007)

### 2.1.7 - Cronograma

Antes da produção, organizou-se um plano de produção que abrange não só um cronograma baseado no que se fará como produção exclusiva do produto audiovisual, mas também todas as partes para construção de um projeto experimental completo, contendo desde as fases da criação da ideia, até os períodos de investigação científica, de definição do projeto e do decorrer de sua produção, medidos graficamente por meses em uma tabela, inspirado na concepção de Chris Rodrigues (2007, p. 116), que converteu-se nas etapas determinadas que resultaram na realização da captação das imagens e a estipulação de previsões de datas para os processos, de produção e pós-produção e, por fim, finalização e defesa perante a banca.

Neste ponto é necessário ressaltar a estreito período de tempo desde o início até sua entrega, por motivos externos e internos, como o atraso para o início do primeiro semestre letivo de 2021, resultando em uma produção acelerada com uma possibilidade mais enxuta e realista de conclusão, realizada em apenas três meses (de Maio a Julho de 2021).

Tabela 3: Cronograma de produção do curta “Pandemia”

ATIVIDADES	MAIO 1º METADE	MAIO 2º METADE	JUNHO 1º METADE	JUNHO 2º METADE	JULHO 1º METADE	JULHO 2º METADE
Amadurecimento da ideia	<b>X</b>					
Problematização	<b>X</b>					
Escrita		<b>X</b>				
Produção do roteiro		<b>X</b>				
Pré-produção			<b>X</b>			
Produção			<b>X</b>	<b>X</b>		
Pós-produção				<b>X</b>	<b>X</b>	
Finalização					<b>X</b>	<b>X</b>

Fonte: Autor (2021) adaptado de RODRIGUES (2007)

### 2.1.8 - Orçamento

Um orçamento definitivo é estruturado com base na análise técnica da produção, levando em consideração os prazos para a sua realização, atores e o esforço da equipe. Aqui, também, contabiliza-se os preços de fornecedores de equipamentos, além de elementos como “transporte, alimentação, veículos de cena, aluguel de estúdio de imagem e som, sala de montagens, etc.” (RODRIGUES, 2007, p. 109).

Rodrigues (2007), também pontua que para produzir um filme é preciso, além de saber executar, orçar e planejar. Levando em consideração esta perspectiva, é preciso lembrar que para a produção de grandes e médias produções audiovisuais é necessário se trabalhar de forma mais complexa a realização de levantamento de valores para a construção de um orçamento mais bem elaborado. Como exemplo, o custo de equipamentos, locações, providências de produção e casting. Este último baseado em tabelas de valores com salários base de prestação de serviços para conteúdo audiovisual, presentes no documento criado pelo órgão SINDCINE, que dispõe valores referidos a 8 (oito) horas de trabalho diárias, sendo uma de almoço, e/ou 44 horas semanais

Para a produção deste projeto experimental, contou-se, principalmente, com o objetivo de uma equipe mínima, assim como os custos, utilizando-se totalmente de equipamentos e mão de obra própria na realização integral do processo. Nenhum recurso foi gasto diretamente para execução deste audiovisual, pois os gastos mencionados na tabela abaixo (tabela 3), foram realizados como ações cotidianas do dia a dia, e só estão incluídos aqui por estarem presentes de alguma forma no decorrer das cenas.

Em consequência disso, o orçamento resumido para a produção deste curta-metragem se dá de tal maneira:

Tabela 4: Orçamento de produção do curta “Pandemia”

<b>MATERIAIS DE PRODUÇÃO</b>	<b>QUANTIDADE</b>	<b>VALOR(R\$)</b>
Álcool em gel	5	30,00
Gasolina	4L	25,00
Pacote de café	1	8,00
Papel higiênico	1	22,00
Pizza congelada	1	13,00
Suporte automotivo de celular	1	25,00
<b>TOTAL</b>		<b>123,00</b>

Fonte: Autor (2021) adaptado de RODRIGUES (2007)

## 2.2 - PRODUÇÃO

A fase de produção, também chamada de fotografia principal, é o momento em que o projeto ganha vida, pois, após todos os estágios percorridos durante o processo da pré-produção, as gravações podem, enfim, começar, fazendo com que o produto tome forma.

Como início, apesar do processo de captação das imagens parecer algo simples neste caso em específico deste curta, já que iriam ser realizadas quase que totalmente dentro de casa, utilizando-se de equipamentos simples, de fácil acesso, muitos desafios surgiram durante a realização da produção.

A primeira delas é também o tema principal deste projeto: a produção de um audiovisual somente com smartphones torna o processo todo muito mais simples, mas ao mesmo tempo, gera alguns desafios ocasionados pelas limitações do equipamento. O primeiro exemplo é a questão da qualidade, por ter se utilizado celulares considerados bons, mas intermediários no mercado, a resolução das câmeras geram alguns limites a serem tidos com atenção, pois ao utilizar-se da resolução de 1080p (1920x1080), o aparelho acaba automaticamente travando em uma taxa de 30 quadros por segundo.

Caso se tenha a vontade de se utilizar de uma taxa maior, como 60 quadros por segundo, a resolução cai para 720p (1280x720), comprometendo assim a qualidade do resultado final no momento da pós-produção. Sendo assim, é preciso muita atenção no momento da escrita do roteiro, para se planejar com antecedência como se pretende captar as imagens de cada cena, e como as mesmas serão trabalhadas na hora da edição.

