

UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA MARIA
CENTRO DE CIÊNCIAS SOCIAIS E HUMANAS
DEPARTAMENTO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO
CURSO DE COMUNICAÇÃO SOCIAL - PRODUÇÃO EDITORIAL

Aline Carla França dos Santos

“MAÇÃ”: PROJETO EXPERIMENTAL DE UM MÉDIA-METRAGEM

PROJETO EXPERIMENTAL DE GRADUAÇÃO

Santa Maria, RS
2023

Aline Carla França dos Santos

“MAÇÃ”: PROJETO EXPERIMENTAL DE UM MÉDIA-METRAGEM

Projeto experimental apresentado no curso de graduação em Comunicação Social – Produção Editorial, do Departamento de Ciências da Comunicação da Universidade Federal de Santa Maria, como requisito parcial para obtenção do Grau de **Bacharel em Comunicação Social – Produção Editorial**.

Orientador: Prof. Dr. Leandro Stevens
Coorientador: Dr. Maurício de Souza Fanfa

Santa Maria, RS
2023

Aline Carla França dos Santos

“MAÇÃ”: PROJETO EXPERIMENTAL DE UM MÉDIA-METRAGEM

Projeto experimental apresentado no curso de graduação em Comunicação Social – Produção Editorial, do Departamento de Ciências da Comunicação da Universidade Federal de Santa Maria, como requisito parcial para obtenção do Grau de **Bacharel em Comunicação Social – Produção Editorial**.

Aprovado em 11 de dezembro de 2023.

Dr. Leandro Stevens (UFSM)
(Presidente/Orientador)

Dr. Gilvan Dockhorn (UFSM)
(Primeiro membro)

Pedro Amaral (UFSM)
(Segundo membro)

Santa Maria, RS
2023

Para um dos maiores responsáveis por eu ser quem sou hoje, vô José.

AGRADECIMENTOS

Separo este momento para agradecer aqueles que de alguma forma contribuíram para a minha formação e a realização deste projeto experimental, assim como aqueles que fizeram parte dessa jornada da minha vida.

Primeiramente, agradeço a minha família, em especial, os meus pais, Edna e Gidelson, que em todos esses anos de graduação me apoiaram, fazendo com que fosse possível a minha permanência na universidade. Ao meu avô, José, que não está mais presente, mas que sempre esteve do meu lado, até mesmo quando eu estava errada. À minha tia Bete que sempre me incentivou a estudar e seguir os meus sonhos. Aos meus irmãos, Amanda, Alessandra e Andrey, que, através de vídeos chamadas, eram o meu gostinho de casa algumas vezes no ano (acrescento aqui os meus pais também).

Agradeço imensamente aos meus amigos, particularmente Juliana, Weslen, Mirela, Ângelo, Marcela e Kariza, pelo apoio e pelos momentos incríveis compartilhados ao longo desses anos. Ao Gabriel e à Jéssica, obrigada por mesmo de longe demonstrarem apoio.

Sou muito grata ao meu coorientador, Maurício Fanfa (inicialmente orientador) por todos os ensinamentos, conselhos, auxílio e suporte que fizeram com que a produção de “Maçã” fosse possível. Agradeço também ao meu orientador final, Leandro Stevens, por ter me aceitado como orientanda neste segundo semestre e pelas contribuições valiosas ao meu trabalho.

À todos os membros da minha equipe técnica e ao meu elenco maravilhoso, muito obrigada por terem topado construir “Maçã” comigo e dar vida a essa história que se tornou tão especial para mim. Peço desculpas a vocês pela minha falta de experiência que pode ter prejudicado o desempenho de alguém, juro que tentei o meu melhor. Assim como escrito nas considerações finais, reitero aqui que um produto audiovisual é a soma de um trabalho em equipe, portanto, “Maçã” não seria nada sem vocês!

À todos que colaboraram de alguma maneira com este filme, obrigada por acreditarem nessa história e contribuírem para que ela fosse produzida.

Aos técnicos do Estúdio 21, em especial João Victor Mignoni e Diego Pimentel, à Rádio UFSM e aos locais cedidos para locação, obrigada por viabilizarem a produção de “Maçã” através dos meios necessários para tal fim.

Deixo aqui meu agradecimento especial a uma pessoa que entrou na minha vida neste último ano de graduação e fez dele uma experiência especial e singular, Leonardo essa é para você.

Por fim, agradeço à Universidade Federal de Santa Maria, aos professores e aos técnicos-administrativos por me proporcionarem cinco anos de puro aprendizado, contribuindo tanto para a minha vida profissional quanto pessoal.

"O cinema é o modo mais direto de
entrar em competição com Deus."

Federico Fellini

RESUMO

“MAÇÃ”: PROJETO EXPERIMENTAL DE UM MÉDIA-METRAGEM

AUTOR: Aline Carla França dos Santos
ORIENTADOR: Prof. Dr. Leandro Stevens
COORIENTADOR: Dr. Maurício de Souza Fanfa

Este trabalho visa proporcionar a experiência de vivenciar as etapas de uma produção audiovisual, através da produção de um média-metragem ficcional, no qual atuo como roteirista, diretora, produtora e montadora. “Maçã”, com duração de 34 minutos e 29 segundos, acompanha Ivy que, ao encontrar o quadro de uma maçã proibido de ser tocado na agência pela qual foi recém contratada, decide investigá-lo. Para fundamentar o desenvolvimento nessas áreas, utiliza-se autores como Campos (2016), Comparato (2018) e Field (2001) para o roteiro, Rodrigues (2007) e Marques (2007) para direção e produção, e Mascelli (2010) e o canal no Youtube, Studio Binder (2022), para montagem. O relatório é dividido em duas partes principais: o roteiro literário e as etapas de produção (pré-produção, gravação e pós-produção) em que se intercalam a fundamentação teórica com os relatos de produção, evidenciando a aplicação da primeira durante o desenvolvimento deste trabalho. A parte prática deste projeto experimental se configurou na roteirização e nas etapas de pré-produção, produção e finalização do filme. O presente trabalho permitiu experimentar a produção audiovisual, desde sua concepção à finalização, trazendo aprendizados e experiências únicas, bem como consolidou ensinamentos adquiridos ao longo dos anos de curso.

Palavras-chave: Média-metragem; Audiovisual; Roteiro; Direção; Produção; Montagem.

ABSTRACT

“MAÇÃ”: EXPERIMENTAL PROJECT FOR A MEDIUM-LENGTH FILM

AUTHOR: Aline Carla França dos Santos
ADVISOR: Prof. Dr. Leandro Stevens
CO-ADVISOR: Dr. Maurício de Souza Fanfa

This work aims to provide the experience of experiencing the stages of an audiovisual production, through the production of a fictional medium-length film, in which I work as a screenwriter, director, producer and editor. “Maçã”, lasting 34 minutes and 29 seconds, follows Ivy who, upon finding a painting of an apple forbidden to be touched at the agency for which she was recently hired, decides to investigate it. To support development in these areas, authors such as Campos (2016), Comparato (2018) and Field (2001) for the script, Rodrigues (2007) and Marques (2007) for direction and production, and Mascelli (2010) and the Studio Binder (2022) YouTube channel for editing. This report is divided into two main parts: the screenplay and the production stages (pre-production, recording and post-production) in which the theoretical foundation is interspersed with the production reports, highlighting the application of the former during the development of this work. The practical part of this experimental project took the form of scripting and the pre-production, production and finalization stages of the film. This work allowed to experiment with an audiovisual production, from its conception to completion, bringing unique learning and experiences, as well as consolidating lessons acquired over the years of the bachelor’s degree.

Keywords: Medium-length film; Audio-visual; Screenplay; Direction; Production; Montage.

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO.....	12
2 DA IDEIA AO ROTEIRO.....	15
2.1 ANTES DE MAIS NADA: O QUE É UM ROTEIRO?.....	15
2.2 IDEIA.....	16
2.2.1 A ideia de “Maçã”.....	17
2.3 A ESTRUTURA DE TRÊS ATOS DE SYD FIELD.....	18
2.3.1 A estrutura de “Maçã”.....	20
2.4 CONFLITO: LOGLINE E STORYLINE.....	21
2.4.1 O conflito em “Maçã”.....	22
2.5 PERSONAGENS.....	22
2.5.1 Os 9 personagens de “Maçã”.....	24
2.5.1.1 Ivy.....	24
2.5.1.2 Alan.....	25
2.5.1.3 Alessandra.....	26
2.5.1.4 Amanda.....	27
2.5.1.5 Andrey.....	27
2.5.1.6 Kiara.....	28
2.5.1.7 Laís.....	28
2.5.1.8 Maria.....	29
2.5.1.9 Theo.....	29
2.6 ROTEIRO LITERÁRIO: ARGUMENTO, ESCALETA E DIÁLOGOS.....	30
2.6.1 Processo de escrita do roteiro literário de “Maçã”.....	31
3 PRODUÇÃO: TRANSFORMANDO O ROTEIRO LITERÁRIO EM FILME.....	33
3.1 O ATO DE PRODUZIR UM FILME.....	33
3.2 O ATO DE DIRIGIR UM FILME.....	34
3.2.1 Plano.....	35
3.2.2 Movimento de câmera.....	41
3.2.3 Ângulo de câmera.....	43
3.3 PRÉ-PRODUÇÃO.....	50
3.3.1 Roteiro técnico.....	51
3.3.2 Equipe técnica.....	53
3.3.3 Elenco.....	55
3.3.4 Equipamentos.....	57
3.3.5 Objetos cenográficos.....	58
3.3.6 Locações.....	59
3.3.7 Decupagens e cronograma de gravação.....	61
3.4 GRAVAÇÃO.....	62
3.4.1 Diária #1 (24/07/2023).....	64
3.4.2 Diária #2 (25/07/2023).....	65

3.4.3 Diária #3 (26/07/2023).....	65
3.4.4 Diária #4 (27/07/2023).....	66
3.4.5 Diária #5 (28/07/2023).....	66
3.4.6 Diária #5.1 (28/07/2023 - noite).....	67
3.4.7 Diária #6 (02/08/2023).....	67
3.4.8 Diária #7 (13/08/2023).....	68
3.4.9 Diária #7.1 (13/08/2023 - noite).....	68
3.5 PÓS-PRODUÇÃO.....	69
3.5.1 Montagem.....	69
3.5.1.1 A montagem de “Maçã”.....	72
3.5.2 Colorização e tratamento de imagem.....	74
3.5.3 Tratamento de áudio.....	75
3.5.4 Trilha sonora.....	75
3.5.5 Materiais de divulgação.....	76
4 CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	79
REFERÊNCIAS.....	81
APÊNDICE A - ARGUMENTO.....	84
APÊNDICE B - ESCALETA.....	89
APÊNDICE C - ROTEIRO LITERÁRIO.....	95
APÊNDICE D - ROTEIRO TÉCNICO.....	124
APÊNDICE E - MÍDIAS DE DIVULGAÇÃO PARA ELENCO E EQUIPE.....	140
APÊNDICE F - FICHA DE CASTING.....	144
APÊNDICE G - DECUPAGENS.....	157
APÊNDICE H - CRONOGRAMA DE GRAVAÇÕES.....	181
APÊNDICE I - EXEMPLO DE ORDEM DO DIA.....	182
APÊNDICE J - CARTAZES DE DIVULGAÇÃO.....	188

1 INTRODUÇÃO

A palavra audiovisual deriva do latim *audire* (ouvir) e *videre* (ver) e se caracteriza como um meio de comunicação que une elementos visuais e sonoros para transmitir a sua mensagem. Filmes, programas de televisão, novelas, séries, reality shows e vídeos do YouTube são exemplos de produtos atrelados à visão e à audição.

A produção de filmes oferece diversas possibilidades de criação, que dependem, sobretudo, da criatividade do cineasta. É possível imaginar uma história do zero, com licenças poéticas para criar o irreal, mas também pode-se contar narrativas existentes. Abordam-se temas leves e cotidianos, assim como utilizam-se as narrativas para criticar a realidade e instigar mudanças sociais.

Nesse sentido, este trabalho mergulha na potente e mágica área do audiovisual para criar o projeto experimental de um média-metragem que aborda uma história de suspense com pinceladas de humor ácido. “Maçã” é uma narrativa ficcional que acompanha o mistério do quadro de uma maçã. Em uma agência, a protagonista Ivy, uma designer recém contratada, se depara com o quadro de uma maçã com uma placa de proibido tocar e, intrigada com a situação, decide investigar o assunto.

Embora haja dissenso em decretar o que é um filme de curta, média e longa duração, o presente projeto considera as classificações da Agência Nacional do Cinema (ANCINE)¹: curtas-metragens são os filmes com duração máxima de 15 minutos, média-metragens têm duração de 15 a 70 minutos e longa-metragens são aqueles produtos audiovisuais que ultrapassam a duração de 70 minutos.

A escolha de se produzir um média-metragem surge do entendimento de que a história a ser contada não conseguiria ser devidamente abordada em sua plenitude em um filme com menos de 15 minutos. Ao passo que também não preencheria um longa-metragem considerando as limitações técnicas do projeto.

O audiovisual ficcional é um campo dominado por curtas e longas metragens. Portanto, o média-metragem não é um formato comum nessa área, inclusive em ambiente acadêmico. Durante uma pesquisa² realizada entre os dias 25/11/2021 e 28/11/2021, buscando

¹ Disponível em: <https://encurtador.com.br/ceEF8> Acesso em: 28 nov. 2021.

² Nessa pesquisa, decidiu-se pesquisar por Trabalhos de Conclusão de Curso (TCC) de graduação em instituições do sul do Brasil que oferecem cursos nas áreas de audiovisual/cinema ou comunicação/comunicação social. Foram selecionadas nove instituições: UFPR, UCS, UFRGS, UFSM, UPF, UNIJUÍ, UNIPAMPA, UNIVATES e UFSC. Foram encontrados 974 resultados: 845 monografias e 132 projetos experimentais, dos quais três eram constituídos por uma monografia e um projeto experimental simultaneamente. Ao direcionar o foco para a busca de projetos experimentais que incluíssem a produção de um audiovisual, identificou-se 84 resultados, dos quais 43 eram documentários e suas derivações, webdocumentários e mini documentários, enquanto que apenas 9 eram produções ficcionais, abrangendo curtas e webséries. Os demais eram outras produções audiovisuais.

pela palavra-chave “audiovisual” no Manancial da Universidade Federal de Santa Maria (UFSM), foram identificados 192 trabalhos, dos quais 69 eram projetos experimentais e 123 eram monografias. Dos 69 projetos experimentais, apenas seis são produtos ficcionais, sendo dois curtas e quatro webséries. Nesse sentido, este projeto busca abrir espaço para o média-metragem e incentivar outros estudantes a se aventurarem nesse formato.

A decisão de produzir um audiovisual é motivada não apenas pelo grande interesse na área, mas principalmente pela vontade de vivenciar na prática os processos envolvidos na criação de produtos audiovisuais e pelo desejo de se inserir nesse mercado de trabalho.

Antes deste projeto, a autora já havia se envolvido em duas experiências na produção audiovisual. A primeira ocorreu durante a disciplina “Produção Editorial em Mídia Audiovisual” no segundo semestre de 2022, quando atuou como diretora do curta independente “Vitória”, uma história sobre uma jovem enfrentando o luto. Diferentemente dos demais curtas produzidos para a disciplina, essa produção não contou com o auxílio do Estúdio 21 (Laboratório de Pesquisa e Produção Eletrônica da Universidade Federal de Santa Maria), pois o roteiro havia sido rejeitado dentro dos parâmetros estabelecidos para a gravação. Assim, optou-se por realizá-la de forma independente. A segunda experiência aconteceu durante uma oficina de audiovisual oferecida pela produtora Toca Audiovisual no final de 2022. Durante essa oficina, foi produzido um curta-metragem intitulado 'Tabacaria', inspirado no poema homônimo do autor Fernando Pessoa.

O objetivo geral deste trabalho é produzir um audiovisual de ficção, vivenciando todas as áreas de produção de um filme. Os objetivos específicos são a criação de um roteiro original; a execução do papel de diretora, a partir das escolhas visuais, da direção de elenco e da coordenação da equipe técnica; a atuação como produtora, providenciando os recursos necessários para a produção do filme; e a construção do filme a partir da montagem.

Este projeto perpassou por processos criativos, práticos e teóricos, desde a elaboração da ideia, as pesquisas, a criação do roteiro até a produção e finalização do produto audiovisual. A autora deste trabalho atuou como roteirista, diretora, montadora e, por necessidade, produtora do filme.

Nos capítulos a seguir, relata-se todo o processo criativo do filme “Maçã”, desde a pré-produção até a pós-produção, além de discutir os conceitos teóricos que o sustentam. Contudo, este relatório busca abordar essas etapas no que tange o roteiro, a direção, a produção e a montagem. Esse recorte de forma alguma visa desmerecer as demais áreas do audiovisual, sendo apenas um enfoque a partir das vivências da autora durante a produção do filme.

O relatório é dividido em duas partes principais: o roteiro literário e as etapas de produção (pré-produção, gravação e pós-produção) em que se intercalam a fundamentação teórica com os relatos de produção, evidenciando a aplicação da primeira durante o desenvolvimento deste trabalho.

Em um primeiro momento, discute-se sobre os aspectos referentes ao roteiro, abordando a definição, os modos de se obter uma ideia, a estrutura de três atos de Syd Field, a criação de personagens e, por fim, o roteiro literário pensando em argumento, escaleta e diálogos.

Na sequência, discute-se sobre as três etapas de produção de um audiovisual, baseadas no papel de produtor e diretor. Inicialmente, discorre-se sobre a atuação da produção e direção em um audiovisual. Logo após, além de descrever a etapa de pré-produção, disserta-se sobre o procedimento de elaboração e organização de roteiro técnico, equipe técnica, elenco, equipamento, objetos cenográficos, locações, decupagens e cronogramas em “Maçã”. O próximo capítulo é destinado ao relato dos momentos de gravação do filme. No último capítulo, abordam-se aspectos da montagem, relata-se o processo de montar “Maçã”, descreve-se o procedimento de criação dos materiais de divulgação, e inclui-se a percepção sobre a colorização, os tratamentos de imagem e áudio, e a trilha sonora realizados por terceiros.

2 DA IDEIA AO ROTEIRO

Nesta seção, serão abordados alguns dos principais aspectos relacionados à elaboração de um roteiro, tendo como base as contribuições de Campos (2016), Comparato (2018) e Field (2001), e como esses conceitos foram aplicados à narrativa de “Maçã”. Começaremos com a definição do termo, as maneiras de se obter uma ideia para iniciar a escrita e um dos métodos mais comuns de estruturação de roteiro. Em seguida, apresenta-se a concepção de conflito e como ele se desdobra nos conceitos de *logline* e *storyline*. Na continuidade, é desenvolvido o procedimento de escrita do roteiro a partir das etapas de elaboração de argumento, escaleta e diálogos. Por fim, discorre-se sobre os elementos acerca da criação de personagens.

2.1 ANTES DE MAIS NADA: O QUE É UM ROTEIRO?

Há diversas maneiras de definir o termo “roteiro”. Sid Field (2001, p. 2) define roteiro como “uma história contada em imagens, diálogos e descrições, localizada no contexto da estrutura dramática.” Comparato (2018, p. 39) diz que uma maneira simples e direta de definir roteiro é “a forma escrita de qualquer projeto audiovisual”. Podemos compreender o roteiro como um documento escrito composto por cenas e diálogos, destinado a servir como instrumento para a produção de um audiovisual. Sendo assim, “o roteiro é o princípio de um processo visual e não o final de um processo literário” (COMPARATO, 2018, p. 39). Ou conforme diz McKee (2006, p. 368): “Um trabalho literário é finalizado e completo dentro de si mesmo. Um roteiro espera uma câmera.”.

De acordo com Comparato (2018), um roteiro deve incorporar três aspectos fundamentais: *logos* (a estrutura geral do roteiro), *pathos* (a porção dramática) e *ethos* (a intenção ou significado da obra). Além disso, Comparato (2018) acredita que a escrita de roteiros obedece uma estrutura lógica que deve avançar por partes. Para o autor, o processo se divide em seis etapas: ideia, conflito, personagens, estrutura dramática, tempo dramático e unidade dramática, em que os três primeiros são para serem lidos e os três últimos para o olho da câmera.

A ideia é uma concepção abstrata que se forma na mente do escritor e provoca nele o desejo de transmiti-la. O conflito é o motor que move a história adiante, evidenciado através de *logline*, *storyline* e *outline*. Como o *outline* é muito variável e pode ser considerado parte do argumento, esse recurso não foi trabalhado neste projeto, mas trata-se, em suma, de uma descrição da história em uma página. As personagens dão vida à narrativa e o

desenvolvimento delas se faz a partir da elaboração do argumento, que define quem, onde e em que história vai viver a personagem. A estrutura dramática ou escaleta é a organização da narrativa em cenas. O tempo dramático ou diálogos é o corpo de comunicação do roteiro. A unidade dramática é o roteiro pronto para ser filmado.

Existem diversas abordagens para estruturar um roteiro. McKee (2006) organiza o roteiro em incidente incitante, complicações progressivas, crise, clímax e resolução. Campbell (2007) divide a narrativa em doze momentos que ele chama de a jornada do herói. Field (2001) estrutura a história em três atos: Ato I (apresentação), Ato II (confrontação) e Ato III (resolução). Essas são algumas maneiras de se construir um roteiro. Neste projeto, optou-se pelo paradigma de Syd Field como guia para a elaboração do roteiro de 'Maçã'. Em razão disso, esse será o modelo de estrutura de roteiro comentado neste trabalho.

2.2 IDEIA

Para escrever um roteiro, precisa-se primeiro de uma ideia. Essa palavra surge do grego “idea” cujo significado perpassa imagem, aspecto exterior, aparência, forma, maneira de ser, etc (OXFORD LANGUAGES, 2023). A ideia é uma concepção mental de algo concreto, abstrato ou fruto da imaginação. As ideias dão origem a várias coisas e é a partir delas que outras acontecem.

Há distintas formas de se conseguir uma ideia. Comparato (2018) determina seis campos, nos quais, presumidamente, encontramos alguma ideia: ideia selecionada, ideia verbalizada, ideia lida, ideia transformada, ideia proposta, ideia procurada. Os tipos de ideia não são excludentes e podem ser combinados.

A ideia selecionada é inteiramente pessoal. Ela advém de memórias ou vivências pessoais, surgindo de pensamentos ou do passado. Por ser de caráter pessoal, a ideia selecionada independe de outros indivíduos ou fatores externos. Entretanto, Comparato (2018) alerta que um escritor deve ser capaz de contar qualquer coisa além de suas vivências.

Ideia verbalizada surge quando escutamos algo de alguém. Pode ser uma história ou um pedaço dela, um caso, um comentário. Logo, uma ideia verbalizada é captada através dos ambientes que nos cercam.

Assim como a ideia verbalizada, a ideia lida é encontrada nos espaços que nos rodeiam, porém esta provém de materiais lidos. As ideias lidas são aquelas derivadas de jornais, revistas, livros, panfletos, redes sociais, WhatsApp, portais de notícias, entre outros materiais encontrados para leitura.

Ideia transformada acontece quando, a partir de uma ideia já existente, seja de um filme, um livro, uma obra de teatro, um documentário, etc, criamos outra ideia. Consiste em utilizar a mesma ideia, mas de outra forma (COMPARATO, 2018, p. 60). Difere-se do plágio que se baseia na cópia de partes de uma obra.

A ideia proposta é aquela que é encomendada a um roteirista. Uma obra encomendada pode ser um desafio, mas Comparato (2018) lembra que um bom roteirista deve ter a capacidade de se apaixonar por uma boa sugestão ou recusá-la.

Por fim, uma ideia procurada nasce de uma pesquisa para saber o tipo de filme que o público quer ou que está em falta. A ideia procurada é utilizada para preencher um vazio no mercado de algo não abordado antes ou para agradar um determinado público.

A partir da ideia formada, é possível imaginar uma história de diferentes modos. Campos (2016), elenca cinco formas para começar a pensar em uma narrativa: personagem, incidente, cena de clímax, tema, premissa e fio de estória. Começando pelo personagem, é preciso pensar nas características dele e qual o seu objetivo na narrativa. Para o incidente, necessita-se imaginar um evento que guie a construção da narrativa. A cena de clímax é o ponto de maior tensão da narrativa. O tema é o assunto abordado. A premissa é a proposição de algo. O fio de estória é o caminho que um incidente ou sequência de incidentes percorre dentro de uma narrativa.

2.2.1 A ideia de “Maçã”

A concepção de “Maçã” surgiu de ideias selecionadas. O projeto, a princípio, seria realizado por duas estudantes, Renata Naomi Watanabe Naka e a autora deste trabalho. As duas acadêmicas, inicialmente, fizeram um *brainstorming*³, contribuindo cada uma com uma possível história a ser contada. As ideias ali postas eram ideias selecionadas, ou seja, estavam no repertório pessoal de cada uma. Uma das propostas envolvia duas irmãs, em que uma invadia um estúdio de gravação e a outra, ao tentar resgatá-la, era confundida com a diretora do filme e, para não ser presa por invasão, decidia assumir a farsa. A segunda ideia consistia em uma maçã proibida de ser comida no refeitório de uma empresa até um funcionário novo começar a questionar a situação.

Após algumas discussões, cogitou-se criar dois episódios de uma série, mas decidiu-se permanecer apenas com uma delas, já que não seria possível desenvolver e produzir mais de

³ *Brainstorming* ou tempestade de ideias é uma técnica em que um grupo de pessoas procura encontrar soluções para um problema específico ou gerar ideias criativas através da contribuição livre de pensamentos. Essa técnica estimula a criatividade e a inovação, promovendo um ambiente aberto e colaborativo que encoraja a expressão de ideias sem críticas.

um enredo ao mesmo tempo de maneira satisfatória. A ideia escolhida para ser desenvolvida foi a segunda.

Depois de desenvolver a ideia, o enredo seria o seguinte:

A protagonista começa a trabalhar em um novo emprego, quando uma maçã bem vermelha chama sua atenção no refeitório. Ao questionar seus colegas sobre o medo aparente deles de comer o alimento, a personagem percebe que cada um tem o sentimento motivado por uma razão diferente, mas que todos concordam que o fruto é proibido. A curiosidade faz com que ela embarque em uma investigação, que parece não ter fim, e a única maneira de solucionar o mistério é ir contra a opinião pública.

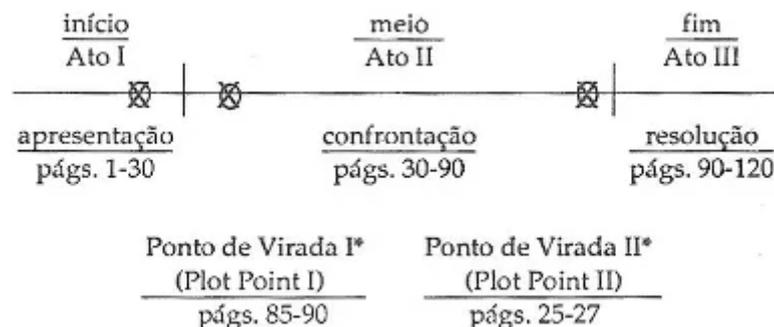
Até aquele momento, o objetivo da história era elaborar um audiovisual de ficção investigativa do gênero suspense que abordasse aspectos do comportamento humano. A narrativa trataria de temas como “comportamento humano”, “crença”, “desinformação”, “conformismo social” e “efeito manada”.

Quando o projeto passou a ser somente da autora deste trabalho, a ideia inicial sofreu mudanças. Essas modificações aconteceram principalmente devido às complicações de manter a veracidade de uma maçã que não estraga ao longo do tempo em uma narrativa realista. Assim como não era a intenção fazer uma narrativa fantasiosa. Todavia, a base da ideia se manteve: um objeto proibido de ser tocado é percebido por um funcionário novo que inicia uma investigação para descobrir o mistério por trás. Tal qual a ideia inicial, a história abrange o gênero suspense e conta com uma instigante jornada investigativa.

2.3 A ESTRUTURA DE TRÊS ATOS DE SYD FIELD

Syd Field, em seu livro “Manual do roteiro”, define o paradigma de um roteiro (Figura 1), sendo esse um modelo, exemplo ou esquema conceitual a ser seguido.

Figura 1: O paradigma de Syd Field



Fonte: Field (2001, p. 3).

Logo, o paradigma de Field divide uma história em três atos: início (apresentação), meio (confrontação) e fim (resolução). Assim como a história como um todo, os atos devem ser pensados como uma unidade narrativa, contendo começo, meio e fim. O autor também estabelece o que chama de “pontos de virada”, que acontecem entre os Atos I e II, e entre os Atos II e III.

Pensando que cada página de um roteiro equivale, em média, a um minuto de filme, é possível perceber que Field (2001) estrutura o paradigma pensando em um longa metragem e considera os três atos divididos em 120 páginas, isto é, 120 minutos de filme. Contudo, há a possibilidade de converter esses números para outras obras de duração menor ou maior, utilizando o conceito de proporção.

Os pontos de virada são incidentes ou eventos que alteram o curso da ação e direcionam a história para outra direção. Eles criam obstáculos e novos desafios aos personagens. Segundo Field (2001), o ponto de virada é uma função do protagonista. Os pontos de virada acontecem ao final dos atos I e II com o intuito de mover a narrativa adiante e encaminhá-la para a resolução. Por isso, Field (2001) diz que os pontos de virada seguram o paradigma no lugar e servem de âncoras para o enredo do filme.

O Ato I, também chamado de apresentação, é o início do roteiro e engloba 25% da narrativa. Nesse ato, deve-se apresentar a história, introduzir o protagonista e os demais personagens, determinar as relações entre os personagens, estabelecer a premissa dramática (o assunto do filme) e estabelecer a situação (as circunstâncias em torno da ação), visual e dramaticamente (FIELD, 2001). A estrutura do Ato I deve conter um início, meio e fim, isto é, o início do início, o meio do início e o fim do início. Um pouco antes do final do primeiro ato, há o primeiro ponto de virada, que conduzirá a história para o próximo ato: a confrontação.

O Ato II, também chamado de confrontação, é o meio do roteiro e o ato mais longo, contendo 50% da narrativa. Esse ato é composto por uma série de obstáculos que impedem o protagonista de alcançar a necessidade dramática, ou seja, o que o personagem principal deseja alcançar ao longo do roteiro. No Ato II, o personagem está tentando superar todos os obstáculos para cumprir o seu objetivo. Nesse sentido, Field (2001) lembra que todo drama é conflito e que sem conflito não há roteiro. A estrutura do Ato II deve conter um início, meio e fim, isto é, o início do meio, o meio do meio e o fim do meio. Um pouco antes do final do segundo ato, há o segundo ponto de virada, que conduzirá a história para o próximo ato: a resolução.

O Ato III, também chamado de resolução, é o final do roteiro e compreende 25% da narrativa. É importante entender que resolução nesse contexto não significa fim. O final de um filme é a imagem com que o roteiro termina. A resolução é a solução da história, é como ela se resolve. A estrutura do Ato III deve conter um início, meio e fim, isto é, o início do fim, o meio do fim e o fim do fim. O final do Ato III corresponde ao final do filme.

Para Field (2001, p. 8),

O paradigma é uma forma, não fórmula; é o que mantém a história coesa. A espinha dorsal, o esqueleto e a história é que determinam a estrutura; a estrutura não determina a história.

O paradigma é um modelo de como um roteiro deve ser construído. Contudo, como a história se desencadeará ao longo do roteiro depende da narrativa a ser contada. Logo, o paradigma de Syd Field é utilizado para organizar incidentes inter-relacionados em três atos (apresentação, confrontação e resolução) que conduzem a uma resolução dramática.

2.3.1 A estrutura de “Maçã”

A estrutura dramática de “Maçã”, isto é, a organização dos incidentes da narrativa que direcionam à resolução, segue o paradigma de Syd Field.

O Ato I é a apresentação da história. Em “Maçã”, ele começa introduzindo a protagonista e mostrando suas principais características. O primeiro ato também apresenta as demais personagens em termos de nome, cargo e personalidade. A premissa dramática gira em torno da personagem principal, Ivy, que se muda de São Paulo para Santa Maria para trabalhar como designer em uma agência. A situação ou circunstância em torno da ação se revela em um quadro no escritório que não pode ser tocado. O ponto de virada do primeiro ato acontece na festa de boas-vindas dedicada a Ivy. A personagem principal, embriagada, se empolga e decide fazer um discurso que acaba com ela em cima de uma cadeira caindo e esbarrando no quadro. Após a reação punitiva de Alan, o diretor de marketing da agência, Ivy, intrigada, toma a decisão de investigar a história por trás do quadro e descobrir por que ele não pode ser tocado.

O Ato II é o desenvolvimento da narrativa e engloba várias complicações para dificultar o protagonista de conseguir aquilo que deseja. Esse ato em “Maçã” inicia com o começo da investigação de Ivy. A personagem começa a questionar os funcionários sobre o quadro. Depois disso, a protagonista recebe uma ameaça anônima. Mesmo com a ameaça, ela continua a investigação, o que resulta em outra ameaça. Dessa vez, ela registra um boletim de ocorrência. Na sequência, Ivy segue investigando. O antagonista então persegue a

personagem perto de sua casa e, quando esta chega em casa correndo, recebe a última ameaça. A protagonista vai até a delegacia e depois de não conseguir um bom suporte lá, decide verificar o quadro por conta própria. Ela se dirige ao quadro, observa, abre um fundo falso, vê artefatos ensanguentados e leva uma pancada na cabeça. O ponto de virada do segundo ato é justamente a ação de Ivy de ir averiguar o quadro.

O Ato III é a resolução da história. O terceiro ato de “Maçã” revela que Alan é o antagonista da narrativa e que ele é o responsável pela morte de diversas garotas das quais ele guardava objetos em um fundo falso no quadro. Esse ato é o embate entre a protagonista e o antagonista. Alan prende Ivy e pretende matá-la, mas a protagonista consegue se soltar. Os dois iniciam uma luta que termina com a morte de Alan. Essa é a resolução do filme. O final do filme é o momento em que Ivy se dirige à saída da agência, onde os dois estavam.

2.4 CONFLITO: LOGLINE E STORYLINE

“Sem conflito não há drama” diz Sid Field (2001, p. 17) em seu “Manual do Roteiro”. O conflito é a essência da história, ele move a narrativa adiante e une todas as partes do roteiro. O conflito molda a trama e direciona o andamento da história. Resumindo, sem conflito, não há roteiro.

Comparato (2018) define o conflito como a confrontação entre forças e personagens por meio da qual a ação se organiza e se desenvolve até o fim da narrativa. Assim como Field (2001), Comparato (2018) também acredita que não existe drama sem conflito.

A partir de um ponto de vista didático, Comparato (2018) elenca três tipos de conflito: Personagem *versus* Força humana, Personagem *versus* Força não humana e Personagem *versus* Força interna. O primeiro conflito configura-se em uma confrontação do personagem com outro personagem ou um grupo de pessoas. O segundo conflito acontece quando o personagem enfrenta uma força da natureza ou outros obstáculos não humanos. O último conflito é o conflito interno, quando o personagem está em conflito consigo mesmo. Apesar dessa classificação, os três conflitos não são estanques, eles podem ser misturados e combinados, mas sempre teremos um conflito matriz ou predominante (COMPARATO, 2018).

Ao definir o conflito da história, tem-se o essencial para iniciar a construção da narrativa. É neste momento que é possível determinar a *logline* do roteiro, isto é, a história resumida em uma frase. Esta é composta pelo incidente principal ou força antagonista e pela contração do perfil do protagonista e de seu objetivo dramático (COMPARATO, 2018). A

logline deve seduzir e aguçar a curiosidade daquele que a lê, para isso seleciona-se cuidadosamente as palavras que melhor condensam o máximo de informações sobre a história. Pela sua finalidade, a *logline* é muitas vezes utilizada como primeiro veículo de apresentação e avaliação de um argumento ou roteiro.

Depois de estabelecida a *logline*, pode-se pensar em ampliar essa frase para um resumo do roteiro, a chamada *storyline*. De acordo com Campos (2016, p. 106), a *storyline* corresponde ao “sumo do resumo da trama principal”. A *storyline* deve conter o essencial, ou seja, a apresentação, o desenvolvimento e a solução do conflito (COMPARATO, 2018, p. 80). Por ser a síntese da história, Comparato (2018) afirma que não se dedica mais de cinco ou seis linhas para a escrita da *storyline*.

2.4.1 O conflito em “Maçã”

O média-metragem “Maçã” engloba uma combinação de conflitos das categorias Personagem *versus* Força não humana e Personagem *versus* Força humana. O conflito matriz ou predominante é o mistério por trás do quadro da maçã que não pode ser tocado. O outro conflito é uma das personagens que é revelada como antagonista ao final da narrativa.

A *logline* do filme consiste na seguinte frase: “Ao se deparar com o quadro de uma maçã proibido de ser tocado em uma agência de marketing, uma designer recém contratada começa a investigar para descobrir o mistério por trás disso.”. O incidente principal é a investigação do quadro. Já a qualificação da protagonista e o seu objetivo dramático são, respectivamente, “uma designer recém contratada” e “descobrir o mistério por trás disso”.

A *storyline* de “Maçã” é a seguinte:

Em uma agência de marketing chamada Power B, há o quadro de uma maçã que não pode ser tocado. Ivy, uma designer recém contratada, resolve investigar esse mistério através dos funcionários e de pesquisas sobre a agência e o dono dela. Ivy descobre que o dono foi acusado e inocentado de alguns assassinatos, mas a suspeita é que seu pai, um fazendeiro poderoso, tenha influenciado nisso. Ivy mexe no quadro e acha artefatos que pertenciam às vítimas. Alan, o diretor de marketing, revela ser o dono da empresa e tenta matar Ivy, mas ela consegue revidar e matá-lo.

2.5 PERSONAGENS

Personagem é a alma de uma história. Personagens carregam a narrativa a partir de ações e diálogos. Personagens, na maioria dos casos, são o principal ponto de foco na narrativa. Tecnicamente, personagem é um “papel representado por ator ou atriz a partir de figura humana fictícia criada por um autor roteirista.” (COMPARATO, 2018, p. 95). Outra

definição possível é “personagem é a representação de pessoas e conceitos na forma de uma pessoa ficcional” (CAMPOS, 2016, p. 141).

Segundo Field (2001), o personagem é formado por interior e exterior. O interior é tudo aquilo que acontece antes do início da narrativa e o exterior é o que acontece do início ao final da narrativa. O interior é a biografia do personagem, os acontecimentos da sua vida que o formam. O exterior revela o personagem, são as necessidades e as ações do personagem durante a história.

Para criar um personagem é preciso pensar no seu perfil, isto é, no conjunto de seus traços característicos (CAMPOS, 2016, p. 158). Essa relação de características dita “os pontos de foco que ele percebe, a forma como ele percebe e como ele reage ao que percebe” (CAMPOS, 2016, p. 159). O primeiro item do perfil de personagem é o seu nome. Ao nomear um personagem, devemos nos atentar à motivação, ao significado e à sonoridade, levando em consideração que nomes e sobrenomes informam sobre o perfil do personagem. A construção do perfil de personagem leva em consideração aspectos físicos, sentimentais, sociais e psicológicos. Para pensar no seu personagem fisicamente é preciso imaginar elementos como sexo, idade, olhar, "cor", expressividade do corpo, gestos frequentes ou característicos, maneira de vestir. O lado sentimental é definido por emoções, obsessões, paixões, gostos, entre outros. O social é determinado por aspectos como estrato social e cultural, lugar onde mora, relações pessoais, profissão, posicionamento político. Psicologicamente, personagens são estabelecidos por pensamentos, sonhos, medos, objetivos, motivações, dentre outros.

A partir do perfil de personagem, é possível categorizá-los em quatro categorias: redondo, raso (ou tipo), arquétipo e hipertipo (CAMPOS, 2016). Personagem redondo é aquele composto por traços plurais de perfil, enquanto que personagem raso ou tipo é constituído por um ou pouco mais de um traço de perfil, representando melhor um coletivo do que um indivíduo. O arquétipo é formado mais por um veto de ação modelado em um mundo preexistente do que por traços de perfil. Hipertipos são personagens tipo que provém de conceitos culturais fundamentais.

Os personagens desempenham funções na narrativa que os definem como agente, coadjuvante, coro ou figurante (CAMPOS, 2016). Um personagem é agente quando é a fonte de ação que traça a trama. O coadjuvante auxilia os personagens aos quais está ligado. Coro pode ser um personagem ou grupo de personagens cuja função principal é comentar incidentes ou veicular premissas. Figurante é uma figura simbólica que serve para informar época, lugar, classe ou função social.

Personagens podem ser principais ou secundários, protagonistas ou antagonistas (CAMPOS, 2016). Personagem principal ou protagonista é aquele que serve como referência principal a partir do qual a narrativa é composta. O personagem secundário é aquele que aparece como secundário na narrativa, podendo ser o antagonista. Este é aquele que antagoniza qualquer personagem na narrativa toda, em um incidente, em uma cena, em um segmento de cena ou apenas em uma fala ou um gesto.

Personagens podem ser classificados como herói, vilão e anti-herói (CAMPOS, 2016). Herói e vilão são personagens de definições absolutas. O herói é bom, correto, justo, audaz e isso pode refletir em sua aparência, sendo aquele pelo qual a plateia torce. O vilão é mau, errado e perverso e isso pode refletir fisicamente, sendo aquele que a plateia condena. O anti-herói engloba traços de perfil de vilão e função de herói, sendo aquele personagem pelo qual a plateia torce e quer ver eventualmente ser perdoado.

