Arquitetura e Cenografia:

Uma experiência na produção de um curta-metragem

Jéssica Spirandelli de Queiroz

Arquitetura e Cenografia:

Uma experiência na produção de um curta-metragem

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado à Faculdade de Arquitetura e Urbanismo e Design da Universidade Federal de Uberlândia para obtenção do título de Bacharel em Arquitetura e Urbanismo

Orientador: Prof. Dr. Juscelino Machado Júnior.

Universidade Federal de Uberândia - UFU

Uberlândia - 2021

AGRADECIMENTOS

Agradeço em primeiro lugar à Deus, principalmente por me abençoar com pessoas tão especiais na minha vida. Aos meus pais, Angélica e Rodrigo, agradeço por toda a minha trajetória, por investirem na minha educação e por estarem sempre presentes, me apoiando em todos os momentos tanto de crescimento pessoal quanto profissional. Agradeço também às minhas melhores amigas, minhas irmãs. À minha irmã Laura, por sempre me auxiliar em todas as vezes que precisei de ideias e sugestões para a produção. E à minha irmã Letícia, por ter aceitado esse desafio comigo e ter sido a melhor atriz que meu filme poderia ter. Também agradeço aos meus amigos, avós e demais familiares, que foram fundamentais para a conclusão desse trabalho e tornaram tudo mais leve e divertido. Agradeço ao Deverly, pelo apoio e incentivo nos momentos mais difíceis. Sou grata por fim aos meus professores e colegas de curso, com quem convivi intensamente e aprendi muito durante esses anos de graduação.

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO 4
1.1 OBJETIVO GERAL 5
1.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS 5
1.3 JUSTIFICATIVA 6
1.4 MOTIVAÇÃO DA PESQUISA 7
2. ARQUITETURA, CINEMA E CENOGRAFIA 10
2.1 O CAMPO AMPLIADO DA CENOGRAFIA 11
2.2 O ARQUITETO NO CINEMA 13
2.3 CENOGRAFIA APLICADA PARA CINEMA 14
3. DIREÇÃO DE ARTE NO CINEMA 16
3.1 O DEPARTAMENTO DE ARTE 18
3.2 A EXPERIÊNCIA DE UM ARQUITETO E DIRETOR DE ARTE 20
4. TÉCNICAS DE PRODUÇÃO AUDIOVISUAL 23
4.1 STOPMOTION 24
4.2 ANIMAÇÃO 25
4.3 LIVE ACTION 26
5. ANÁLISE DE SIMILARES 27
5.1 THE MAKER 28
5.2 DÉCIMO SEGUNDO ANDAR 31
6. CRIATIVIDADE - GERAÇÃO DE IDÉIAS 32
6.1 BRAINSTORM 33
6.2 MOODBOARD 36
6.2 CONCEPT DESIGN 39
7. PRÉ-PRODUÇÃO 40
7.1 SINOPSE/STORYLINE 41
7.2 PÚBLICO ALVO 41
7.3 PRÉ-ROTEIRO/ARGUMENTO 42
7.4 ROTEIRO 43
7.5 STORYBOARD 47
8. ESTUDOS CENOGRAFIA 51
9. ADAPTAÇÕES NO ROTEIRO 54
9.1 ROTEIRO FINAL 56
9.2 STORYBOARD FINAL 64
10. PRODUÇÃO 75
10.1 DECUPAGEM 76
10.2 VISUALIDADE CÊNICA: DIREÇÃO DE ARTE, CENOGRAFIA E LOCAÇÕES 80
10.3 DIREÇÃO, FILMAGEM E EDIÇÃO 105
11. CONCLUSÃO 111
12. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS 114

1. INTRODUÇÃO

A arquitetura é uma área bastante ampla que forma profissionais capacitados para atuar em diversas áreas. A cenografia é uma dessas áreas, que por si própria também possui um campo ampliado. Neste trabalho será estudado a cenografia aplicada para cinema, tendo em vista a escassez de pesquisas na área e a importância do tema no contexto nacional, uma vez que as produções nacionais vem ganhando cada vez mais força e relevância.

Um profissional com formação em arquitetura e urbanismo possui uma função muito importante na concepção da visualidade das cenas cinematográficas. Toda a bagagem de conhecimentos com relação à criação de espaços permite uma percepção única sobre a estética e funcionalidade cenográfica. Isso porque, na linguagem audiovisual, a visualidade das cenas possui papel fundamental, uma vez que são geradoras de experiências e conhecimentos por meio de imagens. As falas e diálogos são importantes, mas são as imagens que fazem a essência das narrativas. De acordo com Moletta (2009), é necessário aprender a "pensar por imagens" para que uma ideia possa ser transmitida em linguagem audiovisual. Segundo ele, não se pode esquecer que o "cinema é a arte da imagem e não do diálogo" (Moletta, 2009, p. 18).

Assim, pretende-se analisar as relações entre arquitetura, cinema e cenografia, assim como a direção de arte no cinema e técnicas de produção audiovisual. Esses conhecimentos serão fundamentais para que, como projeto final deste trabalho, se possa produzir um curta-metragem que expresse na prática como o arquiteto possui uma visão única para contar histórias e proporcionar sensações de forma não verbal.

1.1 OBJETIVO GERAL

Desenvolver o projeto de um curta-metragem em que o produto resultante demonstre a importância da visão de um profissional arquiteto para a concepção visual da trama.

1.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Compreender acerca dos processos e funções da direção de arte na produção de um filme.
- Estudar sobre a linguagem cinematográfica em curtas-metragens.
- Pesquisar sobre o processo de criação em cenografia para cinema.
- Refletir sobre o papel e a importância do arquiteto na concepção de espacialidades fílmicas.
- Refletir sobre o campo ampliado da cenografia.
- Estudar diferentes técnicas de produção audiovisual (stopmotion, gravação convencional, animação, cenografia virtual, entre outras)
- Investigar as relações entre arquitetura, cinema e cenografia.

1.3 JUSTIFICATIVA

O cinema é um meio de comunicação cada vez mais presente no cotidiano das pessoas. É visto como uma importante ferramenta não somente de entretenimento, mas também de informação. O cinema pode levar o espectador para outros tempos, outras culturas e até mesmo para lugares inimagináveis. Segundo Jane Barnwell (2013, p. 9), "O cinema é uma parte importante do nosso dia a dia. Nós não só passamos tempo consumindo e discutindo cinema, ele também se infiltra em nossas consciências e constrói ideias sobre o mundo e seus habitantes".

Assim, partindo do pressuposto que este meio de comunicação influencia a consciência do espectador sobre diversas questões, fica evidente que o cinema tem influencia sobre o modo como as pessoas percebem a cidade e o espaço. Assim como a arquitetura e a cenografia nos trás informações e percepções sobre um determinado local, muitas vezes se comportando como personagem, a visualidade das cenas cinematográficas tem o poder de contar histórias e influenciar a percepção do espectador sobre a trama.

De acordo com Fábio Allon dos Santos (2004), "O planejamento de espaços e sua utilização, quer seja em arquitetura ou no cinema, reflete intenções que conferem significados associáveis à cultura, à economia ou à estrutura social e política vigentes". Sendo assim, é possível perceber que o profissional arquiteto possui papel fundamental também em concepções de projetos cinematográficos. Os conhecimentos adquiridos em sua formação, tanto quanto ao planejamento funcional de espaços quanto seus sentidos plásticos e estéticos são significativos para a determinação de uma visualidade a ser representada nas cenas de filmes, que assim como a arquitetura, possuem uma função determinante de comunicar informações e influenciar a percepção das pessoas quanto ao contexto abordado.