Outro ponto ainda referente ao equipamento, é o fato de se tomar muito cuidado para a utilização de alguns recursos presentes no próprio celular, como a opção de zoom digital<sup>7</sup> e câmera com mais ângulo<sup>8</sup>, no entanto, com uma quantidade menor de megapixels<sup>9</sup>, pois tratam-se de soluções que diminuem também a qualidade, comprometendo, assim como a resolução, o resultado final do produto.

Posteriormente ao desafio relacionado ao equipamento, surgem os contratempos pessoais, relacionados ao tempo dedicado à produção e a locações. Por ter optado pela produção utilizando-se uma equipe extremamente reduzida, sendo um “exército de um

---

<sup>7</sup> No zoom digital, todo o processo é realizado pelo próprio software da própria câmera, que controla o equipamento. Ele tem a função de ampliar digitalmente a imagem, excluindo tudo o que está à sua volta e prejudicando a resolução final da fotografia.

<sup>8</sup> A câmera com mais ângulo no Samsung A50 e A21s, utilizados nas gravações, serve para fotos amplas, uma vez que seu ângulo de captura é de 123 graus, contando com 8 megapixels e abertura F/2.2.

<sup>9</sup> Megapixel é a medida usada para determinar 1 milhão de pixels, no caso do smartphone utilizado para a gravação do curta, conta com 25 megapixels, ou seja, consegue capturar 25 milhões de pixels.

homem só”, como já dizia o nome da música de autoria da banda Engenheiros do Hawaii, de 1990. Optou-se por este modo de produção pelo fato da produção ser realizada totalmente dentro de casa evitando todo e qualquer risco de exposição do autor e os demais moradores da residência de exposição ao vírus da Covid 19, pois os mesmos podem ser incluídos no grupo de risco.

Como resultado disso, a captação das imagens foram realizadas totalmente com a utilização de tripés e suportes como sistemas de ventosas presos a janelas, mantendo assim o aparelho em posição estática o tempo todo, em exceção das cenas em que o personagem caminha pela casa, onde foi utilizado um bastão de *selfie*, com os braços apoiados ao corpo e sua ponta apoiada ao peito, quase que como um suporte.

Para o casting, contou-se, de forma presencial, com o próprio autor, interpretando o personagem principal, além da participação remota, através de videochamada, de Anna Cerretta, interpretando a chefe durante o segundo ato da narrativa.

Junto a tudo isso, a dificuldade de se estabelecer uma organização para as diárias de gravação, pois o autor trabalha em horário comercial durante a semana, limitando-se a realizar as gravações sempre que possível, em curtos períodos de tempo disponíveis, como as noites, intervalos de horário de almoço e fins de semana, conciliando isso ainda a atividades domésticas comuns do dia a dia.

Durante o processo de gravação dentro de casa surgem também situações que precisam ser contornadas, mesmo que de forma simples e até mesmo engraçadas, mas que mesmo assim acabam afetando o progresso da captura de diversas formas. Como por exemplo podemos citar o fato de ser necessário, muitas vezes, redecorar os ambientes a cada nova diária de gravação, movendo móveis e decorações, revertendo todo o processo após a finalização. Além disso, é possível citar que durante o processo de gravação houveram inúmeras negociações com os demais moradores da casa para que fosse possível interditar cômodos da residência durante um breve período de tempo para a realização das capturas de imagens, no entanto, mesmo assim, é possível perceber através de imagens dos bastidores, algumas invasões inesperadas.



Figura 14: Bastidores da produção



Fonte: Próprio autor (2021)

Figura 15: Bastidores da produção



Fonte: Próprio autor (2021)

Já para as gravações que seriam realizadas dentro do mercado, eu optei pela escolha de um supermercado grande, com corredores largos, para que mesmo que houvesse uma grande quantidade de pessoas comprando no horário em que as captações fossem ocorrer, isso não afetaria de forma impactante o processo de gravação. Levando esse objetivo como via de regra, a escolha do supermercado se deu pelas questões de tamanho, lotação no período da noite, horário em que o autor tem a possibilidade de dedicar as gravações, e proximidade, diminuindo a necessidade de se percorrer uma grande distância, logo, optou-se pelo hipermercado BIG, localizado na Avenida Governador Walter Jobim, bairro Patronato, em Santa Maria.

Devido ao fato de que o produto final deste projeto experimental, o curta-metragem, não será divulgado e nem distribuído em nenhuma rede social ou meio de comunicação, foi interpretado que não haveria necessidade de uma prévia autorização. Consequências disso, foram o modo como as cenas seriam gravadas, os planos escolhidos e o curto espaço de tempo que se fez necessário para a captação de todas as imagens, geradas totalmente de dentro do carrinho de compras, de forma discreta, como já havia sido planejado previamente no roteiro. Nesta cena, o celular foi apoiado diretamente no carrinho de compras, sem nenhum tipo de apoio, principalmente, pelo fato de que o piso do supermercado ser uma superfície muito plana, a estabilização interna do próprio aparelho conseguiu resolver a pequena vibração gerada pelo movimento do carrinho.

Esse modo de realizar o procedimento de gravação possibilitou uma experiência extremamente calma, sem que nenhum fator externo, como as pessoas que lá se encontram no mesmo momento.