2.5.1 Os 9 personagens de “Maçã”

“Maçã” contém nove personagens sendo um protagonista, um antagonista e sete personagens secundários. Os personagens apresentam simbologias ligadas ao principal elemento da narrativa: a maçã. A protagonista, Ivy, é um personagem com perfil redondo que atua como agente da narrativa e se apresenta como heroína. Ivy simboliza a primeira mulher da humanidade, Eva, e a personagem de conto de fadas Branca de Neve. O antagonista, Alan, também é um perfil redondo que atua como agente, mas ele não é um vilão na história, considerando que vilões são figuras definitivamente más. Alan é a representação de Adão na narrativa. Os demais personagens são secundários com perfis hipertipos que agem como coro durante a história. Os outros sete personagens são hipertipos por representarem os setes pecados capitais e os setes anões. A seguir, aborda-se cada um dos personagens individualmente, comentando sobre a biografia do personagem, o perfil criado para cada um e a simbologia.

2.5.1.1 Ivy

O nome completo da protagonista é Ivy Machado da Silva, sendo o primeiro nome uma referência à Eva. A personagem é uma jovem de 22 anos que se veste predominantemente com camisas estampadas e jeans.

A biografia de Ivy mostra que a personagem cresceu em uma família de classe média baixa, sempre adorou resolver enigmas, descobriu sua paixão por ilustração na infância, se

dedicou muito aos estudos para se formar em Design pela Universidade de São Paulo (USP) e conseguiu um estágio em uma grande empresa, na qual foi efetivada logo após formada.

A personagem, desde pequena, buscou ser independente e conseguir suas coisas da maneira que podia, pois sabia que seus pais não conseguiriam lhe oferecer tudo que queria.

Ivy é a extroversão e o carisma em pessoa, viciada em socializar e se expressar, tudo isso com bom humor. Adora falar sobre causas sociais e é super engajada em movimentos antirracistas e feministas. Ivy é uma pessoa extremamente criativa, adora inovar em seus trabalhos e pensar fora da caixa.

Por ter vindo de uma família de classe média baixa, Ivy é uma pessoa humilde e grata pelas oportunidades que teve/tem na vida, procurando sempre ser altruísta e ter empatia.

Quando decide alguma coisa, não desiste e possui determinação e persistência para ir até o fim. Ivy é uma pessoa muito observadora e gosta de analisar tudo. Contudo, Ivy peca na pontualidade e na organização, tendo a mania feia de se atrasar e deixar sua mesa sempre uma bagunça.

Ivy representa a figura bíblica Eva pelo seu papel na narrativa de “Maçã”. Assim como Eva, Ivy mexe com algo que lhe foi dito ser proibido. No conto bíblico, o elemento proibido é uma maçã, já em “Maçã” o objeto intocável é o quadro de uma maçã. A personagem também simboliza a Branca de Neve, personagem que come uma maçã envenenada na história. As duas narrativas colocam a maçã como um elemento que provoca infortúnio: Eva e Adão são expulsos do paraíso após comerem a maçã e Branca de Neve entra em uma espécie de coma depois que come a maçã. Contudo, Eva e Adão formam a humanidade após a expulsão e Branca de Neve é encontrada pelo seu príncipe encantado depois do ocorrido. Ambas as histórias apresentam consequências pelo ato de experimentar a maçã, mas isso traz novos direcionamentos para os personagens, que não são necessariamente ruins. Assim acontece com Ivy em “Maçã”, ela sofre consequências por buscar o mistério por trás do quadro da maçã, mas o seu desfecho coloca a personagem em posição que nunca esteve antes e a faz realizar algo que nunca havia feito, levando a um final não necessariamente ruim.

2.5.1.2 Alan

Enquanto o nome verdadeiro de Alan, João Pedro Prado, apresenta uma pronúncia quase como um trava-língua, fazendo com que seja difícil de pronunciar, o nome Alan Martins alude a Adão. O personagem é um jovem de 25 anos que veste trajes formais sempre bem limpos e passados.

A biografia de Alan revela que o personagem cresceu isolado devido à perda da mãe durante seu nascimento e à falta de carinho do pai, Agenor, além de não ter conseguido fazer amizades na escola.

Sua biografia também mostra que Alan cometeu alguns assassinatos e seu pai sempre os acobertou até Agenor obrigar Alan aos 18 anos a iniciar um curso superior. Depois de formado, Alan inaugura uma agência em Santa Maria com a ajuda financeira do pai que cresce e se consagra como uma das melhores agências de marketing da cidade. Alan trocou seu nome de João Pedro Prado para Alan Martins depois que a empresa já estava consagrada no mercado para não ser mais vinculado ao seu pai e ao seu passado. Ele atua como diretor de marketing da agência, dedicando-se exclusivamente a ela, mesmo sem os funcionários saberem que ele é o dono.

Alan é um personagem sensato, calmo, sério, inteligente e de poucas palavras. Realiza suas tarefas no trabalho de forma disciplinada, focada e concentrada. Além disso, é super ambicioso e procura sempre se desenvolver profissionalmente. É uma pessoa super pontual e que detesta atrasos. Não se porta de maneira emocional, sempre age de forma racional. É metódico e odeia bagunça. É a pessoa que consegue resolver qualquer problema, despertando admiração das pessoas à sua volta. Apesar de ser uma pessoa mais fechada, os funcionários da empresa o consideram um ótimo líder pelo seu desempenho excepcional como profissional.

Alan representa a figura bíblica Adão pelo seu papel na narrativa de “Maçã”. Na história bíblica, Adão sofre consequências por ter comido a maçã junto com Eva, devido à curiosidade desta última. Em paralelo a isso, Alan possui um desfecho fatídico em razão do espírito curioso e investigador de Ivy.

Em comparação com a narrativa da Branca de Neve, Alan assemelha-se à madrasta. Assim como a personagem antagonista do filme em relação a Branca de Neve, Alan tenta a todo custo atrapalhar a vida de Ivy em prol de benefício próprio. Para a madrasta, o objetivo é continuar sendo a mulher mais bonita do reino. Já para Alan, o propósito é impedir que Ivy descubra o seu passado.

2.5.1.3 Alessandra

Alessandra, a analista de SEO da Power B, é uma mulher de 25 anos cujo vestuário é composto por roupas sociais. A personagem não costuma conversar com qualquer um, prefere interagir apenas com aqueles que abordam os assuntos que a interessam, como moda, maquiagem, redes sociais e outras futilidades.

Alessandra cresceu em uma família rica, sempre teve tudo o que desejava e foi muito mimada. Para evitar estudar para vestibulares, Alessandra fez seus pais pagarem sua graduação em Relações Públicas.

Viciada no Instagram, Alessandra passa horas assistindo a vídeos de moda e maquiagem. No entanto, o que ela gosta ainda mais do que isso é ganhar dinheiro e, em seguida, gastá-lo. Sua vida gira em torno de futilidades, e ela tem um grande apego aos seus bens materiais. Alessandra odeia emprestar dinheiro e suas coisas devido ao seu apego às posses. Por ser mesquinha, quase como se tivesse alergia a tudo e todos que não gosta, a personagem se assemelha a Atchim, o personagem super alérgico de Branca de Neve, e ao pecado capital da avareza.

2.5.1.4 Amanda

A redatora Amanda é uma jovem de 22 anos que adora vestir roupas coloridas e criar vínculos, sendo extremamente amigável e se dando bem com todos.

Vinda de uma família de classe média, a condição financeira de Amanda proporcionou uma vida confortável.

Desde cedo, Amanda demonstrou ser extrovertida e bem-humorada. Ela é uma pessoa extremamente positiva e alto astral, sempre sorrindo e tentando agradar as pessoas. É amorosa e adora demonstrar isso com abraços. Seu único defeito é a gula. Nesse sentido, Amanda representa o personagem Feliz de a Branca de Neve e o pecado capital da gula.

Como amante de livros de romance, Amanda cresceu sonhando em cursar literatura. Outra paixão da personagem é explorar lugares novos. Unindo essas duas paixões, Amanda decidiu sair do local onde morava para cursar Letras na Universidade Federal de Santa Maria.

2.5.1.5 Andrey

Andrey é o mais jovem da agência, com apenas 20 anos. O personagem veste predominantemente camiseta e calça jeans. Apesar de conseguir se dar bem com as pessoas, muitas o consideram muito infantil para a sua idade.

Crescendo em uma família de classe média alta e sendo filho único, Andrey sempre teve tudo o que desejou. Durante sua infância, ele se sentia muito sozinho, pois não tinha irmãos, e seus pais raramente estavam em casa.

Para chamar a atenção dos pais, o garoto fazia pegadinhas com as empregadas e babás, desde colar chiclete em seus cabelos até colocar pedras em seus sapatos, resultando em uma alta rotatividade de funcionários.

Na adolescência, Andrey descobriu seu apreço por vídeos amadores e criou um canal gamer no Youtube. Com o tempo, aprimorou suas habilidades em edição, conquistando seu primeiro emprego na Power B como editor de vídeo e imagem.

Ele compreende o funcionamento do mundo empresarial e tenta progredir bajulando o máximo de pessoas possível.

Andrey é viciado em jogos. Quando não está trabalhando, está em casa fazendo transmissões ao vivo para seus seguidores no Youtube.

Por ser jovem, sua linguagem é repleta de gírias, e seus comportamentos muitas vezes são imaturos. Sendo bajulador e jovem com um espírito lascivo, Andrey representa o personagem Dengoso da Branca de Neve e o pecado capital da luxúria.

2.5.1.6 Kiara

Kiara, a fotógrafa e videomaker da agência, é uma jovem de 25 anos que veste predominantemente preto e mantém poucas amizades devido ao seu temperamento.

A história de vida de Kiara revela que ela nasceu em uma família de classe média que proporcionou a ela uma vida confortável. Kiara ganhou uma câmera na infância e desde então não parou mais de fotografar. Sua paixão por fotografia a levou a mudar de cidade para cursar um tecnólogo na área. Após a conclusão do curso, ela retornou à sua cidade natal, Santa Maria, e tentou viver exclusivamente da fotografia. No entanto, o plano não foi bem-sucedido, e ela precisou procurar emprego.

Kiara possui uma personalidade impulsiva e impaciente. Gosta que as coisas sejam feitas à sua maneira e detesta quando algo fora de seus planos acontece. Tende a ter episódios frequentes de raiva, descontando suas frustrações em outras pessoas. Ela tem dificuldade em dar feedback positivo e costuma ser crítica quando não gosta de algo. Nessa perspectiva, Kiara representa o personagem Zangado da Branca de Neve e o pecado capital da ira.

2.5.1.7 Laís

Laís, a analista de redes sociais, é uma jovem de 22 anos que se veste com roupas casuais, mas que tende a copiar o vestuário de quem ela inveja. A personagem costuma ser amigável com as pessoas para tirar proveito delas.

Laís cresceu em uma família pobre que sempre batalhou muito para conseguir o que precisava. Laís odiava isso e sempre desejou mudar de vida de alguma forma. Desde pequena, ela invejava a vida das pessoas mais afortunadas.

Laís então decidiu estudar muito para conseguir mudar de vida. Com 18 anos, ela conseguiu passar no curso de publicidade e propaganda da UFSM. Com o intuito de mudar de vida e se afastar de suas raízes pobres, Laís se mudou para o RS e concluiu o curso a partir do auxílio da universidade.

Laís é uma mulher muito insegura que vive se comparando com as pessoas que vê tanto pessoalmente quanto virtualmente. Seu sonho sempre foi ter uma vida de luxo, por isso ela vive invejando a vida das pessoas mais afortunadas. Nesse sentido, Laís reflete o personagem Dunga de Branca de Neve, o menor dos anões, e o pecado capital da inveja.

2.5.1.8 Maria

Inicialmente pensado para ser um personagem masculino chamado José, Maria é uma senhora de 50 anos que se veste com roupas confortáveis. O gênero do personagem foi alterado para se adaptar à atriz selecionada para o papel. A personagem, que é faxineira na agência, é muito amigável e se dá bem com todos.

Maria cresceu em uma família humilde e só cursou o ensino fundamental. Depois disso, teve que trabalhar para ajudar financeiramente sua família. Desde então, nunca parou de trabalhar.

Maria é uma pessoa super simpática, mas que está sempre reclamando do seu trabalho e de como está cansada. Ela adora tirar uma soneca após o almoço e nunca limpa o escritório adequadamente. Dentro da empresa, Maria ama ficar batendo papo com os funcionários ao invés de fazer o seu trabalho. Nessa perspectiva, a personagem simboliza o personagem Soneca da Branca de Neve e o pecado capital da preguiça.

2.5.1.9 Theo

Theo é um homem de 35 anos que veste predominantemente camiseta de botão e calça social. O personagem carrega um sentimento de superioridade frente às pessoas que convive e trata a maioria com desdém, com exceção daqueles que estão em um cargo de poder, a esses trata com bajulação.

Theo cresceu em uma família de classe baixa. Durante sua infância, Theo ansiava por crescer e conseguir tudo o que desejava, já que seus pais não conseguiam lhe proporcionar. Ele observava seus colegas de escola com seus pertences e sentia inveja.

Na adolescência, Theo via o curso de publicidade e propaganda como um instrumento de persuasão, influência e controle. Ele sempre quis um cargo de poder que pudesse fazer com que várias pessoas o vissem como uma grande influência. Por esse motivo, começou a cursar publicidade e propaganda na UFSM.

Depois de formado, Theo soube de uma vaga para supervisor de marketing na Power B, uma empresa recém-chegada ao mercado. A princípio, Theo ficou apreensivo por ser uma empresa nova, mas quando fez a entrevista e conseguiu o emprego para trabalhar como supervisor de marketing, o seu ego falou mais alto e ele saiu do seu emprego de analista de SEO.

Theo é uma pessoa de classe média com ar soberbo e síndrome de superioridade, cuja vaidade e narcisismo afloram. Também é uma pessoa presunçosa e egoísta, sempre se coloca como melhor que os outros e está sempre valorizando a si mesmo e aos seus próprios interesses, em detrimento dos interesses das outras pessoas. Logo, o personagem retrata o personagem Mestre de a Branca de Neve e o pecado capital da soberba.

2.6 ROTEIRO LITERÁRIO: ARGUMENTO, ESCALETA E DIÁLOGOS

O roteiro literário é um texto narrativo elaborado pelo roteirista e constituído por cenas, ações e diálogos. A formatação mais comum de um roteiro é a *master scenes*. Esse padrão é escrito na fonte Courier New, tamanho 12.

A identificação das cenas engloba o número da cena, se a locação é interna ou externa, a locação e o período do dia (dia ou noite). Logo após o cabeçalho da cena, é inserido um texto descrevendo a ação da cena de forma objetiva e com os verbos no presente. Os diálogos são precedidos pelo nome da personagem e centralizados na página. É preciso ter em mente que o roteiro deve ser escrito para ser gravado, bem como é fundamental que ele seja de fácil compreensão para facilitar a sua produção pela equipe técnica.

A escrita de um roteiro, geralmente, é realizada por partes. A primeira etapa é a construção do argumento. Comparato (2018, p. 96) entende sinopse e argumento como sinônimos e define o conceito como “resumo da história vivida pelas personagens”. O autor define que um argumento ou sinopse tem os seguintes conteúdos bem definidos: temporalidade (quando); localização (onde); perfil dos personagens (quem); e decurso da ação

dramática (qual - a história ou construção dramática). Logo, um argumento conta a história de forma resumida, deixando claro quando e onde a narrativa acontece e quais são os personagens que a vivem.

Para Comparato (2018, p. 97), “com o argumento se prepara a viabilidade de um projeto em todas as suas facetas: produção, mercado, técnica e artística, autoria.” Ou seja, respectivamente, viabilidade econômica; se há público e que faturamento pode representar; disponibilidade de técnicos e atores para desempenhar satisfatoriamente seus papéis; e capacidade do autor de desenvolver o trabalho sugerido na sinopse.

Depois do argumento pronto, faz-se o que se chama de escaleta. Conforme Campos (2016, p. 307), “escaleta é a descrição resumida das cenas de um roteiro, na sua sequência.”. A escaleta é uma espécie de esqueleto do roteiro em que se resume cada cena de forma sequencial indicando e separando as situações e as ações dos personagens sem preocupação com os diálogos.

Com a escaleta pronta, inicia-se o cuidado com os diálogos. É hora de pensar em como desenvolver as cenas em termos de ação e conversas entre os personagens. De acordo com Comparato (2018, p. 213), o diálogo é a linguagem essencial do drama, é o corpo de comunicação do roteiro. O autor ainda pontua que bons diálogos devem ser pensados com o objetivo de transmitir informações, revelar o caráter dos personagens e fazer a história avançar. Ao finalizar a elaboração dos diálogos, tem-se o que se chama de primeiro tratamento, isto é, a primeira versão do roteiro.

2.6.1 Processo de escrita do roteiro literário de “Maçã”

A escrita de “Maçã” iniciou na definição dos pontos-chaves da narrativa, isto é, nos dois pontos de virada e em acontecimentos indispensáveis para o andamento da história, como as ameaças e a perseguição sofridas por Ivy. A partir disso, deu-se início à produção do argumento ([Apêndice A](#)). Levando em consideração as orientações de Comparato (2018), definiu-se a temporalidade (atualidade), a localização (São Paulo e Santa Maria) e o perfil dos personagens (criou-se o perfil de cada um dos 9 personagens entre uma protagonista, um antagonista e sete personagens secundários). Com isso, construiu-se o decurso da ação dramática, ou seja, o próprio argumento.

A partir dos eventos descritos no argumento, montou-se a divisão de cenas que se configurou na escaleta ([Apêndice B](#)). Ao longo do processo de reescrita do roteiro, algumas cenas foram alteradas, excluídas ou acrescentadas. Por exemplo, a cena em que Ivy vai até o

RH para se demitir se mostrou desnecessária, visto que na cena seguinte ela está procurando emprego. Foi acrescentada uma cena em um restaurante em que Ivy conversa com a mãe para revelar mais do estado emocional da personagem. Também foi acrescentada outra cena de ameaça para intensificar os acontecimentos da narrativa.

Por fim, foi usado o programa *treby*⁴ para escrever o roteiro. Com a utilização desse programa, a formatação conforme a *master scenes* não foi uma preocupação, uma vez que, com o *treby*, é possível selecionar o que deseja inserir (cena, ação, personagem, diálogo, entre outros) já com essa formatação. A escrita do roteiro se deu com base na escaleta. A partir do resumo de cada cena presente na escaleta, se montou a descrição da cena e os diálogos.

Roteiros são feitos para serem reescritos. Tratar um roteiro é uma tarefa indispensável. Precisa-se ler diversas vezes e ir aperfeiçoando a cada leitura. O roteiro de “Maçã” teve ao todo duas versões, mas elas tiveram diversos tratamentos. A primeira versão do roteiro possuía 22 páginas, contando com a capa, e 27 cenas. Essa versão foi enviada para os membros da equipe técnica e, depois dos comentários deles, foi elaborada a segunda e última versão do roteiro ([Apêndice C](#)), que terminou com 25 páginas e 27 cenas.

⁴ Programa de código aberto e gratuito, centrado em oferecer uma interface simples e organizada para a escrita de roteiros.

3 PRODUÇÃO: TRANSFORMANDO O ROTEIRO LITERÁRIO EM FILME

Esta seção é destinada a relatar sobre o processo de produção do filme “[Maçã](#)”, isto é, contar a experiência de planejá-lo, gravá-lo e editá-lo. Antes do relato propriamente dito, faz-se necessário abordar teoricamente as áreas cuja a autora deste trabalho atuou para posteriormente mostrar como elas foram aplicadas dentro do filme em questão. Por isso, as próximas duas subseções são dedicadas a discorrer sobre a atuação do produtor e do diretor durante a produção de um filme.

Após isso, divide-se a produção do filme em pré-produção, gravação e pós-produção. Em pré-produção, aborda-se aspectos a respeito do planejamento para as filmagens do filme, sendo eles roteiro técnico, equipe técnica, elenco, equipamentos, objetos cenográficos, locações, decupagens e cronograma de gravação. A etapa de gravação é utilizada para relatar as experiências vivenciadas durante os dias de gravação. Por último, a pós-produção trata de discursar sobre o processo de edição e produção das mídias de divulgação do filme.

3.1 O ATO DE PRODUZIR UM FILME

Conforme explica Rodrigues (2007), de maneira geral, produção é o período que envolve as filmagens em termos fotográficos e a captação de som. Entretanto, o autor explica que de maneira mais específica, a produção de um filme se refere a tudo que envolve fazer um filme, desde a ideia inicial à versão final (RODRIGUES, 2007). Nesse sentido, Marques (2007, p. 60) afirma que produzir um filme é fabricá-lo, viabilizá-lo e inventá-lo, dando condições para que ele aconteça, desde a ideia inicial. A autora conclui que “tudo se produz: o filme, os figurinos, os cenários, os atores, etc.” (MARQUES, 2007, p. 59).

Na elaboração de um filme, a figura responsável por produzi-lo é o produtor. Existem ramificações a respeito desse cargo, tais como produtor, produtor executivo, diretor de produção, co-produtor, produtor associado e produtor de *set*. Contudo, Rodrigues (2007, p. 68) esclarece que, independente do título, há sempre um objetivo em comum: “criar condições para que todos os elementos necessários a um filme sejam guiados de maneira a transformá-lo em um filme de sucesso”.

O produtor é aquele que está presente desde a ideia inicial à circulação, perpassando os aspectos burocráticos, financeiros e artísticos do filme. Essa figura é responsável por escolher a história, o roteirista, o diretor, a equipe técnica, negociar os direitos, aprovar o orçamento, escolher os atores e músicos, elaborar e executar a estratégia de comercialização e vender o

filme (MARQUES, 2007, p. 61). Em um *set* de gravação, o produtor organiza elementos como equipes, locações, atores, objetos de cena, equipamentos, etc.

Em suma, cabe à produção administrar os componentes que compõem um filme com o intuito de prover os meios para que o diretor e os outros departamentos atinjam os melhores resultados, no prazo e no orçamento preestabelecidos. (RODRIGUES, 2007, p. 68).

Muitas vezes dentro do cenário cinematográfico brasileiro, assim como neste média-metragem, a função de produtor é acumulada pelo diretor do filme. Desse modo, esse profissional acompanha a obra em todas as suas fases, desde a ideia à etapa de distribuição e exibição, tentando viabilizá-lo do ponto de vista financeiro, artístico e comercial (MARQUES, 2007, p. 68).

3.2 O ATO DE DIRIGIR UM FILME

Para Marques (2007, p. 71) dirigir é, entre outras coisas, “contar em imagens uma história escrita com palavras”. O diretor é o responsável por transformar o roteiro em imagens em movimento com ou sem som. Cabe ao diretor o resultado final das imagens, artisticamente falando. Sua principal função é filmar cada cena de forma a registrar cada ação e detalhe da melhor forma possível (RODRIGUES, 2007). Para isso, é atribuída ao diretor a responsabilidade de escolher os enquadramentos, ângulos e movimentos de câmera, assim como guiar a atuação dos atores e da equipe técnica (fotografia, arte e som).

O diretor é o elo entre os setores de um filme, incumbido de liderá-los com humanidade, paciência e cumplicidade, para que todos colaborem técnica, artística e humanamente da melhor maneira possível para que o resultado final alcance os objetivos almejados (MARQUES, 2007).

Em um *set* de gravação, o diretor é encarregado principalmente de: “instruir a equipe técnica sobre como quer filmar cada plano, controlando o movimento dos atores em cena e a sua atuação, com a assessoria do diretor de fotografia e do diretor de arte, administrar o movimento das pessoas envolvidas; atualizar-se sobre o orçamento do filme; e administrar pressões de diversas partes.” (RODRIGUES, 2007, p. 71).

O diretor precisa estar ciente dos tipos de planos, movimentos e alturas de câmera, bem como as intenções dramáticas de cada um, para saber como mostrar a cena de acordo com o seu propósito dramático. Esse profissional também tem a responsabilidade de escolher se o ponto de vista da câmera será objetivo ou subjetivo. A câmera objetiva mostra o que acontece em cena, sem identificar-se com um personagem em particular. Por outro lado, a

câmera subjetiva utiliza um ângulo pessoal para registrar a cena, se a partir de um de um personagem, chama-se “ponto de vista”.

Discute-se a seguir os tipos de planos, os movimentos de câmera e os ângulos de câmera mais comuns.

3.2.1 Plano

O plano é a menor unidade narrativa de um filme, sendo definido como a imagem entre dois cortes, isto é, o tempo entre ligar e desligar a câmera (RODRIGUES, 2007). Para Rodrigues (2007, p. 26), “o plano é a forma como o diretor narra o roteiro”. Isso porque define a distância entre a câmera e o objeto a ser filmado, concedendo significado à imagem. De acordo com essa distância, os planos podem ser fechados, médios ou abertos e recebem nomes específicos que variam dependendo do profissional ou teórico. Este trabalho, considera as definições de Rodrigues (2007) e do canal no Youtube, Studio Binder (2020a).

Plano de estabelecimento (*establishing shot*) localiza o espectador no espaço cênico, sendo utilizado, geralmente, em aberturas de cenas para situar o ambiente e/ou hora do dia em que se desenrola a cena. Pode ser usado em filmes de ficção científica para introduzir os mundos criados para essas narrativas.

Figura 2: Plano de estabelecimento (*establishing shot*)



Fonte: Elaborado pela autora (2023).

Plano master (*master shot*) acontece quando a câmera fixa acompanha, de um determinado ponto, todo o desenrolar da cena girando em seu próprio eixo. É utilizado para minimizar erros de continuidade. O plano master também funciona como um plano de estabelecimento, mostrando o ambiente da cena e os personagens envolvidos nela.

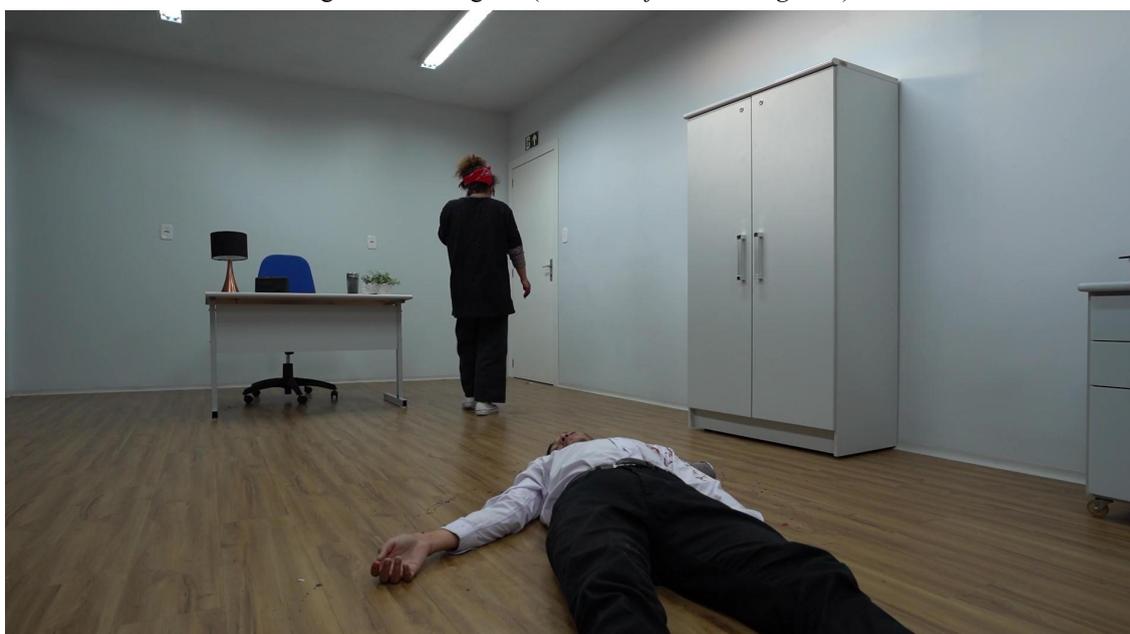
Figura 3: Plano master (*master shot*)



Fonte: Elaborado pela autora (2023).

Em um plano geral (*wide shot/full shot/long shot*), o assunto é posicionado longe da câmera de modo a mostrar a sua relação com o ambiente.

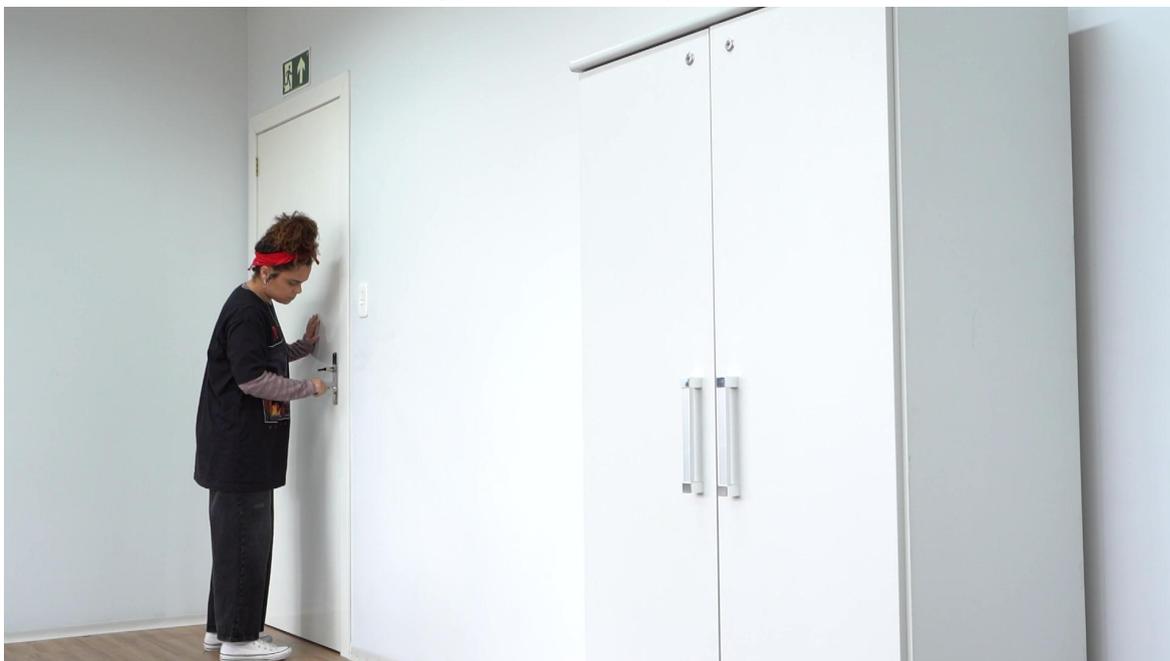
Figura 4: Plano geral (*wide shot/full shot/long shot*)



Fonte: Elaborado pela autora (2023).

Plano inteiro (*full shot*) enquadra o personagem dos pés à cabeça, sendo fechado o suficiente para mostrar o rosto do personagem e aberto o suficiente para exibir o corpo, a postura e as roupas do personagem.

Figura 5: Plano inteiro (*full shot*)



Fonte: Elaborado pela autora (2023).

Chama-se plano conjunto aquele em que se enquadram dois ou mais personagens com a mesma carga dramática.

Figura 6: Plano conjunto



Fonte: Elaborado pela autora (2023).

Plano americano (*medium full shot/cowboy*) filma o personagem dos joelhos para cima, derivando seu nome dos *westerns* (filmes de faroeste) americanos, em que a função era mostrar a cartucheira do revólver na cintura. É usado para representar o assunto de forma confiante, perigosa ou conflituosa, especialmente quando há armas envolvidas.

Figura 7: Plano americano (*medium full shot/cowboy*)



Fonte: Elaborado pela autora (2023).

O plano médio (*medium shot*) captura o personagem da cintura para cima. Por ser um enquadramento neutro, nem tão distante do personagem nem tão fechado nele, o plano médio é comumente utilizado. É aplicado para aproximar-se do assunto sem perder sua fisicalidade ou a ambiência ao redor. O plano médio é uma abordagem intermediária que não é nem chocante nem especialmente dramática, sendo muito usado para mostrar o movimento das mãos dos personagens.

Figura 8: Plano médio (*medium shot*)



Fonte: Elaborado pela autora (2023).

Plano próximo ou primeiro plano (*medium close up shot*) enquadra o personagem do busto para cima. Esse plano dá maior destaque para o ator, servindo para mostrar características, reações, intenções e atitudes do personagem.

Figura 9: Plano próximo ou primeiro plano (*medium close up shot*)



Fonte: Elaborado pela autora (2023).

Close ou primeiríssimo plano (*close up*) mostra o rosto inteiro do personagem, do ombro para cima. O close ilustra a carga dramática do ator, revelando emoções, sentimentos e pensamentos do personagem. Esse plano é sobre empatia, sendo dramaticamente eficaz em momentos decisivos ou tensos. Uma variação desse plano de forma mais fechada, é o superclose que enquadra o rosto do ator do queixo até a cabeça.

Figura 10: Close ou primeiríssimo plano (*close up*)



Fonte: Elaborado pela autora (2023).

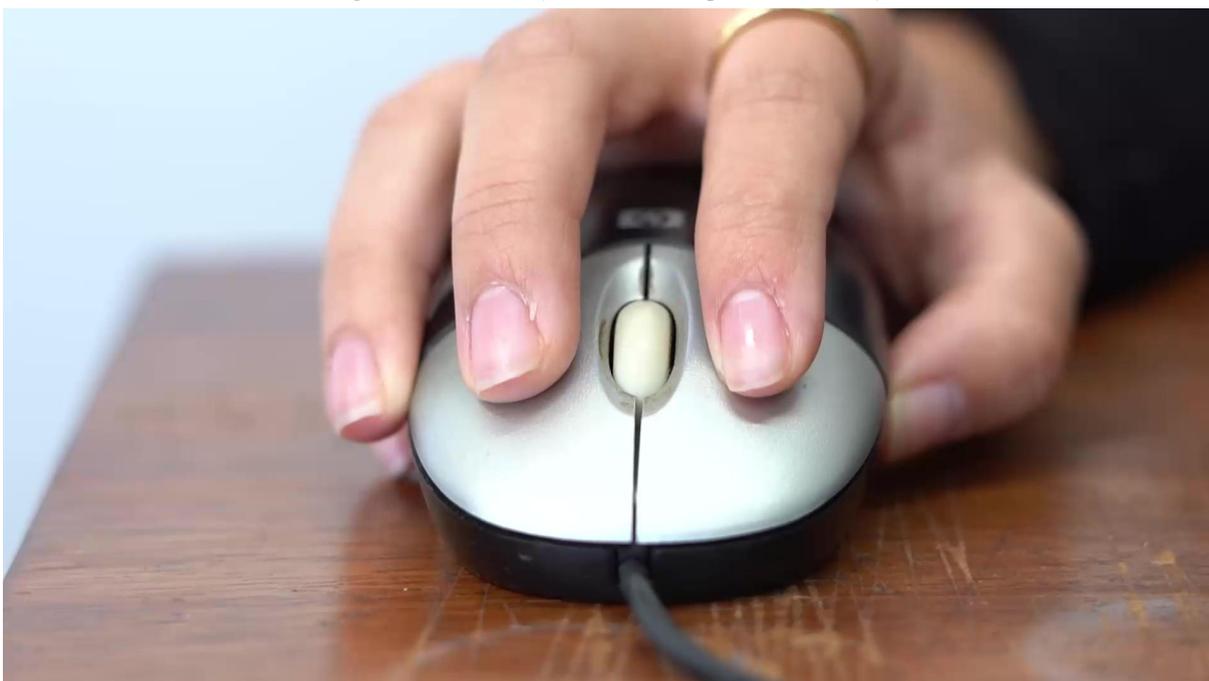
Figura 11: Superclose



Fonte: Elaborado pela autora (2023).

Detalhe (*extreme close up* ou *insert shot*) é um plano utilizado para isolar uma área específica. Podem ser partes do corpo (*extreme close up*), tais como boca, mão, orelha, nariz, olhos, entre outros, assim como podem ser objetos (*insert shot*), como um anel, papel, foto, arma, etc. Esse plano é utilizado comumente para destacar e isolar algo crucial para a narrativa, sendo uma das melhores ferramentas para dar ênfase. O detalhe é o plano mais íntimo, dramático e potencialmente surpreendente de todos.

Figura 12: Detalhe (*extreme close up* ou *insert shot*)



Fonte: Elaborado pela autora (2023).

3.2.2 Movimento de câmera

Os movimentos de câmera, como o próprio nome sugere, são movimentos criados na imagem a partir do manuseio da câmera. Esses movimentos podem ser para cima, para baixo, para a esquerda, para a direita, para frente e para trás. Cada um dos movimentos de câmera possui sua própria linguagem e propósito, servindo para criar planos dinâmicos durante a narrativa. Para criar alguns movimentos de câmera, é preciso o uso de equipamentos, tais como grua (sistema de guindaste com efeito de gangorra), *steadycam* (estabilizador) e *dolly* (carrinho de rodas ou dispositivo similar sob trilhos).

Os movimentos de câmera mencionados a seguir, podem ser visualizados a partir de exemplos através do [link](#).

A panorâmica ou simplesmente *pan* é um movimento de câmera em que esta se movimenta da esquerda para direita ou vice-versa sobre o seu próprio eixo (RODRIGUES,

2007). Esse movimento é geralmente utilizado para acompanhar um personagem ou revelar uma informação. Um movimento panorâmico feito devagar pode criar expectativa, enquanto que uma panorâmica rápida pode intensificar a energia da ação e até mesmo criar relações entre personagens que se intercalam.

O *tilt* é um movimento semelhante a panorâmica, porém acontece de baixo para cima e vice-versa (RODRIGUES, 2007). Ele captura a verticalidade da cena, podendo apresentar um personagem de forma dominante ou vulnerável, bem como revelar informação, cenário, contexto ou escala.

Push in é o movimento que desloca a câmera para a frente, se aproximando do objeto. Pode ter várias funções, como direcionar a atenção para um ponto, focar em um detalhe, capturar o processo de pensamento ou comunicar um conflito interno de um personagem.

Ao contrário do *push in*, o *pull out* afasta a câmera do objeto, deslocando ela para trás. Esse movimento pode ser usado para desenfatar o assunto, revelar o contexto, o cenário ou os personagens da cena, induzir o público a desapegar da cena ou do filme como um todo, enfatizar sentimentos negativos, como isolamento ou abandono.

O *zoom* “traz ou afasta o objeto no espaço cênico em relação à câmera” (RODRIGUES, 2007). Nessa técnica, altera-se a distância focal da lente da câmera para se afastar ou se aproximar do objeto. O *zoom* é um movimento não natural porque os olhos humanos não conseguem reproduzir. Em termos de propósito, as técnicas de *zoom in* (aproximar) e *zoom out* (afastar) podem ser executadas com as mesmas finalidades dos *push in* e *pull out*. A técnica de *zoom* aplicada devagar pode criar inquietação, já usada de forma rápida (*crash zoom*) pode surtir efeito dramático ou cômico.

O *dolly zoom* ou *vertigo effect* é um efeito obtido através de *zoom in* enquanto a câmera se afasta do assunto ou *zoom out* enquanto a câmera se aproxima do assunto. O primeiro faz com que o assunto em primeiro plano se torne dominante sobre o fundo. Já o segundo faz com que o fundo aumente de tamanho, mantendo a escala do primeiro plano. O segundo movimento é utilizado para transparecer um conflito interno ou externo (STUDIO BINDER, 2020b).

Camera roll é um movimento em que a câmera faz uma rotação em seu próprio eixo enquanto mantém a direção da lente (STUDIO BINDER, 2020b). Esse movimento provoca desorientação, afetando a percepção de equilíbrio. *Camera roll* é desconcertante e pode acentuar movimentos ou mudanças dramáticas na narrativa (STUDIO BINDER, 2020b).

O *tracking* acontece quando a câmera inteira se desloca para se movimentar junto com o assunto, criando questões como “para onde o personagem está indo?” ou “o que irá

acontecer quando ele chegar lá?”. Com um visual de documentário, pode servir para criar tensão e conduzir a audiência a seguir um personagem ou caminho. De maneira semelhante, há o *tracking*, em que a câmera inteira se desloca indo para direita ou esquerda."

Arc é um movimento de câmera que orbita em torno de um assunto (STUDIO BINDER, 2020b). Esse movimento, predominantemente, forma um arco na horizontal, mas pode ocorrer na vertical também. O *arc* é utilizado para adicionar dinamismo ao plano quando os personagens estão completamente parados. Além disso, mantêm o foco do espectador centralizado no assunto para momentos de intimidade, pânico ou heroísmo (STUDIO BINDER, 2020b).

O *boom* acontece quando se movimenta a câmera para cima ou para baixo na vertical. Assim como outros movimentos, ele pode servir para revelar informação ou seguir um personagem em ação.

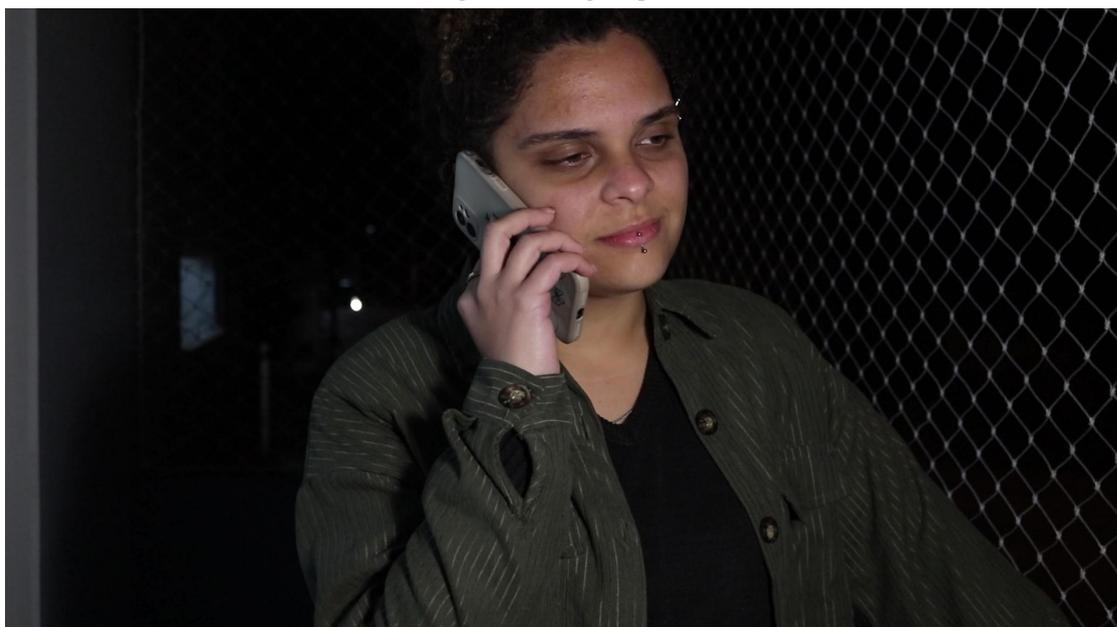
Por último, tem-se o *random movement* ou *camera shake* em que há movimentos aleatórios de câmera definidos pelo tremor da câmera, *zooms* incidentais ou qualquer movimento que aconteça em tempo real (STUDIO BINDER, 2020b). Costumam ser empregados de forma sutil para criar uma experiência subjetiva e obter um efeito mais íntimo (STUDIO BINDER, 2020b). Assim como o *tracking*, possui um visual documental, retratando algo como se tivesse acontecendo em tempo real, onde nada é planejado e tudo pode acontecer. Os *random movements* podem ter efeito caótico e até mesmo traduzir o estado mental de um personagem.