> O arquiteto, à semelhança de um diretor de cinema, deve saber captar a luz, o movimento, produzindo por meio de seus projetos uma coreografia de ritmos, gestos, imagens, tomadas (planos) e fantasia. Saber realizar, enfim, a síntese entre o universo real e o virtual... (NOUVEL, 1997.)

A arquitetura é uma profissão com campo muito ampliado de atuação. Arquitetos são profissionais que estudam o planejamento e a composição de espaços. Nesse sentido, essa diversidade em sua formação lhe confere um escopo de atuação igualmente distinto, como construção civil, urbanismo, paisagismo, interiores, mobiliário, iluminação e a área em questão nesta pesquisa, a cenografia. A concepção de um projeto de cenografia apresenta uma metodologia semelhante à concepção de um projeto arquitetônico convencional, desde os estudos preliminares até o projeto executivo. Porém o arquiteto cenógrafo deve desenvolver o projeto pensando que todo o espaço será visto apenas por perspectivas pré-estabelecidas: as dos ângulos da câmera.

A escolha do tema de pesquisa também veio de uma motivação pessoal da autora, que tem muito interesse pela área e já trabalha com projetos de cenografia para teatro e eventos. No entanto, almeja trabalhar também com cenografia para cinema, e viu em seu trabalho de conclusão de curso uma oportunidade de aprender mais sobre a área. Além disso, visa participar de concursos de curta metragem após a conclusão do produto final dessa pesquisa.

1.4 MOTIVAÇÃO DA PESQUISA

A escolha do tema desta pesquisa surgiu principalmente devido a trajetória acadêmica e profissional da autora na área de cenografia. Desde 2018, ano em que participou da disciplina optativa de Design de Cenário oferecida pelo curso de Design da Faculdade de Arquitetura e Urbanismo e Design da Universidade Federal de Uberlândia, teve grande interesse na área e desenvolveu uma série de trabalhos em cenografia.

O primeiro trabalho surgiu durante a disciplina supracitada, em que foi proposto pelo professor Juscelino Machado Junior que a turma desenvolvesse em grupos um projeto de cenário de briefing livre. Assim, a autora desenvolveu juntamente com o seu grupo o cenário para o espetáculo Play, que aconteceria no Teatro Municipal de Uberlândia. Além do projeto, o grupo foi responsável também por auxiliar na execução e montagem do mesmo.

Após a primeira experiência com cenografia para teatro, a autora desenvolveu projetos para outros espetáculos de dança que também aconteceram nos anos de 2018 e 2019 no Teatro Municipal de Uberlândia. Dentre eles estão os espetáculos Faces da Face do Centro Cultural Baillar e Lendas e Fábulas e Floresta Encantada, do Studio V escola de dança. A autora foi responsável de forma autônoma pelo projeto e pela execução e montagem.



Espetáculo Play - Cia Talentos
Fonte: acervo pessoal da autora



Espetáculo Floresta Encantada - Studio V
Fonte: acervo pessoal da autora



Faces da Face - Centro Cultural Bailar
Fonte: acervo pessoal da autora



Espetáculo Lendas e Fábulas - Studio V
Fonte: acervo pessoal da autora

Além disso, a autora realizou uma pesquisa de iniciação científica (IC) com a temática "A cidade cenográfica em Gabriela, Cravo e Canela: Uma relação entre literatura e cenografia", orientada também pelo professor Juscelino Machado Junior. Essa pesquisa contribuiu para a aquisição de mais conhecimentos teóricos na área, além de ter possibilitado a aprendizagem na prática de como funciona a montagem de cidades cenográficas e estúdios de gravação, por ter realizado uma visita in loco nos Estúdios Globo, no Rio de Janeiro. A visita foi guiada pelo cenógrafo Marcelo Carneiro, responsável pela criação da cenografia da telenovela Gabriela (2012), que também concedeu uma entrevista para complementar a pesquisa de IC.



Visita técnica nos Estúdios Globo - Rio de Janeiro (2019)
Fonte: acervo pessoal da autora

A autora também escreveu um artigo que foi publicado e apresentado no simpósio UDIsign, em 2018. O tema do artigo foi "Design e cenografia em parques temáticos: do imaginário ao real" e foi escrito em colaboração com a designer Samara Ferreira Crispim. Esse artigo também possibilitou uma maior aprendizagem sobre cenografia e seu campo ampliado.

Atualmente a autora trabalha como estagiaria no escritório Six, que atua com arquitetura e cenografia. Por meio desse estágio, é possível vivenciar na prática o processo de criação e execução de cenografias para eventos, shows, lives, entre outros. Com início em agosto de 2020, a autora já teve a oportunidade de participar da criação e desenvolvimento de cenários para lives de grandes cantores e influenciadoras digitais.



Live Roupa nova.
Fonte: acervo pessoal da autora



Live Thassia Naves
Fonte: Instagram @nossomundosix



Live Eduardo Costa e Israel e Rodolffo
Fonte: acervo pessoal da autora



Live Leonardo
Fonte: acervo pessoal da autora

Assim, é evidente que a trajetória da autora como arquiteta em formação e cenógrafa teve grande influência para a escolha do tema. Desse modo, toda a experiência adquirida durante o desenvolvimento desses trabalhos será de grande importância para a execução deste TFG, tanto da fundamentação teórica quanto do curta metragem como projeto final desta pesquisa.

2.ARQUITETURA CINEMA E CENOGRAFIA

Inicialmente, antes de relacionar arquitetura, cinema e cenografia, deve-se entender o ponto que relaciona essas três áreas: a arte. A expressão artística possibilita que uma imagem tenha poder de comunicação que nem sempre se traduz em linguagem verbal. Além disso, a percepção de uma mesma manifestação de arte dificilmente será a mesma para cada indivíduo, ou seja, a percepção que as pessoas têm da arte que trata de algo individual.

O mesmo acontece com a arquitetura, cinema e cenografia. As três áreas possibilitam uma comunicação com o usuário, ou seja, transmitem uma mensagem não verbal, que também é recebida de acordo com a bagagem individual de cada pessoa. Na arquitetura e na cenografia presencial, está na forma como o indivíduo vê o espaço. Já no cinema e na cenografia aplicada para o mesmo, está na forma como o espectador entende a cena e a mensagem que a visualidade transmitida quer passar.

> Através dos sentidos é possível captar as informações sensoriais presentes no espaço. Após receber um estímulo, o corpo absorve-o e interpreta-o. Este processo é chamado de percepção e se manifesta de forma diferente para cada pessoa (GAMBOIAS, 2013, p. 39).

Essa percepção de diferentes formas pode ser inicialmente vista como um desafio, pois pode dificultar o entendimento da mensagem que se quer passar. Porém, essas particularidades de cada individuo também é algo positivo, que gera diferentes interpretações e reflexões sobre uma mesma obra, quer seja ela de arquitetura, cenografia, cinema ou uma junção dos três. Assim, fica evidente que essas são áreas estão diretamente relacionadas. Cada uma possui suas particularidades, mas todas possuem o mesmo objetivo final: transmitir diferentes sensações, mensagens e percepções para o usuário.