Aqui, chegamos a última fase a ser tratada durante o processo de produção, no qual alguns pontos do roteiro, elaborado ainda no início deste projeto experimental, sofreram pequenas alterações, mais especificamente com a remoção de um ponto da história, mas com um acréscimo de uma nova referência, a qual tornou-se presente durante o período em que eram realizadas as gravações, através da rede social Instagram.

A decisão da remoção da cena pensada ainda no planejamento inicial da história ocorreu já durante o processo da captação das imagens, este ponto da narrativa traria nosso personagem sentado, abatido, olhando para o chão no momento em que iria praticar exercícios físicos. No entanto, por acreditar que a ação corria o risco de ficar desconexa com o restante do terceiro ato, pois não compartilhava do tom sombrio idealizado para o momento, tampouco com a cores e iluminação escolhidas para o restante das cenas.

Em contrapartida, a inclusão de uma nova referência durante a sequência de gravações pode ter agregado muito ao resultado final, por se tratar de um filme onde o personagem também sofre com o isolamento, neste caso, devido a causas naturais. A cena que serviu de inspiração foi retirada do filme *Into the Wild*<sup>10</sup>, ou *Na Natureza Selvagem* na versão brasileira, onde o personagem principal, interpretado pelo ator Emile Hirsch, está sentado ao lado do famoso ônibus que lhe serviu como abrigo, olhando em direção a câmera, cena está inspirada na foto tirada por Christopher McCandless, jovem o qual viveu a situação em vida real, adaptada pelo filme.

Figura 16: Comparação entre plano de “Into the Wild” e de “Pandemia”.



Fonte: Próprio Autor, adaptado de *Into the Wild*, 2021.

Figura 17: Comparação entre foto real e cena do filme “Into the Wild”



Fonte: Estúdios Paramount Pictures

<sup>10</sup> Filme dirigido pelo diretor *Sean Penn*, lançado em 2007.

Posto isso, após todos os pontos ajustados e arestas aparadas, concluímos de forma satisfatória, sem mais percalços, a parte de projeto relacionada a produção, com o encerramento das gravações, partindo assim, para o processo de pós edição.

### 2.3 - PÓS-PRODUÇÃO

A pós-produção é o momento em que a obra audiovisual ganha sua forma final. Todo o material bruto captado na fase de produção é então encaminhado para a ilha de edição, onde as imagens e áudios serão montados e tratados, além disso, é a fase em que serão adicionados a trilha sonora e os efeitos sonoros, produzidos através da técnica conhecida como foley<sup>11</sup>, quando se fizer necessário.

O processo de pós-produção de "Pandemia" se iniciou logo após o fim das diárias de gravação, na segunda semana do mês de Julho, devido ao curto prazo até a data final de entrega do projeto experimental

O software utilizado para a edição do curta-metragem foi o Adobe Premiere. Optou-se em escolher por esse software devido à praticidade de edição, correção de cores e color grading<sup>12</sup>, em razão de o autor já trabalhar no dia a dia com este programa, e conseqüentemente ter um grande familiaridade, o que ajudou muito na otimização do tempo de edição, já que o prazo final para a entrega era extremamente curto, como foi citado anteriormente. É relevante deixar claro que, mesmo com a utilização de todos estes artifícios para a edição, com o intuito da otimização do projeto e do tempo, houveram diversas dificuldades devido a grande quantidade de materiais, como o travamento do programa de edição e até mesmo fechamentos inesperados do mesmo. Esse último fato levou a realização da edição do curta em etapas, como se fossem projetos separados, para evitar-se uma perda de arquivos por motivos inesperados. Após a edição em partes separadas, uniu-se todo o projeto em uma única linha do tempo de edição. Este processo todo, para a realização da edição, decorreu em torno de uma semana, sendo assim, um pouco mais do que o tempo esperado.

Essa também é a razão para que não se tenha utilizado de aplicativos de edição próprios para celular. Mesmo este projeto tendo como objetivo demonstrar a produção de audiovisuais totalmente através de smartphones, tornaria totalmente inviável o processo de edição utilizando-se somente destes aplicativos, devido ao processo de adaptação ao mesmo, e claro, o curto espaço de tempo. No entanto, é válido ressaltar que, com uma maior

---

<sup>11</sup> Criação de sons em sincronia com a imagem e inseridos na pós-produção.

<sup>12</sup> Tratamento criativo das cores no qual são tomadas decisões para criar o clima das cenas.

disponibilidade de tempo, é totalmente possível a realização da pós produção empregando somente o uso do aparelho celular, com o auxílio dos inúmeros aplicativos de edição existentes, já citados anteriormente, os quais podem ser encontrados e baixados tanto de forma gratuita, como paga, através das lojas de aplicativos, como por exemplo o aplicativo com o nome de Cinema FV-5, que conta com uma versão gratuita, intitulada Lite, e também com uma versão paga que conta com um maior número de recursos disponíveis.

Figura 18: Processo de edição do curta “Pandemia”



Fonte: Próprio autor (2021)

Para finalizar, é importante descrever o uso de imagens e trilhas sonoras que contém direitos autorais<sup>13</sup>. No caso das imagens, optou-se pelo seu uso durante a introdução do curta, e também nas reportagens que são transmitidas pela televisão no decorrer da narrativa, como por exemplo, trechos de reportagens, cenas e falas que estão presentes dentro de filmes e jogos, como já citado nos subcapítulos anteriores, com o intuito de gerar uma imersão mais completa, já que o curta se trata uma ficção, que plano de fundo a retratação de um cenário onde a vida no planeta terra se encontra muito pior do que a atual realidade em que vivemos.