3.2.3 Ângulo de câmera

O ângulo da câmera em relação ao assunto filmado pode agregar à narrativa nuances artísticas, dramáticas e psicológicas, influenciando o envolvimento do público e sua reação ao fato representado (MASCELLI 2010). Para posicionar o ângulo da câmera deve-se considerar o seu posicionamento na horizontal e vertical. Na horizontal, a câmera pode ser colocada em um ângulo plano, alto, baixo e oblíquo. Na vertical, a câmera pode ser colocada de maneira frontal, lateral e traseira.

Uma câmera em um ângulo plano é posicionada na altura dos olhos de um observador de estatura mediana ou na altura dos olhos do indivíduo filmado (MASCELLI 2010). Apesar de ângulos planos serem visualmente menos interessantes do que ângulos baixos ou altos, eles são melhores para closes de pessoas e cenas gerais que devem ser apresentadas na altura dos olhos (MASCELLI 2010).

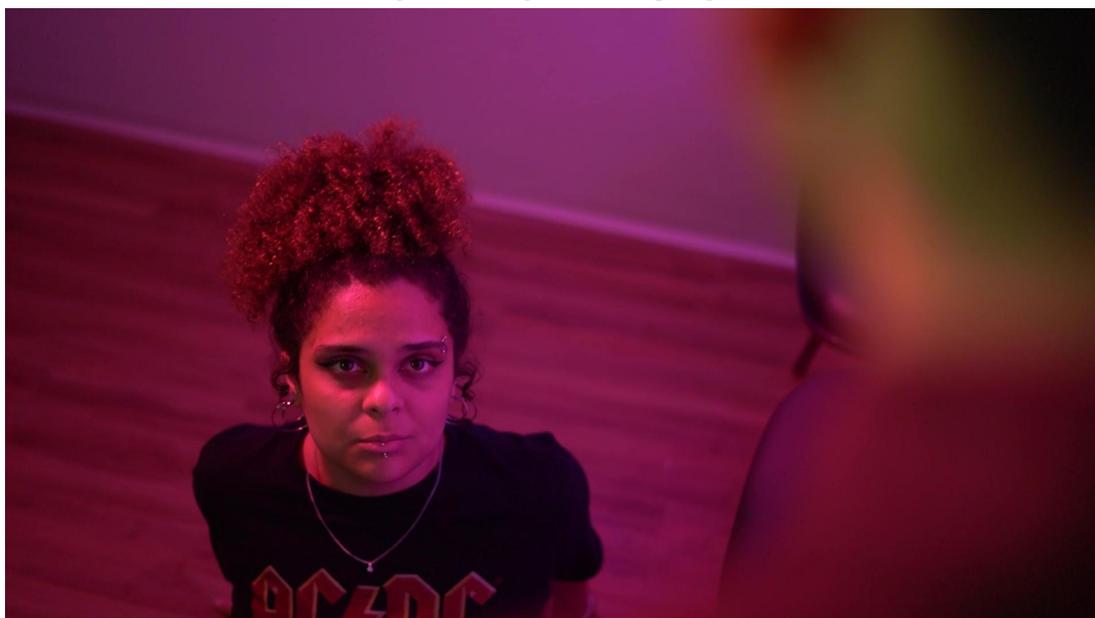
Figura 13: Ângulo plano



Fonte: Elaborado pela autora (2023).

A câmera direcionada para baixo, em um ângulo alto, também chamado de plongée, filma o assunto de cima para baixo. Isso não implica necessariamente posicionar a câmera em uma grande altura, mas sim direcionar a lente para baixo em relação ao objeto filmado. Os planos em ângulo alto podem ser motivados por questões estéticas (deixar a imagem mais artística), técnicas (melhorar o foco, filmar toda a área da ação, etc.) e psicológicas (influenciar a reação do público) (MASCELLI 2010), sendo frequentemente utilizados para diminuir o indivíduo filmado, fazendo-o parecer inferior.

Figura 14: Ângulo alto ou plongée



Fonte: Elaborado pela autora (2023).

O ângulo baixo ou contra-plongée é capturado com a câmera inclinada para cima. Semelhante ao plongée, é determinado em relação ao objeto filmado e é escolhido por razões estéticas, técnicas e psicológicas. É comumente utilizado para enaltecer um indivíduo, conferindo-lhe uma aparência superior.

Figura 15: Ângulo baixo ou contra-plongée



Fonte: Elaborado pela autora (2023).

É possível filmar em plongée absoluto (zenital) ou contra-plongée absoluto (contra-zenital) ao posicionar a câmera a 90° em relação ao objeto, seja de cima para baixo (zenital) ou de baixo para cima (contra-zenital).

Figura 16: Plongée absoluto ou zenital



Fonte: Elaborado pela autora (2023).

Figura 17: Contra-plongée absoluto ou contra-zenital



Fonte: Bastardos Inglórios (2009).

O plano pode ser filmado em dupla inclinação quando a câmera está em um ângulo oblíquo em relação ao objeto filmado e inclinada sutilmente para cima ou para baixo. Essa estratégia de gravação serve para obter efeito tridimensional e exibir a convergência de linhas.

Figura 18: Dupla inclinação



Fonte: Século diário (2023).

A câmera pode ser posicionada no nível do chão. Esse ângulo pode servir para acompanhar os movimentos de um personagem ou mostrar algum detalhe nesse nível.

Figura 19: Câmera no nível do chão



Fonte: Elaborado pela autora (2023).

O ângulo oblíquo (*dutch angle*) ocorre quando o eixo vertical da câmera está inclinado drasticamente em relação ao eixo vertical do objeto. Deve ser usado com cautela para não prejudicar a narrativa, sendo mais eficaz em planos que desejam transmitir estranheza, violência, instabilidade, subjetividade ou inovação.

Figura 20: Ângulo oblíquo (*dutch angle*)



Fonte: Bastardos Inglórios (2009).

O ângulo frontal enquadra o assunto de frente. Por exemplo, ao filmar um personagem, a câmera estará em linha reta com o nariz, capturando suas feições.

Figura 21: Ângulo frontal



Fonte: Elaborado pela autora (2023).

O ângulo lateral filma o assunto de perfil. Pode-se aproveitar esse enquadramento para filmar dois personagens conversando.

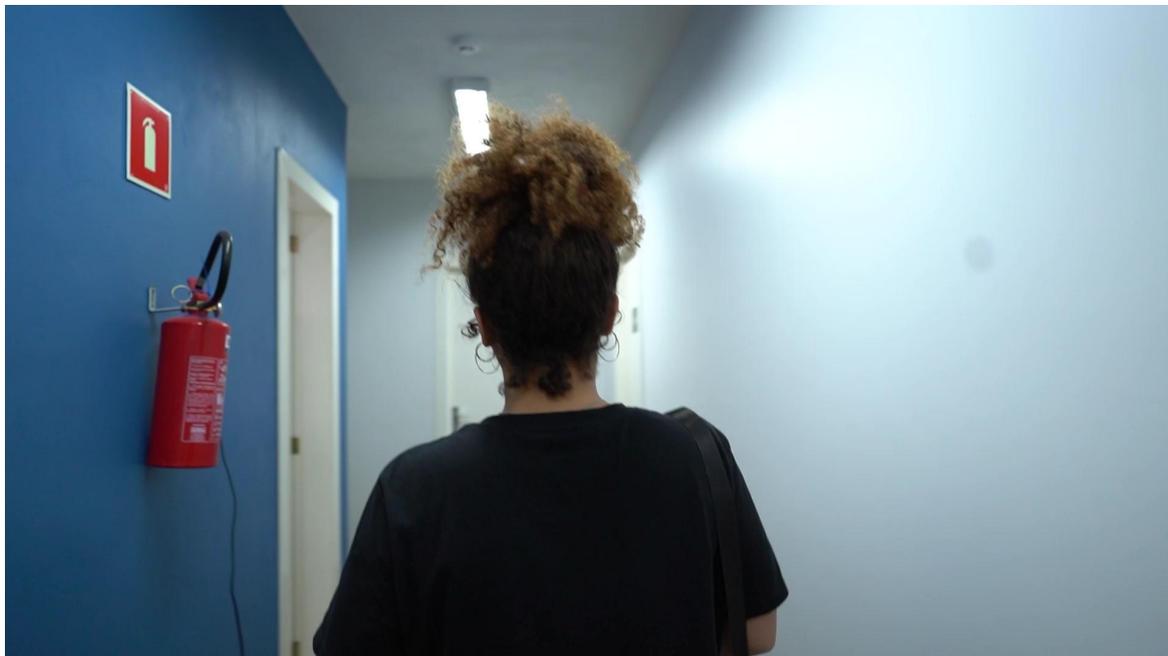
Figura 22: Ângulo lateral



Fonte: Elaborado pela autora (2023).

O ângulo traseiro grava o assunto de costas. Um personagem, por exemplo, será visto por trás, estando a câmera em linha reta com sua nuca.

Figura 23: Ângulo traseiro



Fonte: Elaborado pela autora (2023).

O ângulo $\frac{3}{4}$ é intermediário entre o frontal e o lateral, situando-se a cerca de 45° do nariz do personagem, permitindo diversas variantes na posição da câmera. Geralmente, é empregado para cenas de diálogo. Já o ângulo $\frac{1}{4}$ fica entre o lateral e o traseiro.

Figura 24: Ângulo $\frac{3}{4}$



Fonte: Elaborado pela autora (2023).

Figura 25: Ângulo ¼



Fonte: Moonlight: Sob a Luz do Luar (2016).

3.3 PRÉ-PRODUÇÃO

Para Marques (2007, p. 52), “a pré-produção, grosso modo, é o período em que tudo deve ser preparado, negociado, estudado para que a câmera comece a rodar e o filme seja realizado com uma margem mínima de imprevistos”. Essa etapa funciona como preparação para as gravações, assegurando que todos os elementos necessários para as filmagens estejam em ordem e que o filme seja gravado com o menor número possível de imprevistos.

A etapa de pré-produção consiste no planejamento das filmagens do filme e envolve a definição e/ou elaboração de equipe técnica, elenco, locações, cenários, figurinos, objetos de cenas, equipamentos de fotografia, som e maquinário, orçamento, roteiro técnico, decupagens, cronograma de gravação e ordens do dia. Ademais, essa fase é reservada para a preparação de elenco, visitação as locações e testes de equipamentos. Posto isso, o planejamento é, majoritariamente, responsabilidade das equipes de produção e direção.

Nas seções a seguir, detalho o processo de elaboração e/ou organização do roteiro técnico, equipe técnica, elenco, equipamentos, objetos cenográficos, locações, decupagens e cronograma de gravação a partir da visão de produção e direção.

3.3.1 Roteiro técnico

O roteiro técnico é o roteiro detalhado tecnicamente pelo diretor acerca de como este pretende rodar o filme, em termos de planos, movimentos e alturas de câmera, servindo de guia para a equipe técnica (RODRIGUES, 2007). Há diversas maneiras de se fazer um roteiro técnico, uma delas é o roteiro de duas colunas que consiste em uma coluna para áudio e outra para imagem.

O modelo de roteiro técnico utilizado para “Maçã” é composto de três colunas: número da cena, enquadramento com descrição da ação do plano, e posicionamento e/ou movimento de câmera ([Apêndice D](#)). Para facilitar a elaboração do roteiro e, posteriormente, auxiliar na organização do cronograma de gravações e ordem do dia, os planos com o mesmo enquadramento foram agrupados por cena. O tipo de enquadramento está sinalizado pela sua sigla, por exemplo PD significa plano detalhe enquanto que PM quer dizer plano médio.

O principal desafio durante a criação do roteiro técnico era a visualização das cenas sem a confirmação das locações. Como a pré-produção estava em andamento, a definição das locações ainda não estava completa e isso gerou dificuldade no momento de decidir como o filme seria gravado. Inclusive, após a determinação das locações, foram necessários ajustes no roteiro técnico.

A maioria esmagadora do filme é filmada com câmera objetiva, ou seja, sem estar sob um ponto de vista pessoal. Contudo, algumas cenas mostram o ponto de vista de algum personagem, exibindo o que ele vê. Uma delas é o momento em que Ivy, da sua mesa, espia os seus colegas de serviço trabalhando. Essa sequência mostra o movimento do olhar de Ivy à medida em que ela vai passando olhos de personagem em personagem. A câmera subjetiva é utilizada para mostrar a cena de uma maneira pessoal e trazer para a narrativa uma carga dramática inerente ao personagem que aproxime o espectador dele.

Os enquadramentos utilizados para “Maçã” seguem os seus propósitos. Os planos de estabelecimento, como os prédios entre a cena da traição e a passagem do tempo, assim como o nascer do sol entre a passagem do tempo e o momento em que Ivy recebe o e-mail da Power B, estão ali para localizar a audiência em questão de lugar e hora do dia, respectivamente.

Os *master shot*, como os filmados nas apresentações de cada um dos personagens, são usados para facilitar o processo de edição com as gravações das cenas por inteiro.

Os planos gerais, como aquele em que Ivy chega no escritório depois da festa, são utilizados para mostrar a amplitude do ambiente e os personagens em relação a ele.

O objetivo dos planos inteiros, como o visto quando Ivy fecha a porta da Power B, é capturar toda a expressão corporal do personagem.

Há diversos planos conjuntos durante o filme, como os que os personagens conversam durante a festa. Esse tipo de plano equaliza a carga dramática dos personagens em cena.

O plano americano utilizado quando Alan é revelado o antagonista do filme combinado com um leve contra-plongée está ali para mostrar o personagem de forma preponderante.

Os planos médios, como o visto no momento de apresentação do Theo, servem como um plano intermediário que não está nem tão longe nem tão perto do personagem, sendo possível analisar o tronco e os braços do personagem, assim como suas expressões. Esse plano também permite explorar o ambiente ao redor do personagem, como é o caso do plano citado em que vemos a mesa do Theo e os itens laranjas ali que remetem à cor do figurino do personagem de a Branca de Neve que representa: o Mestre.

O plano próximo ou primeiro plano, aplicado por exemplo nas falas dos personagens sobre o motivo de não questionar o quadro proibido da maçã, é um plano mais focado nos atores para mostrar bem as suas reações. Somado a proximidade dos atores da câmera, os planos citados ainda exploram a quebra da quarta parede (uma divisão imaginária que separa os atores da audiência), proporcionando uma interação entre o espectador e os personagens.

Mais um exemplo de primeiro plano em “Maçã” são os planos de Ivy e Alan após aquela entortar o quadro proibido da maçã durante a festa. Nesses planos, além do enquadramento mais fechado nas expressões dos atores, o ângulo da câmera está inclinado. No plano de Ivy, o ângulo é alto ou plongée, porque a personagem está em um momento de fragilidade, sendo intimidada pela figura de Alan. Este, por outro lado, é filmado em um ângulo baixo ou contra-plongée justamente para mostrar a sua imponência.

O uso do close ou primeiríssimo plano, assim como do superclose, serve para aproximar os atores do público e estabelecer uma conexão maior entre eles. Um exemplo disso acontece quando vemos a Ivy chegar na Power B no seu primeiro dia de trabalho, ela está parada em frente a porta respirando fundo e tentando se acalmar. A escolha do plano deixa nítido o nervosismo da personagem, fazendo com que o espectador a entenda e até mesmo se identifique.

O plano anterior ao citado acima é um *tracking*, ou seja, a câmera se desloca para acompanhar o assunto que nesse caso é a personagem Ivy. Esse plano guia o olhar da audiência pelo caminho que a personagem faz e cria a ansiedade de descobrir para onde ela está indo.

Outro exemplo do close é o momento em que Ivy, enquanto está olhando os itens no quadro, é acertada na cabeça com um porta canetas. O uso desse plano valoriza as expressões dos atores, o que no caso do plano mencionado serve para destacar a confusão mental da personagem que ainda está raciocinando o que significa tudo aquilo que está em sua frente.

O detalhe é o plano mais intenso, enquadra uma parte muito específica, sendo crucial para dar destaque a algo. Esse tipo de plano é uma ferramenta poderosa em um filme, pois direciona o olhar da audiência para um ponto altamente específico, podendo ser usado por exemplo para indicar algo importante para a narrativa. Em “Maçã”, o plano detalhe da entrega da chave do escritório da Power B de Alan para Ivy antecipa a importância desse item para a cena final em que Ivy não consegue escapar em um primeiro momento por Alan ter trancado a porta sem ela perceber e em outro por ela estar tão nervosa que acaba derrubando a chave.

O movimento de câmera panorâmica usado no início da cena da delegacia, além de acompanhar a personagem no seu caminho até a recepção, estabelece o ambiente da cena a partir da sua varredura da esquerda para a direita.

O *random movement* ou *camera shake* pode ser visto na festa quando Ivy tenta fazer um discurso e na cena de perseguição. No primeiro caso, esse movimento é aplicado para refletir o estado mental da personagem que está alterado pelo uso de bebida alcoólica. A cena da perseguição é toda filmada com câmera na mão para que, a partir do movimento da câmera tremendo enquanto tenta-se acompanhar o ritmo de Ivy, transmita o nervosismo da personagem durante a cena.

O *dolly zoom* no plano de Ivy olhando o quadro na parede é um movimento em que se faz *zoom in* enquanto se afasta a câmera da personagem. Esse movimento faz a figura principal, Ivy, se tornar dominante em relação ao fundo, dando destaque para aquele momento da personagem encarando o quadro e decidindo o que fazer.

3.3.2 Equipe técnica

Nesta seção, serão relatados o processo de seleção da equipe técnica e a dinâmica desenvolvida após a formação da equipe. Como produtora do filme, a formação da equipe técnica era minha responsabilidade. Como diretora, meu papel era organizar com cada setor os aspectos técnicos e artísticos para as gravações.

Para reunir uma equipe técnica de forma voluntária, foi elaborado um formulário a partir do Google com seis campos de respostas, sendo quatro deles obrigatórios. O formulário foi divulgado através de um cartaz ([Apêndice E](#)) veiculado no Instagram pessoal da autora

deste trabalho e por locais da UFSM: Restaurante Universitário I, Centro de Artes e Letras e Centro de Ciências Sociais e Humanas. O formulário solicitava nome (obrigatório), e-mail (obrigatório), telefone (opcional), motivação para participar (obrigatório), área(s) de interesse para participar da produção (obrigatório) - assistente de direção, produção, fotografia, arte, som, edição/finalização - e se possuía alguma experiência (opcional).

O formulário recebeu doze respostas de alunos da Comunicação Social, Artes Cênicas e Artes Visuais. A equipe técnica é composta por oito dessas inscrições. Duas das respostas foram de estudantes das artes cênicas que acabaram formando o elenco e as outras duas pessoas desistiram antes da produção começar.

Após a finalização das inscrições pelo formulário, foi criado um grupo no Whatsapp para facilitar a comunicação. Através do grupo, o roteiro literário foi compartilhado e uma reunião marcada. Os objetivos principais da reunião eram colher opiniões a respeito do roteiro e definir qual seria o papel de cada membro da equipe.

Além disso, nesse momento, foram apresentadas as principais referências visuais e narrativas para o filme de modo a orientar aqueles que fariam parte das equipes de arte e fotografia com relação, sobretudo, às cores e à iluminação. Os produtos audiovisuais citados foram Clube da Luta (1999), Donnie Darko (2001), Invocação do Mal (2013), Stranger Things (2016), Vórtice (2019) e Only Murders in the Building (2021).

Os comentários acerca do roteiro foram extremamente proveitosos e fizeram a escrita melhorar muito, principalmente no que tange o desenvolvimento da protagonista. A primeira versão focava mais na narrativa e negligenciava a concepção da personagem.

A definição das funções foi relativamente tranquila, uma vez que, mesmo colocando mais de uma opção no formulário, a maioria sabia com qual área se identificava mais. A assistência de direção ficou a cargo de Vinícius Garcez Carvalho, a direção de fotografia ficou nas mãos de Luiza de Carvalho Dalfolo, enquanto Bruna Muller Santos assumiu como assistente de fotografia, a direção de som ficou sob a responsabilidade de Brenda Amorim Paz, a direção e a assistência de arte ficaram, respectivamente, com Ana Carolina Scherer Cipriani e Helena Reckziegel Bohn, e, por fim, Gabriel Karnopp e Renata Naomi Watanabe Naka assumiram a assistência de produção.

Com essas definições feitas, foram estabelecidas tarefas para as equipes de cada setor. À produção coube a definição de locações, o levantamento da disponibilidade de equipe e elenco para a produção do cronograma de gravações, a elaboração da decupagem de produção (relacionando e contando as cenas, locações, personagens, cenário, objetos e figurino), do cronograma de gravações e das ordens do dia, e a obtenção, em conjunto com a equipe de

arte, dos objetos de cena. Ao assistente de direção, pediu-se a revisão dos roteiros literário e técnico, e o auxílio na elaboração do cronograma. Para a fotografia, foi solicitado a verificação do roteiro técnico e do equipamento de fotografia junto ao Estúdio 21 - que contribuiu com o empréstimo dos equipamentos de fotografia e som para a produção de “Maçã”. A equipe de arte ficou responsável por fazer o levantamento de figurino, maquiagem, cenário e objetos de cena necessários para a gravação. Ao som foi requisitada a verificação, junto ao Estúdio 21, do equipamento de som.

A partir das tarefas atribuídas, houveram reuniões de equipe por setor. A produção e a direção se encontraram para pensar e elaborar o cronograma. A direção e a arte se reuniram para debater sobre a caracterização dos personagens e cenário. Direção e fotografia fizeram uma reunião para discutir sobre o roteiro técnico.

Com isso, cada equipe prosseguiu com as suas tarefas para estar tudo preparado para os dias de gravações.

3.3.3 Elenco

Nesta seção, serão relatados o processo de seleção de elenco e a dinâmica após a escolha dos atores. Como produtora do filme, a escalação do elenco estava em minhas mãos. Como diretora, era meu papel preparar os atores para interpretar os personagens de “Maçã”.

A escolha do elenco foi feita através de um formulário do Google acompanhado de um documento com informações sobre a seleção do elenco ([Apêndice F](#)). Neste documento continham: uma introdução com o intuito do formulário, breve descrição do projeto, datas das gravações, sinopse do filme, os personagens e o método de seleção do elenco (leitura do poema Seiscentos e Sessenta e Seis de Mario Quintana segundo o personagem escolhido para fazer o teste); uma ficha com informações sobre cada um dos 9 personagens; e o poema Seiscentos e Sessenta e Seis de Mário Quintana.

O formulário de inscrição para o elenco contava com as seguintes questões: nome (obrigatório), idade (obrigatório), e-mail (obrigatório), telefone (obrigatório), cidade e estado de origem (obrigatório), altura (obrigatório), peso (obrigatório), medidas camiseta/camisa, calças e sapato (obrigatório), o(s) vídeo(s) de inscrição e fotos de corpo inteiro, rosto e mãos (obrigatório), link para o seu portfólio (opcional) e comentários gerais (opcionais). A divulgação desse formulário aconteceu através de um cartaz ([Apêndice E](#)) propagado no Instagram pessoal da autora deste trabalho e em locais da UFSM: Restaurante Universitário I, Centro de Artes e Letras e Centro de Ciências Sociais e Humanas.

O formulário recebeu nove inscrições, a partir disso foram selecionados oito atores. Uma das atrizes foi escolhida por meio do formulário da equipe técnica. Por conta da idade avançada, ela era perfeita para um dos papéis. O único problema era que o personagem era inicialmente masculino, mas como ela era a única candidata na faixa etária ideal, o roteiro foi adaptado para transformar o personagem José em Maria.

A seleção dos atores e a escolha do elenco levou em consideração a adequação à personalidade do personagem e às características inicialmente pensadas para ele a partir do(s) vídeo(s) enviado(s) pelos atores. A escolha do elenco foi limitada pelo número de inscrições ser quase o mesmo de personagens, ficando apenas uma das inscritas de fora do elenco.

O elenco de “Maçã” é composto por Victória Pinto Leal como Ivy, Eduardo Souza como Alan, Sara Lourenço como Alessandra, Gabriela Dolianitis Dutra como Kiara, Luísa Chitolina Schetinger como Amanda, Cintia Echeverria Rozales - Laís, Marilene Moura Pieretti como Maria, Douglas Lemes Goulart como Andrey e Tarso Ribas Pimentel como Theo.

Após o elenco escolhido, cada um dos atores recebeu uma mensagem para confirmar o interesse em participar do projeto e divulgar o personagem designado. Com a confirmação de todos, foi combinada uma leitura do roteiro no dia 8 de julho. A única atriz que não pode participar foi a Gabriela Dutra. Nessa leitura, os atores interpretaram as falas de seus personagens e conheceram o roteiro literário. Depois disso, houve o compartilhamento da ficha completa de personagem com cada um dos atores. Tirando a cena de luta que foi ensaiada com os atores principais, Victória Leal e Eduardo Souza, esse foi o único ensaio com os atores devido à falta de disponibilidade deles.

Como o roteiro conta com uma cena de luta, decidiu-se coreógrafa-la para facilitar o momento de gravação. Para isso, entrou-se em contato com o dançarino Helder Machado, explicando a proposta e mostrando o enredo do filme, inclusive lhe foi encaminhado o roteiro literário. Após analisar a proposta, Helder topou participar do projeto. A próxima etapa foi verificar a disponibilidade dele, de Victória Leal e de Eduardo Souza, para marcar o dia do ensaio da luta.

No dia 20 de julho, pela parte da manhã, realizou-se esse ensaio. Por questões logísticas de espaço, alguns detalhes do roteiro tiveram que ser revistos, mas nada que alterasse gravemente a narrativa. Esse ensaio foi de extrema importância para os dias de gravação da cena que aconteceram de maneira fluida, visto que os atores sabiam a coreografia da cena perfeitamente. Isso proporcionou agilidade na gravação e, conseqüentemente, ajudou com o tempo disponível para a diária.

3.3.4 Equipamentos

Esta seção é dedicada a relatar o processo de obtenção dos equipamentos utilizados durante as gravações e listá-los.

A maioria dos equipamentos técnicos utilizados durante a gravação de “Maçã” foram disponibilizados pelo Estúdio 21 através de agendamento via e-mail. Contudo, antes do agendamento, houveram conversas entre os funcionários do Estúdio 21, a direção, a produção e o co-orientador, Maurício Fanfa, para explicar e discutir o projeto.

As câmeras e as lentes utilizadas nas gravações foram emprestadas por membros da equipe. A câmera Sony Alpha a7III Mirrorless e a lente Sony FE 50mm f/1.8 E-Mount Full Frame, pertencentes a diretora de fotografia, Luiza Dalfolo, foram escolhas dela para o filme. A câmera Canon EOS Rebel SL2 e a lente Canon EF Lens 50mm foram emprestadas pela assistente de produção, Renata Naka, para as gravações que não contaram com o auxílio do Estúdio 21 devido ao horário de gravação e com a presença da diretora de fotografia e seus equipamentos de câmera e lente.

Segue abaixo um quadro com todos os equipamentos utilizados e a quem pertence.

Quadro 1: Listagem de equipamentos utilizados nas filmagens e seus respectivos proprietários

EQUIPAMENTO	PROPRIETÁRIO
1 Câmera Sony Alpha a7III Mirrorless	Luiza Dalfolo (diretora de fotografia)
1 Câmera Canon EOS Rebel SL2	Renata Naka (assistente de produção)
1 Lente Sony FE 50mm f/1.8 E-Mount Full Frame	Luiza Dalfolo (diretora de fotografia)
1 Lente Tamron 17-28mm F2.8	Estúdio 21
1 Lente Canon EF-S 18-55mm	Aline dos Santos (roteirista, diretora, produtora e montadora)
1 Lente Canon EF Lens 50mm	Renata Naka (assistente de produção)
1 Softbox	Estúdio 21
1 LED	Estúdio 21
1 Tripé de cam Manfrotto	Estúdio 21
1 Slider	Estúdio 21
1 Microfone Shotgun	Estúdio 21
1 Adaptador de áudio DSLR	Estúdio 21
1 Cabo XLR	Estúdio 21

2 Baterias 9V	Estúdio 21
2 Tripés de luz pequenos	Estúdio 21
1 Tripé de luz grande	Estúdio 21
4 pilhas AA recarregáveis	Estúdio 21
1 carregador de pilhas	Estúdio 21

Fonte: Elaborado pela autora (2023).

3.3.5 Objetos cenográficos

Esta seção é dedicada a relatar como foi o processo de produção e/ou obtenção de alguns dos objetos cenográficos mais importantes para o filme. É função da produção prover os meios para que todos os departamentos possam atuar de forma satisfatória. Logo, cabe ao produtor a produção e a obtenção do material cenográfico necessário para o filme.

O item mais relevante para “Maçã”, sem dúvidas, é o quadro da maçã, a placa que o acompanha e os elementos dentro dele (fotografias e acessórios). O quadro foi pintado por Andressa Goulart, estudante de Comunicação Social - Publicidade e Propaganda da UFSM. A artista em questão já era conhecida pela produção por outros trabalhos feitos em conjunto. A ilustradora foi convidada para participar da produção do filme a partir da elaboração do quadro e aceitou o convite. Para construir o quadro, ela recebeu as condições de pagamento, o material para produção, as instruções de como o quadro deveria ser e as referências. O quadro levou uma semana para ficar pronto entre o pedido, as transações e a entrega.

Os itens dentro do quadro consistem em fotografias de mulheres amarradas e acessórios, como brincos, anéis, pulseiras e colares. As fotografias foram feitas pela autora deste trabalho com amigas e conhecidas. Foram convidadas cinco mulheres para a produção das fotos. Como as fotos seriam feitas com elas amarradas e amordaçadas, o convite explicava o projeto, o intuito das fotos e como elas seriam visualmente, para que as modelos estivessem cientes do caráter das fotos e se sentissem confortáveis em fazê-las. Depois de feitas as fotografias, foi recolhida a assinatura para a autorização de uso de imagem de cada modelo. Já os acessórios foram comprados em uma bijuteria.

A placa de “É estritamente proibido mexer neste quadro” que acompanha o quadro na parede foi feita de forma simples: tipografia sem serifa na cor branca com um fundo preto. Além dessa placa, foram feitas mais duas para o filme: uma para a porta da sala do namorado de Ivy e outra para a porta do escritório da Power B. Ambas apresentam o logo das respectivas empresas e identificam o local (Daniel Salles, Gerente Comercial e Power B,

Agência de Marketing). As duas placas também foram pensadas para serem simples e possuem designers parecidos: tipografia sem serifa na cor branca, logos brancas e fundo escuro.

Logo no começo do filme, precisamos de um identificativo que revele que a protagonista namora para que a cena em que ela é traída faça sentido. Para isso, foi produzida uma foto de casal com a atriz e o rapaz que interpreta o seu namorado, Leonardo Menezes Carvalho.

O início do filme apresenta a personalidade curiosa e investigativa da personagem principal. Com essa finalidade, foi criada uma publicação no Instagram, que na narrativa revela que um dos produtos, a qual a agência em que trabalha está divulgando, não entrega o que promete. Essa postagem precisou da criação de um rótulo para o produto, da obtenção de um embalagem de cosmético, da foto de uma modelo com a embalagem e da criação do card, legenda e comentários.

O rótulo do produto foi criado com o auxílio da farmacêutica Ana Rita Rocha de Azevedo. A embalagem foi obtida através de uma farmácia de manipulação. A foto para a publicação foi feita por Kimberly de Oliveira Mayer e a modelo utilizada para a foto é a autora deste trabalho. A criação do card, legendas e comentários foi feita a partir dos conhecimentos adquiridos no curso e no mercado de trabalho.

O material escrito do filme, como as mensagens de ameaça e a mensagem redigida pela blogueira no wpp, foram elaborados durante a escrita do roteiro. Outros materiais desse tipo, tais como os e-mails, as matérias sobre a empresa e o dono dela, e o texto do blog, foram elaborados durante a pré-produção com o auxílio do ChatGPT.

3.3.6 Locações

Esta seção é dedicada a relatar o processo de definir as locações e conseguir autorização para gravar nelas. Os trâmites para locação dos locais de gravação são responsabilidade da equipe de produção.

A maior parte das gravações aconteceram no SIPEH (Sistema Integrado de Informações para a Pesquisa em Humanidades). Essa locação serviu de espaço para a simulação da agência Power B. O local foi indicado pelo co-orientador deste trabalho, o professor doutor Maurício Fanfa. Após a visita ao local, percebeu-se que o local seria ideal para o imaginado. A comunicação para autorização do uso do local foi feita entre Fanfa e a

professora doutora Sandra Depexe. Ao final das gravações, a assinatura do termo de autorização de uso de locação foi assinado por Maurício Fanfa.

As cenas da outra agência de marketing que aparece na história foram feitas na FACOS Agência. Esse local já era conhecido e apresenta uma estrutura de agência, fazendo com que desde o princípio essa fosse uma das opções de locação para uma das agências. A comunicação para conseguir autorização para o uso do local foi feita entre Fanfa e o professor doutor Luciano Mattana. O termo de autorização de uso de locação foi assinado por Maurício Fanfa.

As cenas nas moradias em que a protagonista vive durante “Maçã”, uma em São Paulo e outra em Santa Maria, foram filmadas em dois apartamentos. O apartamento do estudante de Comunicação Social - Publicidade e Propaganda, Weslen Fernando Carvalho Vitorio, serviu como locação para o local onde a personagem mora em São Paulo. O local era de conhecimento da autora deste trabalho, mas foram tiradas fotos para mandar para a equipe de arte e fotografia. A negociação para utilizar o espaço e a obtenção da assinatura de autorização de uso de locação foi feita pela produção.

Para o apartamento de Ivy em Santa Maria, foi utilizada a residência da estudante de Artes Visuais, Maitê Estral Silva. Este apartamento era ideal para as cenas da casa da personagem em Santa Maria por ter a varanda voltada para a rua, em virtude da cena oito mostrar um homem na rua olhando para Ivy que está na varanda de sua casa. Houve uma visita ao local em que foram tiradas fotos e gravados vídeos para encaminhar a alguns membros das equipes de arte e fotografia que não puderam ir. Maitê é amiga de Bruna Muller, assistente de fotografia do filme, e, por isso, a conversa sobre utilizar o espaço para as gravações e a aquisição da assinatura de autorização de uso de locação foi feita por ela mediada pela produção.

Em determinado ponto da trama do filme, a personagem está em um restaurante. Para essa locação havia duas possibilidades: o Cosmopolita Coffeehouse e o Ponto Vinte Restaurante & Café, ambos restaurantes da UFSM. Como se conversou primeiro com o gerente do Cosmopolita Coffeehouse e ele autorizou as gravações, foi decidido gravar ali mesmo. O local é super aconchegante e bonito, o que fica esteticamente agradável nas imagens. A assinatura para autorização do uso do local foi feita pelo supervisor do café, devido ao gerente estar de férias.

A simulação da delegacia aconteceu no Prédio 67 da UFSM. A indicação do local foi feita por um voluntário da equipe técnica que acabou desistindo de participar, Max Frutuoso Guimarães. A ideia de filmar a delegacia nesse lugar vem da configuração da entrada: uma

parede azulada com uma abertura em formato de metade de um círculo envidraçada que lembra uma recepção. A solicitação para uso do ambiente foi feita para a coordenadora de ações educacionais, Damares Casarotto, e foi ela quem assinou o documento de autorização.

3.3.7 Decupagens⁵ e cronograma de gravação

Nesta seção, discorre-se sobre o processo de decupagem de roteiro e produção e, como isso, em conjunto com a disponibilidade de elenco e equipe técnica, foi utilizado para a elaboração do cronograma de gravação.

Para preparar o cronograma de gravações, a equipe de produção elaborou um formulário no Google para toda a equipe técnica e o elenco, questionando os períodos (manhã, tarde e noite) disponíveis entre os dias 17/07/2023 e 04/08/2023. O questionário foi elaborado dessa maneira para verificar a possibilidade de, além de gravar com o auxílio do Estúdio 21 durante as manhãs e tardes, os participantes estenderem o horário até a noite. Além disso, os dias de gravações não estavam definidos ainda, então colocamos como possibilidades o período de exames até o período de férias para verificar o melhor momento para começar a gravar.

A prioridade era conciliar os horários dos atores, em especial, os horários da Victória Leal (Ivy) e do Eduardo Souza (Alan) com os dias de gravação. Depois considerar os horários da equipe técnica de modo que houvesse pessoas o suficiente para auxiliar na gravação. Depois desse levantamento, percebeu-se que a maioria dos atores ainda estavam tendo atividades acadêmicas na semana do dia 17/07/2023. Assim, decidiu-se por realizar as gravações do dia 24/07/2023 até o dia 28/07/2023.

Para definir os planos e cenas a serem filmadas em cada dia e horário, foram elaboradas algumas decupagens. A decupagem de cenas, locações e personagens organizou e detalhou o número de cenas do roteiro e quantas eram externas ou internas, a quantidade de locações e o número de cenas por locação, o número de cenas por personagem e o número de locações por personagem ([Apêndice G](#)). Outra decupagem serviu para elencar o número de planos e os personagens por locação e cena ([Apêndice G](#)). A última decupagem e a mais detalhada relacionou cena, resumo de cena, locação, quantidade de planos, número do plano no roteiro técnico, enquadramento do plano, resumo do enquadramento do plano, personagens, figurinos e objetos de cena ([Apêndice G](#)).

⁵ A decupagem refere-se ao processo de analisar e dividir as cenas de um roteiro em partes mais detalhadas e gerenciáveis para auxiliar o planejamento e a organização de uma produção audiovisual. Envolve a identificação e a descrição de elementos específicos, como planos, movimentos de câmera, detalhes de cenário, figurinos e ações dos personagens. Veja exemplos no [Apêndice G](#).

Com o auxílio das decupagens e a disponibilidade de elenco e equipe técnica, foi possível elaborar o cronograma de gravação ([Apêndice H](#)) e a ordem do dia, isto é, a organização da filmagem de acordo com a ordem e/ou os horários dos planos a serem filmados, considerando o tempo de deslocamento, montagem de cenário e equipamentos, e preparação de elenco ([Apêndice I](#)).

3.4 GRAVAÇÃO

Raros são os filmes em que tudo se passa exatamente como o planejado (e nada nos garante que esses serão os mais bem sucedidos comercial ou artisticamente!). (MARQUES, 2007, p. 72)

Abro esse capítulo com essa citação porque, apesar de construir uma boa pré-produção, as gravações não fluíram exatamente conforme o planejado, mas os obstáculos eram superados à medida que iam aparecendo. Nesse sentido, esta seção é reservada ao relato das experiências vivenciadas durante as filmagens de “Maçã”. Para isso, serão apresentados a seguir os principais pontos positivos e negativos gerais da etapa de produção e, nas próximas seções, os percebidos em cada diária, ou seja, em cada dia de gravação.

A produção de “Maçã” contou com sete diárias, sendo as diárias um, cinco e sete estendidas para o período da noite. As quatro primeiras diárias foram utilizadas para gravar as cenas da Power B no SIPEH; na quinta diária foram gravadas as cenas no restaurante (Cosmopolita Coffeehouse), na delegacia (Prédio 67), na Agência Salles (FACOS Agência) e no apartamento em Santa Maria (apartamento da Maitê); a sexta diária foi usada para gravar as telas de pesquisa da protagonista; e na sétima e última diária foram filmadas as cenas do apartamento em São Paulo (apartamento do Weslen) e a cena da perseguição na rua (rua próxima ao apartamento da Maitê).

As gravações foram planejadas para acontecerem no período de férias, entre 24 e 28 de julho. Como a equipe de produção havia se programado para gravar dentro de um período de cinco dias, o material a ser gravado foi dividido dentro desse tempo. Esse cronograma se revelou esperançoso demais e, ao longo das filmagens, percebemos que não íamos conseguir alcançar o que havíamos planejado. Na terceira diária, foi tomada a decisão de adicionar mais uma diária ao cronograma. Como a atriz principal voltaria para a sua cidade natal na semana seguinte, essa diária extra ficou para quando as aulas voltassem. Além disso, outra diária foi adicionada, ainda no período de férias, para a gravação das telas de pesquisa da protagonista.

O fato da programação não ter sido conforme planejado deixou a equipe técnica, principalmente direção, fotografia e produção, bem nervosa e estressada. Isso ocorreu porque

precisávamos apressar as gravações e, muitas vezes, isso fazia com que os planos não saíssem bem como desejado.

Programamos as diárias para todos chegassem às 8 horas e começassemos a gravar às 9 horas, mas, na maior parte das vezes, nós começávamos a gravação depois das 9 horas, por algum motivo: alguém que chegou atrasado, algum ator que não estava pronto, a organização de cenário, luz, som e/ou câmera que não estava pronta.