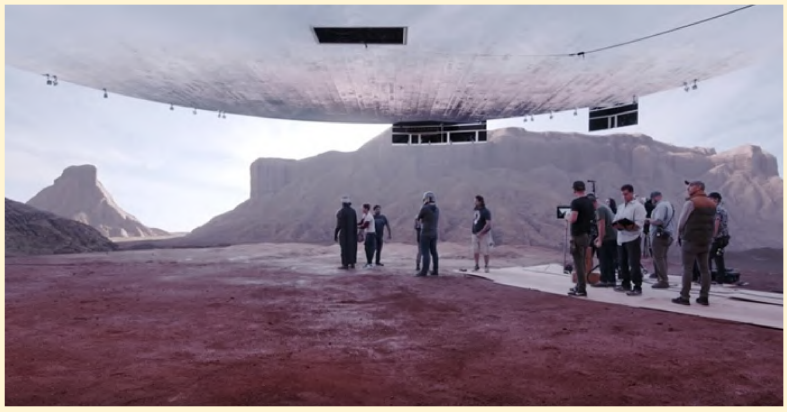
2.1 O CAMPO AMPLIADO DA CENOGRAFIA

A cenografia existe desde o surgimento do teatro, que teve origem em meados do século V a.C segundo Cyro Del Nero (2010). Por muitos anos, os cenários eram concebidos com fidelidade ao que era visto na realidade, como uma cópia de determinada fração de espaço real. No entanto, essa relação foi mudando e hoje os cenários possuem muito mais fluidez e versatilidade. A cenografia não mais se limita a caixa cênica dos teatros e qualquer espaço encontrado na cidade pode ser palco de um evento cênico. Segundo Arnold Aronson (2013), "Se a cenografia é compreendida como algo que não é limitado a um cenário pintado ou construído, mas como a totalidade do ambiente visual e espacial, conclui-se que todo espetáculo tem um desenho."

Atualmente, a cenografia pode ser aplicada em diversas áreas, como eventos, shows musicais, exposições, publicidade, TV e cinema. Além das diversas aplicações, a cenografia se apoia em diferentes áreas em sua constituição, como artes cênicas, artes visuais, arquitetura, urbanismo e design por exemplo. Isso faz com que a cenografia seja um campo multidisciplinar e muito dinâmico. Em grande parte dos casos, se tratam de produções efêmeras, que precisam ser feitas em um prazo de tempo bem mais curto do que uma obra convencional de arquitetura.

> Cenografia é uma área muito dinâmica que possibilita a elaboração de diferentes projetos em um curto prazo de tempo, além de possuir infinitas possibilidades de projetos que dificilmente seriam feitos na "vida real" de um arquiteto. – (CARNEIRO, 2019)

A cenografia pode representar desde lugares completamente não convencionais até a cozinha de uma residência. O universo de possibilidades é muito grande e exige muita criatividade do cenógrafo. A evolução das técnicas de cenografia também gerou novas possibilidades, principalmente com a cenografia virtual. Hoje em dia é possível fazer cenários totalmente virtuais com aspecto real. Na série televisiva "*The Mandalorian*", por exemplo, toda a cenografia é feita inserida em placas de led em 360°. A série se passa no universo de *Star Wars*, e representa cenários em diversos planetas. O cenário é feito em tecnologia de ultima geração e o resultado é muito realista. Sendo assim, quando se trata de projetos de cenografia, quase qualquer demanda é possível.





Cenografia Virtual da série "The Mandalorian".
Fonte: <https://www.slashfilm.com/the-mandalorian-stagecraft-photos>. Acesso em: 15/09/2020

2.2 O ARQUITETO NO CINEMA

A relação entre arquitetura e cinema existe desde o surgimento do próprio cinema. No primeiro filme exibido, "A chegada de um trem a Ciolat," produzido pelos irmãos Lumiére em 1895, já tinha como locação uma estação de trem, grande ícone da modernidade dos centros urbanos do período. Com o passar do tempo e os avanços da tecnologia, o cinema se transformou em um grande espetáculo, com locações extraordinárias e cenários monumentais cada vez mais realistas. Os estúdios passaram a reproduzir ambientações inteiras sem interferência de fatores externos, e a cenografia para cinema transformou-se em um ramo difetente da arquitetura, o qual profissionais formados para a criação de espaços são fundamentais para compor a visualidade das cenas.

Isso porque a formação em arquitetura transita através de diferentes esferas disciplinares como arte, estética, paisagismo, urbanismo, história, cálculos estruturais, entre outras. Essa multidisciplinaridade faz do arquiteto um profissional com uma visão muito ampla e completa referente à criação de espaços. Além disso, a pluralidade de conhecimentos adquiridos no âmbito acadêmico possibilitam o arquiteto a sistematizar diálogos com outras áreas do conhecimento, afim de compartilhar e adquirir novos saberes e práticas, que no caso do cinema, estão relacionados a linguagem cinematográfica e técnicas de filmagem e ângulos da câmera.

É importante ressaltar que a arquitetura também se faz presente no cinema não só por meio de cenários projetados, mas também através das locações e centros urbanos. A cidade muitas vezes se torna cenário, com todas suas características urbanas e arquitetônicas, podendo gerar uma grande visibilidade para as mesmas. Esses espaços, tanto na arquitetura quanto no cinema, refletem significados associados a cultura, à economia ou à estrutura social e política locais. Assim, o arquiteto urbanista se torna fundamental para entender a dinâmica dessas locações e buscar a melhor forma de exibi-las nas produções audiovisuais.

> A imagem arquitetônica ganha corpo e ajuda a delinear a natureza dos filmes, a função das ações e a atmosfera das locações. Da conjunção destes fatores se define a importância do papel da arquitetura no cinema. A arquitetura é muito mais que mera cenografia e deve saber transitar no imaginário fílmico para construir estruturas capazes de resgatar o espírito de uma época ou lançar o de outras. É o espaço arquitetônico que permite a ligação entre tempo, espaço e homem. (SANTOS, 2004).

Assim, fica evidente a importância de um profissional com formação em arquitetura e urbanismo na produção de um filme. O arquiteto possui a sensibilidade de entender as dinâmicas dos espaços, as composições mais viáveis para transmitir a mensagem desejada e as demandas necessárias para representar graficamente e construir o local. Muitos cenógrafos e até mesmo diretores são arquitetos, por possuírem toda essa bagagem adquirida durante sua formação acadêmica e experiências na área. Posteriormente nesta pesquisa, será anexada a entrevista realizada com o diretor de arte Marcos Carvalheiro, que possui formação em arquitetura e urbanismo e alega a importância de seus estudos acadêmicos para sua atuação no mercado cinematográfico.

2.3 CENOGRAFIA APLICADA PARA CINEMA

Sabe-se que a cenografia possui um grande campo ampliado de atuação. Em todos as aplicações, trata-se de uma área que exige muita criatividade e muitas vezes foge dos padrões convencionais de criação de espaços arquitetônicos. A cenografia para cinema, em especial, possui particularidades que precisam ser levadas em consideração pelo profissional no momento de criação dos cenários das cenas.

É preciso pensar que o usuário final do espaço criado será uma câmera. Logo, é necessário pensar nos enquadramentos e ângulos que o ambiente será visto. Como não há uma imersão do usuário em 360° como ocorre em espaços convencionais, o projetista pode concentrar seu trabalho em pensar uma cenografia que seja funcional para a cena apenas a partir de pontos de vista pré determinados pela direção.