Já em relação a trilha sonora (tabela 5), decidiu-se pelo uso de músicas que tornaram-se mais conhecidas do público durante o decorrer das décadas, mesmo que com direitos autorais, com o intuito de gerar um maior impacto aos que assistem o curta-metragem. Apoiando-se, principalmente, no fato já destacado anteriormente, de que o

<sup>13</sup> Direitos que todo criador de uma obra intelectual tem sobre a sua criação, sendo exclusivo do autor, de acordo com o artigo 5º da Constituição Federal.

produto final resultante deste projeto não será distribuído em nenhum tipo de meio de comunicação, ficando restrito somente ao autor, amigos próximos, orientadora e banca de avaliação.

Tabela 5: Lista de trilha sonora de “Pandemia”

<b>MÚSICA</b>	<b>MINUTAGEM (INÍCIO)</b>
The Last of Us - Theme song	0:08
Pink Floyd - Time	1:21
Jules Gaia - Bad Habits	2:30
Band of Horses - The Funeral	2:57
Arkells - You Can Get It	3:39
The White Buffalo - The House of Rising Sun	4:53
System of A Down - Lonely Day	6:17

Fonte: Autor (2021)



## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Com uma ideia acima de tudo, muita persistência e praticamente nenhuma equipe, a realização deste projeto pode ser considerada um desafio superado. Se em tempos normais, a produção de um projeto experimental como trabalho de conclusão de curso já é considerado um processo longo, desafiador, e porque não, até doloroso para alguns, o ano de 2021 e a Covid 19 o tornou uma tarefa mais árdua ainda. Mas para além disso, foram todas essas mudanças bruscas que resultaram no produto final, que é este projeto experimental.

É possível afirmar que, é somente a todas essas mudanças repentinas na vida de todos, que este trabalho de conclusão tornou algo real, pois, o autor que vos fala, até o início do ano de 2020, nunca havia sequer tido aprofundamento sobre qualquer relação teórica com o audiovisual, mesmo, já havendo um grande interesse pela área desde muito antes. Foi só com a disponibilidade de tempo, devida a paralisação das atividades acadêmicas e trabalhistas, que o aprofundamento no estudo do audiovisual tornou-se realidade, com a compra de alguns cursos, e também através de formas gratuitas, disponíveis na internet. Posteriormente assim, vindo a transformar-se no tema central deste projeto.

Estou certo de que o aprofundamento no estudo do audiovisual, principalmente no formato mobile contribuiu infinitamente para o aprimoramento do conhecimento e das habilidades para a minha estruturação como um futuro profissional da área de comunicação, muito provavelmente voltada ao nicho do audiovisual, comprovando tamanha importância deste trabalho, pois nunca havia passado por uma vivência tão completa, relacionada a este meio, como a que esse projeto me proporcionou.

Referindo-se à parte relacionada ao produto final deste projeto experimental, é possível assegurar que o objetivo inicial de se produzir um curta-metragem, utilizando-se somente de smartphones e equipamentos simples, foi concluído de forma satisfatória, demonstrando desta maneira o grande poder benéfico que a evolução, e a inclusão, gerada pelos aparelhos celulares proporcionou. Levando assim, a grande parte da população mundial, a capacidade de se produzir audiovisuais dos mais variados formatos possíveis, de forma relativamente acessível. A exemplo deste avanço, é facilmente perceptível em diversas mídias sociais, a enxurrada de publicações em formatos de vídeos.

Por fim, espero que este relatório e as considerações contidas nele sirvam de referência para outros acadêmicos que desejarem se aventurar em incursões no universo das produções audiovisuais, sejam elas mobile ou com equipamentos mais tradicionais.

## REFERÊNCIAS

- ABREU, Leonardo Marques. **Usabilidade de telefones celulares com base em critérios ergonômicos**. 2005. 294 f. Dissertação (Mestrado em Design) - Pontifícia Universidade Católica. Rio de Janeiro. 2005.
- BERNARDET, Jean-Claude. **Cineastas e imagens do povo**. São Paulo: Companhia das Letras, 2003. O autor no cinema. São Paulo: Brasiliense, 1994.
- BRIGGS, Asa; BURKE, Peter. **Uma história social da mídia: de Gutenberg à Internet**. Rio de Janeiro: J. Zahar, 2004.
- CARPINTEIRA, Yolanda Maria Garcia. Design de produção. **A interpretação do designer de produção na peça cinematográfica**. 2011. Tese de Doutorado. Faculdade de Arquitectura de Lisboa.
- CATELLANI, Regina Maria. **Moda Ilustrada de A a Z**. São Paulo: Manole, 2003
- IGLECIO, Paula; ITALIANO, Isabel. O figurinista e o processo de criação no figurino. In: 8º Colóquio de Moda 5ª Edição Internacional, 2012, Rio de Janeiro. Anais do 8º Colóquio de Moda, 2012. p. 1-11.
- CHARNEY, Leo & SCHWARTZ, Vanessa R. (orgs.). **O cinema e a invenção da vida moderna**. 2. ed. São Paulo: Cosac & naify, 2004. 458 p.
- COMPARATO, Doc. **Da criação ao roteiro**. São Paulo: Rocco, 1984.
- CUNHA, Oswaldo Norbim Prado. **O CELULAR E AS NOVAS ESTÉTICAS AUDIOVISUAIS**. Programa de Pós Graduação. Universidade Federal de Minas Gerais. Belo Horizonte, 2010.
- EBC. **Empresa Brasil de Comunicação**. Disponível em: <https://www.ebc.com.br/sobre-a-ebc>. Acesso em: 19 de Junho de 2021.
- FIELD, S. **Manual do roteiro: fundamentos do texto cinematográfico**. Rio de Janeiro: Objetiva, 2001.
- GERBASE, Carlos. **Primeiro Filme: Descobrimos - Fazendo - Pensando**". Artes e Ofícios. Disponível em: <https://www.primeirofilme.com.br/site/>. Acesso em: 20 de Maio de 2021.
- GIL, Antonio Carlos. **Métodos e técnicas de pesquisa social**. São Paulo: Editora Atlas SA, 2008.
- GSMA. **Group Managed Service Account**. Disponível em: <https://www.gsma.com/>. Acesso em: 19 de Junho de 2021.