Alguns planos foram descartados ao longo das diárias por considerá-los facilmente substituídos por outros já gravados. Ademais, as cenas 9 e 10 não foram gravadas conforme descrito no roteiro por falta de tempo, sendo unidas à cena 11.

Com exceção das câmeras e algumas lentes, os equipamentos utilizados para a gravação eram do Estúdio 21. Como até a quinta diária gravamos no SIPEH e tínhamos a chave do local, o estúdio permitiu que os equipamentos ficassem na locação durante esse período. Na quinta diária, como eram locações diferentes, os equipamentos eram transportados de locação para locação.

Para a extrema maioria das filmagens, utilizamos a câmera Sony Alpha a7III Mirrorless da diretora de fotografia, Luiza Dalfolo. Apesar desse modelo de câmera gravar em 4K (3840x2160 pixels), optamos por gravar em Full HD (1920x1080 pixels) por dois motivos principais. O primeiro diz respeito ao tamanho do arquivo final ser menor, o que economiza espaço de armazenamento e não dificulta tanto o compartilhamento. O segundo motivo está relacionado ao fato de que editar em Full HD exige menos recursos computacionais do que 4K, o que facilita o processo de edição.

O filme foi gravado em uma taxa de quadros ou *frame rate* de 24 FPS (do inglês, *frames per second*)⁶. Utilizamos essa configuração porque é a mais comum no cinema, fazendo com que estejamos mais acostumados a ver filmes com essa quantidade de quadros por segundo.

A Luiza Dalfolo precisava deixar o *set* de gravações um pouco depois das 17h em todas as diárias para trabalhar. Entretanto, na primeira diária, ela cedeu a câmera para que pudéssemos continuar gravando. O problema foi que na segunda diária, ela notou uma mancha no visor que depois foi resolvida, mas que a deixou insegura, com toda a razão, para deixar a câmera novamente. Por esse motivo, as diárias 2, 3, 4 e 5 se estenderam até um pouco depois das 17h, e as gravações da quinta diária, durante a noite, foram feitas com outra câmera.

⁶ *Frame rate/frames per second* ou, em português, taxa de quadros/taxa de fotogramas é a quantidade de imagens exibidas em um vídeo por segundo.

Apesar das duas câmeras possuírem qualidades semelhantes de imagem, sabíamos que essa mudança geraria diferenças nas imagens, por isso optamos por gravar com a mesma câmera em um mesmo cenário. Por exemplo, todas as cenas da Power B foram gravadas com a Sony Alpha a7III Mirrorless, já as cenas no apartamento de Ivy em Santa Maria foram filmadas com a Canon EOS Rebel SL2.

Nem sempre todos os membros da equipe puderam participar, mas enfrentávamos isso nos revezando. O importante é que, na maioria das vezes, sempre tínhamos alguém da produção, fotografia e arte. Nesse sentido, a maior dificuldade era o som direto, feito majoritariamente pela Brenda Amorim, que algumas vezes tivemos que colocar outra pessoa da equipe para fazer.

A maior dificuldade como diretora do filme foi dar a devida atenção à parte técnica (fotografia, arte e produção) e aos atores ao mesmo tempo. Na maior parte do tempo, falhei nesse último quesito, sobretudo porque eram muitos atores. Outra dificuldade era equilibrar os aspectos artísticos que a função de diretora requer com os aspectos técnicos e organizacionais que a produção exige. Isto é, enquanto diretora queria fazer mais planos ou planos mais elaborados, porém com o tempo disposto era melhor limitar as ideias do ponto de vista da produção.

3.4.1 Diária #1 (24/07/2023)

Na primeira diária, gravamos a cena da festa, sete das oitos falas dos personagens sobre o quadro, a apresentação das personagens Laís e Amanda, e o primeiro plano da cena do diálogo entre Andrey e Kiara.

A primeira diária serviu para nós começarmos a nos acostumar com a rotina de gravação. Durante esse dia de gravação, muitas coisas atrasaram o horário que planejávamos começar a gravar (9 horas), como a preparação dos atores e cenário, a configuração dos equipamentos de iluminação e a troca de cenário e iluminação entre as cenas do escritório e da festa.

Apesar dos atrasos e como tínhamos a posse dos equipamentos técnicos até depois do horário de funcionamento do Estúdio 21, conseguimos terminar aquilo que havíamos programado para gravar naquele dia, estendendo as gravações até às 20 horas. Embora a programação da diária tenha sido concluída, a prolongação do tempo de gravação gerou cansaço e estresse para a equipe.

3.4.2 Diária #2 (25/07/2023)

Na segunda diária, gravamos a apresentação dos personagens Alan, Andrey, Laís, Theo e Maria, todos os planos da cena 14 com exceção do primeiro, a fala da personagem Kiara sobre o quadro, e a cena em que os funcionários se despedem de Ivy no fim do expediente.

Cientes do atraso para começar as gravações na primeira diária, nos organizamos para demorarmos menos para começar a gravar no segundo dia.

A segunda diária foi destinada a finalizar as gravações de todos os planos com os personagens secundários. Isso fez com que a demanda de direção e coordenação de atores fosse reduzida para as próximas diárias, facilitando o trabalho das equipes.

3.4.3 Diária #3 (26/07/2023)

A terceira diária, foi composta pelas gravações da cena 24, o diálogo de Alan e Ivy na cena 25, a cena 26 com exceção da conversa entre Ivy e a blogueira pelo WhatsApp e a cena 27 até antes de Ivy começar a golpear Alan.

Esta diária iniciou-se na hora programada, o que motivou a equipe. Contudo, uma das cenas em que estávamos utilizando a técnica de *dolly zoom* (efeito obtido através de *zoom in* ou *zoom out* enquanto a câmera se aproxima ou se afasta do assunto), aplicando *zoom in* enquanto a câmera se afasta, fez com que a tensão crescesse porque não estávamos conseguindo o efeito desejado. Estávamos tentando criar o efeito *dolly zoom* com a lente Tamron 17-28mm e o slider.

A cena 27, a luta entre a protagonista e o antagonista, gerou divergências entre a direção e a fotografia no que tange o que deveria ser gravado após fazermos tomadas gerais da luta do ponto de vista de Ivy e Alan. A fotografia aconselhava planos mais fechados e a direção pensava em, além dos planos mais fechados, outros mais abertos. No final, foram gravados os planos sugeridos pela fotografia, entendendo que faziam mais sentido, visto que já havíamos gravados planos mais abertos nas tomadas gerais da luta.

A cena de luta correu perfeitamente bem devido ao ensaio realizado durante a pré-produção. Este ensaio garantiu inclusive ajustes no roteiro para adequação à locação antes das gravações. O ensaio, portanto, assegurou uma gravação mais fluida e assertiva, bem como menos repetitiva, contribuindo para o tempo disponível de gravação.

Como no final dessa diária tinha-se uma considerável quantidade de planos não gravados conforme o cronograma, decidiu-se nesse dia acrescentar mais uma diária,

transferindo as gravações, que inicialmente aconteceriam na quinta-feira, para outro dia. A atriz que interpreta a personagem principal voltaria para a sua cidade natal na semana seguinte para passar o restante das férias, por isso optou-se por gravar a diária adicional depois que ela voltasse, ou seja, no início das aulas.

3.4.4 Diária #4 (27/07/2023)

Nesta diária, gravamos as cenas 17 e 19, a primeira aparição do quadro e a interação de Ivy e Alan a partir disso, a conversa entre Ivy e a blogueira no WhatsApp da cena 26, e a cena 27 a partir do momento que Ivy golpea Alan.

A quarta diária exigiu a utilização de sangue falso, considerando o final da cena de luta. Utilizamos dois tipos, um pronto e outro elaborado pela equipe de arte em conjunto com o co-orientador, Maurício Fanfa. No processo de elaboração do sangue falso, foram utilizados água, glucose de milho e corantes vermelho e azul. O sangue pronto foi utilizado para a maquiagem do rosto dos atores e o sangue elaborado foi usado para construir a poça de sangue ao lado de Alan e os respingos no rosto de Ivy.

Para o plano gravado em contra-plongée (câmera abaixo do nível dos olhos, voltada para cima) em que Ivy bate em Alan várias vezes com um porta canetas, tivemos que nos organizar para que o plano fosse gravado em uma única tomada, pois não conseguiríamos repetir, uma vez que sujaria a roupa da protagonista. Para isso, duas pessoas ficaram responsáveis por jogar o sangue falso no rosto de Victória Leal (Ivy) para simular respingos; uma pessoa segurou um recipiente com sangue falso ao lado da câmera para que a atriz batesse simulando a cabeça de Alan e manchasse o porta canetas com o sangue; e a câmera estava protegida com papel filme e estava posicionada de modo a enquadrar a atriz no centro do quadro. Entretanto, o microfone não estava protegido e notamos depois que devíamos ter protegido-o com papel filme também. Todas as pessoas envolvidas diretamente nessa gravação se sujaram com o sangue falso.

3.4.5 Diária #5 (28/07/2023)

Até o momento estávamos gravando somente em uma locação, o SIPEH, simulando a agência Power B. Nesta diária, gravamos em três locações diferentes, o Cosmopolita e o Prédio 67 durante a manhã, e a FACOS Agência à tarde. O deslocamento entre as locações, tanto da equipe quanto dos equipamentos, contou com o auxílio do técnico do Estúdio 21, João Victor Mignoni, e do co-orientador, Maurício Fanfa, com seus carros.

Conseguimos gravar tudo que planejamos para esse dia, segundo o novo cronograma: as cenas do restaurante, delegacia e Agência Salles. Pelas cenas desse dia não serem complicadas e nem tão longas quanto as gravadas no SIPEH, o dia de gravações correu tranquilamente. Algo que também contribuiu para isso foi o fato de que não tínhamos mais tanta pressão com relação ao tempo disponível devido ao ajuste do cronograma.

Ao final desta diária, devolvemos os equipamentos do Estúdio 21.

3.4.6 Diária #5.1 (28/07/2023 - noite)

Além das gravações de manhã e tarde, no dia 28/07/2023 foram feitas gravações à noite. Nesta diária, gravamos as cenas do apartamento de Ivy em Santa Maria e só estavam a atriz Victória Leal (Ivy), a diretora e um assistente. O ator Eduardo Souza (Alan) gravou apenas um plano e depois foi liberado.

Esta diária não recebeu o auxílio dos equipamentos do Estúdio 21 e foi a única a não ser gravada com a câmera Sony Alpha a7III Mirrorless da diretora de fotografia, Luiza Dalfolo. A câmera utilizada, uma Canon EOS Rebel SL2, foi emprestada pela assistente de produção, Renata Naka. A iluminação consistia nas lâmpadas do apartamento e em um abajur mais direcionado para o rosto da atriz, o que ocasionava sombras marcantes. A captação do som foi feita através da própria câmera e de um aparelho de celular. A falta de equipamentos se tornou a maior dificuldade desta diária e resultou em uma qualidade inferior na imagem e som.

3.4.7 Diária #6 (02/08/2023)

Esta diária foi feita no SIPEH e começou por volta de 11 horas. A sexta diária foi dedicada a gravar as telas do computador que não tivemos tempo de gravar durante as outras diárias. As telas consistiam basicamente nas pesquisas que a personagem de Ivy faz durante o filme. Para isso, a diretora de arte, Ana Cipriani, modificou, em seu notebook, a programação de pesquisa do Google e sites de notícia para adaptar ao roteiro do filme.

Entre o final da manhã e início da tarde daquele dia, ela tinha terminado de elaborar as telas, mas não conseguíamos conectar o notebook dela no computador de Ivy para projetá-las. Após várias tentativas, decidimos mudar a tática: Ana Cipriani salvou as páginas e encaminhou para outro notebook para que pudéssemos tentar conectar este à tela do computador. Algumas páginas não deram certo, mas gravamos o material que funcionou, gravamos as telas no notebook de Ana Cipriani em enquadramentos mais fechados para não

evidenciar que era um notebook e não um monitor, e fizemos a gravação da tela do computador para criar uma máscara na pós-produção, caso necessário, o que acabou não sendo.

3.4.8 Diária #7 (13/08/2023)

Nesta diária, gravamos as cenas do apartamento de Ivy em São Paulo com uma equipe reduzida: diretora, diretora de fotografia, a atriz Victória Leal (Ivy), e a diretora de arte pela manhã. Mais uma vez, sem o auxílio do Estúdio 21, estávamos desfalcados de equipamentos técnicos. As cenas foram gravadas com a câmera Sony Alpha a7III Mirrorless. A iluminação utilizada foi a natural e do ambiente, sendo corrigidas as diferenças de iluminação ao longo do dia através do tratamento de imagem na pós-produção. Já a captação de som foi feita através da própria câmera e de um aparelho de celular. Essa diferença na captação do áudio impactou diretamente na sua qualidade, sendo resolvida da melhor forma possível na pós-produção. Além disso, os áudios da mãe de Ivy ao telefone, que haviam sido gravados com o celular, foram regravados em um estúdio da Rádio da UFSM.

Para a cena da passagem do tempo, decidiu-se manter a posição da câmera durante os planos e realizar a troca de roupa da personagem várias vezes ao invés de fazer o contrário. Nessa cena, foi necessária atenção redobrada para manter a continuidade nas trocas de roupa, certificando-se de que a personagem estava com o mesmo conjunto de blusa e calça durante os planos. Isso porque os planos representariam a personagem durante um dia completo no passar de alguns dias.

As cenas nesse apartamento precisaram da produção e obtenção de alguns alimentos para compô-las conforme o roteiro e o que foi imaginado para a cena da passagem de tempo.

3.4.9 Diária #7.1 (13/08/2023 - noite)

Mais uma vez, foram feitas gravações à noite. Contudo, dessa vez, a cena necessitava ser gravada no período noturno, visto que no roteiro era uma externa de noite. A cena gravada nesse dia foi a cena de perseguição.

Nesse dia, contávamos apenas com a iluminação dos postes da rua e o áudio da câmera Sony Alpha a7III Mirrorless. A equipe presente era composta por diretora, diretora de fotografia e os atores Victória Leal (Ivy) e Eduardo Souza (Alan).

Como estávamos gravando na rua e mesmo sendo uma rua pouco movimentada, muitas vezes tivemos que interromper as gravações por causa da passagem de pedestres e carros. Contudo, a cena possui poucos planos, o que resultou em uma gravação rápida.

Todos os planos da cena da perseguição são feitos com a câmera na mão. Isso fez com que a diretora de fotografia, Luiza Dalfolo, fizesse gravações testes no começo para definir como iria acompanhar o andar dos personagens com a câmera.

3.5 PÓS-PRODUÇÃO

A pós-produção é um momento crucial para a produção de um audiovisual. Nela, as filmagens são organizadas e trabalhadas para a entrega do produto final. Como diz Mariana Marques em um artigo do Instituto de Cinema, a pós-produção é responsável por lapidar o projeto até que ele se torne o melhor possível para ser mostrado ao mundo. No mesmo artigo, ela complementa:

[...] é a pós-produção que nos entrega o que vemos no cinema ou em qualquer outra tela. É a parte responsável por entregar às exibições o trabalho de roteiro, direção, fotografia, arte e tudo o que envolve uma produção.

A etapa de pós-produção envolve a organização, decupagem, montagem, tratamento de imagem, cor e som do material gravado, bem como, quando for o caso, a inclusão de trilha sonora, efeitos visuais e sonoros, dublagem e locução. Por fim, depois do material finalizado, o produto final é preparado para ser disponibilizado, o que inclui planejar a divulgação e a circulação do filme.

Nas seções subsequentes, abordo as etapas de montagem, tratamentos de cor e som, e elaboração de trilha sonora e mídias de divulgação. A montagem, como é um dos itens proposto a ser feito neste trabalho, é abordado de forma teórica e prática. A colorização e o tratamento de imagem, o tratamento de áudio e a elaboração da trilha sonora são elementos feitos voluntariamente por outras pessoas, respectivamente, Luiza Dalfolo, Luiz Vinicius Costa e Jordiel Biniek. As seções destinadas a esses procedimentos relatam a comunicação entre a direção e eles, bem como as impressões acerca dos resultados. Os materiais de divulgação, ao final, exploram os cartazes produzidos para a divulgação do filme.

3.5.1 Montagem

Mascelli (2010, p. 169) compara a montagem de um filme à lapidação de um diamante:

Um diamante em estado bruto é praticamente irreconhecível. Ele precisa ser cortado, polido e lapidado para que se possa apreciar sua beleza inerente. Da mesma forma, a história de um filme é uma confusão de planos incongruentes até que, assim como o diamante, é cortada, polida e lapidada. Tanto o diamante quanto o filme são aprimorados por meio daquilo que é removido. O que permanece conta a história. As muitas facetas do diamante, ou do filme, não estão aparentes até o corte final.

Marques (2007, p. 111), por exemplo, cita uma fala de Truffaut em que este diz que “a filmagem é uma releitura do roteiro, e a montagem é a releitura da filmagem”. Para a autora, a montagem ou edição é o procedimento estético e técnico de organização dos elementos filmicos, visuais e sonoros, determinando sua duração e sua ordem (MARQUES, 2007, p. 109).

A montagem de um filme consiste em um processo de organização dos planos gravados e selecionados em uma sequência que transmita uma história coerente e que atraia o público do início ao fim. Um filme é gravado de acordo com os roteiros literário e técnico, mas é somente na edição que todo e qualquer filme é concebido.

Montagem é a relação ou a associação de um planos com aqueles que o antecedem e lhe sucedem de forma sistemática e deliberadamente pensada, dando às imagens, ao juntá-las, um significado que isoladamente não possuem (NOGUEIRA, 2010). Isso significa organizar as partes num todo de maneira metódica e com propósito para a construção do texto fílmico.

A montagem estabelece a inteligibilidade narrativa, a relevância dramática e a percepção cronológica e espacial. O modo de montagem de um filme define a compreensão que a audiência terá da narrativa, o seu grau de dramaticidade e a associação dos seus elementos cronológicos e espaciais. Isso esclarece a importância da narrativa dentro da construção de um filme. Um filme pode ser gravado de um modo, mas a sua forma só será definida na edição.

O montador é responsável por selecionar e ordenar os planos, assim como definir a duração deles. Assim, o montador escolhe o que mostrar, até onde mostrar e o que mostrar na sequência.

O montador conta com o processo de decupagem de edição, que consiste na revisão e análise do material gravado, para selecionar os planos. Contudo, os planos válidos podem ter sido separados durante a etapa de produção pelo diretor e a equipe de produção.

A partir dos planos selecionados, o montador precisa ordená-los em uma sequência lógica e cortá-los de acordo com a duração que considera pertinente, eliminando aquilo que considera descartável para a narrativa. Nesse momento, deve-se atentar para a continuidade entre os planos no que tange à iluminação, à cor e à organização dos objetos e personagens

(posição, movimento, vestimentas e afins), a não ser que o propósito seja justamente subverter a ideia de continuidade.

Entende-se como corte a transição entre uma tomada (plano) e outra (MATTANA, [s.d.]). Na montagem, os cortes atribuem sentidos para as imagens, fazendo a narrativa mover-se adiante. Há diferentes maneiras de se fazer um corte e o montador precisa escolher a que melhor se encaixa no momento, considerando o ritmo da narrativa e aquilo que se quer transmitir. É importante o distanciamento do filme para realizar os cortes sem pena, tendo em vista o melhor resultado narrativo e estético.

Alguns cortes são rápidos, outros mais demorados e isso depende do ritmo que se quer dar para aquele momento. Cenas de ação geralmente requerem cortes mais rápidos para criar um ritmo dinâmico, enquanto que cenas de drama, em sua maioria, funcionam melhor com cortes demorados que intensificam as emoções. Alguns cortes são abruptos e outros mais suaves, deixando o corte perceptível ou imperceptível e com fluidez, respectivamente. As escolhas dependem do que se pretende com aquele corte, por isso elas precisam ser bem pensadas.

Os cortes podem ser divididos em duas categorias: *cut in* e *cutaway*. Quando o corte acontece para algo que está dentro da ação principal do plano anterior, chama-se *cut in*. Já quando o corte corta para algo fora da ação principal é chamado de *cutaway*. O *cutaway* complementa a narrativa e pode ter diferentes propósitos. Pode-se usar um corte *cutaway* para situar o personagem geograficamente, informar mais sobre o local e os elementos ao redor, preparar para uma ação futura ou representar uma memória, um pensamento ou um flashback do personagem.

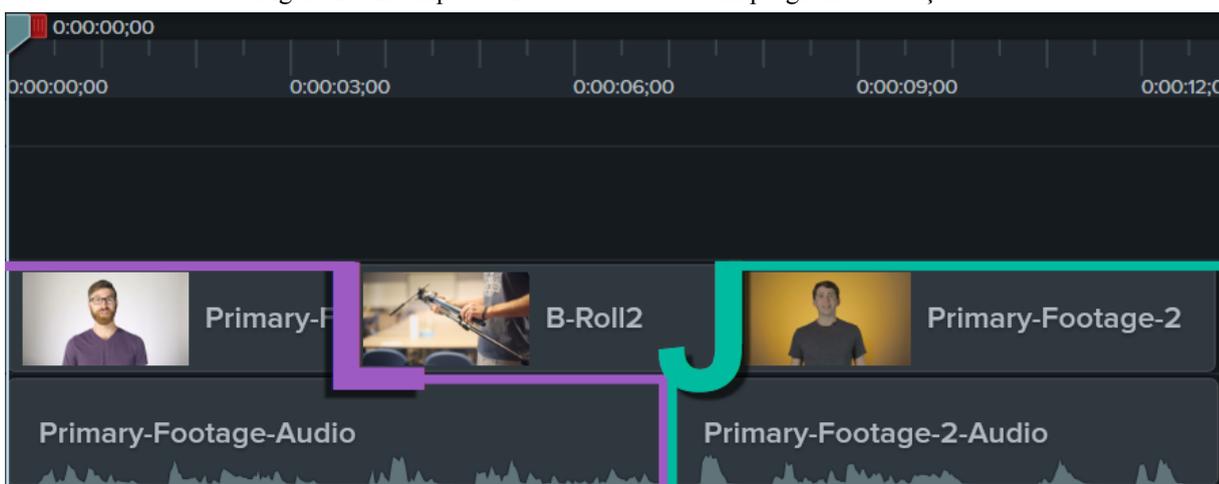
Dentro dessas categorias, existem distintos tipos de cortes. Em um dos seus [vídeos](#) de 2022 no Youtube, o canal Studio Binder elenca e explica alguns dos tipos mais comuns de cortes. O primeiro denominado *eyeline* (linha dos olhos) refere-se ao cortar para onde o personagem está olhando ou não (criar expectativa), fazendo com que os olhos do personagem guiem/motivem o corte.

O *cross cutting* (corte cruzado) acontece quando corta-se mais de uma cena ao mesmo tempo, intercalando e conectando-as. Esse corte gera um novo significado para as cenas e mantém a audiência interessada no que acontece entre as cenas.

O próximo corte chama-se *eye trace* (a linha que o olhar traça) e é caracterizado pelo corte entre um ou mais planos que focam no mesmo local (por exemplo, o centro da imagem), sendo ideal para cenas de ação que possuem um ritmo acelerado, porque conseguem manter o foco do público em apenas um ponto.

Split edits (edições divididas) consiste em duas técnicas que se baseiam no áudio: o *L-Cut* ou o *J-Cut*. Na primeira técnica, corta-se a cena, mas mantém-se o áudio no início da próxima cena. O *J-Cut* antecipa o áudio da próxima cena no final da cena anterior. Esses cortes são nomeados desse modo pelo formato que formam nos mecanismos de edição (Figura 26). O uso dessas duas técnicas é comum em diálogos, pois constrói dinâmica e fluidez entre as falas.

Figura 26: Exemplo de *L-Cut* e *J-Cut* em um programa de edição



Fonte: TechSmith (2023).

A *intellectual montage* (montagem intelectual) combina cenas aparentemente sem relação com a intenção de criar um certo sentimento ou ideia. Essa técnica, ancorada na utilização de justaposição, é baseada no efeito Kuleshov, isto é, o significado de um plano é afetado pelo significado dos planos ao seu redor (MATTANA, [s.d.]).

Cut on action (corte na ação) significa cortar durante o movimento de um objeto ou personagem. Esse estilo de corte gera transições mais suaves e naturais, fazendo com que a audiência aceite-os melhor. É comum utilizar o *cut on action* em cenas de luta durante os movimentos do combate e os seus impactos.

3.5.1.1 A montagem de “Maçã”

O programa utilizado para montar “Maçã” foi o Adobe Premiere Pro na versão 2022. Em “Maçã”, a montagem é utilizada para dar ritmo à narrativa e movimentar a história adiante de acordo com o roteiro literário. Os cortes, em sua maioria, são *cut in*, mostrando os acontecimentos da ação principal, mas alguns cortes *cutaway* aparecem no filme, antecedendo ações. Os tipos de corte mais frequentes são o *cut on action* e o *split edits* que concedem maior fluidez ao ritmo do filme.

As cenas ganham ritmo a partir dos cortes. Algumas se mostram mais lentas, enquanto outras mais rápidas. Por exemplo, o início da cena 24 em que Ivy olha algumas vezes para o quadro é lento e contemplativo porque, apesar da personagem estar inquieta e apreensiva, esse ritmo traz agonia para a situação e dá tempo para deixar o público angustiado junto com a personagem. Já a cena de perseguição é frenética justamente para evidenciar o desespero da protagonista e o momento de tensão.

Os diálogos de “Maçã” são cortados, majoritariamente, em *L-Cut* e *J-Cut*. O modo como as falas dos personagens surgem antes do corte (*J-Cut*) ou se prolongam para depois do corte (*L-Cut*) atribui naturalidade para os cortes, fazendo com as transições pareçam mais orgânicas e passem a ser menos percebidas.

Outros usos da técnica *split edits* em “Maçã” acontecem durante a passagem entre cenas. Por exemplo, entre a cena da traição e o início das cenas de Ivy em seu apartamento em São Paulo, tem-se um plano *establishing shot* (plano de estabelecimento) que aparece antes de terminarmos de ouvir o barulho da porta se fechando da cena anterior (*L-Cut*) e logo depois tem o áudio do despertador tocando da próxima cena (*J-Cut*). Outro exemplo acontece na transição para cena de perseguição em que antes mesmo de vermos os personagens caminhando em uma rua sem asfalto, escutamos os seus passos na estrada de terra.

Durante a montagem, as cenas 3 e 4 do roteiro literário foram aglutinadas. A cena 3 mostra Ivy procurando emprego na internet e a cena 4 é uma passagem do tempo de Ivy em seu apartamento após ser demitida. A passagem entre as cenas 2, 3 e 4 quebrava o ritmo da narrativa. Começava-se com uma cena tensa, passava-se para uma cena calma, mas com cortes rápidos, e que não durava muito, para na sequência vir uma cena tranquila e longa. O ritmo da cena 3 não combinava com o seu propósito e como a cena de passagem no tempo mostrava Ivy em seu notebook, decidiu-se juntar as duas cenas, fazendo uma só cena com o ritmo lento.

A inserção de *cutaway* em “Maçã” acontece em duas situações: durante a conversa de Ivy na varanda com a mãe e no momento em que ela está mexendo no quadro. Na primeira cena, o corte passa de Ivy na varanda para um homem encapuzado na rua. Na sequência descobre-se que esse homem estava observando Ivy. O corte, portanto, serve para mostrar algo para a audiência que a personagem ainda não notou. O mesmo acontece na cena 26 do roteiro literário. Enquanto Ivy observa o quadro, vê-se através de outros planos alguém abrindo a porta e caminhando em sua direção. Nesse caso, o *cutaway* é utilizado para gerar suspense e criar no público a expectativa do que vai acontecer na sequência.

Ao longo do filme, vários cortes são *cut on action*, mas essa técnica foi aplicada com maior intensidade na última cena, a luta entre Ivy e Alan. Os cortes acompanham os movimentos dos personagens e cortam entre uma ação e outra. Por exemplo, o momento em que Ivy pega o porta canetas do chão e transfere o primeiro golpe em Alan. O corte entre esses dois planos é no momento do movimento do braço de Ivy para acertar Alan. Esse tipo de corte cria ritmo e fluidez, proporcionando cortes imperceptíveis.

A cena da luta apresenta cortes rápidos para dar o ritmo frenético que a narrativa pede e representar a tensão do momento. Contudo, o último plano, pensado assim desde o roteiro técnico, é um corte mais longo que contribui para a dramaticidade do momento. Ivy acaba de matar alguém pela primeira vez em sua vida e está processando o ocorrido. A duração do plano faz o público contemplar os movimentos de Ivy em um plano sequência, permitindo a aproximação com a personagem e os seus sentimentos naquele momento.

3.5.2 Colorização e tratamento de imagem

A colorização e o tratamento de imagem do filme ficaram a cargo da diretora de fotografia, Luiza Dalfolo. Ela utilizou o DaVinci Resolve, um programa de edição de vídeo conhecido por suas ferramentas de correção de cor, para realizar os ajustes.

Para a colorização e o tratamento de imagem do filme foram feitas as seguintes indicações: priorizar cores quentes para o início do filme e cores frias após a chegada de Ivy em Santa Maria; igualar a iluminação de planos na mesma cena; tentar retirar o alaranjado da fachada do prédio SIPEH; corrigir camiseta do personagem Andrey nas cenas 11, 12, 14 e 15 que foram confundidas pela direção de arte durante as gravações; tentar corrigir efeito *moiré* na camiseta de Alan na cena 17; e tentar corrigir mancha gerada pela lente da câmera nas cenas iniciais da Power B.

O processo de colorização do filme atentou-se ao acordado. Nas cenas iniciais prevalecem as tonalidades quentes e nas cenas em Santa Maria predominam as cores frias. Esse ajuste tem como objetivo estabelecer dois ambientes no filme: o primeiro sendo mais acolhedor e o segundo hostil. São Paulo é o local onde a vida da personagem foi construída e, sendo assim, considerado o seu lar. Santa Maria, por outro lado, é um lugar que a personagem acaba de chegar e não é bem recebida.

Após o primeiro tratamento de cor, percebi que em alguns momentos essas cores apareciam muito saturadas, o que dava um ar muito irreal para as imagens. Em conversa com

Luiza, foi possível fazer alguns ajustes nisso, mas algumas cenas permaneceram assim por conta da baixa iluminação.

Após a finalização do tratamento de imagem, os planos que diferiam na iluminação foram ajustados da melhor maneira possível e a camiseta do Andrey foi corrigida na cena 14. Os demais ajustes não foram realizados.

3.5.3 Tratamento de áudio

O tratamento de áudio ficou sob a responsabilidade de Luiz Vinicius Costa, estudante de graduação do curso de Música e Tecnologia. As orientações para o tratamento de áudio eram ajustá-los para ficarem semelhantes, visto que foram gravados com equipamentos diferentes; retirar o máximo de ruído possível; e, especificamente, envelhecer a voz da mãe de Ivy (interpretada pela autora deste trabalho) e fazer os seus áudios soarem como uma ligação.

O responsável pelo tratamento de áudio analisou os clipes e considerou melhorar apenas aqueles que tivessem diálogos devido ao tempo disposto para a edição. Entretanto, foi solicitado a edição de alguns outros áudios, principalmente os da cena de luta por considerar essa uma das principais cenas do filme, bem como aqueles que estavam na sequência de áudios tratados para soar mais natural. Outros arquivos tiveram que ser retratados, porque, com a retirada dos ruídos, as vozes dos atores ficaram fanhas ou falhadas.

O áudio foi tratado em programas diferentes daquele cujo o arquivo estava (DaVinci Resolve), o que dificultou a sincronização dos arquivos após o tratamento. Contudo, depois de descobrir que os clipes estavam em taxas de amostragem e quadros diferentes, foi possível reverter isso e melhorar a sincronização.

De modo geral, os áudios foram melhorados da melhor maneira possível de acordo com a qualidade que estavam devido ao equipamento de captura. Os pedidos de mudança foram respeitados pelo responsável pela edição do áudio. Entretanto, alguns áudios, por causa das modificações feitas, modificaram as vozes dos atores, deixando-as mais agudas e fanhadas.

3.5.4 Trilha sonora

A responsabilidade de criar uma trilha sonora para “Maçã” ficou a cargo do estudante de graduação do curso de Música e Tecnologia, Jordiel Biniek. Primeiro, a direção e o compositor discutiram sobre referências. A direção compartilhou a trilha sonora de Bom Dia, Verônica (2020) como principal referência, pelo seu tom dramático e cheio de tensão. Depois

escolheu-se os momentos que teriam trilha e definiu-se como cada uma deveria soar (Figura 27).

Figura 27: Momentos de trilha sonora por ordem de aparição

MOMENTOS DE TRILHA POR ORDEM DE APARIÇÃO

INÍCIO - algo simples, mas que transmita a investigação da personagem
 PASSAGEM DO TEMPO - algo repetitivo que combina justamente com a repetição de cenas
 VARANDA - evidenciar perigo e momento de tensão
 APARIÇÃO DO QUADRO - música de suspense, mostrando a aura diferente do quadro
 FESTA - ver música de festa
 cenas em sequência (transição da música de festa para música tensa)
 IVY DERRUBA O QUADRO - música de extrema tensão que combine com a reação dos personagens, principalmente Alan
 IVY OLHA PARA OS COLEGAS - Ivy está observando seus colegas trabalharem: algo mais simples com um quê de pergunta
 PRIMEIRA AMEAÇA - evidenciar perigo e momento de tensão
 SEGUNDA AMEAÇA - evidenciar perigo e momento de tensão
 cenas em sequência
 PESQUISA - a personagem está descobrindo informações: usar algo que combina com isso, algo que lembre uma investigação
 PERSEGUIÇÃO - evidencia o perigo em que a protagonista se encontra e vai aumentando à medida que ela começa a ficar nervosa e a caminhar mais rápido até correr; o ritmo volta ao começo com Ivy no apartamento.
 IVY OLHANDO O QUADRO - ritmo agonizante, retratando o desconforto da personagem.
 QUADRO, LUTA E FINAL - elevar a tensão à medida que Ivy se aproxima do quadro, evidenciando o perigo que ela corre; ponto alto no momento da batida na cabeça; ritmo acelerado durante a luta; desacela quando ela para de bater e vai se transformando em algo desesperador; vai diminuindo a intensidade à medida que ela vai deixando a sala.

Fonte: Elaborada pela autora (2023).

A partir das indicações e referências passadas, Jordiel Biniek conseguiu entregar uma composição musical excepcional que estabelece um tom sombrio ideal para o filme. A trilha sonora transmite a tensão necessária para o filme, intensificando os momentos-chave e despertando as sensações almejadas. De maneira geral, a forma como a instrumentação é empregada enriquece a experiência cinematográfica e contribui para a atmosfera do filme.

3.5.5 Materiais de divulgação

Nesta seção, abordarei o processo de criação e produção dos cartazes do filme ([Apêndice J](#)), evidenciando o conceito elaborado para as peças aliado ao design gráfico. Foram elaborados dez cartazes, sendo nove pôsteres individuais de cada ator e um pôster principal. Nessas peças, pretende-se unir a linguagem visual à narrativa cinematográfica, objetivando transmitir a essência dos personagens e a atmosfera do filme.

O conceito desenvolvido baseia-se na narrativa de suspense do filme para criar peças que transmitam a essência sombria e intrigante da história. Para representar isso, os principais elementos utilizados são o contraste entre luzes e sombras, a escolha das cores principais (preto, vermelho e branco) e a tipografia.

Para representar os nove personagens do filme foram escolhidas determinadas cores para cada personagem. Inspirados nos sete pecados capitais, os personagens secundários foram associados a cores específicas para transmitir suas características. O vermelho representou a ira, uma vez que, segundo Farina, Perez e Bastos (2006), é uma cor quente que, dentre outros significados, conota ira, agressividade e violência. O azul claro evoca paz, calma, serenidade e tranquilidade, sendo aplicado neste projeto para a preguiça. O roxo utilizado para soberba, dentre outras associações, remete ao egoísmo e à grandeza (CESAR, 2000; FARINA; PEREZ; BASTOS, 2006). Por remeter ao ouro, o dourado, usado para a avareza, está diretamente relacionado à riqueza e ao luxo. O laranja, que representa a gula neste trabalho, desperta o lado compulsivo e o apetite (SEBRAE, 2023). Resultante da mistura entre o vermelho e o azul, o violeta é associado à luxúria e à sensualidade. De acordo com Farina, Perez e Bastos (2006), o amarelo empregado para a inveja, apresenta como alguns de seus significados a inveja, o egoísmo, o ciúmes e o ódio. A protagonista Ivy e o antagonista Alan foram mantidos em tons de cinza para simbolizar que eles não são totalmente bons ou ruins.

O processo de elaboração dos cartazes iniciou-se com um ensaio fotográfico no Estúdio 21. Utilizou-se um fundo preto, duas softbox, uma câmera DSLR e uma lente 50mm para capturar as imagens. Essa configuração de cenário foi utilizada para registrar fotos do quadro e para uma sessão de fotos com cada ator.

As fotos foram registradas no dia 23/11/2023, separando-se 30 minutos para cada ator e registrando as fotos do quadro nos momentos vagos da escala. Os ajustes de equipamentos foram feitos com o auxílio dos técnicos do Estúdio 21. As sessões de fotos foram tranquilas, sem imprevistos e empecilhos. A maioria dos atores estava à vontade para tirar as fotos, o que facilitou e adiantou o trabalho.

Foram tiradas fotografias em plano médio e primeiro plano, dando destaque para as expressões faciais, em que os modelos variavam entre olhar para câmera e para o horizonte, ora mirando no lado direito, ora direcionando o olhar para a esquerda. Para a grande maioria do elenco, foi pedido uma expressão malévola nas fotos, visto a personalidade cruel dos personagens que representam. Para os demais, Victória Leal (intérprete de Ivy), Eduardo Souza (intérprete de Alan), Marilene Santos (intérprete de Maria) e Luísa Schetinger

(intérprete de Amanda), pediu-se para que mantivessem uma expressão neutra. Como trata-se de um filme de suspense, não se julgou adequado fotos com os personagens sorrindo.

As imagens foram posteriormente editadas no Photoshop para aprimorar a iluminação e as cores, e remover pequenas imperfeições na pele dos atores. O resultado final é uma série de cartazes com tonalidades mais escuras, enfatizando o tom sombrio do filme. Além disso, nos cartazes individuais, buscou-se destacar os atores através de uma iluminação mais intensa em seus rostos e tonalidades quentes.

Os cartazes são compostos pela fonte "Impact" em letras maiúsculas, escolhida por ser uma fonte sem serifa e com traços grossos que conferem intensidade e impacto visual aos cartazes, contribuindo para a carga sombria do filme.

A inserção das cores de cada personagem ocorre de forma discreta através de uma linha que divide o nome do ator do nome do personagem interpretado. Essa estratégia combina com a narrativa do filme, que não revela explicitamente a associação dos personagens aos pecados capitais, deixando para aqueles mais atentos perceberem isso.

Os cartazes incluem em comum o nome do filme e o letrero "Um filme escrito, produzido e dirigido por Aline Santos". Esse letrero ressalta a autoria e a gestão do projeto, mas evita a singularidade do crédito "Um filme de Aline Santos", como forma de reconhecer o envolvimento de todos os colaboradores do filme.

Os cartazes individuais são compostos, para além do nome do filme e do letrero, pelos nomes dos atores e de seus respectivos personagens. Já no cartaz principal, além dos elementos mencionados, estão os nomes dos atores e membros da equipe técnica com suas respectivas funções, ressaltando a importância de referenciar aqueles que contribuíram para a construção da obra, além de apresentar a data, o horário e o local de estreia, visando convidar o público para o lançamento do filme.

O processo de criação dos cartazes combina elementos de fotografia, design gráfico e *storytelling*⁷, integrando a técnica fotográfica à narrativa cinematográfica, e explorando cores e design para transmitir as nuances dos personagens e a atmosfera do filme. A abordagem utilizada visa promover o lançamento do filme, evidenciando o seu tom, e atrair público para o evento.

⁷ *Storytelling* refere-se à técnica de contar uma história de maneira envolvente e cativante com o objetivo de transmitir uma mensagem ou criar uma conexão emocional que agregue maior valor.

4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Com o filme “Maçã”, foi possível experimentar todas as etapas de produção de um produto audiovisual, desde sua concepção à finalização e divulgação. Assim como qualquer audiovisual, este projeto iniciou-se com um roteiro. O roteiro foi produzido em etapas (ideia, estrutura, conflito, personagens, argumento, escaleta e diálogos), o que otimizou o processo porque a cada momento era necessário focar na elaboração de apenas um elemento por vez. O roteiro de “Maçã” nasceu de uma ideia que, ao longo das etapas, foi sendo aprimorada, seja por motivos técnicos (impossibilidade de ser feito) ou criativos (vontade de seguir outros caminhos diante da narrativa).

A partir do roteiro pronto, tem-se o guia para construir o projeto audiovisual. Nesse momento, é imprescindível a elaboração de uma pré-produção cuidadosa, porque, mesmo com imprevistos, ela é essencial para maximizar o tempo disponível para gravação. Com este projeto, foi possível perceber como a organização de elenco, equipe técnica, equipamentos, elementos cenográficos e locações, bem como a produção de roteiro técnico, decupagens e cronograma, são o que viabilizam o processo de gravação e tornam as diárias mais eficazes.

Como diretora e produtora, meu papel durante a etapa de pré-produção é essencial para a realização do filme. Definir as locações, obter os equipamentos e objetos cenográficos, e organizar o elenco e a equipe técnica foram etapas essenciais para a realização das gravações. Enquanto que o roteiro técnico, as decupagens e o cronograma facilitaram o trabalho da equipe técnica na obtenção dos materiais necessários, na organização das diárias e na preparação para as gravações.