Desse modo, muitas vezes utilizam-se artifícios para captar as cenas e transmitir a mensagem desejada. Como exemplo, as paredes para cinema muitas vezes são anguladas, para fazer jogos de perspectiva e ajudar a captar o ambiente na câmera. Assim, um ambiente pequeno frequentemente pode parecer amplo a partir do ponto de vista da câmera. Outro exemplo é a criação de parcelas de teto no topo do cenário. Os cenários de estúdios internos muitas vezes não possuem teto para efeitos de iluminação. No entanto, é comum a criação de uma parte de forração, pois dependendo do ângulo da câmera e da demanda do diretor isso pode aparecer.

Outro fator particular da cenografia para cinema é entender que ela é responsável por ajudar a contar a história de forma não verbal. Logo, é preciso entender profundamente a narrativa, quem são seus personagens e a idéia que ela deve transmitir. Além disso, a cronologia da narrativa acontece em sua maioria fora da linha do tempo tradicional. Como a cenografia é responsável por ajudar a contar a história, se torna um desafio entender essa cronologia para que se possa criar uma visualidade para a cena capaz de transmitir a idéia proposta no tempo em que se passará a produção.

> É preciso entender a personalidade de cada personagem, e fazer com que o cenário e a visualidade da cena ajude a contar quem é aquela pessoa. O tempo do cinema também é muito relativo. Você pode contar uma história que aconteceu em minutos em 2 horas. Ou uma história de décadas no mesmo tempo. É tudo muito dinâmico. (CARVALHEIRO, 2020)

Sendo assim, as particularidades quanto a cenografia para cinema devem ser estudadas e entendidas na prática pelo profissional responsável pelo projeto. Projetar um cenário para cinema é muito diferente de projetar um cenário para eventos, que por sua vez possui suas particularidades se comparado a um projeto arquitetônico convencional. No entanto, as informações e materiais disponíveis sobre esse tema são escassos, logo o profissional deve buscar conhecimento com demais profissionais da área, por meio de entrevistas, cursos, entre outros.

3. DIREÇÃO DE ARTE NO CINEMA

Nos primórdios da cenografia, com origem no teatro, os elementos visuais se concentravam em um plano horizontal. Com o surgimento do cinema, o que se via na tela nos primeiros filmes era uma transposição das técnicas teatrais de cenotécnica. Nas décadas de 1910 e 1920, o cinema era teatral e sua visualidade ainda se apoiava na pintura e na fotografia. Como exemplo, no filme Metrópolis (1927) de Fritz Lang, a sensação que se tem é de um grande espetáculo de teatro filmado ou de quadros em uma exposição, com cenografias grandiosas em grandes e longos planos abertos, como se cada plano fosse uma pintura.



Filme Metrópolis (1927).
Fonte: Filme original.

O cinema ainda se desenvolvia e através do experimentalismo, descobria novas formas de exibição para criar sua linguagem própria. Na linguagem do cinema, a perspectiva passou a se constituir de forma diferente. A câmera é a mediadora das ações que ocorrem na narrativa, e diferente do teatro, possui uma mobilidade muito mais dinâmica que possibilita isolar ou aumentar um detalhe, acentuando ou não alguma expressão facial, destacando ou não um objeto. Com o desenvolvimento dessa linguagem e da evolução das técnicas, surgiu a necessidade de se ter profissionais capacitados para a criação de elementos visuais que comunicassem a partir do olhar da câmera. Assim se origina o departamento de arte no cinema, e com o aumento da equipe, surge a figura do diretor de arte.

Hoje, a direção de arte existe em vários campos além do cinema, como publicidade, televisão, web design e videogames, e em cada um deles há características particulares. A direção de arte no cinema é responsável por compor a visualidade de tudo o que se vê na tela e proporcionar uma comunicação não verbal com o expectador. É a direção de arte que materializa e torna real toda a narrativa, determinando a atmosfera da trama, a paleta de cores, a cenografia, as locações e todos os objetos presentes na produção. Logo, é uma área que envolve muita pesquisa e conhecimentos multidisciplinares.

> Realizar a direção de arte de um filme é tarefa complexa que envolve pesquisa, cálculo de custos, gerenciamento de pessoas, além de um profundo conhecimento sobre história da arte, técnicas de construção de cenário, criação 3D em computador, iluminação, fotografia. (CASTILHO, 2017)

Na contemporaneidade, essa multidisciplinaridade de conhecimentos que envolvem um profissional diretor de arte faz com que o cenógrafo muitas vezes seja o próprio diretor. Isso porque a unidade da estética da cena é uma só. De acordo com Marcelo Denny, no documentário "O que é cenografia?" (2016), a cenografia não deve ser pensada em um campo estanque, e sim de forma que a visualidade cênica tenha uma coerência com as demais áreas que compõem a mesma, como figurino, maquiagem e iluminação. A responsabilidade de criar essa coerência entre todos os campos da estética visual da cena é função do diretor de arte no cinema, mas que também pode ser papel do cenógrafo, como um profissional único.

3.1 O DEPARTAMENTO DE ARTE

O departamento de arte é composto por uma gama de profissionais responsáveis por garantir toda a construção da visualidade do filme, assim como for desejada pelo diretor. O diretor de arte tem a função de coordenar essa equipe, além de se comunicar com o diretor geral e os responsáveis por outros departamentos, para que, dessa forma, possa alinhar as principais demandas com a equipe de arte. nema, mas que também pode ser papel do cenógrafo, como um profissional único.

> O diretor de arte é uma espécie de "maestro visual": ele coordena, afina e harmoniza os elementos visuais que compõem a cena (...). A equipe sob sua responsabilidade é como uma orquestra: cada um dos membros precisa estar afinado, precisa conhecer a partitura, precisa executar corretamente e inspiradamente a sua parte para que o conjunto da obra seja belo e harmonioso (Castilho, 2017).

Abaixo do diretor de arte, as principais funções do departamento são: cenógrafo, produtor de objetos, assistente de arte e produtor de arte. O cenógrafo é responsável por projetar os cenários e coordenar a execução dos mesmos, se preocupando com a escolha de texturas, cores e formas que farão parte da cenografia. O produtor de objetos tem a função de encontrar e produzir todos os objetos que estarão presentes na cena, de acordo com a demanda do roteiro. O assistente de arte é quem auxilia o diretor de arte na coordenação do departamento e na criação da atmosfera do filme, podendo ter funções variadas de acordo com as necessidades de cada produção. Já o produtor de arte, é responsável por definir o cronograma de execução das frentes de trabalho, fazer os acordos financeiros e contratações, negociar e viabilizar as locações e tornar possível a construção do projeto cenográfico.

No fluxograma a seguir, desenvolvido pela autora com base em pesquisas, cursos e entrevistas na área, é possível entender como funciona a dinâmica do departamento. É importante ressaltar que se trata da dinâmica do departamento artístico em produções brasileiras. Em produções internacionais as funções são diferentes. A função do diretor de arte é denominada "production design", e as responsabilidades do assistente de arte se aproximam da função de "art director".



Funções do departamento de arte. Fonte: Desenvolvido pela autora.