IGLECIO, Paula; ITALIANO, Isabel. **O figurinista e o processo de criação no figurino**. In: 8º Colóquio de Moda 5ª Edição Internacional, 2012, Rio de Janeiro. Anais do 8º Colóquio de Moda, 2012. p. 1-11.

KURTEN, Jochen (av). 1895: **Primeira sessão pública de cinema**. Disponível em: <https://www.dw.com/pt-br/1895-primeira-sess%C3%A3o-p%C3%BAblica-de-cinema/a-3762572>. Acesso em: 20 de Maio de 2021.

LEMOS, André. **Comunicação e práticas sociais no espaço urbano: as características dos Dispositivos Híbridos Móveis de Conexão Multirredes (DHMCM)**. Comunicação, mídia e consumo. São Paulo, v. 4, no 10, p. 23-40, 2007.

LEITE, João. **Formato Master Scenes**. Disponível em: <https://www.avmakers.com.br/blog/o-formato-master-scenes>. Acesso em: 20 de Maio de 2021.

MARTINS, Roberto - **A Fundamentação da Telefonia através da História - Parte 1: Da Invenção ao Início do Século XX (pesquisa realizada para a Fundação Telefônica)**. 2002.

MCKEE, Robert. **Story: substância, estrutura, estilo e os princípios da escrita de roteiro**. Curitiba: Arte e Letra, 2006.

NOGUEIRA, Luís. **Os Cineastas e a sua Arte**. Covilhã, 2010.

PUCCINI, Sérgio. **Roteiro de documentário: Da pré-produção à pós-produção**. Campinas, SP: Papyrus, 2009.

RABELLO, Alice. **Saiba quem inventou o Smartphone e os motivos dessa invenção**. Disponível em: <https://www.mundoinverso.com.br/quem-inventou-o-smartphone-e-os-motivos-dessa-invencao/>. Acesso em: 20 de Maio de 2021.

RENATO, Flavio. **A história dos telefones celulares**. Disponível em: <https://www.techtudo.com.br/artigos/noticia/2012/06/historia-dos-telefones-celulares.html>. Acesso em: 20 de Maio de 2021.

RODRIGUES, C. **O cinema e a produção**. Rio de Janeiro: Lamparina Editora, 2007.

SABADIN, Celso. **A história do cinema para quem tem pressa**. 1. ed. - Rio de Janeiro: Valentina, 2018.

STAM, Robert. **Introdução à teoria do cinema**. Campinas, SP: Papyrus, 2003.

WAITE, Agnes Waite. **CINEMA-HISTÓRIA: O entretenimento como forma de poder.** Rio de Janeiro, 2014.

### REFERÊNCIAS DO YOUTUBE

YOUTUBE. Disponível em:  
[https://www.youtube.com/watch?v=u7KZrt\\_cHH0&ab\\_channel=BleeckerStreet](https://www.youtube.com/watch?v=u7KZrt_cHH0&ab_channel=BleeckerStreet) Acesso em:  
 15 de Junho de 2021.

YOUTUBE. Disponível em:  
[https://www.youtube.com/watch?v=kE7li\\_u1nmg&ab\\_channel=PlayStationBrasil](https://www.youtube.com/watch?v=kE7li_u1nmg&ab_channel=PlayStationBrasil) Acesso em:  
 15 de Junho de 2021.

YOUTUBE. Disponível em:  
[https://www.youtube.com/watch?v=3WsyBosVTlk&ab\\_channel=EurogamerPortugal](https://www.youtube.com/watch?v=3WsyBosVTlk&ab_channel=EurogamerPortugal) Acesso em:  
 15 de Junho de 2021.

YOUTUBE. Disponível em:  
[https://www.youtube.com/watch?v=pt9wnawn7xQ&ab\\_channel=Noisey](https://www.youtube.com/watch?v=pt9wnawn7xQ&ab_channel=Noisey) Acesso em: 15 de  
 Junho de 2021.

### FILMES

ALIVE. Direção: Il Cho. 2020.

DONNIE DARKO. Direção: Richard Kelly. 2001.

INTO THE WILD. Direção: Sean Penn. 2007.

PARANÓIA. Direção: D.J. Caruso. 2007.

UNSUNE. Direção: Steven Soderbergh. 2018.

## APÊNDICES

**APÊNDICE A - Roteiro literário**

Título: Pandemia

ABERTURA

Uma sequência de notícias de jornais mostrando como a pandemia gerada pelo novo coronavírus está transformando a civilização em cinzas, destruindo tudo o que conhecemos.