O momento das gravações é a hora de colocar os preparativos em prática. Por mais planejado que um audiovisual seja, é humanamente impossível não ocorrerem imprevistos durante as gravações. No caso de “Maçã”, o nosso pior inimigo foi o cronograma apertado. Sem saber quanto tempo demoraríamos para gravar os planos, planejamos um cronograma ambicioso e, em retrospecto, pode-se dizer que até mesmo esperançoso demais. A solução foi a adição de outras diárias para cumprir a gravação do material necessário.

Assim como a vida, gravações são como montanhas-russas. Há momentos empolgantes e divertidos, há momentos de angústias e frustrações, há momentos de aprendizagem e experimentação, há momentos estressantes e cansativos. É importante ter ciência de que, mesmo gostando, produzir um audiovisual não é fácil, requer inteligência emocional e paciência para lidar com as adversidades e as emoções pessoais e dos demais.

Na pós-produção, reúne-se o material gravado para construir a versão final do filme. É uma etapa que envolve a montagem, colorização, tratamentos de imagem e áudio, e, quando for o caso, a inclusão de trilha sonora, efeitos visuais e sonoros, dublagem e locução.

Os erros de continuidade foram os que mais dificultaram o processo de montagem. Algumas tomadas tiveram que ser descartadas por isso e outras precisaram ser corrigidas nos tratamentos de imagem e cor. Isso mostra a importância de um continuísta dentro do *set* de filmagem. Pela quantidade de pessoas dentro da equipe, não foi possível designar um continuísta para o filme.

Para o tratamento de imagem, cor e áudio, o principal empecilho foi o modo como as imagens e os sons foram gravados em determinadas cenas. Como o apoio do Estúdio 21 não se deu em todas as diárias e filmamos em locações e não em estúdio, em algumas tomadas sofremos com iluminação diferente para as mesmas cenas e diferença na qualidade do som pela falta de equipamentos adequados e pelos diferentes equipamentos utilizados para a captura. Para evitar isso, é importante garantir o mesmo equipamento de som para todo o filme e verificar a iluminação para assegurar semelhanças entre as tomadas de mesma cena.

A trilha sonora contribui para estabelecer o tom do filme. É uma etapa que complementa a narrativa e colabora para despertar as emoções desejadas. Como não tinha experiência com o processo de criação de trilhas, foi um desafio conseguir transmitir o que eu queria para a musicalidade do filme. É difícil expressar em palavras como se quer passar uma mensagem pela trilha sonora, ainda mais quando não se está habituada em prestar atenção em trilhas sonoras e suas significâncias para a narrativa. Contudo, fiz o máximo para demonstrar as minhas intenções diante da sonoridade do filme, buscando palavras que as expressassem e referências.

Com o fim deste projeto, concluo que a produção audiovisual é um trabalho árduo, mas também prazeroso. Um processo onde se coletam experiências e ensinamentos tanto profissionais quanto pessoais. Acima de tudo, aprende-se que o audiovisual é uma atividade que depende do trabalho coletivo, sem uma equipe e atores torna-se quase impossível produzir um audiovisual. O resultado final de “Maçã”, assim como qualquer audiovisual, é a soma do trabalho conjunto de todos os profissionais envolvidos no processo.

Finalizo a escrita deste relatório com a alegria de ter concluído aquilo que me propus a um tempo atrás: realizar a produção de um audiovisual como trabalho de conclusão de curso. Além disso, espero que as palavras e experiências registradas neste documento possam inspirar e auxiliar projetos futuros.

REFERÊNCIAS

- BASTARDOS Inglórios. Direção de Quentin Tarantino. 2009.
- BOM DIA, VERÔNICA. Direção de José Henrique Fonseca, Izabel Jaguaribe e Rog de Souza. Roteiro: Ilana Casoy e Raphael Montes. Criação: Raphael Montes. Brasil: Netflix, 2020. (41-50 min.). Disponível em: <https://www.netflix.com/br/title/80221223>. Acesso em: 23 out. 2023.
- CAMPBELL, Joseph. **O herói de mil faces**. São Paulo: Pensamento, 2007.
- CAMPOS, Flavio de. **Roteiro de cinema e televisão: a arte e a técnica de imaginar, perceber e narrar uma estória**. 2. ed. Rio de Janeiro: Zahar, 2016.
- CESAR, NEWTON. **Direção de arte em propaganda**. São Paulo: Futura, 2000.
- CLUBE DA LUTA. Direção de David Fincher. 1999.
- COMPARATO, Doc. **Da criação ao roteiro: teoria e prática**. 5. ed. São Paulo: Summus, 2018. 720 p.
- DONNIE DARKO. Direção de Richard Kelly e Chris Fisher. 2001.
- FARINA, Modesto; PEREZ, Clotilde; BASTOS, Dorinho. **Psicodinâmica das cores em comunicação**. 5. ed. São Paulo: Edgard Blücher, 2006.
- FIELD, Syd. **Manual do roteiro: os fundamentos do texto cinematográfico**. Rio de Janeiro: Objetiva, 2001. 240 p.
- MARQUES, Aída. **Ideia em movimento: produzindo e realizando filmes no brasil**. Rio de Janeiro: Rocco, 2007.
- MARQUES, Mariana R.. **Você sabe como funciona a pós-produção de um filme?** Instituto de cinema. Disponível em: <https://institutedecinema.com.br/mais/conteudo/voce-sabe-como-funciona-a-pos-producao-de-um-filme>. Acesso em: 19 out. 2023.
- MASCELLI, Joseph V.. **Os cinco Cs da cinematografia: técnicas de filmagem**. São Paulo: Summus Editorial, 2010.
- MATTANA, Luciano. **Produção Audiovisual: polígrafo (em construção)**. Universidade Federal de Santa Maria, [s.d.]. Disponível em: <https://pt.scribd.com/document/648857413/Poligrafo-Audiovisual-V0922>. Acesso em: 10 out. 2023.
- MCKEE, Robert. **Story: substância, estrutura, estilo e os princípios da escrita de roteiro**. Curitiba: Arte e Letra, 2006.
- MOONLIGHT: Sob a Luz do Luar. Direção de Barry Jenkins. 2016.

NOGUEIRA, LUÍS. **Manuais de cinema III: planificação e montagem**. Covilhã: LabCom, 2010.

OXFORD LANGUAGES. **Ideia**. Disponível em: <https://encurtador.com.br/diuvy>. Acesso em: 25 ago. 2023.

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

SEBRAE. **Cores que estimulam a fome**: saiba como usar no seu restaurante. saiba como usar no seu restaurante. 2023. Disponível em: <https://encurtador.com.br/vzS02>. Acesso em: 21 nov. 2023.

SÉCULO DIÁRIO. **Prédio do IAPI será destinado para moradia popular**. 2023. Disponível em: <https://www.seculodiario.com.br/cidades/predio-do-iapi-sera-destinado-para-moradia-popular>. Acesso em: 17 out. 2023.

STUDIO BINDER. **6 Ways to Edit Any Scene - Essential Film & Video Editing Techniques Explained [Shot List Ep. 10]**. [S.I.], 2022. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=FVR8zz8ci2k>. Acesso em: 10 out. 2023.

STUDIO BINDER. **Ultimate Guide to Camera Shots: Every Shot Size Explained [The Shot List, Ep 1]**. [S.I.], 2020a. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=AyML8xuKfoc&list=PLEzQZpmbzckV0_a2QCO2qF9Yfe-LKSDha&index=1. Acesso em: 16 out. 2023.

STUDIO BINDER. **Ultimate Guide to Camera Movement — Every Camera Movement Technique Explained [The Shot List Ep6]**. [S.I.], 2020b. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=AyML8xuKfoc&list=PLEzQZpmbzckV0_a2QCO2qF9Yfe-LKSDha&index=1. Acesso em: 16 out. 2023.

TECHSMITH. **How to Edit Videos: l-cuts and j-cuts**. L-Cuts and J-Cuts. Disponível em: <https://www.techsmith.com/blog/how-to-edit-videos-l-cuts-and-j-cuts/>. Acesso em: 12 out. 2023.

APÊNDICES

APÊNDICE A - ARGUMENTO

- Temporalidade (quando) = atualidade
- Localização (onde) = Santa Maria
- Perfil dos personagens (quem) = 9 personagens entre uma protagonista, um antagonista e sete personagens secundários
- Decurso da ação dramática (qual - a história ou construção dramática):

IVY, uma designer, está de frente para o computador olhando os comentários em uma postagem do Instagram referente ao lançamento de um produto. Os comentários basicamente dizem que a marca está divulgando uma propaganda enganosa e que o produto não entrega o que promete. Preocupada com a situação, IVY começa a procurar o arquivo desse produto para conferir sua composição. Ela percebe que na propaganda dizem que o produto é composto por determinados ativos, mas na composição os ativos são diferentes, mais baratos, e entende por que os clientes estão reclamando da falta de resultado.

Ao descobrir isso, IVY sai correndo em direção a sala de Daniel, seu namorado, gerente comercial da empresa e, de quebra, filho do dono. IVY já está falando sua descoberta (você não vai acreditar no que eu descobri) enquanto está abrindo a porta da sala, mas fica muda ao se deparar com a cena de Daniel aos beijos com a dona da marca do produto que está dando problema.

Em um impulso, IVY sai dali em direção ao RH com os olhos marejados. Chegando lá, declara seu pedido de demissão. Apesar de ter sido um ato por um impulso, IVY já estava cansada de como a empresa difundia propaganda enganosa sem se importar com o consumidor.

IVY começa a se candidatar loucamente em vagas de emprego, sem ao menos ler sobre elas. É vaga para designer? Pois ela se candidataria. Ela recebe retorno sobre uma das vagas, mas a vaga em questão é para trabalhar em Santa Maria, no Rio Grande do Sul. Inicialmente, IVY fica receosa sobre mudar de Estado, mas depois de conversar com sua mãe, vê que não tem nada a perder e que a mudança a faria bem pois a afastaria das coisas que aconteceram nos últimos dias.

IVY então se muda para Santa Maria para trabalhar como designer na Power B, uma agência de marketing. No seu primeiro dia de trabalho, ALAN, diretor de marketing, apresenta os colegas de trabalho para IVY: THEO, supervisor de marketing, ALESSANDRA, analista de SEO, LAÍS, analista de redes sociais, AMANDA, redatora, ANDREY, editor de vídeo/imagem, KIARA, fotógrafa e filmmaker, e JOSÉ, faxineiro. Enquanto conhece os

colegas de trabalho, IVY nota o quadro de uma maçã na parede do escritório com os dizeres “proibido mexer” ao lado. IVY questiona ALAN sobre aquilo e ele pede para que ela só obedeça a placa.

Após IVY ser apresentada para todos os funcionários, AMANDA levanta de sua cadeira toda animada para declarar que o escritório preparou uma festa de boas vindas para ela que acontecerá no final do expediente. IVY olha para ALAN que apenas sorri sem os dentes. Ao fim do expediente, a iluminação clara é substituída por uma luz mais fraca, as mesas são preenchidas com comida e bebida, e começa a tocar música.

Todos começam a dançar e beber, enquanto IVY, ainda tímida, apenas olha para a cena. ALAN percebe aquilo e vai até ela para convencê-la a se divertir. IVY então começa a beber. Ao final da noite estão todos muito bêbados, com exceção de ALAN. IVY decide fazer um discurso para os seus colegas agradecendo pela festa e para isso sobe em uma cadeira, mas antes que consiga completar a primeira frase, IVY se desequilibra e acaba derrubando o quadro durante a queda. ALAN corre em direção a cena e rapidamente coloca o quadro no lugar, repreendendo fortemente IVY. Assustada, IVY pede desculpas e sai correndo do escritório.

IVY acorda na manhã seguinte com algumas mensagens de ALAN pedindo desculpas pelo seu comportamento na noite anterior e dizendo que só agiu daquela maneira porque o quadro é uma relíquia do dono e que ele havia deixado bem claro que ninguém podia mexer. IVY fica intrigada com a situação e, como desde pequena sempre adorou resolver mistérios, decide procurar entender melhor sobre esse quadro.

A investigação de IVY começa por seus companheiros de trabalho. Ela começa a questioná-los sobre o quadro da maçã: por que vocês aceitam que não podem tocar no quadro da maçã sem saber o porquê? Cada um tem um motivo. KIARA diz "já assistiu Branca de Neve, né? É só olhar o que aconteceu com ela quando comeu a maçã". ANDREY diz “o chefe diz que não pode tocar, certo? Então eu só obedeco”. ALESSANDRA com desdém “há coisas mais importantes na vida, como dinheiro”. AMANDA diz “eu prefiro até não olhar muito, me dá fome”. LAÍS diz “posso ter um igual” e THEO complementa “eu já tenho quadros melhores”. Por fim, JOSÉ fala “minha filha, se estamos vivendo nessa imundice de mundo que vivemos hoje é porque lá atrás resolveram que seria uma boa ideia comer o fruto proibido, a tal da maçã. Então se tem um quadro de maçã proibido de ser tocado, é melhor deixar do jeito que está que coisa boa certeza que não vai trazer”.

Quando pergunta para ALAN, este diz que nunca tinha parado para pensar sobre o assunto, mas que podia ajudá-la nessa investigação. Ele afirma que o quadro está ali desde

que ele começou na agência e que ninguém nunca disse o motivo da placa de proibido. Ele sempre pensou que o quadro podia ser valioso demais para ser tocado, apesar de ter dúvidas em relação a isso porque o quadro não era assinado. IVY então decide que vai pesquisar mais sobre a agência para descobrir a relação do quadro com a agência.

Ao chegar em seu apartamento naquele dia, IVY recebe uma mensagem no celular “pare de mexer com o que não deve”. Ela lê aquilo e sem pensar duas vezes, apaga. Enquanto deleta a mensagem, diz consigo mesma “os trotes de hoje em dia estão cada vez mais sem sentido”.

No dia seguinte, IVY desvia das suas tarefas para pesquisar sobre a agência. Ela descobre uma matéria falando sobre o jovem João Pedro Prado, filho de um fazendeiro poderoso de Vacaria, e como ele saiu de sua cidade para estudar em Santa Maria e acabou fundando uma das agências mais bem sucedidas da cidade.

IVY vai até a mesa de ALAN e conta sua descoberta: “você sabia que o dono desta agência é um cara de Vacaria com a sua idade?”. ALAN escuta a história, mas questiona IVY sobre a relação disso com o quadro da maçã. IVY afirma que agora só precisa saber o que puder sobre o dono da empresa para chegar na história por trás do quadro da maçã, afinal o quadro é dele.

Na manhã seguinte, IVY acorda com uma mensagem escrita “último aviso” e uma foto entrando no seu apartamento. IVY começa a olhar preocupada para os lados e a se encolher na cama. IVY então pega o seu notebook e registra um boletim de ocorrência online para que se inicie uma investigação.

Mesmo após a ameaça, IVY parece ainda mais disposta a descobrir o mistério da maçã. Ela começa a investigar dessa vez sobre o dono da empresa, João Pedro Prado. Após várias matérias falando sobre o seu pai ou sobre os seus feitos como empresário, ela encontra uma matéria em um pequeno jornal sobre alguns assassinatos de moças que aconteceram em Vacaria em que o principal suspeito era João Pedro Prado. Contudo, ao final da matéria diz que todas as acusações foram derrubadas. Um questionamento é deixado na matéria: “seria João Pedro Prado realmente inocente ou o fato de seu pai ser extremamente amigo do delegado da cidade influenciou na retirada das acusações?”

IVY vai direto contar para ALAN sua descoberta. Ela inicia falando sobre a ameaça que recebeu mais cedo, mas logo emenda a sua recente descoberta, não dando tempo para ALAN raciocinar direito. ALAN chocado com as duas informações, diz que talvez essa investigação esteja indo longe demais e que IVY devesse pará-la imediatamente. IVY fala que é tarde demais para desistir.

Voltando do trabalho para casa, IVY nota que tem alguém atrás dela. Ela começa a andar mais rápido até que começa a correr em direção ao seu prédio. Chegando no seu apartamento, IVY fecha a porta e todas as janelas.

No dia seguinte, IVY vai até a delegacia e fala sobre o boletim que fez online e que foi perseguida na noite passada. O policial em questão diz que o caso está sendo investigado e que acrescentará os acontecimentos da noite passada ao boletim. IVY, indignada, pergunta se é só isso que podem fazer e o policial diz que pela pouca quantidade de informação, sim.

IVY vai para o trabalho mas passa o dia distraída, pensando na história do quadro da maçã e como isso está relacionado com os últimos acontecimentos em sua vida. Ela então decide que vai resolver aquilo naquela noite. Enquanto todos estão indo embora, IVY pede para ALAN se pode ficar um pouco mais no escritório porque precisa terminar suas demandas. ALAN diz não haver problema, mas como deixará a chave com ela, amanhã ela teria que ser a primeira a chegar. IVY diz que se esforçará para não chegar atrasada e pega as chaves da mão de ALAN.

IVY se despede de todos e espera cada um sair do prédio. Assim que todos cruzam a porta de saída, IVY vai em direção ao quadro. Ela o retira da parede com cuidado e começa a observá-lo de perto até que percebe um fundo falso. Quando ela retira o fundo falso, vê uma série de objetos ali: alianças, pulseiras, brincos, colares e amarradores de cabelo. IVY franze a testa e antes que consiga raciocinar direito, leva uma pancada na cabeça.

IVY está presa a uma cadeira, ela vai abrindo os olhos devagar e começa a ver uma figura masculina à sua frente. Antes que consiga ver a figura nitidamente, ele diz “eu fiz de tudo para não precisar chegar a esse momento, mas você me ignorou todas as vezes”. IVY responde surpresa: "Alan?". Ele a encara dizendo “faziam anos que eu não precisava fazer algo assim, estava me mantendo na linha, mas você tinha que estragar tudo”. IVY então começa raciocinar e conclui “você é o dono da empresa, né? O tal João Pedro Prado?”. ALAN irritado diz que esse não é mais seu nome. IVY continua “então você matou todas aquelas garotas?”. ALAN retruca “você não entende!”. IVY responde “me ajude a entender”. ALAN diz “a verdade é que você nunca entenderia”.

ALAN se aproxima de IVY, agacha na altura de sua cabeça e ali pronuncia “teremos que resolveria isso à moda antiga”. Antes que ALAN consiga agir, IVY dá uma cabeçada nele e, enquanto este cai no chão, começa a se desamarrar. IVY tenta correr até a saída mas ALAN consegue derrubá-la antes. Enquanto ALAN tenta prendê-la com os braços e pernas, IVY tenta se soltar. IVY consegue alcançar um porta canetas que caiu no chão e o bate com toda força na cabeça de ALAN. Assim ela consegue se soltar e tentar correr novamente para a

saída, ALAN a interrompe novamente, só que, dessa vez, ele a derruba com uma pancada na cabeça. IVY começa a se arrastar no chão enquanto ALAN se aproxima com o objeto que acertou anteriormente: um porta objetos. ALAN vira IVY para que ela olhe para ele e começa a levantar o braço para transferir o primeiro golpe, mas IVY o chuta nas partes íntimas. Com o movimento, ALAN solta o objeto e coloca suas mãos no local do chute. IVY imediatamente pega o porta objetos e começa a transferir golpes na cabeça de ALAN sem parar.

Após ver sangue escorrendo da cabeça de um ALAN inconsciente, IVY para de bater nele com o objeto. Ela fica parada por um tempo, olhando a cena. Depois de um tempo, ela levanta e vai caminhando lentamente até a delegacia mais próxima. Termina com IVY na frente da delegacia.

APÊNDICE B - ESCALETA

1. INT. AGÊNCIA DE MARKETING SALLES/SALA DE IVY - DIA

IVY, uma designer, está de frente para o computador olhando os comentários de uma postagem do Instagram na conta da Agência Star referente ao lançamento de um produto. Os comentários basicamente dizem que a marca está divulgando uma propaganda enganosa e que o produto não entrega o que promete. Preocupada com a situação, IVY começa a procurar o arquivo desse produto para conferir sua composição. Ela percebe que na propaganda dizem que o produto é composto por determinados ativos, mas na composição os ativos são diferentes, mais baratos, e entende por que os clientes estão reclamando da falta de resultado.

2. INT. AGÊNCIA DE MARKETING SALLES/SALA DE DANIEL - DIA

Ao descobrir isso, IVY sai correndo em direção a sala de Daniel, seu namorado, gerente comercial da empresa e filho do dono. IVY abre a porta da sala e se depara com a cena de Daniel aos beijos com a dona da marca do produto que está dando problema.

3. INT. AGÊNCIA DE MARKETING SALLES/RH - DIA

Em um impulso, IVY sai dali em direção ao RH com os olhos marejados. Chegando lá, declara seu pedido de demissão.

4. INT. CASA DE IVY/QUARTO DE IVY - NOITE

IVY está sentada de frente para o computador procurando e se candidatando loucamente a vagas de emprego para designer sem se preocupar muito com os detalhes das vagas.

5. INT. CASA DE IVY - PASSAGEM DE TEMPO

IVY fazendo coisas como levantar da cama, escovar os dentes, tomar café da manhã, se candidatar em vagas de emprego, fazer entrevistas de emprego online e voltar a dormir para mostrar passagem de tempo.

6. INT. CASA DE IVY/QUARTO DE IVY - DIA

IVY recebe um e-mail dizendo que ela foi aceita para trabalhar como designer na Power B. Ao rolar o e-mail, ela vê os detalhes da proposta de emprego e percebe que o emprego em questão é para uma agência de marketing situada em Santa Maria, RS.

7. INT. CASA DE IVY/COZINHA - DIA

IVY conversa com sua mãe enquanto ela cozinha sobre a vaga de designer em que acabou de ser aceita. Ela explica que está com receio de ir porque isso significaria mudar de Estado. Sua mãe diz que ela não tem nada a perder e que a mudança a faria bem pois a afastaria das coisas que aconteceram nos últimos dias. IVY fica claramente pensativa depois disso.

8. INT. CASA DE IVY/QUARTO DE IVY - DIA

IVY está em seu quarto arrumando as suas malas. Sua mãe entra no quarto perguntando se a filha precisa de ajuda e antes mesmo dela responder, Dona Maria começa a dobrar as roupas em cima da cama e colocar na mala. Dona Maria vira para filha e diz para ela se animar porque essa mudança com certeza será uma experiência e tanto. IVY sorri sem mostrar os dentes para a mãe.

9. EXT. ENTRADA DA CASA DE IVY - DIA

IVY está colocando suas malas dentro do carro e logo em seguida se despedindo de seus pais.

10. INT. ENTRADA PRÉDIO - DIA

IVY entra em um prédio, cumprimenta a recepcionista e segue para o elevador.

11. INT. ELEVADOR - DIA

IVY está nervosa e tenta se acalmar respirando fundo.

12. INT. ESCRITÓRIO DA POWER B - DIA

IVY bate na porta do escritório e quem abre é ALAN, diretor de marketing. ALAN diz algo sobre IVY ser a nova designer e a cumprimenta, acrescentando que ela está atrasada. Os dois caminham pelo escritório enquanto ALAN apresenta os colegas de trabalho dizendo sua função e uma característica marcante. No fundo do escritório há um quadro de uma maçã com os dizeres "proibido mexer" ao lado. ALAN percebe o olhar de IVY sobre o quadro e a alerta para obedecer a placa. No momento seguinte, AMANDA, a redatora da agência, levanta de sua cadeira toda animada para declarar que o escritório preparou uma festa de boas vindas para IVY que acontecerá no final do expediente. IVY olha para ALAN que apenas sorri sem os dentes.

13. INT. ESCRITÓRIO DA POWER B - NOITE

Ao fim do expediente, o escritório é preparado para a festa de boas vindas. A iluminação clara é substituída por uma luz mais

fraca, as mesas são preenchidas com comida e bebida, e começa a tocar música. Todos começam a dançar e beber, enquanto IVY, ainda tímida, apenas olha para a cena. ALAN percebe aquilo e vai até ela para convencê-la a se divertir. IVY então começa a beber. Ao final da noite estão todos muito bêbados, com exceção de ALAN. IVY decide fazer um discurso para os seus colegas agradecendo pela festa e para isso sobe em uma cadeira, mas antes que consiga completar a primeira frase, IVY se desequilibra e acaba derrubando o quadro durante a queda. ALAN corre em direção a cena e rapidamente coloca o quadro no lugar, repreendendo fortemente IVY. Assustada, IVY pede desculpas e sai correndo do escritório.

14. INT. APARTAMENTO DE IVY - DIA

IVY acorda na manhã seguinte e pega seu celular. Aparecem algumas mensagens de ALAN no visor pedindo desculpas pelo seu comportamento na noite anterior e dizendo que só agiu daquela maneira porque o quadro é uma relíquia do dono e que ele havia deixado bem claro que ninguém podia mexer. Depois de ler as mensagens de ALAN, IVY larga o celular e fica encarando o teto por um tempo, refletindo sobre o quadro. Logo ela levanta e diz para si mesma ainda bem que a sua especialidade é resolver mistérios.

15. INT. ESCRITÓRIO DA POWER B - DIA

IVY está atrás de seu computador trabalhando. Ela aproveita alguns momentos para desviar o olhar e observar seus colegas. Quando percebe que KIARA, a fotógrafa e filmmaker da empresa, está indo buscar água, IVY se levanta como quem não quer nada e vai em direção ao bebedouro também. Chegando lá, IVY começa a falar sobre o quadro e a placa ao lado e pergunta a opinião de KIARA sobre o assunto. Começa uma sequência com os motivos de cada funcionário para aceitar a história do quadro da maçã. ALAN é o único que afirma não pensar muito sobre o assunto, mas diz que pode ajudá-la a entender melhor o porquê do quadro não poder ser tocado

16. INT. APARTAMENTO DE IVY - NOITE

Ao entrar em seu apartamento, IVY recebe uma mensagem no celular, ela olha a mensagem no visor: "pare de mexer com o que não deve". Ela lê aquilo e sem pensar duas vezes, apaga. Enquanto deleta a mensagem, diz consigo mesma "os trotes de hoje em dia estão cada vez mais sem sentido".

17. INT. ESCRITÓRIO DA POWER B - DIA

IVY está em sua mesa, mexendo no computador, porém ao invés de estar trabalhando, ela está pesquisando sobre a Power B. Ela

abre algumas matérias, lê alguns pedaços até que encontra uma matéria sobre o idealizador da Power B. Essa matéria fala sobre o jovem João Pedro Prado, filho de um fazendeiro poderoso de Vacaria, e como ele saiu de sua cidade para estudar em Santa Maria e acabou fundando uma das agências mais bem sucedidas da cidade. IVY vai até a mesa de ALAN e conta sua descoberta. ALAN escuta a história, mas questiona IVY sobre a relação disso com o quadro da maçã. IVY afirma que agora só precisa saber o que puder sobre o dono da empresa para chegar na história por trás do quadro da maçã, afinal o quadro é dele.

18. INT. CASA DE IVY - NOITE

Novamente, assim que entra em seu apartamento, IVY recebe uma mensagem, desta vez no visor aparecem uma mensagem escrita "último aviso" e uma foto dela a instantes atrás entrando no seu apartamento. IVY abre a porta do apartamento e começa a olhar preocupada para os lados. IVY não vê ninguém e decide voltar para dentro do apartamento. Ela fecha a porta e começa a fechar as janelas/fechar as cortinas também. IVY então pega o seu notebook e registra um boletim de ocorrência online.

19. INT. ESCRITÓRIO DA POWER B - DIA

Mesmo após as ameaças, IVY começa a pesquisar sobre o dono da empresa, João Pedro Prado. Após várias matérias falando sobre o seu pai ou sobre os seus feitos como empresário, ela encontra um blog sobre alguns assassinatos de moças que aconteceram em Vacaria em que o principal suspeito era ele. Ao final da publicação é relatado que todas as acusações foram derrubadas. O post do blog termina com um questionamento: "seria João Pedro Prado realmente inocente ou o fato de seu pai ser extremamente amigo do delegado da cidade influenciou na retirada das acusações?" IVY vai direto para a mesa de ALAN contar sua descoberta. Ela inicia falando sobre a ameaça que recebeu na noite anterior, mas logo emenda a sua recente descoberta, não dando tempo para ALAN raciocinar direito. ALAN chocado com as duas informações, diz que talvez essa investigação esteja indo longe demais e que IVY devesse pará-la imediatamente. IVY fala que é tarde demais para desistir.

20. EXT. RUA PRÓXIMA AO APARTAMENTO DE IVY - NOITE

Voltando do trabalho para casa, IVY nota que tem alguém atrás dela e fica nervosa. Ela começa olhar para trás toda hora e a andar mais rápido até que começa a correr em direção ao seu prédio. Chegando no seu apartamento, IVY fecha a porta e todas as janelas.

21. INT. DELEGACIA - DIA

IVY fala com um policial sobre o boletim que fez online e relata que foi perseguida na noite passada. O policial em questão diz que o caso está sendo investigado e que acrescentará os acontecimentos da noite passada ao boletim. IVY, indignada, pergunta se é só isso que podem fazer e o policial diz que pela pouca quantidade de informação, sim.

22. INT. ESCRITÓRIO DA POWER B - DIA

IVY está de frente ao seu computador, super distraída e olhando várias vezes em direção ao quadro. ALAN passa por sua mesa e pergunta se ela está bem. IVY conta sobre o último acontecimento e como a polícia disse que não podia fazer nada. ALAN se mostra indignado e preocupado com a situação e então sugere que IVY durma em sua casa hoje. IVY diz que não é necessário e que se tudo der certo, irá descobrir o mistério por trás do quadro naquele dia. ALAN questiona como e IVY apenas diz para confiar nela.

23. INT. ESCRITÓRIO DA POWER B - NOITE

Enquanto todos estão indo embora do escritório, IVY pede para ALAN se pode ficar um pouco mais no escritório porque precisa terminar suas demandas. ALAN diz não haver problema, mas como deixará a chave com ela, amanhã ela teria que ser a primeira a chegar. IVY diz que se esforçará para não chegar atrasada e pega as chaves da mão de ALAN. IVY se despede de todos e espera cada um sair do prédio.

24. EXT. ENTRADA DO PRÉDIO DA POWER B - NOITE

Do ponto de vista de IVY, vemos todos os funcionários cruzarem a porta e seguirem pela rua.

25. INT. ESCRITÓRIO DA POWER B - NOITE

IVY vai em direção ao quadro. Ela o retira da parede com cuidado e começa a observá-lo de perto até que percebe um fundo falso. Quando ela retira o fundo falso, vê uma série de objetos ali: alianças, pulseiras, brincos, colares e amarradores de cabelo. IVY franze a testa e antes que consiga raciocinar direito, leva uma pancada na cabeça.

26. INT. ESCRITÓRIO DA POWER B - NOITE

IVY está presa a uma cadeira, ela vai abrindo os olhos devagar e começa a ver uma figura masculina à sua frente. Antes que consiga ver a figura nitidamente, ela ouve a sua voz e percebe que é ALAN. Enquanto IVY está chocada e tentando entender o

que está acontecendo, ALAN está repreendendo IVY sobre não ter escutado os seus avisos. IVY então percebe que ALAN é João Pedro Prado e que a história sobre os assassinatos é verdade.

ALAN se aproxima de IVY, agacha na altura de sua cabeça e ali pronuncia "teremos que resolveria isso à moda antiga". Antes que ALAN consiga agir, IVY dá uma cabeçada nele e, enquanto este cai no chão, começa a se desamarrar. IVY tenta correr até a saída mas ALAN consegue derrubá-la antes. Enquanto ALAN tenta prendê-la com os braços e pernas, IVY tenta se soltar. IVY consegue alcançar um porta canetas que caiu no chão e o bate com toda força na cabeça de ALAN. Assim ela consegue se soltar e tentar correr novamente para a saída, ALAN a interrompe novamente, só que, dessa vez, ele a derruba com uma pancada na cabeça. IVY começa a se arrastar no chão enquanto ALAN se aproxima com o objeto que a acertou anteriormente: um porta objetos. ALAN vira IVY para que ela olhe para ele e começa a levantar o braço para transferir o primeiro golpe, mas IVY o chuta nas partes íntimas. Com o movimento, ALAN solta o objeto e coloca suas mãos no local do chute. IVY imediatamente pega o porta objetos e começa a transferir golpes na cabeça de ALAN sem parar.

Após ver sangue escorrendo da cabeça de um ALAN inconsciente, IVY para de bater nele e larga o objeto no chão. Ela se afasta do corpo e fica parada por um tempo, olhando a cena. Depois de um tempo, ela levanta e vai caminhando lentamente até a saída do escritório.

APÊNDICE C - ROTEIRO LITERÁRIO

MAÇÃ

Por

Aline Santos

1. INT. AGÊNCIA DE MARKETING SALLES/SALA DE IVY - DIA

Observamos os detalhes de uma mesa bagunçada. Várias folhas com rascunhos de projetos gráficos, diversos post it espalhados com afazeres, papéis de bala, folhas amassadas, canetas e lápis espalhados. Ao lado do computador, há a foto de um casal (IVY e DANIEL).

De frente para o computador está IVY, uma jovem designer, olhando os comentários de uma postagem do Instagram na conta da agência da qual trabalha, a Agência Salles, referente ao lançamento de um produto. Na postagem, vemos uma mulher segurando o produto e ao lado os ativos que compõe o produto e seus benefícios. Os comentários basicamente dizem que a marca está divulgando uma propaganda enganosa e que o produto não entrega o que promete.

Preocupada com a situação, IVY começa a procurar o arquivo desse produto para conferir sua composição. No arquivo do produto está descrita a composição. IVY divide a tela em duas partes e compara os ativos divulgados no Instagram e os da fórmula. Os ativos são diferentes.

IVY

Estão realmente enganando as
pessoas...

IVY levanta e vai em direção a sala de DANIEL, seu namorado, gerente comercial da empresa e filho do dono.

2. INT. AGÊNCIA DE MARKETING SALLES/SALA DE DANIEL - DIA

Vemos uma placa na porta com os escritos "DANIEL SALLES, GERENTE COMERCIAL".

IVY começa a abrir a porta da sala.

IVY

Você não vai acreditar no que eu
descobri...

Ao abrir totalmente a porta, IVY se depara com a cena de DANIEL aos beijos com a dona da marca do produto que está dando problema (a mulher presente na propaganda).

Enquanto a mulher ao seu lado ajeita sua blusa, DANIEL olha para a porta e se surpreende ao ver IVY ali.

DANIEL

Ivy, não é o que cê tá pensando...

IVY

Ah nem vem com essa, Daniel.

IVY sai dali sem esperar mais explicações de DANIEL.

DANIEL

Ivy, espera!

3. INT. CASA DE IVY/QUARTO DE IVY - NOITE

IVY está sentada de frente para o computador procurando e se candidatando loucamente a vagas de emprego para designer sem se preocupar muito com os detalhes das vagas.

4. INT. CASA DE IVY - PASSAGEM DE TEMPO

Sequência com IVY fazendo coisas como levantar da cama, escovar os dentes, tomar café da manhã, se candidatar em vagas de emprego, fazer entrevistas de emprego online e voltar a dormir para mostrar a passagem de tempo.

5. INT. CASA DE IVY/QUARTO DE IVY - DIA

O notebook de IVY apita com a notificação de um novo e-mail. IVY levanta da cama em um pulo e corre até o notebook. Ela abre o e-mail. No título diz "Parabéns por se juntar à equipe Power B!".

IVY

(Levanta as mãos para o alto)

Finalmente!

Ao rolar o e-mail, IVY vê os detalhes da proposta de emprego até que chega em uma parte do e-mail que diz que aquela agência de marketing está localizada em Santa Maria e que a vaga em questão é presencial.

IVY

Santa Maria? Tava bom demais pra ser verdade...

6. INT. CASA DE IVY/COZINHA - DIA

IVY está preparando o seu café da manhã enquanto fala com sua mãe ao telefone pelo viva voz.

IVY

Mãe, acabei de conseguir um emprego...

MÃE DE IVY

Que bom, minha filha.

IVY

...Mas a vaga é para trabalhar no Rio Grande do Sul.

MÃE DE IVY

E como cê tá em relação a isso?

IVY

Ainda pensando sobre.

MÃE DE IVY

É claro que eu não gostaria de ter você assim tão longe de mim, mas você tem que pensar no melhor para você.

IVY

Bom, o salário é ótimo e a agência é super renomada então seria uma ótima escolha pra minha carreira e pro meu bolso. Mas sei lá. Imagina mudar pra outro estado. Cultura diferente, pessoas diferentes, culinária diferente, lugares diferentes. Meu deus, mãe, não sei se teria coragem.

MÃE DE IVY

Minha filha, você não pode deixar o medo te impedir de construir um futuro melhor pra você.

IVY

Eu sei, mãe, mas eu não conheço ninguém lá. E se acontecesse alguma coisa?

MÃE DE IVY

Você é uma mulher crescida, Ivy, vai saber se virar. E claro, eu sempre vou te ajudar no que for possível e, qualquer coisa, eu pego o primeiro voo pro Sul.

IVY

Sério mesmo?

MÃE DE IVY

Claro, né! Eu que não ia te deixar passando por apuros.

IVY

Mas e se nada der certo lá?

MÃE DE IVY

Vai dar tudo certo, Ivy.

IVY

Tomara que sim.

MÃE DE IVY

Você precisa acreditar mais em você.

IVY

Vou tentar, mãe.

7. EXT. AEROPORTO DE SANTA MARIA - DIA

IVY está saindo do aeroporto carregando suas malas. 8. INT. APARTAMENTO DE IVY - NOITE

IVY está encostada na janela conversando com sua mãe enquanto olha para o céu.

MÃE DE IVY

E então, minha filha, como estão as coisas por aí? Muita coisa ainda pra organizar?

IVY

Se você visse o tanto de caixa que ainda tem pra arrumar...

MÃE DE IVY

Ah, mas mudança é assim mesmo.

IVY

Mudando de assunto...amanhã é meu primeiro dia e eu estou uma pilha de nervos. E se eu não me adaptar? E se as pessoas não gostarem de mim? E se eu fizer tudo errado?

MÃE DE IVY

Ivy, relaxa. Você é ótima como pessoa e profissional, eles vão te amar.

IVY

Não sei não, mãe. Talvez eu seja uma farsa que só consegui se manter tanto tempo numa empresa por namorar o filho do dono.

MÃE DE IVY

Ivy Machado da Silva, nunca mais repita isso. Você conseguiu o seu estágio lá por mérito próprio, até porque você começou a namorar aquele imprestável bem depois.

IVY

Sei lá, mãe, só espero não ter cometido um erro.

MÃE DE IVY

Para com isso, minha filha. Você é capaz de coisas incríveis, você vai ver.

IVY

Obrigada por isso, mãe.

MÃE DE IVY

Nem precisa agradecer, né, eu estou aqui pro que você precisar. Mas agora eu preciso desligar, seu pai está me chamando. E não se preocupa, tá? Vai dar tudo certo amanhã. Beijos, te amo!

IVY

Também te amo.

IVY desliga o celular e olha para a rua. Parado perto de um poste está um homem de capuz olhando diretamente para IVY. Quando percebe que IVY está olhando de volta, ele começa a andar para longe dali. IVY estranha a situação, sai de perto da janela e a fecha.

9. INT. ENTRADA DO PRÉDIO - DIA

IVY entra em um prédio, cumprimenta a recepcionista com um "bom dia" e segue para o elevador.

10. INT. ELEVADOR - DIA

IVY está nervosa e tenta se acalmar respirando fundo.

IVY
(fala para si mesma)
Relaxa, vai ficar tudo bem.

11.1. INT. ESCRITÓRIO DA POWER B - DIA

IVY bate na porta do escritório e quem abre é ALAN, diretor de marketing.

ALAN
Tu deves ser a Ivy, nova designer, certo?

IVY
(entusiasmada)
Isso mesmo!

ALAN
Sempre chega atrasada assim ou é só no primeiro dia?

IVY
(perde o entusiasmo rapidamente)
Ah, me desculpa. É que eu ainda estou me acostumando com a cidade.

ALAN
Tinha esquecido que tu és de outro estado. Enfim, eu sou o Alan, diretor de marketing da Power B. Prazer em conhecê-la (estende a mão
(MORE)

ALAN (cont'd)
para apertar a mão de Ivy). Agora entra, vou te mostrar a nossa equipe.

11.2. INT. ESCRITÓRIO DA POWER B - DIA

ALAN dá espaço para IVY entrar no escritório. Enquanto IVY entra no escritório, KIARA, fotógrafa e filmmaker, está saindo do escritório.

ALAN
Kiara, espere um segundo. Deixa eu te apresentar a Ivy, nossa nova designer. E Ivy esta é Kiara, a fotógrafa e filmmaker da agência.

KIARA

Pronto, Alan? Apresentadas? Posso ir agora?

ALAN

Claro, Kiara, vai lá fazer suas coisas.

KIARA sai do escritório.

IVY

(sendo irônica em voz baixa, mais para si mesma)

Nossa quanta simpatia.

11.3. INT. ESCRITÓRIO DA POWER B - DIA

IVY e ALAN caminham pelo escritório até chegar à mesa de THEO, supervisor de marketing.

ALAN

Ivy, este é o Theo, ele é o supervisor do marketing.

IVY

Prazer em conhecê-lo!

THEO

Deve ser um prazer mesmo conhecer alguém como eu.

IVY não sabe se THEO está brincando ou falando sério então olha para ALAN buscando resposta.

ALAN

Só ignora, ele é assim mesmo.

11.4. INT. ESCRITÓRIO DA POWER B - DIA

ALAN volta a andar pelo escritório em direção à mesa de ALESSANDRA, analista de SEO.

ALAN

Ivy, conheça a Alessandra, nossa analista de SEO.

IVY

Oi, tudo bem?

ALESSANDRA

Estava, mas depois de ver esse seu lookinho, estou começando a repensar.

IVY

Meu look? Que que tem de errado?

ALESSANDRA

E ainda pergunta?

ALAN

Certo, Alessandra, já entendemos que ela não é um ícone da moda. Ainda bem que a contratamos para ser designer, não é mesmo?

ALAN não espera ALESSANDRA responder.

IVY se pega olhando para as suas roupas.