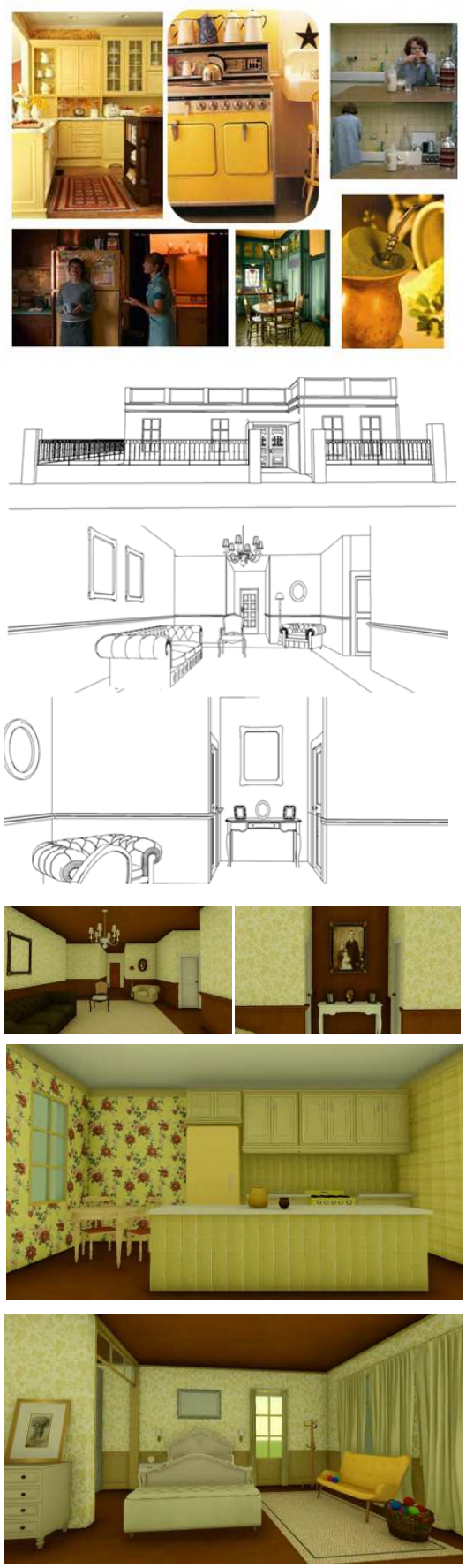
Desse modo, é possível perceber a quantidade de profissionais e funções que o departamento de arte demanda. No entanto, essa quantidade de profissionais acontece em grandes produções, nas quais se tem um orçamento mais elevado. Em produções menores, muitas dessas funções podem ser feitas por um único profissional, com uma equipe reduzida. Porém, mesmo em produções de baixo orçamento, o trabalho de uma direção de arte bem feita é fundamental. Independente do orçamento, objetivo é o mesmo: produzir a estética do filme e materializar a narrativa.

3.2 A EXPERIÊNCIA DE UM ARQUITETO E DIRETOR DE ARTE

Em setembro de 2020, a autora realizou um curso de cenografia através do Instituto de Cinema, ministrado pela diretora de arte Claudia Andrade, graduada em Cinema pela FAAP e pelo diretor de arte Marcos Carvalheiro, graduado em Arquitetura e Urbanismo pela USP. Foram seis encontros online, nos quais foram estudadas as funções do cenógrafo dentro do departamento de arte, abordando questões sobre projeto, desenvolvimento e execução de cenografias, mostrando passo a passo o processo criativo e de concepção para o cenário de um filme. Nos últimos encontros, foi proposto que os estudantes desenvolvessem a cenografia para um curta-metragem a partir de um conto, que se passava em uma casa de época.

Foram desenvolvidas todas as etapas, desde os moodboards, até ao projeto cenográfico, com planta, maquetes brancas e as imagens finais com cores e texturas. O curso foi fundamental para o conhecimento da autora sobre cenografia aplicada para cinema e o contato com professores ativos no mercado como diretores de arte contribuiu muito para aprimorar esta pesquisa.

A partir do contato do curso, Marcos Carvalheiro concedeu uma entrevista para a autora, que contribuiu muito para o desenvolvimento desta pesquisa, uma vez que foram respondidas questões sobre a cenografia e a direção de arte sob olhar de um arquiteto e urbanista. Marcos Carvalheiro possui experiência com direção de arte e cenografia para cinema, publicidade, TV, entre outros. O objetivo da entrevista foi esclarecer dúvidas da autora e complementar esse trabalho com a experiência prática de um grande profissional atuante na área. A entrevista foi realizada por vídeo chamada no dia 12 de outubro de 2020 e transcrita posteriormente.



Material desenvolvido pela autora para o curso de cenografia

1. Como sua formação como arquiteto urbanista contribui no seu trabalho como diretor de arte?

Contribui em vários aspectos, eu acho super importante. As disciplinas que a gente vê na faculdade, desde história da arte, urbanismo, paisagismo, tudo isso contribui. No meu caso, na FAU, tive também disciplinas de fotografia que me ajudaram. A formação em arquitetura contribui para ter todo um repertório, quando fazemos filmes de época por exemplo, temos conhecimento dos estilos arquitetônicos. Paisagismo também, teve um trabalho que fiz que era uma publicidade em uma selva, meu conhecimento em paisagismo vindo da formação me ajudou a escolher as espécies e as volumetrias. A parte do desenho também é muito importante. Nem todo diretor de arte tem esse domínio do desenho, as vezes passa para o cenógrafo. Mas ter essa habilidade é muito importante para o processo de criação da visualidade das cenas. Além disso, o conhecimento em cálculos estruturais também me ajuda a saber formas possíveis de executar uma estrutura em um cenário. A formação em arquitetura é bem completa, mas é importante complementar com conhecimento na área de cinematografia quanto a câmeras, ângulos, técnicas, entre outros. Isso pode-se aprender na prática trabalhando, mas também existem vários cursos na área.

2. Como funciona o processo inicial de criação dos cenários? Vocês fazem um brainstorm com o diretor e a equipe? Como é definida a paleta de cores?

Inicialmente fazemos reuniões de leitura para início das idéias com os profissionais envolvidos. Dependende muito do perfil diretor essa fase incial, alguns já passam muitas diretrizes e outros deixam mais livre. É nessa fase que a gente faz a decupagem, a pesquisa, e definimos o clima das cenas. O clima é importante para ajudar a contar uma história. Existem paleta de cores para personagens específicos . Pode ser que um personagem precise de uma paleta mais fria, com cores mais sóbrias, e outro personagem cores mais vibrantes. É sempre um desafio quando acontece desses personagens encontrarem. Começaria com pontos vibrantes invadindo a cena do personagem mais frio, até que as palhetas se misturem. Pode acontecer também de uma narrativa começar com cores mais frias e em um determinado momento, em uma virada da história,a atmosfera mudar para cores mais vibrantes, ajudando a transmitir a idéia que a narrativa quer passar.

3. Você já fez algum projeto de cenário para stopmotion? Qual foi o maior desafio?

Sim, já fiz alguns projetos para publicidade. O maior desafio é a questão dos acabamentos, tudo precisa estar impecável, o que não acontece tanto em uma filmagem convencional. Por se tratar de várias fotos em alta qualidade, os detalhes se tornam muito mais perceptíveis e os acabamentos precisam ser muito bem feitos.

4. Tendo em vista que a cenografia é um campo bastante ampliado, presente tanto em eventos, teatro, publicidade, entre outros, quais fatores você acha que mais diferenciam a cenografia para cinema das demais aplicações?

Além dos fatores de câmera e ângulos, acredito que uma das principais diferenças está na questão da narrativa, em ter que contar uma história e as vezes a cenografia ser o próprio personagem. É preciso entender a personalidade de cada personagem, e fazer com que o cenário e a visualidade da cena ajude a contar quem é aquela pessoa. O tempo do cinema também é muito relativo. Você pode contar uma história que aconteceu em minutos em 2 horas. Ou uma história de décadas no mesmo tempo. É tudo muito dinâmico.