TELA PRETA

LETREIRO: PANDEMIA

CENA 01

INT. - CARRO - NOITE

PERSONAGEM, um jovem de 24 anos, usando moletom claro, dirigindo pela cidade em direção ao mercado. Ele aparenta nervosismo.

CENA 02

INT. MERCADO - NOITE

PERSONAGEM anda pelo mercado comprando itens de necessidade básica com medo da escassez provocada pelo caos. Vai colocando itens dentro do carrinho de compras. Ele ainda aparenta estar nervoso.

TELA PRETA

LETREIRO: 1 ANO DEPOIS

CENA 03

INT. QUARTO - MANHÃ

PERSONAGEM ainda deitado. Ele acorda e se levanta. Abre a janela e deixa o sol entrar.

CENA 04

INT. COZINHA - MANHÃ

PERSONAGEM, ainda com roupas claras, prepara o café da manhã. Passam notícias na tv sobre a pandemia.

CENA 05

INT. QUARTO - MANHÃ

PERSONAGEM está trabalhando no computador. Ele consome muito café e muita água.

TIME-LAPSE DO TRABALHO

Telefone dele vibra. É uma mensagem da sua chefe sobre uma futura reunião.

CENA 06

INT. QUARTO - TARDE

PERSONAGEM em frente ao computador em reunião com sua chefe.

CHEFE

“Devido a tudo que tem ocorrido no último ano, nós estamos realizando um corte de custos na empresa. Infelizmente você será desligado da empresa e não fará mais parte da nossa equipe.”

PERSONAGEM extasiado, deitado na cama, com uma expressão abatida no rosto.

CENA 07

INT. QUARTO - MANHÃ

PERSONAGEM acorda e se levanta. Abre a janela e deixa o sol entrar.

CENA 08

INT. COZINHA - MANHÃ

PERSONAGEM preparando café.

CENA 09

INT. SALA - MANHÃ

PERSONAGEM lendo um livro, sentado no sofá enquanto ainda toma seu café.

CENA 10

INT. QUARTO - MANHÃ

PERSONAGEM jogando videogame.

CENA 11

INT. COZINHA - MANHÃ

PERSONAGEM preparando pizza congelada como almoço.

CENA 12

EXT. GARAGEM - TARDE

PERSONAGEM praticando exercícios usando uma cadeira de apoio.

CENA 13

INT. QUARTO - TARDE

PERSONAGEM assistindo filme em frente ao computador.

CENA 14

INT. REPETIÇÃO DA ROTINA DE FORMA MAIS ACELERADA.

CENA 15

INT. SALA - NOITE

PERSONAGEM sentado no chão, escorado no sofá, assistindo a notícias sobre a piora da pandemia. Ele já está consumindo bebidas alcoólicas.

CENA 16

INT. QUARTO - MANHÃ

PERSONAGEM acorda mas fica com preguiça de levantar. Ele se mantém no escuro. Ele está com a barba desleixada.

CENA 17

INT. COZINHA - MANHÃ

PERSONAGEM prepara café da manhã na cozinha bagunçada. Ele está usando roupas mais escuras.

CENA 18

INT. QUARTO - MANHÃ

PERSONAGEM se cansa de jogar videogame. Ele está com uma expressão de cansaço enquanto olha pela janela.

CENA 19

INT. COZINHA - TARDE

PERSONAGEM consumindo bebida alcoólica no almoço.

CENA 20

EXT. GARAGEM - TARDE

PERSONAGEM sem vontade de praticar exercícios. Ele aparenta estar abatido.

CENA 21

INT. SALA - TARDE

PERSONAGEM toca música triste no violão. Ele aparenta estar muito abatido.

Ele está consumindo altas doses de remédios e bebidas alcoólicas.

CENA 22

INT. CASA - TARDE

PERSONAGEM está muito alterado, sob forte efeito das bebidas e remédios consumidos, ele está cambaleando.

CENA 23

INT. SALA - TARDE

PERSONAGEM está deitado no chão com uma expressão abatida.

TELA PRETA

CENA 24

INT. SALA - NOITE

Foco na tv onde passam notícias sobre o colapso do mundo.

TELA PRETA

COMEÇA A MÚSICA

PERSONAGEM está ofegante, com o coração acelerado. Ele está sentado no chão com roupas escuras, muitas olheiras, com a barba desleixada.

No chão, junto a ele, há diversos remédios e bebidas.

TELA PRETA

O PERSONAGEM respira fundo e ingere uma grande quantidade de medicamentos de uma vez só, e entorna a garrafa de bebida em seguida.

TELA PRETA



Foco no rosto abatido do personagem.

TELA PRETA

PERSONAGEM está caído no chão com a garrafa ao lado.