IVY

(para si mesma)

Qual será o problema dela com camiseta e jeans?

11.5. INT. ESCRITÓRIO DA POWER B - DIA

ALAN segue para a próxima mesa. Nela está LAÍS, analista de redes sociais.

ALAN

Ivy, esta daqui é a Laís, nossa analista de redes sociais.

LAÍS

Olá, seja bem-vinda!

IVY

(sorrindo)

Muito obrigada. Acho que você é a primeira pessoa aqui que me recebe bem.

LAÍS

Relaxa, eles ladram mas não mordem. verdade.

É
ALAN

11.6. INT. ESCRITÓRIO DA POWER B - DIA

Mais para frente está ANDREY, editor de vídeo e imagem.

ANDREY

Eai, Alan, quem é essa beldade do seu lado?

ALAN

Menos, Andrey, bem menos. Ivy, este é o Andrey, ele é o editor de vídeo e imagem da Power B.

Ivy

(sem graça)

Oi...

ANDREY

Já sabe o que vai fazer depois do expediente, lindeza?

ALAN

Andrey, lembre-se que eu quero aquele vídeo editado até hoje então trate de trabalhar ao invés de ficar de gracinha no escritório.

ANDREY

Claro, chefe! É tu que manda!

IVY e ALAN se afastam da mesa de ANDREY.

IVY

Abusado esse Andrey, né.

ALAN

Ele é praticamente um adolescente, mas é muito bom no que faz e por isso mantém o emprego.

11.7. INT. ESCRITÓRIO DA POWER B - DIA

Passando por ali com uma vassoura está MARIA, a faxineira.

ALAN

Ivy, esta daqui é a dona Maria, é ela quem cuida da faxina do escritório.

MARIA

Olá, minha filha. Seja bem-vinda!

IVY

(sorrindo)

Ah muito obrigada, dona Maria.

MARIA

Querida, veja só o estado desse escritório, esse povo simplesmente não tem dó de uma pobre senhora como eu e vive deixando isso aqui uma zona, vê se pode. Espero que tu seja mais organizada.

IVY sorri sem graça.

ALAN

É incrível o jeito como tu amas o seu trabalho, dona Maria. Mas enfim, eu preciso terminar de apresentar a equipe para Ivy para que ela possa começar a trabalhar.

MARIA

Sem problemas, senhor Alan, vou continuar aqui com a minha companheira vassoura.

11.8. INT. ESCRITÓRIO DA POWER B - DIA

Enquanto andam em direção à última mesa do escritório, IVY nota um quadro pendurado na parede com os dizeres "proibido mexer" ao lado. ALAN percebe o olhar de IVY sobre o quadro.

ALAN

Melhor obedecer a placa.

IVY se mostra intrigada com a situação.

Neste instante, AMANDA, a redatora, se levanta para recebê-los e dá um abraço em IVY que retribui meio sem jeito. Depois de se afastar de IVY, AMANDA se pronuncia.

AMANDA

Olá, Ivy! É um prazer te conhecer! Eu sou a Amanda, redatora da agência. Eu sei o quanto é complicado começar num novo emprego, ainda mais longe de casa. Então, com a autorização do Alan, eu preparei uma festa de boas-vindas pra você que irá acontecer hoje mesmo aqui no escritório no final do expediente.

IVY

Uma festa?

AMANDA

Isso mesmo! Cê vai amar, eu tenho certeza!

IVY olha para ALAN que apenas sorri sem mostrar os dentes.

12.1 INT. ESCRITÓRIO DA POWER B - NOITE

Ao fim do expediente, o escritório é preparado para a festa de boas-vindas. Vemos os funcionários da empresa deixando a iluminação mais fraca e colocando comida e bebida nas mesas, enquanto ALAN coloca música para tocar.

IVY

Em que posso ajudar?

AMANDA

Nada, né, bobinha. A festa é pra você então pode ficar quietinha aí no canto enquanto preparamos tudo.

Quando tudo fica pronto, todos começam a dançar e beber, enquanto IVY apenas olha para a cena escorada na parede. ALAN percebe aquilo e vai até ela.

ALAN

Ei, vai ficar só parada aí?

IVY

Eu...

ALAN

Sem desculpas, vai se divertir! A Amanda preparou tudo com o maior carinho.

IVY

Tudo bem, já vou.

ALAN

Por que não vem agora?

ALAN pega IVY pelo braço e a arrasta até a mesa de bebidas.

ALAN

Pronto, pega uma bebida e vai curtir a sua festa de boas-vindas.

ALAN se afasta com uma bebida na mão e vai até um canto.

IVY pega um copo de bebida e vai até a pista de dança, onde estão AMANDA, ANDREY e KIARA dançando.

IVY

Achei que ele (aponta para Alan) ia se divertir com a gente.

AMANDA

O Alan é um grande líder, veja só o que ele fez por você agora a pouco, só que ele é certinho demais pra vir aqui dançar com a gente.

Em um canto, vemos LAÍS e ALESSANDRA conversando.

ALESSANDRA

Aposto que ela (aponta com a cabeça para Ivy) não dura um mês.

LAÍS

Por que acha isso?

ALESSANDRA

Oras, Laís, a guria é toda amigável e ingênua, esse não é o perfil da Power B. No primeiro probleminha, ela pede demissão, certeza.

LAÍS

Falando em probleminha...Lembra daquela festa de casamento que comentei contigo?

ALESSANDRA

Vagamente...

LAÍS

(sorrindo)

Então, eu precisava de ajuda com a roupa.

ALESSANDRA

Laís, tu sabe muito bem que eu não empresto minhas coisas. É perda de tempo insistir.

LAÍS

(decepcionada)

Ah...

Em outro canto, vemos MARIA e THEO conversando.

MARIA

Essa festa vai dar um trabalhão pra limpar, já tô até vendo.

THEO

Larga de preguiça, dona Maria.

MARIA

Tu fala isso porque não vai ter que mover um dedo pra limpar a bagunça.

THEO

E sabe por que? Porque eu me dediquei pra estar no cargo que estou hoje.

MARIA

Tu deveria parar com esse ar de superioridade, Theo. Isso faz mal pra alma.

THEO

Não é superioridade quando são apenas os fatos, dona Maria.

Vemos cenas dos funcionários e IVY dançando, bebendo e comendo, enquanto ALAN fica pelos cantos bebendo, comendo e mexendo a cabeça no ritmo da batida das músicas.

Ao final da noite, estão todos muito bêbados, com exceção de ALAN.

12.2. INT. ESCRITÓRIO DA POWER B - NOITE

IVY está conversando com AMANDA.

IVY

(alterada)

Essa festa tá ótima, né? Eu devia fazer um discurso para agradecer todos vocês!

AMANDA

Não precisa...

Antes de AMANDA terminar sua fala, IVY sobe em uma cadeira e bate com seu anel no copo em sua mão, chamando atenção de todos na festa. ALAN abaixa o som da música tocando.

IVY

Atenção, pessoal, eu gostaria de fazer um...

IVY não consegue completar a frase, pois se desequilibra da cadeira e cai, esbarrando no quadro proibido. Todos ficam apreensivos com a cena.

ALAN corre em direção a cena e rapidamente ajeita o quadro na parede.

ALAN

Que tava pensando? Além de se machucar feio, podia ter quebrado o bendito quadro do dono. Tu não tens a mínima noção do que faz, guria?

IVY olha para ALAN assustada.

IVY

Me desculpe, não era a minha intenção...

ALAN

Que isso não se repita ou serei obrigado a demiti-la por justa causa.

IVY apenas concorda com a cabeça, se levanta às pressas e sai correndo do escritório.

ALESSANDRA

(cochicha para Laís)

Garanto que ela não volta amanhã.

13. INT. APARTAMENTO DE IVY - DIA

IVY acorda na manhã seguinte e pega seu celular. No visor, aparecem algumas mensagens de ALAN pedindo desculpas pelo seu comportamento na noite anterior e dizendo que só agiu daquela maneira porque o quadro é uma relíquia do dono da empresa da qual este deixou bem claro que ninguém podia mexer. Depois de ler as mensagens, IVY responde "tudo bem, eu entendo", larga o celular na cama e fica encarando o teto.

IVY

Tudo aquilo por causa de um quadro?
Por que será que ele é tão importante? Que que ele significa?

14. INT. ESCRITÓRIO DA POWER B - DIA

IVY entra no escritório e todos os olhares se viram para ela. Tímida, IVY caminha até sua mesa e se senta.

ANDREY passa por ali.

ANDREY

Ei, IVY, só por curiosidade, como seguia o seu discurso antes de tu quase quebrar o quadro do nosso todo poderoso?

IVY começa a abrir a boca para falar, mas KIARA se pronuncia mais rápido.

KIARA

Deixa ela em paz, Andrey, e vai fazer o seu trabalho.

ANDREY

Defendendo a novata, Kiara?

KIARA

Longe de mim, eu só quero trabalhar em paz sem sua voz me incomodando.

ANDREY coloca a mão no peito como se estivesse ofendido.

ANDREY

Assim tu quebra o meu coraçãozinho, Kiara.

KIARA

Vê se me erra, Andrey.

ANDREY com um sorriso malicioso no rosto segue para sua mesa.

15. INT. ESCRITÓRIO DA POWER B - DIA

IVY está atrás do seu computador trabalhando, mas, de vez em quando, desvia o olhar para observar os seus colegas. Quando percebe que KIARA está indo buscar água, IVY se levanta como quem não quer nada e vai em direção ao bebedouro também.

IVY

Obrigada por mais cedo.

KIARA

Eu realmente não fiz aquilo por ti.

IVY

Mesmo assim, eu agradeço.

KIARA

Se tu insiste...

IVY

Posso te perguntar uma coisa?

KIARA

Deixa eu adivinhar, é sobre o quadro da maçã na parede?

IVY

É que...você não acha aquilo estranho?

KIARA

Achar, eu acho, né, mas lembra o que aconteceu com a Branca de Neve quando comeu a bendita maçã? Eu gosto de usar isso como metáfora aqui no trabalho: se eu obedecer a placa, eu mantenho meu emprego, caso contrário, são grandes as chances de eu ficar hibernando por aí.

Inicia-se uma sequência com os motivos de cada funcionário para aceitar a história do quadro da maçã.

MARIA

Minha filha, se estamos vivendo nessa imundice de mundo que vivemos hoje é porque lá atrás resolveram que seria uma boa ideia comer o fruto proibido, a tal da maçã. Então se tem um quadro de maçã proibido de ser tocado, é melhor deixar do jeito que está que coisa boa certeza que não vai trazer.

ANDREY

O chefe diz que não pode tocar, certo? Então eu só obedeço.

ALESSANDRA

(com desdém)

Há coisas mais importantes na vida, tipo dinheiro.

AMANDA

Eu prefiro até não olhar muito, me dá fome, sabe?

LAÍS

Ah, eu posso ter um igual, né.

THEO

Eu já tenho quadros melhores.

ALAN

Eu não penso mais muito sobre o assunto. Desde que entrei na agência, o quadro está ali e ninguém nunca disse o motivo de ser proibido. Até cheguei a cogitar por um tempo que o quadro fosse super valioso, mas nem assinatura tem.

16. INT. APARTAMENTO DE IVY - NOITE

Ao entrar em seu apartamento, o celular de IVY apita notificando uma nova mensagem, ela pega o celular do bolso e vê a mensagem no visor: "pare de mexer com o que não deve" com o remetente anônimo.

IVY

O que será que isso significa?

17. INT. ESCRITÓRIO DA POWER B - DIA

IVY está em sua mesa, mexendo no computador, porém ao invés de estar trabalhando, está pesquisando sobre a Power B. IVY abre algumas matérias, lê alguns pedaços até que encontra uma matéria sobre o idealizador da Power B. Essa matéria fala sobre o jovem João Pedro Prado, de 25 anos, filho de um fazendeiro poderoso de Vacaria, e como ele saiu de sua cidade para estudar em Santa Maria e acabou fundando uma das agências mais bem sucedidas da cidade.

ALAN

E então Ivy, como estão as coisas?

IVY toma um susto.

ALAN

Te assustei? Me desculpe. Está tudo bem?

IVY

Sim, eu só estava concentrada em uma pesquisa...

ALAN

Ah é? Posso ver?

IVY
(sem graça)

Aham...

ALAN olha para o computador de IVY e vê a matéria sobre o dono da empresa.

ALAN
Pesquisando sobre o dono da empresa?

IVY
É que eu fiquei curiosa sobre o quadro da maçã.

ALAN
E o que saber sobre o fundador da Power B ajuda nisso?

IVY
Bom, uma boa pesquisa é sinônimo de aprofundamento. Eu sei que o quadro é do dono da empresa, esse tal de João Pedro Prado, então eu preciso pesquisar o máximo que conseguir sobre a empresa e ele para tentar achar a história por trás do quadro ali na parede.

ALAN
Entendi...talvez eu possa ajudá-la com esse mistério. Descobriu alguma coisa interessante na sua pesquisa?

IVY
Por enquanto, somente coisas superficiais. A Power B foi criada pelo filho de um fazendeiro de Vacaria que se mudou para cá para estudar Publicidade e Propaganda na UFSM. E eu aposto que a agência foi fundada com o dinheiro do pai dele e, de quebra, só fez sucesso por causa da influência do pai. Mas essa última parte é só especulação minha mesmo.

ALAN

Por ter acompanhado o início da Power B, eu posso te confirmar essa última parte.

IVY

Eu sabia, típico...

ALAN

Se precisar de ajuda na sua investigação, estou aqui.

IVY

Mas não era você que não pensava muito no assunto?

ALAN

Eu parei de pensar no quadro porque achava um beco sem saída, mas isso não quer dizer que eu não queira saber por que ele é proibido.

18. INT. APARTAMENTO DE IVY - NOITE

Novamente, assim que entra em seu apartamento, IVY recebe uma mensagem, desta vez no visor aparecem uma mensagem escrita "estou te avisando..." e uma foto dela a instantes atrás entrando no seu apartamento com o remetente anônimo. IVY abre a porta do apartamento e começa a olhar preocupada para os lados. IVY não vê ninguém e decide voltar para dentro do apartamento. IVY fecha a porta e começa a fechar as janelas e cortinas. IVY pega o seu notebook e registra um boletim de ocorrência online.

19. INT. ESCRITÓRIO DA POWER B - DIA

IVY está em seu computador pesquisando sobre o dono da empresa, João Pedro Prado. Após diversas matérias sobre o pai e os feitos como empresário de João Prado, IVY encontra um blog sobre alguns assassinatos de moças que aconteceram em Vacaria em que o principal suspeito era ele. Ao final da publicação, é relatado que todas as acusações foram derrubadas. O post do blog termina com um questionamento: "seria João Pedro Prado realmente inocente ou o fato de seu pai ser extremamente amigo do delegado da cidade influenciou na retirada das acusações?".

No final do blog, há informações da autora e um e-mail para contato. IVY escreve um e-mail para a autora explicando que trabalha na empresa que João Prado fundou, ficou interessada na história e gostaria de saber mais sobre. IVY então deixa

seu telefone para contato. Ao final do e-mail, ela pergunta se a autora teria uma foto de João porque nenhuma das matérias na internet tinha.

20. INT. RESTAURANTE - NOITE

IVY está em um restaurante conversando com sua mãe ao telefone.

MÃE DE IVY

E então, minha filha, está tudo bem por aí?

IVY

Mais ou menos, mãe.

MÃE DE IVY

Ué, qual o problema?

IVY

Tem um pessoal lá na agência nada receptivo. Além disso, tem um quadro sinistro lá que não pode ser tocado e as pessoas encaram isso como se fosse normal. E pra completar, estou sendo ameaçada por mensagem.

MÃE DE IVY

(assustada)

Ameaçada? Como assim?

IVY

Até o momento, eu recebi duas mensagens basicamente falando pra eu parar de mexer com algo.

MÃE DE IVY

Com o que você anda mexendo, Ivy?

IVY

A única coisa que consigo pensar é o quadro.

MÃE DE IVY

O que tem esse quadro?

IVY

É uma relíquia lá do dono da empresa que não pode ser tocada.

MÃE DE IVY

Ah gente rica tem dessas.

IVY

Pode ser, mas sei lá, o quadro tem uma aura estranha e eu descobri hoje que o dono da empresa já foi acusado de vários assassinatos.

MÃE DE IVY

Que horror. Estou começando a repensar a ideia de você continuar aí.

IVY

Calma, mãe. Eu nem tenho contato com ele.

MÃE DE IVY

E o que você está fazendo com relação a esse quadro para receber essas ameaças?

IVY

Eu só estou tentando entender a história por trás dele.

MÃE DE IVY

Ivy, isso não é um dos enigmas do seu pai, você precisar tomar cuidado.

IVY

E irei,

mãe. MÃE DE IVY

É sério, garota, coloca um pouco de juízo nessa sua cachola, senão serei obrigada a ir aí.

IVY

Não vai ser preciso, eu vou me cuidar.

21. EXT. RUA PRÓXIMA AO APARTAMENTO DE IVY - NOITE

Voltando para casa, IVY nota que tem alguém atrás dela e fica nervosa. IVY começa a olhar toda hora para trás e a andar mais rápido até que começa a correr em direção ao seu prédio.

22. INT. APARTAMENTO DE IVY - NOITE

Chegando no seu apartamento, IVY desesperadamente fecha a porta e todas as janelas. Dentro do apartamento, recebe uma mensagem "último aviso" com o remetente anônimo.

23. INT. DELEGACIA - DIA

IVY está na delegacia conversando com um policial.

IVY

Então, eu recebi ameaças por mensagem e fiz um boletim online. Só que noite passada eu fui perseguida enquanto voltava para a casa.

POLICIAL

Tu tem ideia de quem pode tá fazendo isso?

IVY

Não, porque não sei exatamente o porquê tão fazendo isso.

POLICIAL

Tá bom, eu vou acrescentar o que aconteceu ontem ao seu boletim, mas tu precisa esperar o caso ser investigado.

IVY

(indignada)

É só isso que cês podem fazer?

POLICIAL

Com essa quantidade de informação?
É sim.

24. INT. ESCRITÓRIO DA POWER B - DIA

IVY está de frente para o seu computador, super distraída e olhando várias vezes para o quadro. ALAN passa por sua mesa.

ALAN

Ivy, tu estás bem?

IVY

A verdade? Não. Eu venho sendo ameaçada e, ontem à noite, fui perseguida. Pra piorar, quando fui à delegacia hoje pela manhã, o policial praticamente disse que não podia fazer nada.

ALAN

Ameaçada? Perseguida? Como assim?

IVY

Eu também não sei, mas talvez seja por causa do quadro.

ALAN

Por que acha isso?

IVY

Porque tudo isso começou logo depois que eu comecei a perguntar sobre o quadro.

ALAN

É, dependendo da história por trás do quadro, eu também não deixaria alguém ficar por aí xeretando sobre.

IVY

Poisé.

ALAN

E a investigação, como anda?

IVY

Talvez eu tenha descoberto algo.

ALAN

Ah é? O que?

IVY

Quero ter certeza primeiro.

ALAN

Mesmo que não tenha certeza, pode me contar.

IVY

E esse interesse todo?

ALAN

Ah, eu falei que te ajudaria nessa.

IVY

Realmente, mas eu ainda prefiro contar somente quando tiver certeza.

ALAN

E como pretende fazer isso?

IVY

Lá vem você com mais perguntas...

ALAN

Só estou querendo ajudar.

IVY

Bom, digamos que você vai precisar confiar em mim.

25. INT. ESCRITÓRIO DA POWER B - NOITE

Enquanto todos estão indo embora do escritório, IVY permanece sentada em sua mesa.

ALAN

Ivy, eu preciso fechar o escritório.

IVY

Então, Alan, eu ia justamente te pedir pra ficar um pouquinho a mais no escritório pra terminar algumas demandas.

ALAN

Certo, sem problemas, vou deixar uma cópia da chave contigo.

ALAN estende as chaves para IVY que as pega.

IVY

Tchau, pessoal. Bom descanso pra todos.

Ouvimos despedidas, agradecimentos e devoluções a respeito da frase de IVY por parte dos funcionários.

ALAN

Vê se não fica até muito tarde.

IVY

Não se preocupa, Alan, não vou.

Do ponto de vista de IVY, vemos todos os funcionários cruzarem a porta.

26. INT. ESCRITÓRIO DA POWER B - NOITE

IVY recebe uma mensagem no WhatsApp que está aberto em seu computador. A mensagem é da autora do blog: "Olá, Ivy! Fico feliz que tenha se interessado pela história dos assassinatos em Vacaria, a maioria das pessoas simplesmente ignora o fato de que várias mulheres morreram e nenhum dos casos foi solucionado. Eu estou à disposição para conversarmos sobre qualquer dia desses. E sobre a foto, eu vou procurar aqui e já te mando." IVY lê a mensagem e responde "Precisamos marcar esse encontro o mais rápido possível então".

Antes que a autora possa responder, IVY levanta e vai em direção à porta trancá-la.

Depois que tranca a porta, IVY vai em direção ao quadro.

Enquanto IVY caminha até o quadro, vemos a tela do computador de IVY apresentar uma mensagem da autora. Está escrito este é João Pedro Prado com uma foto de ALAN.

Na sequência, vemos IVY retirar o quadro da parede com cuidado.

Com o foco na porta, ouvimos o barulho de chaves abrindo a fechadura e, em seguida, vemos a maçaneta da porta mexendo.

IVY começa a observar o quadro de perto até que percebe um fundo falso.

Vemos os pés de uma pessoa caminhando em direção a IVY.

Quando IVY retira o fundo falso, vê uma série de objetos ali: anéis, pulseiras, brincos, colares, amarradores de cabelo e fotos de mulheres usando os acessórios citados. IVY franze a testa e antes que consiga raciocinar direito, leva uma pancada na cabeça.

27. INT. ESCRITÓRIO DA POWER B - NOITE

IVY está presa a uma cadeira, ela vai abrindo os olhos devagar e começa a ver uma figura masculina à sua frente. Antes que consiga ver a figura nitidamente, ela ouve a sua voz.

ALAN

Eu não queria chegar a esse ponto,
mas tu ignoraste os meus avisos.

IVY

Alan?

ALAN

Há anos eu não precisava fazer algo
assim, estava me mantendo na linha,
agora cá estou eu.

IVY

Então você é o dono da empresa? O
tal João Pedro Prado?

ALAN

(irritado)

Esse não é mais o meu nome!

IVY

Você matou todas aquelas garotas?

ALAN

É complicado...

IVY

E todas aquelas coisas atrás do
quadro? Você mantém aquilo perto de
você como se fossem troféus?

ALAN

Você nunca entenderia. Ninguém
nunca entenderia.

ALAN se aproxima de IVY, agacha na altura de sua cabeça.

ALAN

Agora teremos que resolver isso à
moda antiga.

IVY

Ah, não teremos não.

No instante em que termina sua fala, IVY dá uma cabeçada em ALAN e, enquanto ele cai no chão, começa a se desamarrar.

Antes que consiga se desamarrar por completo, ALAN consegue se levantar e derrubar IVY ainda presa a cadeira por uma das pernas.

ALAN se afasta para pegar um porta canetas. Enquanto isso, IVY tenta soltar a sua perna da cadeira.

IVY consegue se soltar e, ao se levantar, ela pega a cadeira e a arremessa na direção de ALAN que desvia com sucesso.

IVY então tenta correr até a saída, mas ALAN consegue derrubá-la antes, jogando o corpo em cima dela. Na queda, ALAN deixa o porta canetas cair.

Enquanto ALAN tenta prendê-la com os braços e pernas, IVY luta para se soltar daquilo.

IVY consegue alcançar o porta canetas que caiu no chão e o bate com toda força na cabeça de ALAN.

Enquanto corre para a saída, IVY é interrompida novamente por ALAN, só que, dessa vez, ele a derruba no chão a acertando com o porta canetas na cabeça.

IVY, zonza, começa a se arrastar pelo chão enquanto ALAN se aproxima com o porta canetas. ALAN abaixa, vira IVY para que ela olhe para ele e começa a levantar o braço para transferir o primeiro golpe.

IVY
(meio zonza)
Alan, espera...

ALAN fica com o braço estendido no ar, esperando IVY continuar sua fala.

IVY
Você acha que me matar é a melhor solução? E quando descobrirem? O que vai ser da Power B? O que vai ser de você?

ALAN
Deixa que eu me preocupo com isso depois.

ALAN movimenta o porta canetas na direção da cabeça de IVY, mas IVY o chuta nas partes íntimas. Com o movimento, ALAN solta o objeto e coloca suas mãos no local do chute. IVY imediatamente pega o porta canetas e começa a transferir golpes na cabeça de ALAN sem parar.

Após ver o tanto de sangue escorrendo da cabeça de um ALAN inconsciente, IVY para de bater nele e larga o objeto no chão. Ela se afasta do corpo e fica parada por um tempo, olhando a cena. Depois de um tempo, ela pega o celular, digita 190 na tela, coloca o celular no ouvido, levanta e vai caminhando lentamente até a saída do escritório.

APÊNDICE D - ROTEIRO TÉCNICO

CENA	PLANO(S)	POSICIONAMENTO E/OU MOVIMENTO DE CÂMERA
Número dos planos de acordo com ordem no roteiro literário		
1	PD com movimento 1. elementos espalhados na mesa de IVY (folhas, post it, papéis de bala, canetas, lápis e uma foto de IVY e DANIEL)	1. slider, movimento horizontal
	PM 2. IVY em frente ao computador 3. imagem da tela do computador (postagem Instagram e arquivo com fórmula do produto)	2. IVY centralizada, não precisa mostrar o que está na tela do computador (pode ser a silhueta dela contra tela) 3. gravar mais fechado na tela do pc. página de rede social com a propaganda
	PD 4. imagem da tela do computador (comentários postagem Instagram)	4. gravação da tela no computador, comentários da rede social
	PP 5. fala da IVY focada no rosto dela	5. fechado no rosto inteiro
	PG 6. IVY indo de uma sala pra outra	6. pan, foco em ivy e segue quando levanta da cadeira em direção à sala
2	PD 1. placa da sala de DANIEL	plano detalhe da placa da porta do daniel
	PM 2. por trás - IVY abrindo a porta e os dois se pegando	abre a porta com a mão esquerda e mostra os dois por entre o espaço do braço apoiado na cintura
	CLOSE 3. reação da IVY	bem fechado na expressão
	PC 4. mulher arrumando a blusa e daniel em choque	mostrar os dois acima da cintura

	<p>PP</p> <p>5. falas do daniel 6. falas da IVY</p>	plano e contraplano, sem precisar aparecer um contracenando com outro
	<p>PG</p> <p>7. IVY sai da sala de DANIEL</p>	pan, saindo da sala e batendo a porta da facos agência
3	<p>PM</p> <p>1. IVY no computador procurando emprego 2. IVY procura emprego</p>	1. iniciar a cena com abertura do notebook (de lado) 2. linkedin candidatando para vaga (plano fechado na tela do computador)
	<p>PP</p> <p>3. rosto de IVY olhando para o computador</p>	rosto de IVY olhando para o computador
4	<p>PP</p> <p>1. despertador toca e IVY acorda 5. Ivy escova os dentes e lava o rosto 7. Ivy acorda 9. Ivy mexendo no computador 12. Ivy fechando os olhos para dormir</p>	1. foco no despertador do celular primeiro, depois na mão, sobe pro rosto 5. pegar no espelho do banheiro 5.0 tentar fazer take de cima para quando ela lava o rosto 7. foco no rosto de Ivy acordando 9. foco no rosto 12. zenital, com foco no rosto
	<p>PM</p> <p>2. Ivy senta na cama ao acordar 3. Ivy passa café 6. Ivy deita na cama 8. Ivy levantando da cama 10. Ivy sentada na mesa comendo 11. Ivy na cama comendo e com o computador na sua frente</p>	2. de lado 3. foco no pó sendo filtrado ou algo assim (passar num bulezinho de vidro pra mostrar o café escoando) 6. de lado 8. de lado 10. centralizado, de frente 11. centralizado
	<p>PG</p> <p>4. IVY mexe no computador</p>	4. centralizado. Ivy de costas mexendo no computador
5	<p>PM</p> <p>1. IVY acorda, pula da cama e vai até o notebook</p>	1. indo da cama até onde estará o computador câmera acompanha o

		movimento
	PP 3. IVY mexe no computador e fala	3. centralizado
6	PM 1. IVY fazendo café da manhã e falando com a mãe 2. tela do computador (e-mail confirmação de vaga de emprego)	1. gravar em todos os planos, de frente em uma mesa 2. mostrar e-mail, vaga no rs.
	PP 2. IVY fazendo café da manhã e falando com a mãe	2. de frente
	PD 3. IVY fazendo café da manhã	3. de frente foco na mão fazendo as coisas, etc
7	GPG 1. fachada aeroporto de Santa Maria 2. Avião voando no céu	
	PM 2. IVY carregando a mala (pegar cintura para baixo)	
	PG 3. IVY saindo do aeroporto	
	PP 4. rosto de IVY	
8	PM 1. IVY conversa com sua mãe, desliga o telefone, olha para rua, estranha homem na rua e sai da varanda	1. de lado
	PG 2. caixas de mudança	2. ambientação
	GPG 3. homem na rua olhando pra IVY, nota que ela olha de volta e começa a andar	3. POV IVY
	PP 4. reação de IVY estranhando a situação	4. centralizado foco no rosto.

9	PM (plano sequência) 1. IVY entra no prédio e vai até o elevador	2. plano sequência, câmera na mão, personagem de costas centralizada
10	PP 1. IVY no elevador	1. centralizado, foco no rosto
11.1	PM 1. IVY chega na porta do escritório, bate na porta, até ALAN abrir 3. plano e contra plano IVY e ALAN conversam - IVY 4. plano e contra plano IVY e ALAN conversam - ALAN	1. "câmera na mão seguindo IVY; lembrar de enquadrar pegando a placa na porta"
	PP 2. IVY na porta do escritório respira fundo e fala	2. rosto centralizado
11.2	PC MÉDIO 1. IVY e ALAN entrando na sala e KIARA saindo, ALAN e KIARA conversam, IVY para do lado de ALAN 2. plano e contra plano ALAN e KIARA conversam (plano)- IVY e ALAN	1. dividir os personagens no quadro 2. plano e contra plano
	PP 3. plano e contra plano ALAN e KIARA conversam (contra plano)- KIARA 4. IVY fala	3. plano e contraplano 4. centralizado
11.3	PC MÉDIO 1. IVY e ALAN caminham até chegar em ANDREY que está pegando uma pasta em uma gaveta 2. plano e contra plano IVY e ALAN falam com ANDREY (plano)- IVY e ALAN 4. IVY e ALAN se afastam de ANDREY	1. IVY e ALAN aparece em quadro 2. plano e contra plano 4. IVY e ALAN saem de quadro (gravas junto com p.1)
	PP 3. plano e contra plano IVY e ALAN falam com ANDREY (contra plano)- ANDREY 5. plano e contraplano IVY e ALAN falam sobre ANDREY (plano)- IVY 6. plano e contraplano IVY e ALAN falam sobre ANDREY (contra	3. plano e contraplano 5. plano e contraplano 6. plano e contraplano

	plano) - ALAN	
11.4	CLOSE 1. IVY olha pro quadro e, depois de fala de ALAN, se mostra intrigada ainda olhando pro quadro	1. rosto de IVY centralizado
	PP 2. ALAN fala sobre o quadro	2. ALAN em 1/3 do quadro olhando para o vazio
	PM 3. quadro e placa	3. "POV IVY fechado no quadro"
	PD 4. quadro e placa	4. com movimento; foco do quadro até a placa
11.5	PC MÉDIO 1. IVY e ALAN caminham até chegar na mesa de ALESSANDRA, conversam e saem de quadro 2. plano e contraplano IVY e ALAN falam com ALESSANDRA (plano) - IVY e ALAN	1. IVY e ALAN aparece em quadro 2. plano e contraplano
	PP 3. plano e contraplano IVY e ALAN falam com ALESSANDRA (contra plano) - ALESSANDRA	3. plano e contraplano
	PM 4. IVY olha pras suas roupas e fala	4. centralizado
	PP 5. IVY fala para si mesma	5. centralizado
11.6	PC MÉDIO 1. IVY e ALAN caminham até chegar na mesa de THEO, conversam e saem de quadro 2. plano e contraplano IVY e ALAN falam com THEO (plano) - IVY e ALAN	1. IVY e ALAN aparece em quadro 2. plano e contraplano
	PP 3. plano e contraplano IVY e ALAN falam com THEO (contra plano) - THEO 4. IVY olha para ALAN 5. ALAN fala para IVY	3. plano e contraplano 4. IVY em 1/3 do quadro olhando para o vazio 5. ALAN em 1/3 do quadro olhando para o vazio
11.7	PC MÉDIO 1. MARIA varre sozinha, IVY e ALAN aparecem no quadro e	1. personagens entrando em quadro 2. plano e contraplano

	<p>conversam</p> <p>2. plano e contraplano IVY e ALAN falam com MARIA (plano) - IVY e ALAN</p> <p>5. última fala de MARIA, que volta a varrer e IVY e ALAN passam</p>	5. dividir os personagens no quadro
	<p>PM</p> <p>3. plano e contraplano IVY e ALAN falam com MARIA (contra plano) - MARIA</p>	3. plano e contraplano
	<p>PP</p> <p>4. IVY sorri sem graça</p>	4. centralizado
11.8	<p>PC MÉDIO</p> <p>1. IVY e ALAN caminham até chegar na mesa de LAÍS, conversam e câmera vira para enquadrar AMANDA abraçando IVY e depois desfazendo o abraço</p> <p>2. plano e contraplano IVY e ALAN falam com LAÍS (plano)- IVY e ALAN</p>	<p>1. IVY e ALAN aparece em quadro</p> <p>2. plano e contraplano</p>
	<p>PM</p> <p>3. plano e contraplano IVY e ALAN falam com LAÍS (contra plano)- LAÍS</p>	3. plano e contraplano
11.9	<p>PP</p> <p>1. plano e contraplano IVY e AMANDA conversam (plano)- IVY</p> <p>2. plano e contraplano IVY e AMANDA conversam (contra plano)- AMANDA</p> <p>3. IVY olha para ALAN</p> <p>4. ALAN sorri sem mostrar os dentes</p>	<p>1. plano e contra plano</p> <p>2. plano e contra plano</p> <p>3. IVY $\frac{1}{2}$ e olha pra lado vazio</p> <p>4. ALAN $\frac{1}{2}$ esquerdo olhando para lado vazio</p>
12.1	<p>PG</p> <p>1. funcionários organizando a festa</p> <p>4. funcionários dançando e bebendo e IVY em um canto</p> <p>18. funcionários e IVY dançando e bebendo</p>	<p>1. centralizar o quadro e mostrar as pessoas organizando a mesa, muda iluminação</p> <p>4. quadro centralizado mostrando os funcionários e IVY no canto esquerdo da parede. camera da janela em direção à parede.</p> <p>18. centralizado no quadro</p>

	<p>PM</p> <p>2. ALAN mexe na caixa de som 5. ALAN olha para IVY 6. IVY escorada na parede 14. ALAN no canto quando IVY aponta 16. IVY se divertindo na pista de dança (quando ALESSANDRA aponta pra ela) 19. ALAN no canto bebendo, comendo e mexendo a cabeça no ritmo das músicas</p>	<p>2. ALAN em um canto e a caixa de som no outro 5. ALAN 1/3 do quadro olhando para o vazio 6. IVY 1/3 do quadro escorada parede 14. centralizado, estático 16. IVY centralizada na pista 19. centralizado, estático</p>
	<p>PC MÉDIO</p> <p>3. AMANDA organizando a mesa e IVY chegando + diálogo + IVY vai para o canto, permanecendo em quadro 7. ALAN chega na IVY, conversa e puxa o braço 11. perto da mesa, ALAN fala, pega uma bebida e sai IVY pega uma bebida e sai de quadro" 12. AMANDA, ANDREY e KIARA dançando e IVY aparece 13. diálogo AMANDA e IVY 15. LAÍS e ALESSANDRA conversam 17. THEO e MARIA conversam</p>	<p>3. centralizado (começa somente com AMANDA em um canto do plano e depois IVY entra em cena ocupando o outro lado do quadro) 7. centralizado cintura pra cima 11. centralizado cintura pra cima 12. enquadrar os três personagens e IVY entra de costas para a câmera 13. dividir personagens na imagem 15. centralizado acima da cintura 17. centralizado acima da cintura</p>
	<p>PP</p> <p>8. IVY e ALAN conversam (plano) 9. IVY e ALAN conversam (contra plano)</p>	<p>8. plano e contra plano 9. plano e contra plano</p>
	<p>PD</p> <p>10. ALAN pega o braço de IVY</p>	<p>10. ação centralizada</p>
12.2	<p>PC MÉDIO</p> <p>1. IVY e AMANDA dançam e conversam, depois IVY sobe na cadeira 18. comentário de ALESSANDRA</p>	<p>1. centralizado, acima da cintura 18. centralizado acima da cintura</p>

	para LAÍS	
	PM 2. IVY bate o anel no copo e inicia o discurso 14. reação do ALAN, correndo pra ajeitar o quadro	1. leve contra-plongée, enquadrar IVY e quadro 14. acompanhar o movimento de ALAN de lado
	PD 3. IVY bate o anel no copo	3. detalhe do anel batendo no copo
	PG 4. IVY bate o anel no copo, inicia o discurso, se desequilibra e cai da cadeira 5. todos param pra prestar atenção e ALAN abaixa a música	4. enquadrar IVY e quadro, movimento acompanha o tombo 5. centralizado
	PD 6. quadro torto	6. plano fechado do quadro torto
	PP 15. plano e contra IVY e ALAN diálogo (plano) 16. IVY e ALAN diálogo (contra plano)	15. plano e contra plano (plongée) 16. plano e contra plano (contra plongée)
	PC GERAL 17. IVY e ALAN diálogo até IVY sair	17. enquadra a interação de frente com quadro entre os dois e depois seguir IVY até a porta
	PP 7. reação de ALESSANDRA 8. reação de AMANDA 9. reação de ANDREY 10. reação de LAÍS 11. reação de MARIA 12. reação de THEO 13. reação de KIARA	7. plano fechado no personagem 8. plano fechado no personagem 9. plano fechado no personagem 10. plano fechado no personagem 11. plano fechado no personagem 12. plano fechado no personagem 13. plano fechado no personagem
13	PM 1. IVY acorda e vira para pegar o celular 3. IVY larga o celular, encara o teto e fala	1. de lado (enquadrando IVY e onde está o celular) 3. de cima centralizado

	<p>PD</p> <p>2. tela do celular - mensagens ALAN</p>	<p>2. plano fechado no celular</p>
14	<p>PG</p> <p>1. Funcionários olham para porta + IVY entra em quadro e vai até sua mesa + ANDREY vai até mesa de IVY</p>	<p>1. plano estático centralizado levando em consideração a sala (gravar de longe e de perto)</p>
	<p>PM</p> <p>2. ANDREY fala "ei, IVY, só por curiosidade..."</p> <p>3. IVY tenta falar</p> <p>4. plano e contra ANDREY e KIARA conversando (plano)</p> <p>5. plano e contra ANDREY e KIARA conversando (contra plano)</p> <p>6. ANDREY voltando para sua mesa com sorriso malicioso no rosto</p>	<p>2. ANDREY em 1/3 do quadro olhando para o vazio</p> <p>3. rosto de IVY centralizado</p> <p>4. plano e contra plano</p> <p>5. plano e contra plano</p> <p>6. da cintura pra cima pegar ANDREY saindo de quadro (ANDREY está de costas para câmera, ele se vira com o rosto malicioso e sai de quadro)</p>
15.1	<p>PM</p> <p>1. IVY trabalha e desvia o olhar de vez em quando (IVY desvia do computador, passa o olho pela cena e volta pro computador)</p> <p>2. IVY olha ALAN trabalhar em sua mesa</p> <p>3. IVY olha ALESSANDRA trabalhar em sua mesa</p> <p>4. IVY olha ANDREY trabalhar em sua mesa</p> <p>5. IVY olha THEO trabalhar em sua mesa</p> <p>6. IVY olha LAÍS trabalhar em sua mesa</p> <p>7. IVY olha AMANDA trabalhar em sua mesa</p> <p>8. IVY olha MARIA trabalhar em sua mesa</p> <p>9. IVY olha KIARA trabalhar em sua mesa/KIARA se levanta e sai de quadro</p>	<p>1. enquadrar de frente IVY e o computador, movimentando a câmera a medida que IVY desvia o olhar para ver os colegas e volta para frente do computador (movimento de câmera acompanhando a ivy saindo e voltando para o computador)</p> <p>2. POV IVY</p> <p>3. POV IVY</p> <p>4. POV IVY</p> <p>5. POV IVY</p> <p>6. POV IVY</p> <p>7. POV IVY</p> <p>8. POV IVY</p> <p>9. POV IVY</p>

15.2	PM 1. IVY olha KIARA se levantar, espera um pouco e se levanta também	1. enquadrar de frente IVY e o computador IVY olha KIARA, se levanta da cadeira e sai de quadro
	PC MÉDIO 2. IVY chega até a cafeteira, onde está KIARA e começa a conversar com ela	2. cintura para cima centralizado
	PP 3. plano e contra plano diálogo IVY e KIARA (plano) 4. plano e contra plano diálogo IVY e KIARA (contra plano)	3. plano e contra plano 4. plano e contra plano
15.3	PP 1. motivo ANDREY para aceitar a história	1. rosto do personagem centralizado
15.4	PP 1. motivo ALESSANDRA para aceitar a história	1. rosto do personagem centralizado
15.5	PP 1. motivo AMANDA para aceitar a história	1. rosto do personagem centralizado
15.6	PP 1. motivo LAÍS para aceitar a história	1. rosto do personagem centralizado
15.7	PP 1. motivo THEO para aceitar a história	1. rosto do personagem centralizado
15.8	PP 1. motivo MARIA para aceitar a história	1. rosto do personagem centralizado
15.9	PP 1. motivo ALAN para aceitar a história	1. rosto do personagem centralizado
16	PG 1. IVY sentada no sofá, assistindo TV, ouve notificação do celular e o pega	1. centralizado
	PD 2. tela do celular (ameaça "para de mexer...")	2. plano fechado na notificação do celular