5. Quais dicas você me daria para a produção do curta metragem que será o projeto final da minha pesquisa?

Ter um olhar geral sobre o que está ao seu redor. Eu também já fiz projetos independentes, e quando temos baixo orçamento, é preciso estar atento a coisas do nosso cotidiano que seriam interessantes para utilizar no cenário. Apesar de ser mais trabalhoso ser ao mesmo tempo cenógrafa, diretora, roteirista, figurinista, entre todas as funções que envolvem o cinema, também é interessante, pois assim você consegue transmitir bem sua idéia independente de outros profissionais.

4. TÉCNICAS DE PRODUÇÃO AUDIOVISUAL

4.1 STOPMOTION

O Stopmotion é uma técnica que trabalha com a captura de fotografias estáticas que, quando reunidas, transmitem a sensação de movimento. Para que esse efeito seja alcançado, é necessário que, entre um quadro e outro, o animador altere um pouco a posição dos objetos. A cada segundo, devem ser projetadas 24 fotografias para que seja possível se ter a ilusão de que os objetos estão em movimento.

De acordo com Purves (2011), o Stop Motion teve origem em Paris, no século XIX, com o ilusionista George Méliès. Ao capturar algumas imagens para produção de seus filmes, a câmera de Méliès parou por alguns segundos, congelando o movimento. Esse acidente recriou um dos truques do ilusionista. Assim, Méliès reconheceu a nova técnica e investiu em diferentes experiências cinemáticas, criando novos filmes em torno da arte do movimento, que seria conhecido posteriormente como stop-motion.

Apesar de ser uma técnica antiga, o stopmotion é muito utilizado nos dias atuais. A técnica é bastante aclamada pelo público e utilizada por grandes diretores, como Tim Burton e Henry Selik. A Noiva Cadáver (2006) e Coraline (2009), por exemplo, são longa-metragens produzidos inteiramente com a técnica, que foram sucesso de bilheteria e ambs indicados ao Oscar de melhor animação.





Cenário de Coraline e A noiva Cadáver em stopmotion
Fonte: <https://www.oregonlive.com/art/2017/10/laika_exhibit_portland_art_museum.html>

Apesar de o stopmotion poder se relacionar com técnicas de animação digital, é uma técnica que não exige grandes tecnologias, pois pode ser capturada apenas com o uso de uma máquina fotográfica. Além disso, é possível fazer o uso de maquetes, o que pode diminuir o custo do cenário se feito em escala convencional. No entanto, um dos desafios dessa técnica está na atenção aos detalhes, que se tornam muito perceptíveis.

> O maior desafio é a questão dos acabamentos, tudo precisa estar impecável, o que não acontece tanto em uma filmagem convencional. Por se tratar de várias fotos em alta qualidade, os detalhes se tornam muito mais perceptíveis e os acabamentos precisam ser muito bem feitos. (CARVALHEIRO, 2020)

4.2 ANIMAÇÃO

O cinema de animação consiste em uma evolução do stopmotion. No entanto, possibilita a criação de todo o mundo imaginário a partir de desenhos, sejam eles por meio de computação gráfica ou não. De acordo com Meckee (2006), o cinema de animação sustenta-se pelas leis do metamorfismo universal, a partir das quais tudo pode ser criado e transformado, independentemente de normativas físicas. Seguindo esse pressuposto, essa técnica que em sua maioria é utilizada em narrativas voltadas ao público infantil, permite que a o diretor, juntamente com a direção de arte, tenham total liberdade criativa na concepção visual da trama.

O boom do cinema de animação se deu entre 1910 e 1940, após o surgimento das salas de cinema. A exigência de prazos e os altos custos das produções estimulavam o aprimoramento da técnica, que inicialmente era completamente desenhada a mão.

No contexto nacional, as primeiras produções cinematográficas em animação aconteceram entre 1983 e 1988, período em que Maurício de Souza produziu alguns desenhos animados com seus personagens. Porém, de acordo com Ramos (2000), o desenvolvimento do cinema de animação no Brasil era freado pela inflação, pela falta de controle das bilheterias, pela inexistência de financiamento e pela falta de apoio à cinematografia de animação. Dessa forma, Maurício de Souza apenas retomou suas produções em animação em 2004 com o "Cinegibi – A Turma da Mônica".

Já no contexto internacional, a primeira animação totalmente produzida em computação gráfica foi Toy Story (1995), que uniu a precisão técnica aos paradigmas estéticos Disney com a tecnologia de animação desenvolvida pela Pixar. De acordo com Guillén (1997), esta produção representou um marco na animação mundial, sendo a primeira produção do gênero totalmente digitalizada. Toy Story recebeu três indicações aoOscar 1996 e ganhou o Oscar de Contribuição Especial.



Toy Story (1995).
Fonte: <Fonte: https://www.fmetropolitana.com.br/>

4.3 LIVE ACTION

O live action é a técnica mais tradicional do cinema, a qual deu origem aos primeiros filmes. Consiste na captura de vídeos em através de câmeras cinematográficas, utilizando atores como personagens e locações ou cenários construídos como ambientação.

Desde os irmãos Lumiere até os filmes da atualidade, também houveram diversas evoluções quanto a técnicas e metodologias de gravação. Hoje, com a cenografia virtual, é possível trabalhar com live action mas também ter as vantagens do cinema de animação, de criar universos inteiros por meio de computação gráfica. Com o avanço da tecnologia, hoje é possível mesclar gravações em live action com universos virtuais com um realismo impecável.

Na serie "Desventuras em Série", do diretor Barry Sonnenfeld, a cada três episódios, os personagens mudam de universo. A alternativa encontrada foi a cenografia virtual, que juntamente com elementos em cenografia física, auxilia na criação desse mundo fantástico, além de criar a atmosfera de um live action que ao mesmo tempo parece ser uma animação.





Desventuras Em Série.
Fonte: https://www.youtube.com/watch?v=YW8wwT1EKQA

5. ANÁLISE DE SIMILARES

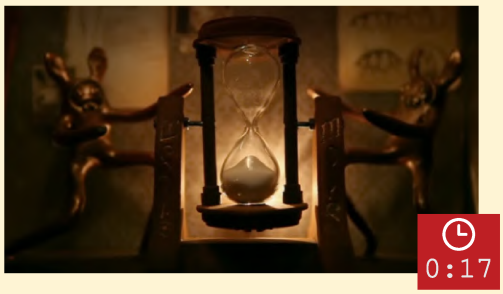
Para auxiliar na criação do curta metragem, foram realizadas pesquisas envolvendo outras produções audiovisuais com aspectos semelhantes aos almejados pela autora na produção do filme como projeto final dessa pesquisa. Desse modo, buscou-se curtas metragens com cerca de cinco minutos e que não houvesse diálogo, apenas comunicação não verbal ou narrador. Isso porque, o objetivo é enfatizar a importância da direção de arte e a capacidade que os aspectos visuais tem de transmitir uma mensagem ao expectador, ou seja, de expressar-se por meio de imagens.