CRÉDITOS

## APÊNDICE B - Decupagem do roteiro técnico

TÍTULO: Pandemia

VIDEO	ÁUDIO
<p>ABERTURA</p> <p>Uma sequência de notícias de jornais mostrando como a pandemia gerada pelo novo coronavírus está transformando a civilização em cinzas, destruindo tudo o que conhecemos.</p>	<p>Música clássica tocando ao fundo, trechos de vozes retirados de reportagens</p>
<p>TELA PRETA</p>	<p>Música clássica tocando ao fundo.</p>
<p>LETTERING: PANDEMIA</p>	<p>Música clássica tocando ao fundo, efeito sonoro de impacto.</p>
<p>1.INT. <b>CARRO</b> - NOITE</p> <p>PLANO MÉDIO <b>PERSONAGEM</b> dirigindo pela <b>cidade</b> em direção ao <b>mercado</b>. Câmera fixada no vidro traseiro mostrando o <b>interior do carro</b> e a rua. E fixada no para brisa mostrando o rosto do personagem.</p> <p>PLANO DETALHE mão Dedo do <b>personagem</b> batendo no volante, mostrando estar inquieto.</p>	<p>Barulho de trânsito, sirenes.</p>
<p>2. INT. <b>MERCADO</b> - NOITE</p> <p>PLANO DETALHE compras <b>PERSONAGEM</b> andando pelo <b>mercado</b>. Vai colocando <b>itens dentro do carrinho</b> de compras. Camera dentro do carrinho.</p>	<p>Vozes, aparente histeria, barulho do carrinho de compras.</p>

<p>PLANO DETALHE mão</p> <p>Foco na mão do <b>personagem</b> empurrando o <b>carrinho</b> ainda agitada.</p>	
<p>TELA PRETA</p>	<p>Silêncio.</p>
<p>LETTERING: 1 ANO DEPOIS</p>	<p>Efeito sonoro de impacto.</p>
<p>3. INT. <b>QUARTO</b> - MANHÃ</p> <p>PLANO DETALHE rosto <b>Personagem</b> abrindo os olhos.</p> <p>PLANO MÉDIO PERSONAGEM Abrindo a janela.</p>	<p>Música calma, levemente feliz.</p>
<p>4. INT. <b>COZINHA</b> - MANHÃ</p> <p>PLANO DETALHE <b>xícara</b> Personagem servindo o <b>café</b></p>	<p>Música calma, levemente feliz ao fundo, misturado aos sons das notícias e os efeitos sonoros do café caindo na xícara.</p>
<p>5. INT. <b>QUARTO</b> - MANHÃ</p> <p>PLANO DETALHE <b>xícara</b> ele coloca a xícara sobre a <b>mesa</b></p> <p>PLANO MÉDIO <b>personagem</b> enquadrando suas costas, time lapse trabalho</p> <p>PLANO MÉDIO <b>persongem</b> enquadrando suas costas, ele pega o <b>celular</b></p> <p>PLANO DETALHE <b>celular</b> mensagem no <b>celular</b> sobre reunião</p>	<p>Música calma, levemente feliz ao fundo,</p> <p>Sons de digitação;</p> <p>Efeito sonoro do celular vibrando sobrea mesa.</p>

<p>6. INT. <b>QUARTO</b> - TARDE</p> <p>PLANO MÉDIO <b>personagem</b> ele está sentado em frente ao <b>pc</b> conversando com sua <b>chefe</b>.</p> <p>PLANO AMERICANO <b>personagem</b> ele está deitado na <b>cama</b></p> <p>PLANO DETALHE rosto expressão abatida</p>	<p>Fala do chefe em off;</p> <p><b>(OFF) CHEFE</b></p> <p>“Devido a tudo que tem ocorrido no último ano, nós estamos realizando um corte de custos na empresa. Infelizmente você será desligado da empresa e não fará mais parte da nossa equipe.”</p> <p>Música dramática.</p>
<p>7. INT. <b>QUARTO</b> - MANHÃ</p> <p>PLANO MÉDIO quarto <b>Personagem</b> levantando da cama</p> <p>PLANO MÉDIO PERSONAGEM Abrindo a janela</p>	<p>Música animada;</p> <p>Efeito sonoro despertador;</p> <p>Efeito sonoro da janela abrindo, pássaros cantando.</p>
<p>8. INT. <b>COZINHA</b> - MANHÃ</p> <p>PLANO DETALHE <b>xícara</b> <b>Personagem</b> servindo o <b>café</b></p>	<p>Música animada;</p> <p>Efeitos sonoros do café caindo na xícara.</p>
<p>9. INT. <b>SALA</b> - MANHÃ</p> <p>PLANO GERAL <b>personagem</b> ele está sentado no <b>sofá</b>, <b>lendo</b> enquanto ainda toma seu <b>café</b>.</p>	<p>Música animada.</p>
<p>10. INT. <b>QUARTO</b> - MANHÃ</p> <p>PLANO MÉDIO <b>personagem</b>  sentado na <b>cadeira</b> com os pés apoiados na <b>cama</b>, com o <b>controle do videogame</b> em mãos.</p>	<p>Música animada;</p> <p>Efeitos sonoros dos jogos.</p>