	PP 3. IVY fala	3. rosto de IVY centralizado
17	PM 1. IVY mexe no computador, pesquisa sobre Power B	1. de frente/enquadra IVY e o computador
	PD 2. IVY pesquisa sobre Power B	2. plano fechado tela do computador
	PP 3. rosto de IVY lendo sobre o que encontra e se assustando com o ALAN	3. rosto de IVY em um dos cantos, vemos uma parte do corpo de ALAN na outra metade do plano
	PM 4. plano e contra plano IVY e ALAN conversando até ele ir ver o computador (plano) 5. IVY e ALAN conversando até ele ir ver o computador (contra plano)	4. plano e contra plano 5. plano e contra plano (dividir sequência em duas, pois são ângulos diferentes 1. ALAN de frente para IVY 2. ALAN vai ver a tela do computador de IVY e fica do lado dela)
18	PA 1. IVY entra no apartamento, escuta a notificação no celular e pega o celular	1. centralizado
	PD 2. IVY tira celular do bolso 3. tela do celular (mensagem de ameaça + foto) 10. tela do computador (boletim de ocorrência)	2. pegar de lado o bolso e o movimento dela tirando o celular dali 3. plano fechado na notificação do celular 10. plano fechado na tela do computador
	CLOSE 4. IVY assustada com a mensagem	4. rosto de IVY centralizado
	PM 5. IVY olha para as escadas 7. IVY volta para dentro do apartamento 9. IVY mexendo no computador por trás (boletim de	5. contra plongée dela olhando para as escadas 7. centralizado 9. centralizado

	ocorrência)	
	PG 6. IVY olha para as escadas	6. POV IVY
	PD 8. fechadura da porta sendo trancada	8. plano detalhe da fechadura sendo trancada (de frente ou um pouquinho na diagonal)
19	PG 1. IVY mexendo no computador de frente (pesquisa sobre dono da empresa)	1. centralizado de frente pegando o computador
	PD 2. tela do computador (pesquisa sobre dono da empresa + blog + e-mail para autora do blog)	2. plano fechado na tela do computador
	PP 3. reações de IVY a pesquisa	3. de frente, rosto de IVY
	PD 4. olhos de IVY mexendo no computador	4. de frente, plano fechado nos olhos de IVY
20	PG 1. IVY sentada na mesa através do vidro no celular	1. IVY de lado
	PM 2. IVY conversa com sua mãe pela celular sentada em uma mesa	2. centralizado
	PD 3. IVY mexe o café devagar e sem parar	3. centralizado
21	PG 1. IVY anda na rua enquanto alguém está atrás dela 5. IVY corre	1. 1/3 do quadro IVY e outro ALAN 5. por trás, câmera na mão seguindo IVY que está no centro do quadro
	PC MÉDIO 2. IVY olha para trás	2. IVY ocupa maior parte do quadro mas conseguimos ver a pessoa atrás dela
	PP 3. IVY nervosa/assustada	3. rosto centralizado de IVY
	PD 4. pés de IVY andando rápido	4. de lado (se der)

22	PA	1. de lado
	1. IVY chega em casa ofegante, apoia as mãos no joelhos se acalmando, ouve a notificação e pega o celular do bolso	
	PD	2. plano fechado na notificação do celular
	PP	3. rosto de IVY centralizado
	3. IVY assustada	
23	PC	1. plano na diagonal (pega o policial de frente na diagonal e a IVY de perfil)
	1. IVY conversa com o policial	
	PM	2. plano e contraplano
	2. plano e contra plano IVY conversa com o policial (plano)	3. plano e contraplano
	3. IVY conversa com o policial (contra plano)	
24	PM	1. de lado (IVY olha para o quadro no final)
	1. IVY mexe no computador	
	5. plano e contra plano IVY e ALAN conversam (plano)	5. plano e contraplano
	6. plano e contra plano IVY e ALAN conversam (contra plano)	6. plano e contraplano
	PD	2. POV IVY/plano fechado do quadro
2. quadro na parede		
PP	3. rosto de IVY centralizado	
3. rosto de IVY olhando pro quadro várias vezes enquanto mexe no computador		
PC MÉDIO	4. de frente/ALAN entra em tela	
4. IVY mexe no computador e olha pro quadro. ALAN passa pela mesa e para pra conversar		
25	PG	1. de frente/plano estático enquadrando IVY sentada e funcionários se preparando pra ir embora
	1. Funcionários indo embora enquanto IVY permanece sentada até ALAN entrar em cena	6. POV IVY
6. Funcionários se despedindo e indo embora/ALAN saindo um tempo depois		
PC MÉDIO	2. de frente (considerando IVY)	
2. diálogo IVY e ALAN		

	<p>PM</p> <p>3. plano e contra plano IVY e ALAN conversam (plano) 4. plano e contra plano IVY e ALAN conversam (contraplano)</p>	<p>3. plano e contra plano 4. plano e contra plano</p>
	<p>PD</p> <p>5. ALAN passa as chaves para IVY</p>	<p>5. acompanhar o movimento da mão de ALAN até encontrar a mão de IVY</p>
26	<p>PD</p> <p>1. conversa da bloqueira com a IVY 2. dedos da IVY digitando a mensagem 4. fechadura da porta sendo trancada 6. recebendo a foto do ALAN 8. maçaneta da porta sendo girada 10. detalhes do quadro 11. fundo falso 12. nível do chão e de costas mostrar os pés se aproximando de IVY 14. plano detalhe passeando pelas coisas que estão no quadro</p>	<p>1. plano fechado na tela do wpp 2. enquadrar de lado os dedos de IVY digitando 4. plano detalhe da fechadura sendo trancada (de frente ou um pouquinho na diagonal) 8. plano detalhe de frente da maçaneta sendo girada 10. POV IVY vendo os detalhes do quadro 11. destaque para uma parte do fundo falso 12. pés caminhando 14. PD com movimento, mostrando os objetos do quadro</p>
	<p>PG</p> <p>3. IVY levanta, vai até a porta e tranca</p>	<p>3. pan acompanha movimento de IVY</p>
	<p>PM</p> <p>5. IVY vai da porta até o quadro 7. IVY retira o quadro da parede e o observa 13. mostrar IVY retirando o fundo falso de lado</p>	<p>5. estático cintura pra cima (IVY se afasta da câmera em direção ao quadro) 7. de lado 13. IVY retirando o fundo falso do quadro</p>
	<p>PP</p> <p>9. IVY olhando o quadro 15. IVY franzindo a testa 16. IVY levando uma pancada na cabeça</p>	<p>9. plongée de IVY olhando o quadro (enquadra o quadro) 15. rosto de IVY centralizado 16. de lado mostrando o movimento do porta objetos acertando a cabeça de IVY</p>
27	<p>PM</p> <p>1. IVY presa na cadeira</p>	<p>1. de baixo para cima mostrando IVY presa até parar nos olhos</p>

	<p>11. IVY consegue se soltar, se levanta e vai até ALAN com a cadeira</p> <p>17. IVY se arrasta no chão e dá suas falas</p> <p>18. ALAN se aproxima de IVY, levanta o braço com o porta objetos, mantém o braço assim por um tempo, fala e movimenta o objeto em direção a IVY</p> <p>23. IVY levanta a mão com o porta objetos e acerta ALAN várias vezes e para de bater</p> <p>27. IVY pega o celular no bolso, digita e coloca o celular no ouvido</p> <p>24. sangue escorre da cabeça de ALAN e IVY deixa o porta objetos cair</p>	<p>dela abrindo (câmera acompanha ela dos pés até o rosto abrindo os olhos)</p> <p>11. centralizado; de frente</p> <p>17. plongée; centralizado</p> <p>18. contra plongée; centralizado</p> <p>23. contra plongée; centralizado; POV ALAN</p> <p>27. centralizado</p> <p>24. próximo da cabeça de ALAN escorrendo sangue</p>
	<p>PA</p> <p>2. ALAN falando</p>	<p>2. plano americano (joelhos pra cima) centralizado (começar desfocado e ir focando ao final da primeira fala - sequência toda do diálogo direto)</p>
	<p>PP</p> <p>3. IVY falando</p> <p>26. IVY observa o corpo de ALAN</p>	<p>3. centralizado</p> <p>26. IVY em 1/3 do quadro olhando para o vazio</p>
	<p>PC</p> <p>4. ALAN se aproxima da IVY, abaixa e conversa, IVY dá a cabeçada, ALAN cai e IVY começa a se desamarrar</p> <p>5. ALAN se aproxima da IVY, abaixa e conversa, IVY dá a cabeçada, ALAN cai e IVY começa a se desamarrar</p> <p>6. ALAN se aproxima da IVY, abaixa e conversa, IVY dá a cabeçada, ALAN cai e IVY começa a se desamarrar</p> <p>13. ALAN e IVY brigam no chão até IVY conseguir se soltar e ir até a porta</p> <p>14. ALAN e IVY brigam no chão até IVY conseguir se soltar e ir até a porta</p> <p>16. ALAN batendo o porta objetos na cabeça de IVY</p> <p>19. gravar sequência anterior de IVY e ALAN + ALAN movimenta</p>	<p>4. enquadrar de lado do chão a um pouco acima da cabeça de IVY</p> <p>5. enquadrar por trás de IVY</p> <p>6. enquadrar por trás de ALAN</p> <p>13. enquadrar de lado do chão a um pouco acima da cabeça de ALAN</p> <p>14. enquadrar de frente do chão a um pouco acima da cabeça de ALAN</p> <p>16. fechado; de lado</p> <p>19. de lado (acompanha o movimento)</p> <p>20. de frente (acompanha o movimento)</p> <p>22. de lado</p>

	<p>o porta objetos e IVY acerta suas partes íntimas + ALAN deixa o objeto cair, cai de joelhos e coloca a mão nas partes íntimas</p> <p>20. gravar sequência anterior de IVY e ALAN + ALAN movimentando o porta objetos e IVY acerta suas partes íntimas + ALAN deixa o objeto cair, cai de joelhos e coloca a mão nas partes íntimas</p> <p>22. IVY bate em ALAN com o porta objetos e depois começa a dar vários golpes nele com o objeto</p> <p>25. IVY larga o porta objetos, se afasta e observa o corpo</p>	25. de lado
	<p>PG</p> <p>7. IVY se desamarrando</p> <p>29. IVY se levanta com o celular no ouvido e anda em direção a porta</p> <p>30. luta IVY e ALAN</p> <p>31. luta IVY e ALAN</p>	<p>7. centralizado; de frente; dos pés a cabeça</p> <p>29. câmera mostra os movimentos de IVY (se necessário movimentar a câmera pra enquadrar melhor quando IVY se levantar)</p> <p>30. câmera na mão acompanha toda a ação focada na IVY</p> <p>31. câmera na mão acompanha toda a ação focada no ALAN</p>
	<p>CLOSE</p> <p>8. IVY desesperada com ALAN se aproximando</p>	8. rosto centralizado
	<p>PD</p> <p>9. mão de ALAN fechando a porta</p> <p>10. IVY soltando a última perna</p> <p>15. mão de ALAN pegando o porta objetos na mesa dele</p> <p>21. IVY pega o porta objetos</p> <p>28. IVY digita 190</p>	<p>9. plano fechado na mão de ALAN fechando a porta</p> <p>10. plano detalhe mãos de IVY soltando a última perna</p> <p>15. foco na mão de ALAN pegando o objeto</p> <p>21. mão de IVY pegando o porta objetos</p> <p>28. foco na tela do celular</p>

APÊNDICE E - MÍDIAS DE DIVULGAÇÃO PARA ELENCO E EQUIPE



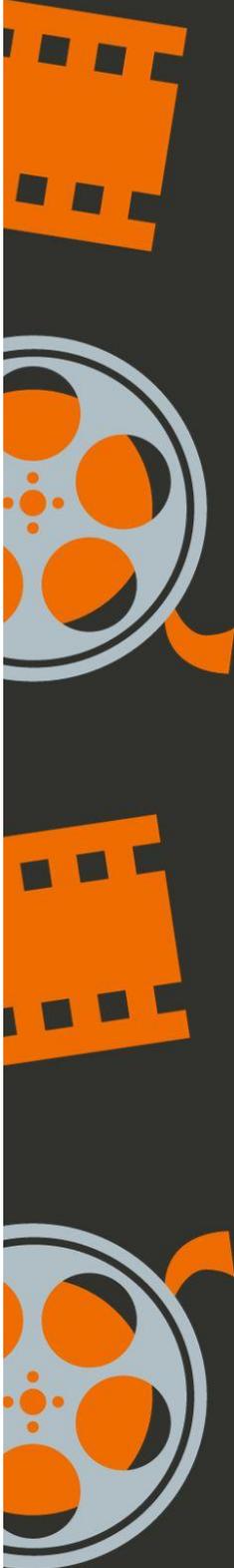
VENHA FAZER PARTE DO

MÉDIA-METRAGEM "MAÇA"

Estamos a procura de voluntários para participar de um média-metragem ficcional de suspense como parte da equipe técnica e do elenco

Para mais informações,
acesse o QR Code





VENHA FAZER PARTE DO
MÉDIA-METRAGEM
"MAÇA"

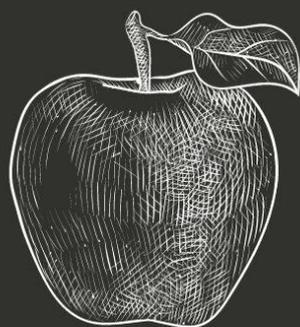
Estamos a procura de voluntários para participar de um média-metragem ficcional de suspense como parte da equipe técnica e do elenco

Para mais informações,
acesse o link

VENHA FAZER PARTE DO

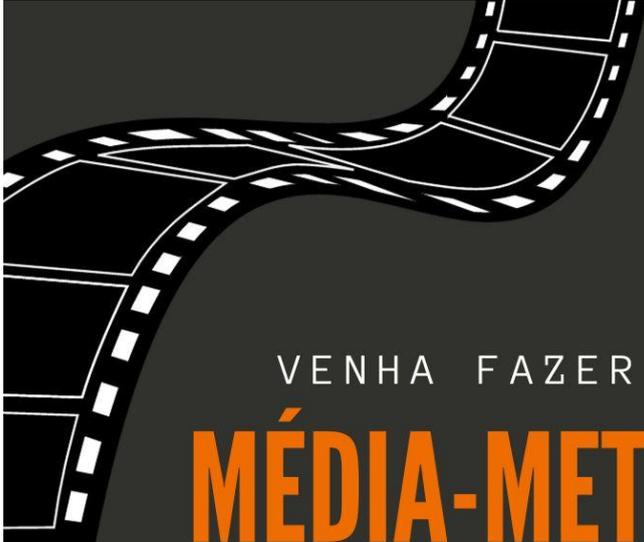
MÉDIA-METRAGEM "MAÇÃ"

Estamos a procura de voluntários
para a equipe técnica e o elenco
de um suspense sobre o quadro
proibido de uma maçã.



O quadro de uma maçã
proibido? Por quê? Quem
o colocou ali? O que
significa?

Para mais informações,
acesse o link



VENHA FAZER PARTE DO
MÉDIA-METRAGEM
"MAÇÃ"

Estamos a procura de voluntários
para a equipe técnica e o elenco
de um suspense sobre o quadro
proibido de uma maçã.



Os formulários estarão
abertos até 16/06 e as
gravações estão previstas
para acontecerem entre
17/07 e 31/07.

Para mais informações,
acesse o link

APÊNDICE F - FICHA DE *CASTING*

**UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA MARIA
CENTRO DE CIÊNCIAS SOCIAIS E HUMANAS
DEPARTAMENTO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO
CURSO DE COMUNICAÇÃO SOCIAL - PRODUÇÃO EDITORIAL**

CASTING - A MAÇÃ

**Santa Maria, RS
2023**

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO.....	3
2 FICHA DOS PERSONAGENS.....	4
2.1 IVY.....	4
2.2 ALAN.....	5
2.3 THEO.....	6
2.4 ALESSANDRA.....	7
2.5 LAÍS.....	8
2.6 AMANDA.....	9
2.7 ANDREY.....	10
2.8 KIARA.....	11
2.9 JOSÉ.....	12
ANEXO I.....	13

1 INTRODUÇÃO

Estamos procurando voluntários para atuar na produção de um filme média-metragem ficcional de suspense. Podem participar profissionais, estudantes e entusiastas da área. Serão aceitas inscrições até o dia 25 de junho. As gravações estão previstas para ocorrerem entre 17 de julho e 5 de agosto.

"A Maçã" será produzido como Trabalho de Conclusão de Curso (TCC) da estudante Aline Santos na graduação de Comunicação Social - Produção Editorial da Universidade Federal de Santa Maria sob a orientação do Prof. Dr. Maurício de Souza Fanfa.

O filme acompanha Ivy, uma designer que acaba de perder seu emprego e namorado, mas que, após se candidatar loucamente a várias vagas, consegue uma oportunidade de trabalho em outra cidade. Durante seu primeiro dia na agência de marketing Power B, Ivy se depara com o quadro de uma maçã que não pode ser tocado. Intrigada com a situação, Ivy inicia uma investigação para descobrir o motivo do quadro ser proibido. No decorrer de sua instigação, Ivy enfrenta eventos que colocam em risco a sua própria vida.

Este média-metragem conta com 9 personagens: Ivy, designer; Alan, diretor de marketing; Theo, supervisor de marketing; Alessandra, analista de SEO; Laís, analista de redes sociais; Amanda, redatora; Andrey, editor de vídeo/imagem; Kiara, fotógrafa e filmmaker; e José, faxineiro. O documento em questão pretende alcançar atores para todos esses papéis.

Esta seleção de elenco será feita através da leitura de um poema (ANEXO I) a partir da perspectiva do personagem escolhido para fazer o *casting*. Ou seja, você deve gravar um vídeo lendo o poema como se fosse o personagem. Há a possibilidade de se candidatar para mais de um personagem, assim como de ser selecionado(a) para outro. O(s) vídeo(s) deve(m) ser colocado(s) em uma pasta no Drive e o link para a pasta deve ser compartilhado durante a inscrição via [Google Forms](#). Cada vídeo deve ser nomeado com o personagem para o qual deseja realizar o teste. Incluir, na pasta de vídeo(s), fotos de corpo inteiro, rosto e mãos.

2 FICHA DOS PERSONAGENS

2.1 IVY

Sexo: feminino

Signo: Touro

Maneira de se vestir: se veste predominantemente com camisetas estampadas (filmes, séries, bandas, cantores) e jeans

Descrição: Desde pequena Ivy buscou ser independente e conseguir suas coisas da maneira que podia, pois sabia que seus pais não conseguiriam lhe oferecer tudo que queria. Ivy é a extroversão e o carisma em pessoa e é viciada em socializar e se expressar, tudo isso com bom humor. Adora falar sobre causas sociais e é super engajada em movimentos anti racistas e feministas. Ivy é uma pessoa extremamente criativa, adora inovar em seus trabalhos e pensar fora da caixa. Por ter vindo de uma família de classe média baixa, Ivy é uma pessoa humilde e grata pelas oportunidades que teve/tem na vida, bem como procura sempre ser altruísta e ter empatia. Ivy não tem medo de se arriscar e encarar situações difíceis. Quando decide alguma coisa, não é de desistir e possui determinação e persistência para ir até o fim. Ivy é uma pessoa muito observadora e gosta de analisar tudo. Ela adora resolver enigmas desde pequena. Contudo, Ivy peca na pontualidade e na organização, tem a mania feia de se atrasar e deixar sua mesa sempre uma bagunça.

2.2 ALAN

Sexo: masculino

Signo: Virgem

Maneira de se vestir: por possuir um cargo de liderança, traja roupas formais sempre bem limpas e bem passadas

Descrição: Alan é um personagem sensato, calmo, sério, inteligente e de poucas palavras. Realiza as suas tarefas no trabalho de forma disciplinada, focada e concentrada. Além disso, é super ambicioso e procura sempre se desenvolver profissionalmente. É uma pessoa super pontual e que detesta atrasos. Não se porta de maneira emocional, sempre age de forma racional. É metódico e odeia bagunça. É a pessoa que consegue resolver qualquer problema e, por isso, desperta admiração das pessoas à sua volta. Apesar de ser uma pessoa mais fechada, os funcionários da empresa o consideram um ótimo líder pelo seu desempenho excepcional como profissional.

2.3 THEO

Sexo: masculino

Signo: Capricórnio

Maneira de se vestir: veste predominantemente camiseta de botão e calça social

Descrição: Theo é uma pessoa de classe média com ar soberbo e síndrome de superioridade, cuja vaidade e narcisismo afloram. Também é uma pessoa presunçosa e egoísta, sempre se coloca como melhor que os outros e está sempre valorizando a si mesmo e aos seus próprios interesses, em detrimento dos interesses das outras pessoas.

2.4 ALESSANDRA

Sexo: feminino

Signo: Leão

Maneira de se vestir: roupas sociais

Descrição: Alessandra é viciada no Instagram e adora passar horas ali olhando vídeos de moda e maquiagem. A única coisa que gosta mais do que isso é ganhar e depois gastar dinheiro. A sua vida gira em torno de futilidades. Ela tem muito apego aos seus bens materiais e odeia emprestar dinheiro e suas coisas.

2.5 LAÍS

Sexo: feminino

Signo: Escorpião

Maneira de se vestir: inicia a narrativa utilizando roupas mais casuais e, depois de acompanhar muito a Alessandra, passa a usar roupas mais sociais

Descrição: Laís é uma mulher muito insegura que vive se comparando com as pessoas que vê tanto pessoalmente quanto virtualmente. Seu sonho sempre foi ter uma vida de luxo, por isso vive invejando a vida das pessoas mais afortunadas. No escritório, Laís se sente extremamente ameaçada por Alessandra e cobiça seu estilo de vida. Por isso, ela começa a tentar agir como Alessandra, do modo de vestir ao agir.

2.6 AMANDA

Sexo: feminino

Signo: Touro

Maneira de se vestir: roupas coloridas

Descrição: Amanda é uma pessoa extremamente positiva e alto astral, está sempre sorrindo e tentando agradar as pessoas. É amorosa e adora demonstrar isso com abraços. Seu único defeito é a gula, a garota leva comida para todos os lugares e sua mesa é sempre recheada de guloseimas.

2.7 ANDREY

Sexo: masculino

Signo: Libra

Maneira de se vestir: veste predominantemente camiseta e calça jeans

Descrição: Andrey é uma pessoa viciada em jogos, quando não está trabalhando, está em casa fazendo lives para os seus seguidores no Youtube. Ele sabe como a vida funciona no meio empresarial e tenta subir na vida bajulando o máximo de pessoas possíveis. Por ser jovem ainda, tem uma linguagem cheia de gírias e possui comportamentos imaturos.

2.8 KIARA

Sexo: feminino

Signo: Áries

Maneira de se vestir: roupas predominantemente pretas

Descrição: Kiara possui uma personalidade impulsiva e impaciente. Gosta que as coisas sejam feitas da sua maneira e odeia quando algo fora de seus planos acontece. Tende a ter muitos episódios de raiva e sair descontando suas frustrações em outras pessoas. Não sabe dar feedback positivo e tende a esculachar alguém quando não gosta de algo.

2.9 JOSÉ

Sexo: masculino

Signo: peixes

Idade: + ou - 50 anos

Maneira de se vestir: roupas confortáveis/roupas típicas de idosos

Descrição: Seu José é uma pessoa super simpática, mas que está sempre reclamando do seu trabalho e de como está cansado. Ele adora tirar uma soneca após o almoço e nunca limpa o escritório adequadamente. Dentro da empresa, José ama ficar batendo papo com os funcionários ao invés de fazer o seu trabalho.

ANEXO I

Seiscentos e Sessenta e Seis (Mario Quintana)

A vida é uns deveres que nós trouxemos para fazer em casa.

Quando se vê, já são 6 horas...

Quando se vê, já é 6.^a feira...

Quando se vê, passaram 60 anos...

Agora, é tarde demais para ser reprovado...

E se me dessem – um dia – uma outra oportunidade,
eu nem olhava o relógio.

seguia sempre, sempre em frente ...

E iria jogando pelo caminho a casca dourada e inútil das horas.

APÊNDICE G - DECUPAGENS

Pág. Rot.	Nº de cenas	Internas	Externas	Nº de cenas por personagem													
				Ivy	Daniel	Amante	Mãe	Policia	Recepcionista	Alan/cara misterioso	Kiara	Theo	Alessandra	Laís	Andrey	Maria	Amanda
25	27	25	2	27	1	1	3	1	1	11	4	4	4	4	4	4	4
				Ivy solo		Daniel, Ivy e amante	Mãe e Ivy	Policia e Ivy	Recepcionista e Ivy	Alan e Ivy	Kiara e Ivy	Theo e Ivy	Alessandra e Ivy	Laís e Ivy	Andrey e Ivy	Maria e Ivy	Amanda e Ivy
					1	3	1	1	11	4	4	4	4	4	4	4	4
Locações	Ambientes	Nº de cenas por locação	Nº de locações por personagem														
FACOS Agência	Agência de Marketing Salles	2	Ivy	Daniel	Amante	Mãe	Policia	Recepcionista	Alan/cara misterioso	Kiara	Theo	Alessandra	Laís	Andrey	Maria	Amanda	
Casa do Weslen	Casa de Ivy	4	7	1	1	V.O.	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	
Ap amiga da bruna	Apartamento de Ivy	6	Nº de ambientes por personagem														
Laboratório de Humanidades	Power B	12	Ivy	Daniel	Amante	Mãe	Policia	Recepcionista	Alan/cara misterioso	Kiara	Theo	Alessandra	Laís	Andrey	Maria	Amanda	
Cosmopolita	Restaurante	1	7	1	1	V.O.	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	
Prédio 67	Delegacia	1															

CENÁRIO: AGÊNCIA DE MARKETING SALLES (2 cenas, 3 personagens)

CENA	CENÁRIO	LOCAÇÃO	PLANOS	PERSONAGENS
1	Sala da Ivy	Facos Agência	8	Ivy
2	Sala do Daniel	Facos Agência	7	Ivy, Daniel e amante

CENÁRIO: CASA DE IVY (4 cenas, 2 personagens)

CENA	CENÁRIO	LOCAÇÃO	PLANOS	PERSONAGENS
3 e 5	quarto de Ivy	casa do Weslen	6	Ivy
4	banheiro e outros - passagem de tempo	casa do Weslen	8	Ivy
6	cozinha	casa do Weslen	3	Ivy e mãe

CENÁRIO: APARTAMENTO DE IVY (6 cenas, 3 personagens)

CENA	CENÁRIO	LOCAÇÃO	PLANOS	PERSONAGENS
8	janela e rua		5	Ivy, mãe e cara misterioso
13, 16, 18 e 22	apartamento		22	Ivy
21	rua perto do ap	rua	4	Ivy e cara misterioso

CENÁRIO: POWER B (12 cenas, 10 personagens)

CENA	CENÁRIO	LOCAÇÃO	PLANOS	PERSONAGENS
9	entrada do prédio	Laboratório de Humanidades	2	Ivy e recepcionista
10	elevador	Laboratório de	1	Ivy

		Humanidades		
11 e 14	escritório - mesas	Laboratório de Humanidades	40	Ivy, Alan, Kiara, Theo, Alessandra, Laís, Andrey, Maria, Amanda
12	escritório - festa	Laboratório de Humanidades	34	Ivy, Alan, Kiara, Theo, Alessandra, Laís, Andrey, Maria, Amanda
15	escritório - diversos	Laboratório de Humanidades	7	Ivy, Alan, Kiara, Theo, Alessandra, Laís, Andrey, Maria, Amanda
17, 24 e 25	escritório - mesa de Ivy	Laboratório de Humanidades	17	Ivy e Alan
19	escritório - mesa de Ivy	Laboratório de Humanidades	5	Ivy
26 e 27	escritório	Laboratório de Humanidades	56	Ivy e Alan

CENÁRIO: RESTAURANTE (1 cena, 2 personagens)

CENA	CENÁRIO	LOCAÇÃO	PLANOS	PERSONAGENS
20	mesa	cosmopolita	3	Ivy e mãe

CENÁRIO: DELEGACIA (1 cena, 2 personagens)

CENA	CENÁRIO	LOCAÇÃO	PLANOS	PERSONAGENS
23	delegacia	prédio 67	3	Ivy e policial

CENA	RESUMO DE CENA	LOCAÇÃO	Q. PLANOS	Nº PLANO	PLANO	RESUMO DO PLANO	PERSONAGENS	FIGURINOS	OBJETOS DE CENA
1	Ivy identifica propaganda enganosa	Agência Salles	8	1	PD	elementos espalhados na mesa de IVY (folhas, post it, papéis de bala, canetas, lápis e uma foto de IVY e DANIEL)	IVY		Folhas com rascunhos de projetos gráficos
				2	PM	por trás de IVY mexendo no computador - vendo postagem do Instagram		Post it espalhados com afazeres	
				3	PF	imagem no computador (postagem da Agência Star no Instagram)		Papéis de bala	
				4	PM	IVY em frente ao computador - vendo postagem do Instagram		Folhas amassadas	
				5	PD	comentários na publicação do Instagram		Canetas	
				6	PF	imagem no computador (fórmula do produto)		Lápis	
				7	PP	IVY falando “Estão realmente...”		Porta retrato com foto de Ivy e Daniel	
				8	PG	IVY levanta de sua mesa		Computador Agência Salles	
								Produção de rotúlo para produto da postagem	

									Foto Aline para card de postagem no Instagram
									Embalagem de produto para postagem
									Card da postagem no Instagram
									Postagem no Instagram
									Produzir comentários para a postagem
									Arquivo com fórmula do produto
2	Ivy descobre traição de namorado	Agência Salles - Sala Daniel	7	1	PD	placa da sala de DANIEL	IVY DANIEL MULHER DA PROPAGANDA		Placa escrita "DANIEL SALLES, GERENTE COMERCIAL" para a porta da sala de Daniel
				2	PM	por trás de IVY abrindo a porta (ao fundo DANIEL e a mulher da propagando se pegando)			Elementos de escritório para a sala de Daniel: computador, porta caneta, canetas, lápis, papéis, grampeador,

									pastas, post it, tesoura, agenda...
				3	CLOSE	reação de IVY ao ver DANIEL com outra			
				4	PC	mulher da propaganda arrumando a blusa e DANIEL em choque			
				5	PP	todas as falas de DANIEL			
				6	PP	todas as fala de IVY			
				7	PG	IVY sai da sala de DANIEL			
3	Ivy se candidatan do a vagas de emprego	Casa da Ivy - Quarto	3	1	PM	IVY no computador (de lado)- procurando emprego	IVY		Computador Ivy
				2	PF	tela do computador - IVY procurando emprego			Elementos de uma escrivania: porta caneta, canetas, lápis, papéis, grampeador, pastas, post it, tesoura, livros, cadernos...
				3	PP	IVY mexendo no computador - procurando emprego			
4	Passagem do tempo	Casa da Ivy - Quarto/Co	8	1	PG	levantar da cama	IVY		Escova de dente
				2	PG	mexer no computador			Pasta de dente

		zinha/Banheiro		3	PG	voltar a dormir			Café da manhã
				4	PM	dormindo (de cima, de lado)			Computador Ivy
				5	PM	acordando (de cima, de lado)			Prato de comida
				6	PM	escovar os dentes			
				7	PM	tomar café da manhã			
				8	PM	almoçar/jantar			
5	Ivy recebe confirmação de que conseguiu a vaga de emprego	Casa da Ivy - Quarto	3	1	PG	IVY levantando da cama (travelling acompanhando o movimento)	IVY		Computador Ivy
				2	PF	tela do computador (e-mail confirmação de vaga de emprego)			E-mail de aprovação para a vaga de emprego
				3	PP	todas as falas de IVY			
6	Ivy conversando com sua mãe sobre mudar de estado	Casa de Ivy - Cozinha	3	1	PM	IVY cozinhando abertura da cena	IVY MÃE DE IVY		Elementos para compor o café da manhã: comida em si e utensílios de cozinha
				2	PP	todas as falas de IVY			Celular
				3	PF	IVY cozinhando com o celular ao lado (preparando a refeição)			

7	Ivy chegando em SM	Aeroporto de Santa Maria	4	1	GPG	fachada aeroporto de Santa Maria	IVY		Malas
				2	GPG	Avião voando no céu			
				3	PM	IVY carregando a mala (pegar cintura para baixo)			
				4	PG	IVY saindo do aeroporto			
				5	PP	rosto de IVY			
8	Ivy conversando com a Mãe ao telefone sobre suas inseguranças	Apartamento de Ivy - Janela/Varanda	4	1	PM	falas IVY até ela tirar o celular do ouvido e olhar para a rua	IVY MÃE DE IVY ALAN		Celular
				2	PG	caixas de mudança			Caixas de mudança
				3	GPG	POV homem na rua olhando pra IVY e começando a andar			
				4	PP	reação de IVY estranhando a situação			
					PM	IVY fechando a janela			
9	Ivy entrando no prédio da Power B	Agência Power B - Entrada	2	1	GPG	fachada prédio Agência Power B	IVY RECEPCIONISTA		
				2	PM (PLANO SEQUÊNCIA)	IVY entrando no prédio até a parte do elevador (steadycam acompanhando o movimento)			

10	Ivy no elevador	Agência Power B - Elevador	1	1	PP	IVY no elevador	IVY		
11.1	Apresentação Alan	Agência Power B - Escritório	2	1	PM	IVY na porta do escritório até ALAN abrir a porta	IVY ALAN		
				2	PP	plano e contra plano dos diálogos			
11.2	Apresentação Kiara	Agência Power B - Escritório	4	1	PG	IVY entrando no escritório e KIARA indo sair	IVY ALAN KIARA		Mochila para câmera fotográfica
				2	PP	plano e contra plano dos diálogos			
				3	PG	KIARA saindo			
				4	CLOSE	fala final IVY			
11.3	Apresentação Theo	Agência Power B - Escritório	3	1	PC	IVY e ALAN andando	IVY ALAN THEO		
				2	PP	plano e contra plano dos diálogos			
				3	CLOSE	IVY após fala de THEO			
11.4	Apresentação Alessandra	Agência Power B - Escritório	4	1	PC	IVY e ALAN indo pra mesa de ALESSANDRA	IVY ALAN ALESSANDRA		
				2	PP	plano e contra plano dos diálogos			
				3	PG	IVY olhando suas roupas			

				4	PP	fala de IVY			
11.5	Apresentação Laís	Agência Power B - Escritório	2	1	PC	IVY e ALAN indo pra mesa de LAÍS	IVY ALAN LAÍS		
				2	PP	plano e contra plano dos diálogos			
11.6	Apresentação Andrey	Agência Power B - Escritório	4	1	PC	IVY e ALAN indo pra mesa de ANDREY	IVY ALAN ANDREY		
				2	PP	plano e contra plano dos diálogos			
				3	PC	IVY e ALAN se afastando da mesa de ANDREY			
				4	PP	diálogo IVY e ALAN			
11.7	Apresentação Maria	Agência Power B - Escritório	5	1	PG	MARIA aparecendo em tela	IVY ALAN MARIA		Vassoura
				2	PP	plano e contra plano dos diálogos			
				3	PG	visão geral do escritório			
				4	PP	reação de IVY após fala de MARIA			
				5	PM	fala final MARIA			
11.8	Apresentação Amanda	Agência Power B - Escritório	9	1	PC	IVY e ALAN andando	IVY ALAN AMANDA		Quadro
				2	CLOSE	olhar de IVY no quadro			Placa escrito "proibido mexer"

				3	PD (COM MOVIMENTO)	quadro e placa			
				4	PP	fala ALAN			
				5	CLOSE	IVY intrigada			
				6	PC	IVY e AMANDA se abraçando			
				7	PP	diálogo IVY e AMANDA			
				8	PP	IVY olha para ALAN			
				9	PP	ALAN apenas sorri sem mostrar os dentes			
12.1	Organização e início da festa	Agência Power B - Escritório	20	1	PG	funcionários organizando a festa	IVY ALAN AMANDA KIARA MARIA ALESSANDRA ANDREY LAÍS THEO		Comes e bebes para a festa
				2	PM	1ª conversa de IVY e AMANDA ("Em que posso..."; "Nada, né...")			Caixa de som
				3	PG	IVY em um canto e funcionários dançando e bebendo			Copos
				4	PM	ALAN olhando para IVY			Iluminação de festa
				5	PM	IVY escorada na parede			
				6	PM	ALAN indo até IVY (slider acompanhando o movimento)			

				7	PP	diálogo IVY e ALAN (plano e contra plano)			
				8	PD	ALAN pegando no braço de IVY			
				9	PC	ALAN arrastando IVY até a mesa de comes e bebes (slider acompanhando o movimento), depois fala sobre IVY se divertir enquanto pega uma bebida			
				10	PG	ALAN se afasta de IVY perto da mesa de comes e bebes e vai até um canto (slider acompanhando o movimento)			
				11	PG	IVY pega uma bebida e vai até a pista de dança (slider acompanhando o movimento)			
				12	PM	2ª conversa da IVY e AMANDA (“Achei que ele...”; “O Alan...”)			
				13	PM	ALAN em um canto (quando IVY aponta pra ele)			
				14	PC	LAÍS e ALESSANDRA em um canto			
				15	PM	plano e contra plano conversa LAÍS e ALESSANDRA			

				16	PM	IVY se divertindo na pista de dança (quando ALESSANDRA aponta pra ela)			
				17	PC	THEO e MARIA em um canto			
				18	PM	plano e contra plano conversa THEO e MARIA			
				19	PG	funcionários dançando, comendo e bebendo			
				20	PM	ALAN bebendo, comendo e mexendo a cabeça no ritmo das músicas			
12.2	Finalização da festa e acidente com o quadro	Agência Power B - Escritório	14	1	PC	IVY e AMANDA dançando	IVY ALAN AMANDA KIARA MARIA ALESSANDRA ANDREY LAÍS THEO		Anel
				2	PM	plano e contra plano diálogo IVY e AMANDA			Quadro
				3	PG	IVY subindo em uma cadeira			Placa escrito "proibido mexer"
				4	PM	IVY bate o anel no copo			Cadeira
				5	PG	pessoal na festa parando para prestar atenção em IVY			Copo
				6	PM	ALAN abaixa o som			
				7	PM	IVY começa o discurso			
				8	PG	IVY se desequilibrando e caindo da cadeira			

				9	PD	IVY esbarra no quadro			
				10	PP	reação das pessoas vendo a cena de IVY esbarrando no quadro			
				11	PM	ALAN indo ajeitar o quadro (steadycam acompanhando o movimento)			
				12	PP	plano e contra plano do diálogo de IVY e ALAN			
				13	PG	IVY saindo do escritório			
				14	PC	comentário de ALESSANDRA para LAÍS			
13	Ivy recebendo mensagem de Alan	Apartamento de Ivy - Quarto	4	1	PM (DE CIMA)	IVY acorda e vira para pegar o celular	IVY		Celular
				2	PF	tela do celular - mensagens ALAN		Mensagens Alan	
				3	PM (DE CIMA)	IVY larga o celular e encara o teto		Resposta Ivy	
				4	PP	fala de IVY			
14	Ivy chegando na agência após acidente com o quadro; Diálogo	Agência Power B - Escritório	7	1	PG	IVY entrando no escritório	IVY ALAN AMANDA KIARA		
				2	PM	rostos dos funcionários olhando IVY entrar no escritório			

	Kiara e Andrey			3	PG	IVY andando até sua mesa e ANDREY passando por ali	MARIA ALESSANDRA		
				4	PM	plano e contra plano de ANDREY e KIARA conversando	ANDREY LAÍS THEO		
				5	PM	iniciativa de IVY para falar			
				6	PP	rosto malicioso do ANDREY			
				7	PG	ANDREY voltando para sua mesa			
15	Motivo dos funcionários aceitarem a história do quadro da maçã	Agência Power B - Bebedouro	7	1	PM	IVY trabalhando e desviando o olhar de vez em quando			Computador Power B
				2	PM	POV de IVY olhando funcionários trabalhando em suas mesas (cada um de uma vez)	IVY ALAN AMANDA		Bebedouro
				3	PG	KIARA indo até o bebedouro	KIARA		
				4	PG	IVY se levanta	MARIA ALESSANDRA		
				5	PC	IVY e KIARA no bebedouro	ANDREY		
				6	PP	plano e contra plano de diálogo IVY e KIARA	LAÍS THEO		
				7	PP	motivos de cada um para aceitar a história do quadro da maçã			

16	Primeira ameaça por mensagem (pare de mexer com o que não deve)	Apartamento de Ivy	4	1	PG	IVY entrando no apartamento	IVY		Celular
				2	PA	IVY pegando o celular do bolso			Mensagem "para de mexer..."
				3	PF	tela do celular (ameaça "para de mexer...")			
				4	PP	fala de IVY			
17	Ivy pesquisando sobre a Power B	Agência Power B - Escritório	6	1	PG	IVY mexendo no computador por trás (pesquisa sobre Power B)	IVY ALAN		Computador Power B
				2	PM	IVY mexendo no computador (pesquisa sobre Power B)			Matéria sobre o fundador da Power B
				3	PF	tela do computador (pesquisa sobre Power B)			Pedaços de matérias sobre a Power B
				4	PP	ALAN falando e IVY tomando um susto (rosto de IVY)			
				5	PM	plano e contra plano da conversa de IVY e ALAN			
				6	PM	ALAN olhando o computador de IVY por trás			
18	Segunda ameaça por mensagem (estou te	Apartamento de Ivy	11	1	PG	IVY entrando no apartamento	IVY		Mensagem "estou te avisando..."