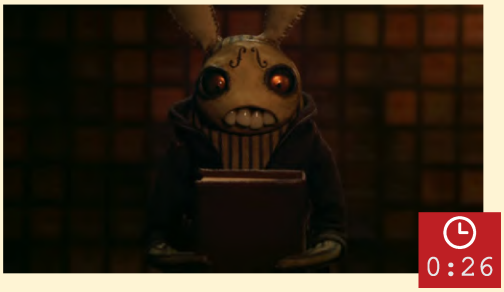
5.1 THE MAKER (2011)

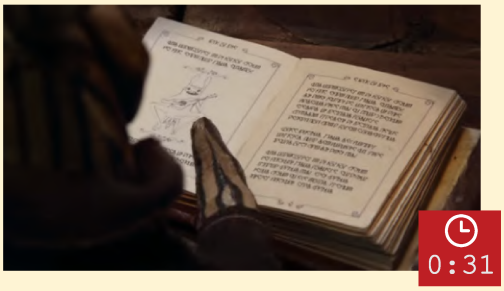
O curta-metragem "The Maker" (2011) é uma produção australiana do diretor Christopher Kezelos. A história consiste em uma reflexão sobre o ciclo da vida e o tempo curto que temos com as pessoas amadas, na qual uma criatura estranha corre contra o tempo para fazer a criação mais bonita e importante de sua vida.

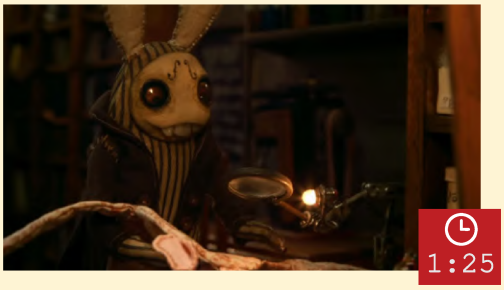
A técnica utilizada foi o stopmotion, resultando em uma animação com diferença entre frames quase imperceptíveis. O curta metragem ganhou 22 prêmios de festivais internacionais de cinema e o vídeo disponível no YouTube tem mais de 13 milhões de visualizações. O grande alcance da produção inspirou milhões de pessoas e conquistou fãs em todo o mundo.

O curta-metragem se passa em uma espécie de oficina ou ateliê do personagem masculino. É possível notar a importância que a produção deu para os detalhes. Foi criada uma linguagem própria para a história, que está presente no interior dos livros, nas paredes e no quadro negro. Além da iluminação externa, foi levado em consideração também a iluminação em miniatura dos elementos de luz presentes no cenário, o que deu um maior realismo para a cenografia. A paleta de cores consiste em cores quentes e escuras, com uso abundante do marrom, cinza e bege, proporcionando uma atmosfera agridoce.

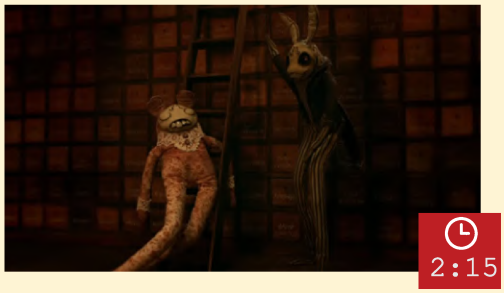


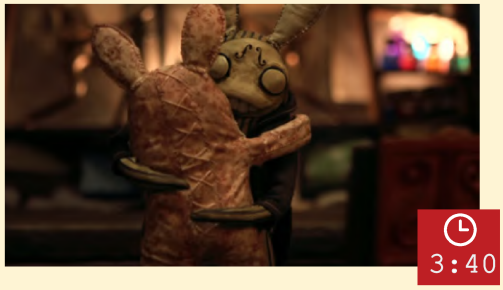




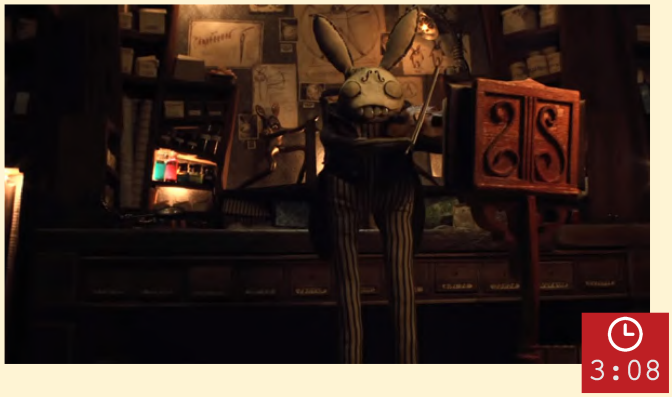




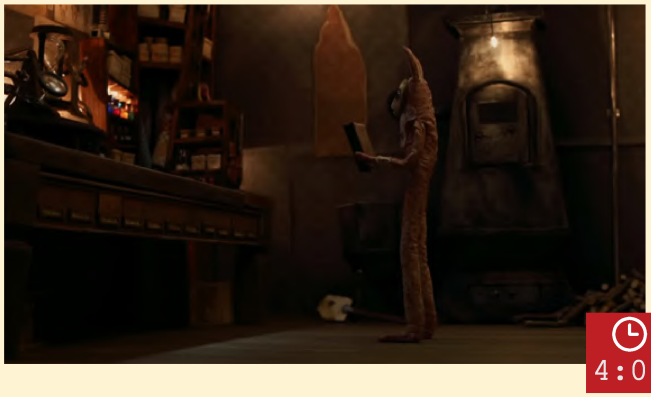




A trilha sonora é intensa e profunda, em estilo clássico, e se modifica de acordo com os acontecimentos visuais da narrativa. Ela se intensifica no momento em que o personagem toca violino, sendo um dos "ápices" do curta, pois é quando ele consegue finalmente dar vida à personagem feminina. É possível observar também que a música para no momento em que o personagem masculino desaparece e a personagem feminina se vê sozinha. O silencio trás um drama para a história e a música apenas é retomada quando a ampulheta se vira novamente, começando um novo ciclo para a personagem feminina.

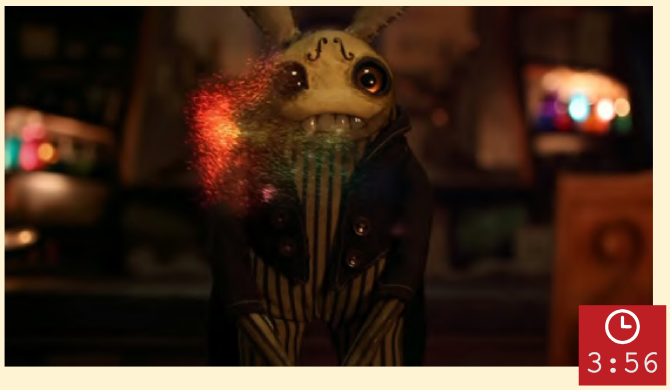


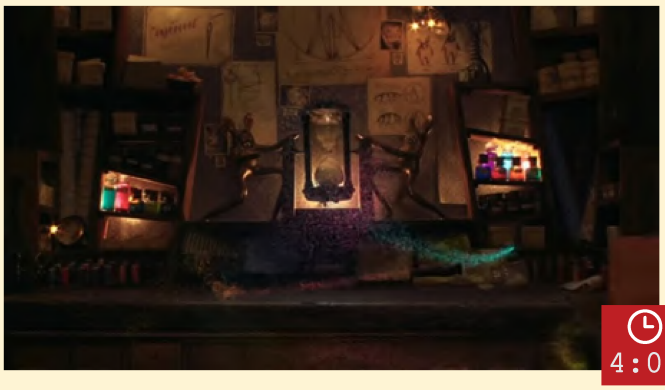
Momento em que a trilha sonora se intensifica



Momento em que há ausência de trilha sonora

Além da técnica de stopmotion, efeitos especiais em computação gráfica também estão presentes no final da narrativa. No momento em que o personagem masculino desaparece, ele se dissolve em "pó" colorido, que se espalha pelo cenário. Sendo assim, percebe-se a importância das variadas técnicas de cinematografia que podem se complementar e chegar a um resultado impressionante.