<p>PLANO DETALHE controle  <b>personagem</b> manuseando o <b>controle</b>.</p>	
<p>11. INT. <b>COZINHA</b> - MANHÃ</p> <p>PLANO DETALHE pizza  <b>personagem</b> preparando a <b>pizza</b></p> <p>PLANO MÉDIO cozinha  <b>personagem</b> colocando a <b>pizza</b> no <b>forno</b>.</p>	<p>Música animada;</p> <p>Efeitos sonoros dos utensílios da cozinha.</p>
<p>12. EXT. <b>GARAGEM</b> - TARDE</p> <p>PLANO GERAL <b>garagem</b>  <b>personagem</b> fazendo flexões apoiado no <b>carro</b>.</p>	<p>Música animada.</p>
<p>13. INT. <b>QUARTO</b> - TARDE</p> <p>PLANO MÉDIO <b>personagem</b>  enquadrando suas costas, ele está sentado em frente ao <b>pc</b> assistindo a um filme.</p>	<p>Música animada;</p> <p>Efeito sonoro do filme ao fundo.</p>
<p>14. INT. REPETIÇÃO DA ROTINA DE FORMA MAIS ACELERADA.</p>	<p>Música animada com transição para o silêncio.</p>
<p>15. INT. <b>SALA</b> - NOITE</p> <p>PLANO MÉDIO <b>personagem</b>  sentado no chão olhando para a <b>tv</b>.</p> <p>PLANO DETALHE rosto  expressão assustada</p> <p>PLANO DETALHE garrafa  mão do <b>personagem</b> segurando a <b>garrafa</b>.</p>	<p>Sons dos diálogos das notícias;</p>

<p>PLANO MÉDIO <b>personagem</b> toma um gole da bebida direto da <b>garrafa</b>.</p>	<p>Efeito sonoro da garrafa sendo consumida.</p>
<p>16. INT. <b>QUARTO</b> - MANHÃ</p> <p>PLANO DETALHE rosto <b>personagem</b> abre os olhos e olha para o lado.</p> <p>PLANO DETALHE <b>celular</b> <b>personagem</b> desligando o <b>despertador</b>.</p>	<p>Música calma;</p> <p>Efeito sonoro do despertador.</p>
<p>17. INT. <b>COZINHA</b> - MANHÃ</p> <p>PLANO GERAL cozinha <b>personagem</b> prepara o <b>café</b> da manhã</p> <p>PLANO MÉDIO <b>personagem</b> olhando para a <b>tv</b></p> <p>PLANO DETALHE rosto bebendo um gole de <b>café</b></p>	<p>Música calma;</p> <p>Efeitos sonoros dos utensílios da cozinha.</p>
<p>18. INT. <b>QUARTO</b> - MANHÃ</p> <p>PLANO MÉDIO <b>personagem</b> ele está sentado na <b>cadeira</b> jogando <b>video game</b>, respira fundo, escora a cabeça e olha para o lado através da janela.</p>	<p>Música calma;</p> <p>Efeitos sonoros dos jogos.</p>
<p>19. INT. <b>COZINHA</b> - TARDE</p> <p>PLANO MÉDIO <b>personagem</b> ele está à <b>mesa</b>, com a <b>bebida</b> na sua frente. Ele abre a <b>garrafa</b> e bebe um gole.</p>	<p>Música calma;</p> <p>Efeito sonoro da garrafa sendo aberta e consumida.</p>
<p>20. EXT. <b>GARAGEM</b> - TARDE</p> <p>PLANO GERAL <b>garagem</b> <b>personagem</b> sentado na tampa traseira do <b>carro</b>, olhando para baixo.</p>	<p>Música calma;</p>

<p>21. INT. SALA - TARDE</p> <p>PLANO FECHADO personagem ele está tocando violão.</p>	<p>Música triste sendo tocada no violão;</p>
<p>TELA PRETA</p>	<p>Música do violão;</p>
<p>22. INT. CASA - TARDE</p> <p>PLANO DETALHE rosto personagem caminha sob forte efeito de remédios</p>	<p>Música do violão;</p>
<p>23. INT. SALA - TARDE</p> <p>PLANO GERAL sala personagem deitado no chão em cima do tapete.</p>	<p>Música do violão com transição para silêncio;</p>
<p>TELA PRETA</p>	<p>Silêncio;</p>
<p>24. INT. SALA - NOITE</p> <p>PLANO FECHADO personagem enquadrando suas costas, mostra o personagem assistindo ao noticiário.</p> <p>PLANO DETALHE tv noticiário passando</p>	<p>Sons do noticiário.</p>
<p>TELA PRETA</p>	<p>Começa a tocar música de impacto;.</p>
<p>PLANO MÉDIO personagem</p> <p>ele está sentado no chão com as mãos apoiadas nos joelhos, com a respiração e os batimentos acelerados.</p>	<p>Efeito sonoro da respiração e dos batimentos cardíacos.</p>

TELA PRETA	Música de impacto;
PLANO FECHADO <b>personagem</b> ele respira fundo e ingere uma grande quantidade de <b>medicamentos</b> de uma vez só, e entorna a <b>garrafa de bebida</b> em seguida.	Efeito sonoro de respiração profunda e dos batimentos cardíacos.
TELA PRETA	Música de impacto;
PLANO DETALHE rosto expressão abatida	Música de impacto;
TELA PRETA	Música de impacto;
PLANO DETALHE remédios <b>remédios</b> espalhados pelo chão, <b>personagem</b> caído ao fundo	Música de impacto;
CRÉDITOS	Música de impacto;

Legenda: \* - Objetos de cena;  
 \* - Casting;  
 \* - Locações.



### **APÊNDICE C - Link para acesso ao curta-metragem**

Devido a utilização de materiais contendo direitos autorais no decorrer do curta "Pandemia", optou por deixar o link de acesso diretamente ligado a uma pasta dentro do Google Drive, já que plataformas de vídeos, como Youtube ou Vimeo, não permitem a utilização destes materiais, excluindo o arquivo.

<https://drive.google.com/drive/folders/1CHI5jIOWpma0UoAty3BjJ2jeCuvUMwSX?usp=sharing>