	avisando + foto)			2	PD	IVY tira celular do bolso			Foto de Ivy entrando no apartamento
				3	PF	tela do celular (mensagem de ameaça + foto)			Janela
				4	CLOSE	rosto de IVY assustado com a mensagem			Cortina
				5	PM	IVY olhando para os lados na porta do apartamento			Computador Ivy
				6	PG	POV de IVY olhando para os lados na porta do apartamento			
				7	PM	IVY voltando para dentro do apartamento			
				8	PD	fechadura da porta sendo trancada			
				9	PM	IVY fechando as janelas e cortinas			
				10	PM	IVY mexendo no computador por trás (boletim de ocorrência)			
				11	PF	tela do computador (boletim de ocorrência)			
19	Ivy acha blog sobre dono da empresa	Agência Power B - Escritório	5	1	PG	IVY mexendo no computador por trás (pesquisa sobre dono da empresa)	IVY		Computador Power B

	ser um assassino			2	PM	IVY mexendo no computador (pesquisa sobre dono da empresa)			Matérias sobre o pai do dono da empresa
				3	PF	tela do computador (pesquisa sobre dono da empresa + blog + e-mail para autora do blog)			Matérias sobre o feitos do dono da empresa
				4	PP	reações de IVY a pesquisa			Blog sobre os assassinatos do dono da empresa
				5	PD	olhos de IVY mexendo no computador			E-mail de Ivy para a autora do blog
20	Ivy conversando com a mãe em um restaurante	Restaurante	3	1	PG	Ivy sentada na mesa através do vidro	IVY MÃE DE IVY		Celular
			2	PM	IVY sentada em uma mesa conversando com a mãe			Comida e/ou bebida	
			3	PD	Ivy mexendo o café devagar e sem parar				
21	Ivy sendo perseguida	Rua	5	1	PG	mostrando IVY na rua e uma pessoa atrás dela	IVY ALAN		
			2	PP	IVY olhando para trás				
			3	PP	IVY nervosa/assustada				
			4	PD	pés de IVY andando rápido				
			5	PG	IVY correndo (steadycam - seguindo IVY)				

22	Ivy assustada em seu apartamento	Apartamento de Ivy	3	1	PM	IVY fechando a porta e as janelas (steadycam - seguindo IVY), IVY ouvindo a notificação de nova mensagem e pegando o celular do bolso	IVY		
				2	PF	tela do celular - "Último aviso"			
				3	PP	rosto de IVY assustada			
23	Ivy na delegacia	Delegacia	3	1	GPG	fachada da delegacia	IVY POLICIAL		
				2	PC	IVY e policial			
				3	PM	plano e contra plano da conversa de IVY com o policial			
24	Conversa de Ivy e Alan sobre o quadro	Agência Power B - Escritório	5	1	PM	IVY mexendo no computador	IVY ALAN		Quadro
				2	PF	quadro na parede			Placa escrito "proibido mexer"
				3	PP	rosto de IVY			Computador Power B
				4	PG	ALAN passando na mesa de IVY			
				5	PM	plano e contra plano de IVY e ALAN conversando			
25	Ivy permanece no escritório	Agência Power B - Escritório	6	1	PG	funcionários indo embora enquanto IVY permanece sentada	IVY ALAN AMANDA		Chave

	depois do horário			2	PM	plano e contra plano de IVY e ALAN conversando	KIARA MARIA ALESSANDRA ANDREY LAÍS THEO		
				3	PD	chaves passando da mão de ALAN para IVY			
				4	PM	IVY fala "tchau, pessoal..."			
				5	PG	funcionários se despedindo			
				6	PG	POV de IVY vendo os funcionários cruzando a porta			
26	Ivy descobre o que tem no quadro	Agência Power B - Escritório	16	1	PF	tela do computador (mensagem blogueira e resposta IVY)	IVY ALAN		Computador Power B
				2	PD	olhos de IVY lendo a mensagem			Mensagens no Wpp blogueira
				3	PG	IVY levanta e vai até a porta (steadycam - câmera acompanha)			Mensagem resposta de Ivy
				4	PD	fechadura da porta sendo trancada			Foto de Alan
				5	PM	IVY vai em direção ao quadro			Quadro
				6	PF	tela do computador (foto de ALAN)			Placa escrito "proibido mexer"
				7	PM	IVY retira o quadro da parede			Chave
				8	PD	maçaneta da porta			Anéis

				9	PF	detalhes do quadro			Pulseiras
				10	PP	IVY olhando o quadro			Brincos
				11	PD	fundo falso			Colares
				12	PF	pés caminhando			Amarradores de cabelo
				13	PF	IVY retirando o fundo falso do quadro			Fotos de mulheres com os acessórios
				14	PD	objetos do quadro			Porta canetas
				15	PP	IVY franzindo a testa			
				16	PF	IVY levando uma pancada na cabeça			
27	Luta de Ivy e Alan	Agência Power B - Escritório	40	1	PF	câmera mostra os detalhes de IVY presa de baixo para cima até o rosto abrindo os olhos	IVY ALAN		Cadeira
				2	PA	figura borrada de ALAN falando "eu não queria..."			Corda ou algum parecido para amarrar Ivy
				3	PP	falas IVY			Porta canetas
				4	PA	falas ALAN			Celular
				5	PC	ALAN se aproxima de IVY, abaixa a cabeça e começa a conversar testa com testa até a cabeçada			Sangue falso

				6	PG	ALAN caindo e IVY se desamarrando			
				7	PM	IVY se desamarrando			
				8	PG	ALAN levanta, derruba IVY da cadeira e se afasta			
				9	CLOSE	IVY desesperada com ALAN se aproximando			
				10	PD	IVY soltando a última perna			
				11	PG	IVY se levantando e tacando a cadeira em ALAN			
				12	PA	ALAN desviando da cadeira			
				13	PG	IVY começando a correr			
				14	PG	IVY correndo e ALAN a derrubando com o corpo (de trás)			
				15	PD	ALAN derrubando o porta canetas			
				16	PC	ALAN tentando prender IVY, enquanto esta tenta se soltar (de cima e de lado)			
				17	PM	IVY tentando alcançar o porta canetas			
				18	PC	IVY acertando o porta caneta em ALAN			

				19	PG	ALAN cai para o lado e IVY sai correndo			
				20	PA	ALAN acertando IVY com o porta canetas			
				21	PM	contra plongée de IVY se arrastando no chão			
				22	PM	plongée de ALAN se aproximando de IVY com o porta canetas, abaixando, virando IVY e levantando o braço com o porta canetas			
				23	PC	ALAN virando IVY no chão			
				24	PM	contra plongée de IVY “Alan, espera” e “Você acha...”			
				25	PM	plongée de ALAN com o braço estendido no ar, falando e movimentando o porta canetas			
				26	PC	IVY acertando ALAN nas partes íntimas (de frente)			
				27	PD	porta caneta caindo			
				28	PG	ALAN caindo pra trás depois do chute e colocando as mãos no local			
				29	PD	IVY pegando o porta canetas			

				30	PC	IVY subindo em cima de ALAN com o porta canetas			
				31	PM	sangue escorrendo da cabeça de ALAN			
				32	PD				
				33	PM	contra plongée de IVY parando de bater em ALAN			
				34	PD	IVY largando o porta canetas			
				35	PC	IVY se afasta do corpo de ALAN			
				36	PP	IVY olhando o corpo de ALAN			
				37	PG	IVY pega o celular do bolso			
				38	PF	tela do celular (digita 190)			
				39	PM	IVY coloca o celular no ouvido			
				40	PG	plano sequência de IVY com celular no ouvido, se levantando e indo em direção a porta			

APÊNDICE H - CRONOGRAMA DE GRAVAÇÕES

DIÁRIA	DATA	HORÁRIO	CENAS	PERSONAGENS	LOCAÇÃO	NÚMERO DE PLANOS	TROCA DE ROUPA	EQUIPE
#1	24/07 (seg)	08h-12h	14, 15, 11 e 12	Todos	SIPEH	20	2	Helena, Luiza, Brenda, Aline e Renata
		12h30-17h	12	Todos	SIPEH	33		Helena, Luiza, Brenda, Bruna, Aline, Ana, Renata e Vinicius
#2	25/07 (ter)	08h-12h	14, 15, 17, 24 e 25	Todos menos Amanda	SIPEH	41	4	Helena, Luiza, Brenda, Gabriel, Aline e Renata
		12h30-17h	11	Todos menos Amanda	SIPEH	27		Luiza, Bruna, Aline, Ana, Renata e Vinicius
#3	26/07 (qua)	08h-12h	19, 26 e 27	IVY e ALAN	SIPEH	24	2	Helena, Luiza, Bruna, Aline e Renata
		12h30-17h	26 e 27, 9 e 10	IVY e ALAN	SIPEH	30		Helena, Luiza, Bruna, Aline, Ana, Renata e Vinicius
#4	27/07 (qui)	10h-12h30	8, 13, 16, 18, 21 e 22	IVY e ALAN (só em uma)	Apartamento da Maitê	28	5	Helena, Luiza, Brenda, Bruna, Gabriel, Aline e Renata
		13h30-17h						Luiza, Brenda, Bruna, Aline, Ana, Renata e Vinicius
#5	28/07 (sex)	08h-11h30	3, 4, 5, 6	IVY	Apartamento do Weslen	21	4/5	Helena, Luiza, Brenda, Gabriel e Aline
		12h30-17h	1, 2, 20, 23	IVY, mãe, policial, Daniel, amante	Cosmopolita, Prédio 67 e FACOS Agência	19	3	Helena, Luiza, Brenda, Bruna, Aline, Ana e Vinicius
			Fachada da delegacia, avião voando					

APÊNDICE I - EXEMPLO DE ORDEM DO DIA

HORÁRIO	CENA	PERSONAGENS	PLANO	DETALHES	RESUMO	OBSERVAÇÕES	LOCAÇÃO
8h - 9h	DESLOCAMENTO DE EQUIPAMENTO/ORGANIZAÇÃO CENÁRIO E EQUIPAMENTOS/PREPARAÇÃO DOS ATORES						
9h - 12h	14	TODOS MENOS ALAN	PLANO 1 - PG	plano estático centralizado levando em consideração a sala	Funcionários olham para porta + IVY entra em quadro e vai até sua mesa + ANDREY vai até mesa de IVY	gravar de longe e de perto	SIPEH
	15.1	AMANDA	PLANO 7 - PM	POV IVY	IVY olha AMANDA trabalhar em sua mesa		
	11.8	IVY, ALAN E LAÍS	PLANO 1 - PC MÉDIO	IVY e ALAN aparece em quadro	IVY e ALAN caminham até chegar na mesa de LAÍS, conversam e câmera vira para enquadrar AMANDA abraçando IVY e depois desfazendo o abraço	-	
	11.8	IVY E ALAN	PLANO 2 - PC MÉDIO	plano e contraplano	IVY e ALAN falam com LAÍS (plano)	sequência toda direto	
	11.8	LAÍS	PLANO 3 - PP		IVY e ALAN falam com LAÍS (contra plano)		
	11.9	IVY	PLANO 1 - PP	plano e contra plano	IVY e AMANDA conversam (plano)	sequência toda direto	
	11.9	AMANDA	PLANO 2 - PP		IVY e AMANDA conversam (contra plano)		

11.9	IVY	PLANO 3 - PP	IVY 1/3 e olha pra lado vazio	IVY olha para ALAN	sequência toda direto
11.9	ALAN	PLANO 4 - PP	ALAN 1/3 esquerdo olhando para lado vazio	ALAN sorri sem mostrar os dentes	-
15.3	ANDREY	PLANO 1 - PP	rosto do personagem centralizado	motivo ANDREY para aceitar a história	
15.4	ALESSANDRA	PLANO 1 - PP	rosto do personagem centralizado	motivo ALESSANDRA para aceitar a história	
15.5	AMANDA	PLANO 1 - PP	rosto do personagem centralizado	motivo AMANDA para aceitar a história	
15.6	LAÍS	PLANO 1 - PP	rosto do personagem centralizado	motivo LAÍS para aceitar a história	
15.7	THEO	PLANO 1 - PP	rosto do personagem centralizado	motivo THEO para aceitar a história	
15.8	MARIA	PLANO 1 - PP	rosto do personagem centralizado	motivo MARIA para aceitar a história	
15.9	ALAN	PLANO 1 - PP	rosto do personagem centralizado	motivo ALAN para aceitar a história	
12.1	TODOS	PLANO 1 - PG	centralizar o quadro e mostrar as pessoas organizando a mesa, muda iluminação	funcionários organizando a festa	em quadro: funcionários retirando os computadores de cima da mesa e trazendo os comes e bebes

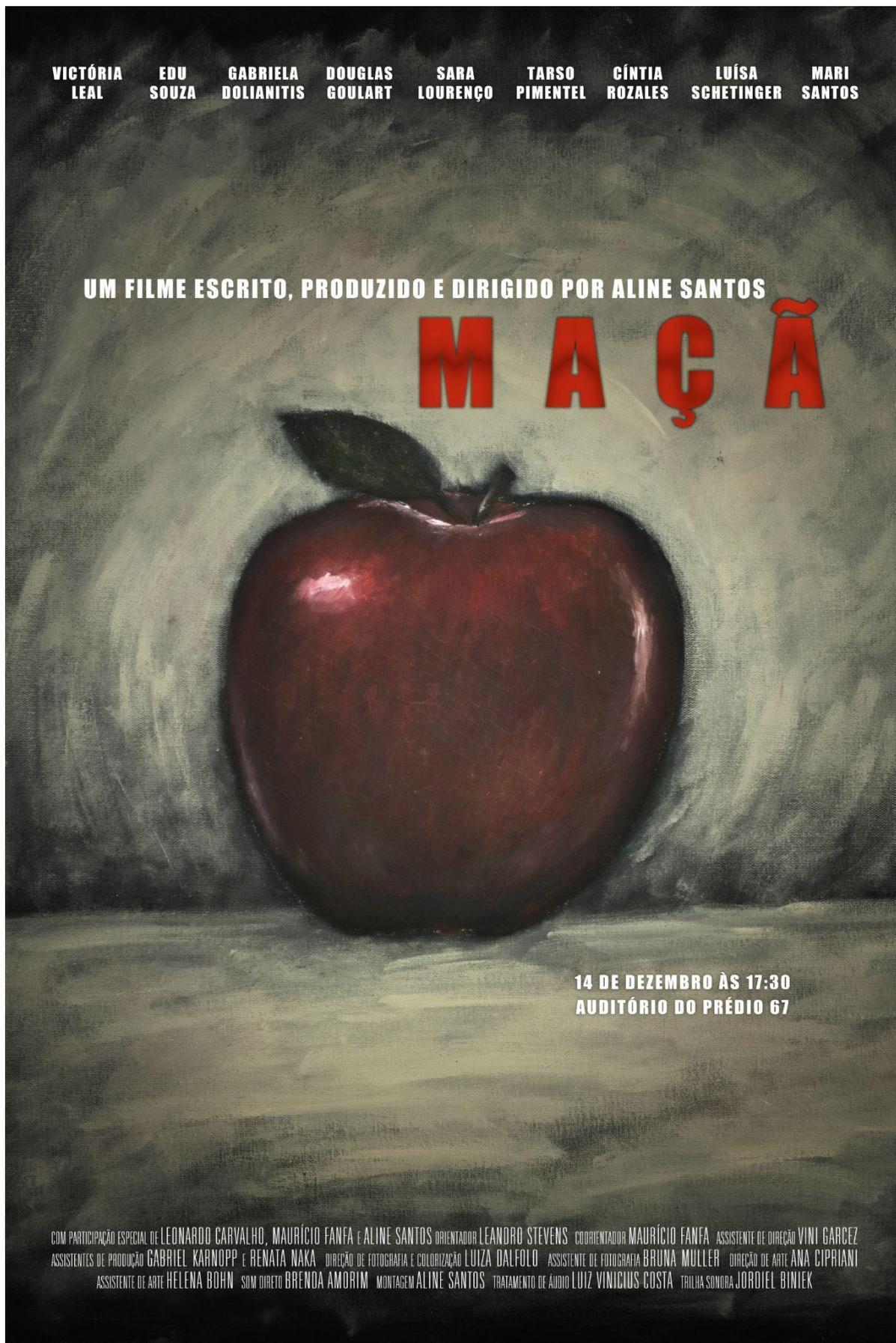
	12.1	TODOS	PLANO 4 - PG	quadro centralizado mostrando os funcionários e IVY no canto esquerdo	funcionários dançando e bebendo e IVY em um canto		
	12.1	TODOS MENOS ALAN	PLANO 18 - PG	centralizado no quadro	funcionários e IVY dançando e bebendo		
	12.1	IVY E AMANDA	PLANO 3 - PC MÉDIO	centralizado	AMANDA organizando a mesa e IVY chegando + diálogo + IVY vai para o canto esquerdo da parede, permanecendo em quadro	começa somente com AMANDA em um canto do plano e depois IVY entra em cena ocupando o outro lado do quadro	
12h - 12:30	ALMOÇO						
	12.1	ALAN	PLANO 2 - PM	ALAN em um canto e a caixa de som no outro	ALAN mexe na caixa de som		
	12.1	ALAN	PLANO 5 - PM	ALAN $\frac{1}{3}$ do quadro olhando para o vazio	ALAN olha para IVY	ALAN olhando esquerda	
	12.1	IVY	PLANO 6 - PM	IVY $\frac{1}{3}$ do quadro escorada parede	IVY escorada na parede	IVY escorada na esquerda	
12:30 - 17h	12.1	ALAN E IVY	PLANO 7 - PC MÉDIO	centralizado cintura pra cima	ALAN chega na IVY, conversa e puxa o braço		SIPEH
	12.1	ALAN E IVY	PLANO 8 - PP	plano e contra plano	IVY e ALAN conversam (plano)		
	12.1	ALAN E IVY	PLANO 9 - PP	plano e contra plano	IVY e ALAN conversam (contra plano)		

12.1	ALAN E IVY	PLANO 11 - PC MÉDIO	centralizado cintura pra cima	perto da mesa, ALAN fala, pega uma bebida e sai IVY pega uma bebida e sai de quadro	
12.1	IVY	PLANO 10 - PD	ação centralizada	ALAN pega o braço de IVY	
12.1	IVY, AMANDA, KIARA E ANDREY	PLANO 12 - PC MÉDIO	enquadrar os três personagens e IVY entra de costas para a camera	AMANDA, ANDREY e KIARA dançando e IVY aparece	se der deixar os outros personagens ao fundo
12.1	IVY E AMANDA	PLANO 13 - PC MÉDIO	dividir personagens na imagem	diálogo AMANDA e IVY	personagens dançando de lado
12.1	ALAN	PLANO 14 - PM	centralizado, estático	ALAN no canto quando IVY aponta	POV de IVY olhando
12.1	ALAN	PLANO 19 - PM	centralizado, estático	ALAN no canto bebendo, comendo e mexendo a cabeça no ritmo das músicas	
12.2	ALESSANDRA E LAÍS	PLANO 18 - PC MÉDIO	centralizado acima da cintura	comentário de ALESSANDRA para LAÍS	
12.1	ALESSANDRA E LAÍS	PLANO 15 - PC MÉDIO	centralizado acima da cintura	LAÍS e ALESSANDRA conversam	
12.1	THEO E MARIA	PLANO 17 - PC MÉDIO	centralizado acima da cintura	THEO e MARIA conversam	
12.1	IVY	PLANO 16 - PM	IVY centralizada na pista	IVY se divertindo na pista de dança (quando ALESSANDRA aponta pra ela)	

12.2	IVY E AMANDA	PLANO 1 - PC MÉDIO	centralizado, acima da cintura	IVY e AMANDA dançam e conversam, depois IVY sobe na cadeira	acompanhar o deslocamento da IVY da conversa até a cadeira
12.2	IVY	PLANO 3 - PD	detalhe do anel batendo no copo	IVY bate o anel no copo	
12.2	IVY	PLANO 2 - PM	leve contra-plongée, enquadrar IVY e quadro	IVY bate o anel no copo e inicia o discurso	
12.2	IVY	PLANO 4 - PG	enquadrar IVY e quadro, movimento acompanha o tombo	IVY bate o anel no copo, inicia o discurso, se desequilibra e cai da cadeira	
12.2	TODOS MENOS IVY	PLANO 5 - PG	centralizado	todos param pra prestar atenção e ALAN abaixa a música	
12.2	-	PLANO 6 - PF	plano fechado do quadro torto	quadro torto	
12.2	ALESSANDRA	PLANO 7 - PP	plano fechado no personagem	reação de ALESSANDRA	
12.2	AMANDA	PLANO 8 - PP	plano fechado no personagem	reação de AMANDA	
12.2	ANDREY	PLANO 9 - PP	plano fechado no personagem	reação de ANDREY	
12.2	LAÍS	PLANO 10 - PP	plano fechado no personagem	reação de LAÍS	

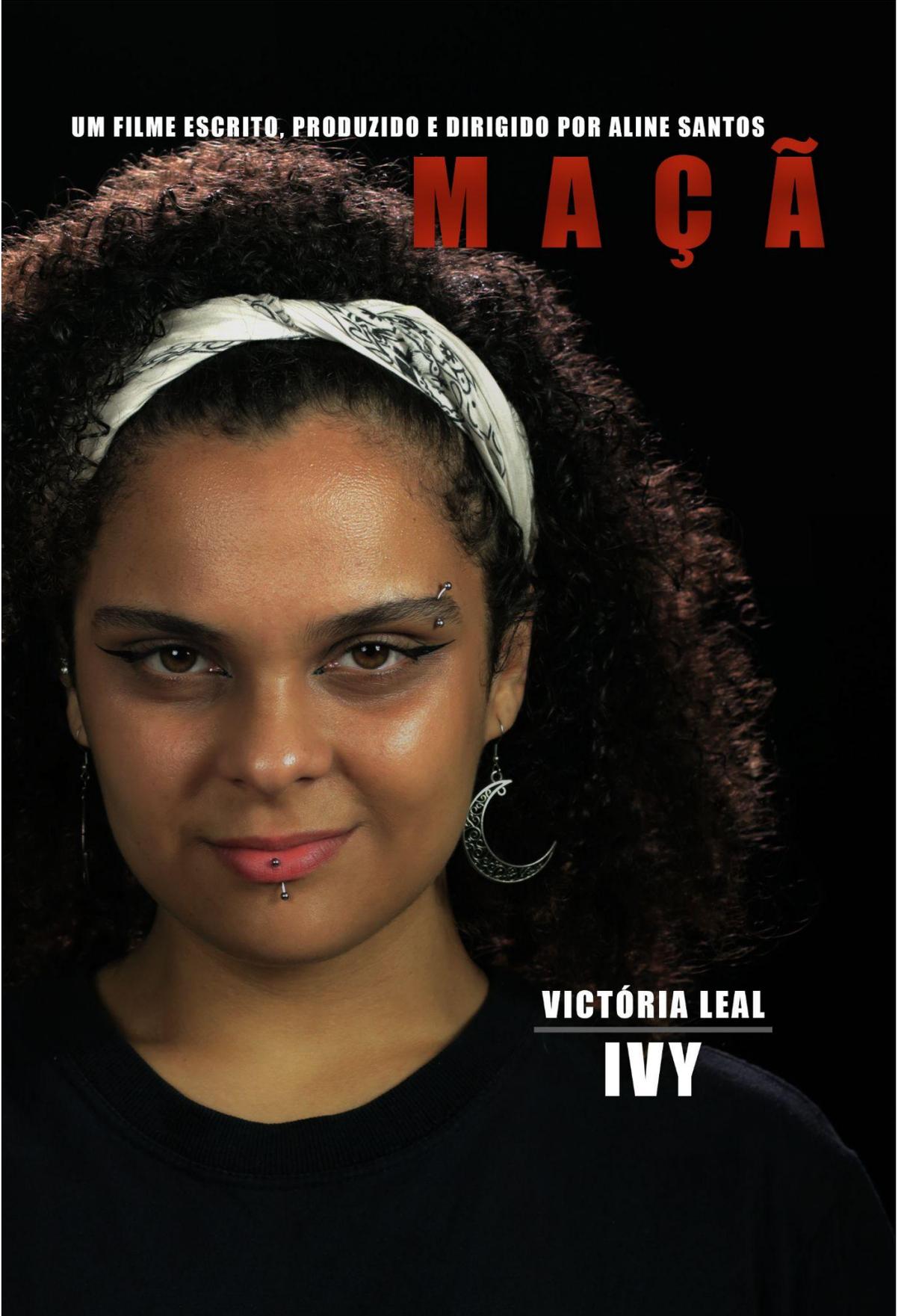
	12.2	MARIA	PLANO 11 - PP	plano fechado no personagem	reação de MARIA		
	12.2	THEO	PLANO 12 - PP	plano fechado no personagem	reação de THEO		
	12.2	KIARA	PLANO 13 - PP	plano fechado no personagem	reação de KIARA		
	12.2	ALAN	PLANO 14 - PM	acompanhar o movimento de ALAN de lado	reação do ALAN, correndo pra ajeitar o quadro	ALAN desliga a caixa de som e caminha para outro lado, camera acompanha o movimento de ALAN até chegar no quadro e arrumá-lo.	
	12.2	IVY	PLANO 15 - PP	plano e contra plano (plongée)	IVY e ALAN diálogo (plano)		
	12.2	ALAN	PLANO 16 - PP	plano e contra plano (contra plongée)	IVY e ALAN diálogo (contra plano)		
	12.2	IVY E ALAN	PLANO 17 - PC GERAL	enquadra a interação de frente com quadro entre os dois e depois seguir IVY até a porta	IVY e ALAN diálogo até IVY sair	PAN para a porta.	
17h	DESPRODUÇÃO						

APÊNDICE J - CARTAZES DE DIVULGAÇÃO



UM FILME ESCRITO, PRODUZIDO E DIRIGIDO POR ALINE SANTOS

MAÇÃ



VICTÓRIA LEAL

IVY

UM FILME ESCRITO, PRODUZIDO E DIRIGIDO POR ALINE SANTOS

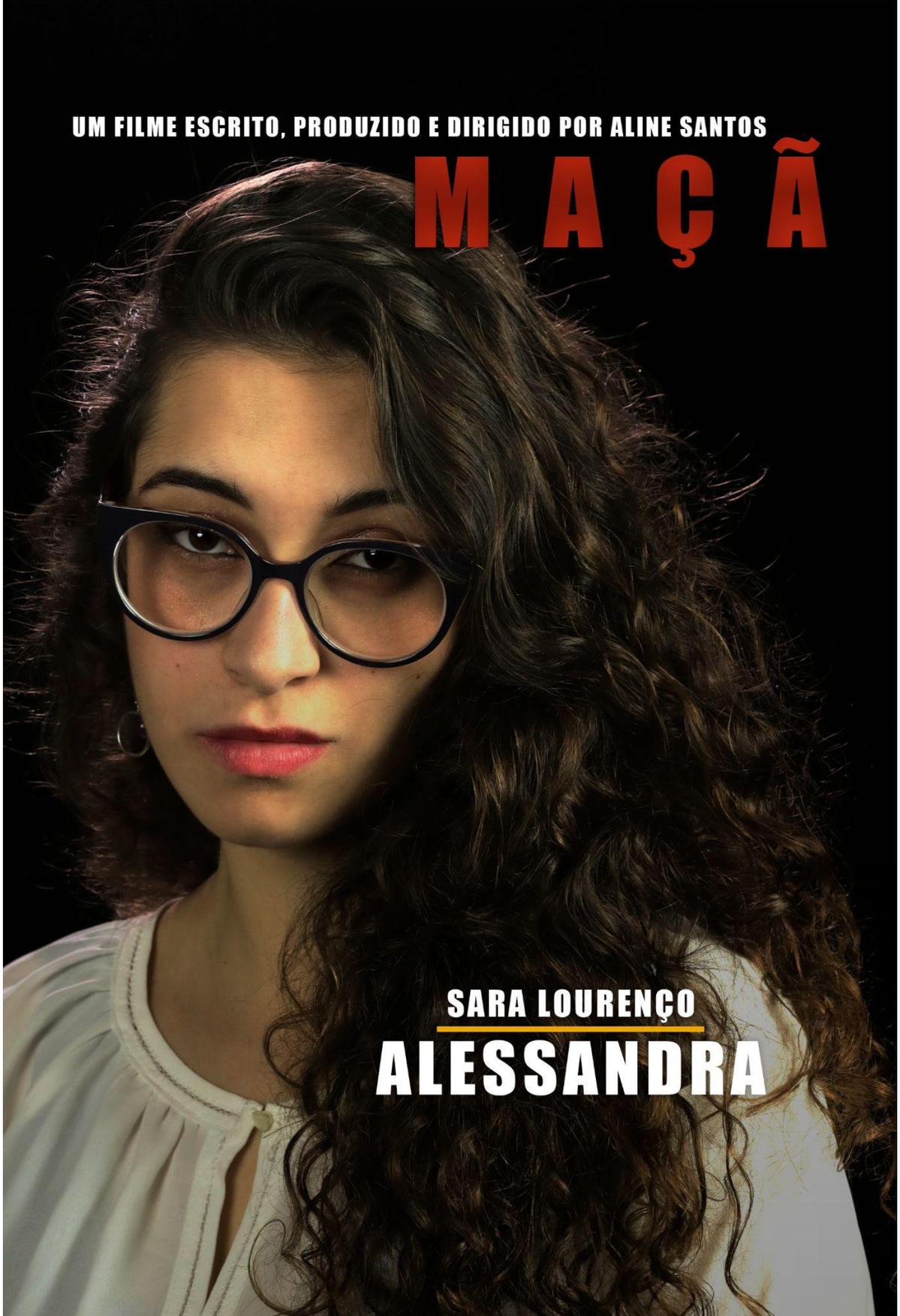
MAÇÃ

EDU SOUZA

ALAN

UM FILME ESCRITO, PRODUZIDO E DIRIGIDO POR ALINE SANTOS

MAÇÃ



SARA LOURENÇO

ALESSANDRA



UM FILME ESCRITO, PRODUZIDO E DIRIGIDO POR ALINE SANTOS

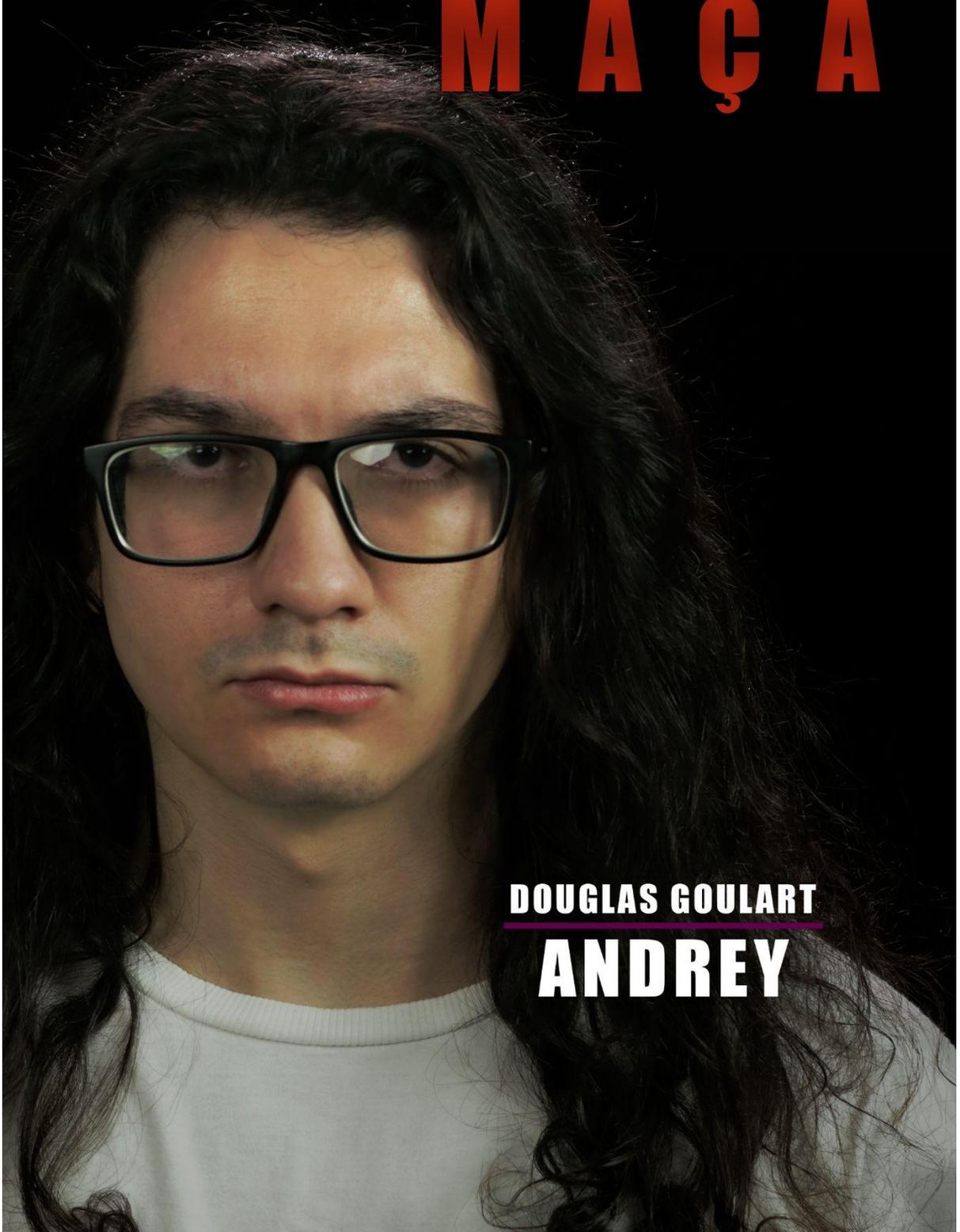
UMA MAÇÃ

LUÍSA SCHETINGER

AMANDA

UM FILME ESCRITO, PRODUZIDO E DIRIGIDO POR ALINE SANTOS

MAÇÃ



DOUGLAS GOULART

ANDREY

UM FILME ESCRITO, PRODUZIDO E DIRIGIDO POR ALINE SANTOS

MAÇÃ

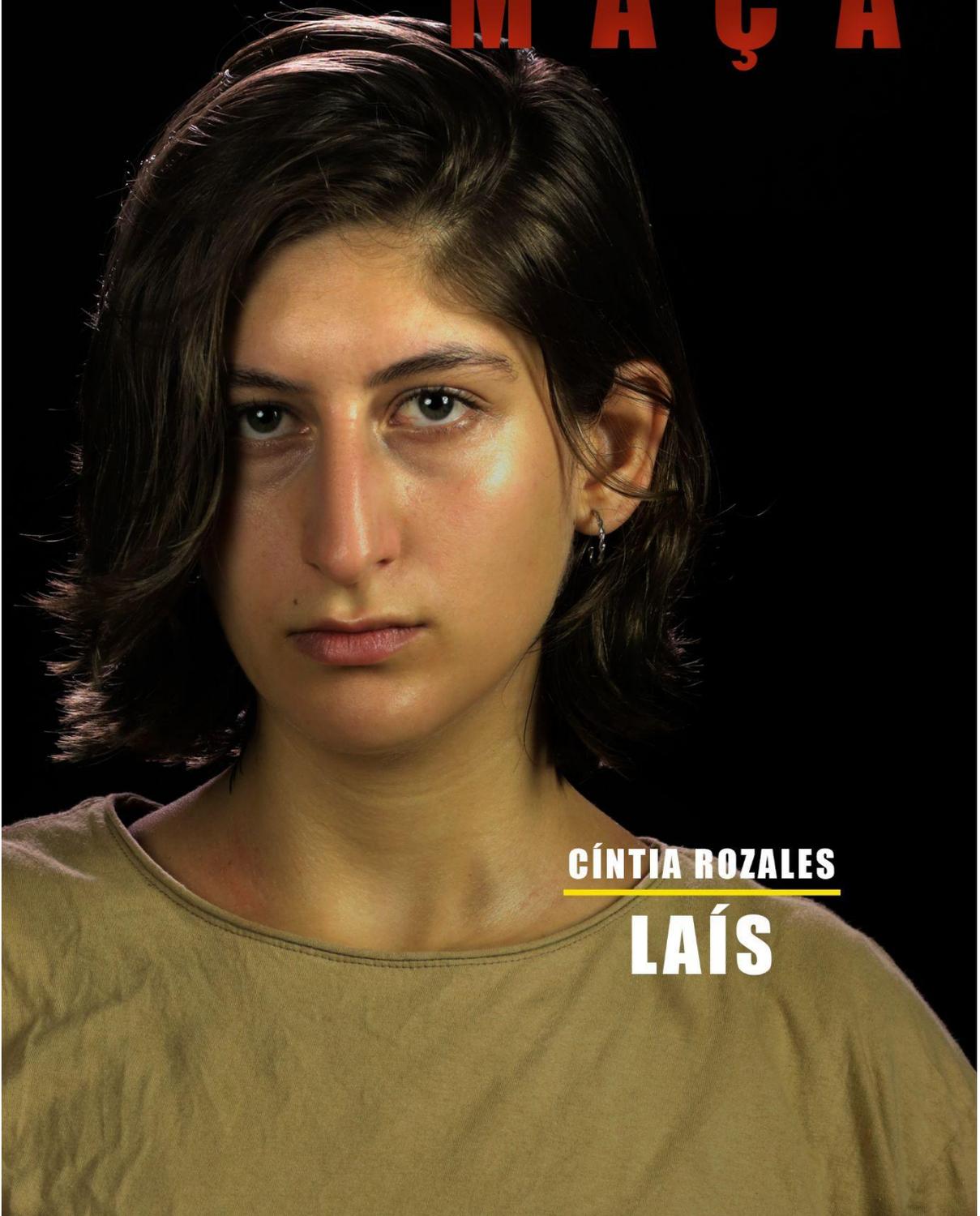
GABRIELA DOLIANITIS

KIARA



UM FILME ESCRITO E DIRIGIDO POR ALINE SANTOS

MAÇÃ



CÍNTIA ROZALES

LAÍS

UM FILME ESCRITO E DIRIGIDO POR ALINE SANTOS

MAÇÃ

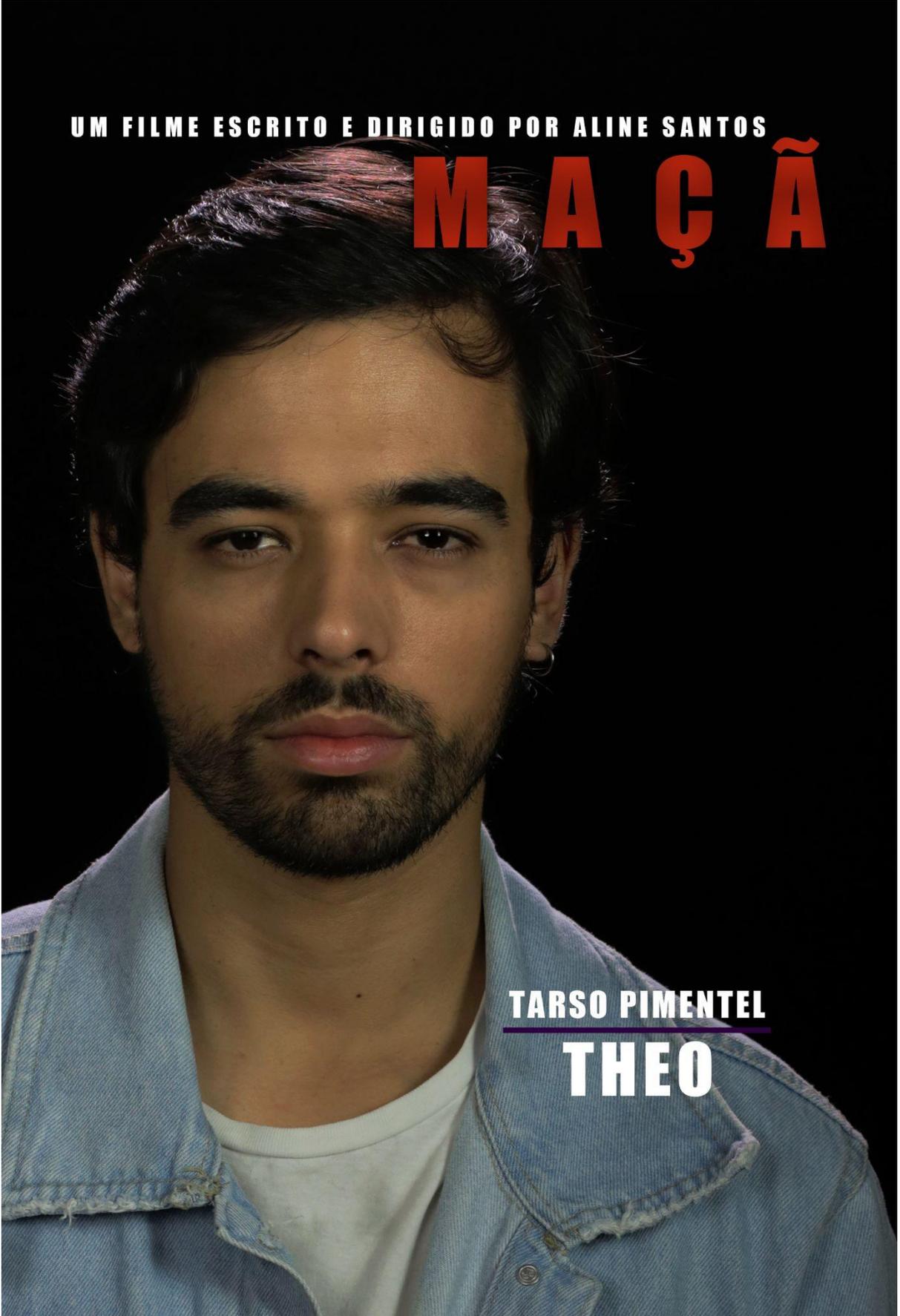


MARI SANTOS

MARIA

UM FILME ESCRITO E DIRIGIDO POR ALINE SANTOS

MAÇÃ



TARSO PIMENTEL

THEO