Momento em que o personagem desaparece e há presença de efeitos especiais

Visto que o curta-metragem The Maker possui um roteiro que se expressa somente por imagens, sem o uso de diálogos, pode-se concluir a produção conseguiu transmitir a idéia e promover uma reflexão no expectador a partir da visualidade das cenas. Assim, que o curta-metragem The Maker é uma importante referência, possuindo ainda uma estética agradável com uma paleta de cores bem definida e harmônica,

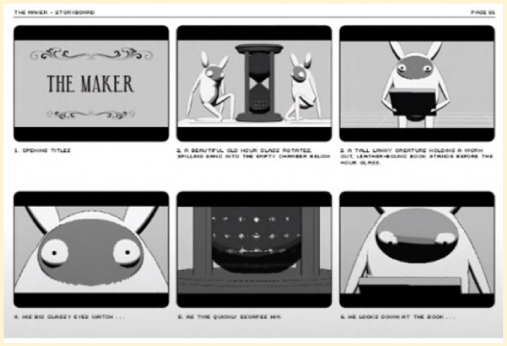
THE MAKER - MAKING OFF

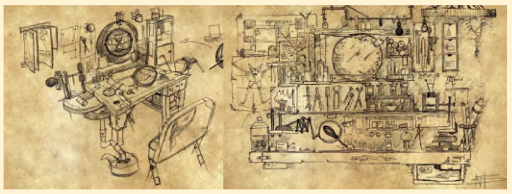
No vídeo de making off desenvolvido pelos autores do curta-metragem, é possível entender o processo de criação e execução da produção audiovisual. De acordo com informações apresentadas no vídeo, depois de dois meses de brainstorm, o diretor Christopher Kezelos juntamente com o colaborador de roteiro Ziad Jamal definiram o roteiro. A etapa seguinte foi o desenvolvimento de storyboards para auxiliar na visualidade e cronologia que estariam presentes na produção final.

Após o desenvolvimento de storyboards, foram criados também croquis e ilustrações como etapa criativa da cenografia das cenas. Além disso, as ilustrações auxiliaram para que toda a equipe entendesse como ficaria a visualidade da produção.

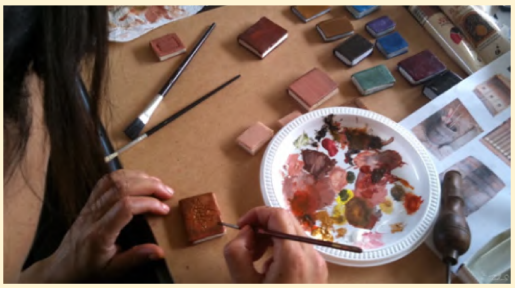
A etapa de pré produção começou com os estudos dos bonecos que materializariam os personagens. A equipe desenvolveu três tipos de expressões faciais para os personagens, o que deu mais vida e sensibilidade para os mesmos.

A etapa de produção foi intensa e contou com uma equipe de trinta pessoas. Essa equipe foi responsável pela produção desde a maquete até o desenvolvimento de cada objeto e desenho presentes na cena. Foram realizados também diversos testes de iluminação, sempre com cores quentes. O período de gravação durou 30 dias e contou com quatro animadores.













Imagens do Making off de The Maker
Fonte: Video - The Maker Behind the scenes

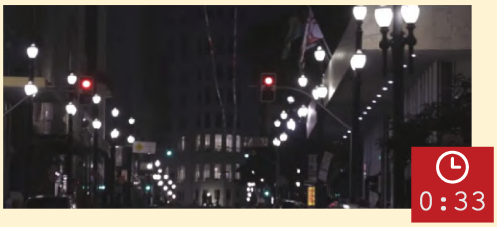
5.2 DÉCIMO SEGUNDO ANDAR

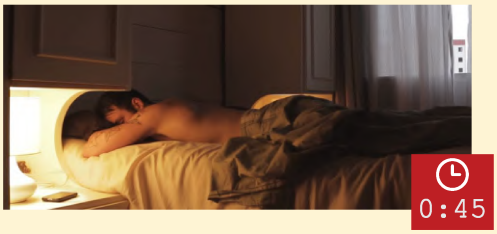
O curta-metragem "Décimo segundo andar" é uma produção independente do diretor brasileiro Deivid Almeida. Deivid atuou nas áreas de direção, roteiro, fotografia e edição, contando com o apoio da assistente de direção Alice Feitosa. O curta conta a história de duas pessoas que se conhecem apenas de vista, mas nunca conversaram. A produção trás uma reflexão sobre a correria do cotidiano das pessoas e da cidade, reflete sobre a individualidade do ser humano e como se dão as relações interpessoais, ou a falta delas, em meio a esse caos urbano.

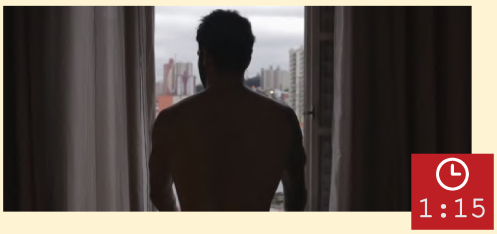
O filme se passa na rua e mostra diversas imagens que remetem a pressa e o caos. Os dois personagens estão sempre separados pela via urbana, se esbarrando apenas em um momento da trama. Além disso, há cenas também no apartamento do personagem masculino, que se encontra no décimo segundo andar. O quarto do personagem é o cômodo que mais aparece no interior do apartamento. A estética do filme conta com mais cores escuras, acinzentadas e pouco saturadas. Apenas as cenas no quarto do personagem possuem tons mais quentes, o que remete que aquele é um ambiente mais intimista e de reflexão.

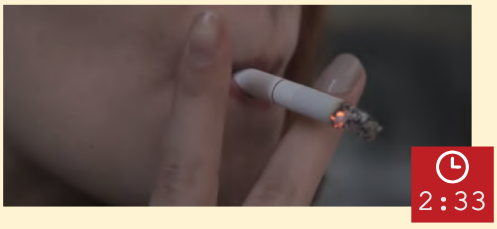
O som da cidade está presente durante quase todo o curta, mesmo quando o personagem se encontra sozinho em seu quarto, ele escuta o som da cidade. A trilha sonora também é muito bem pensada e envolvente no estilo indie rock, e os efeitos sonoros de movimentos e objetos também foram bem utilizados.

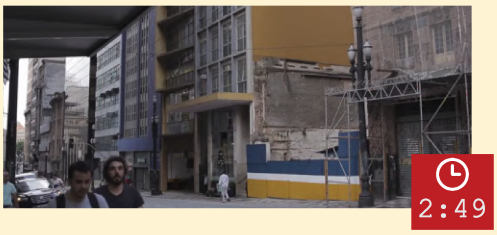
O curta-metragem é narrado pelo protagonista em primeira pessoa mas não possui diálogos, transmitindo várias mensagens por meio de imagens. Por se passar em um ponto de ônibus, foi inspiração para o desenvolvimento da trama do curta-metragem resultante dessa pesquisa, que será abordado posteriormente.

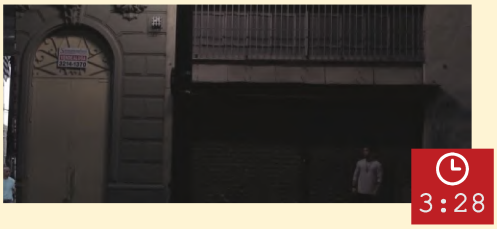














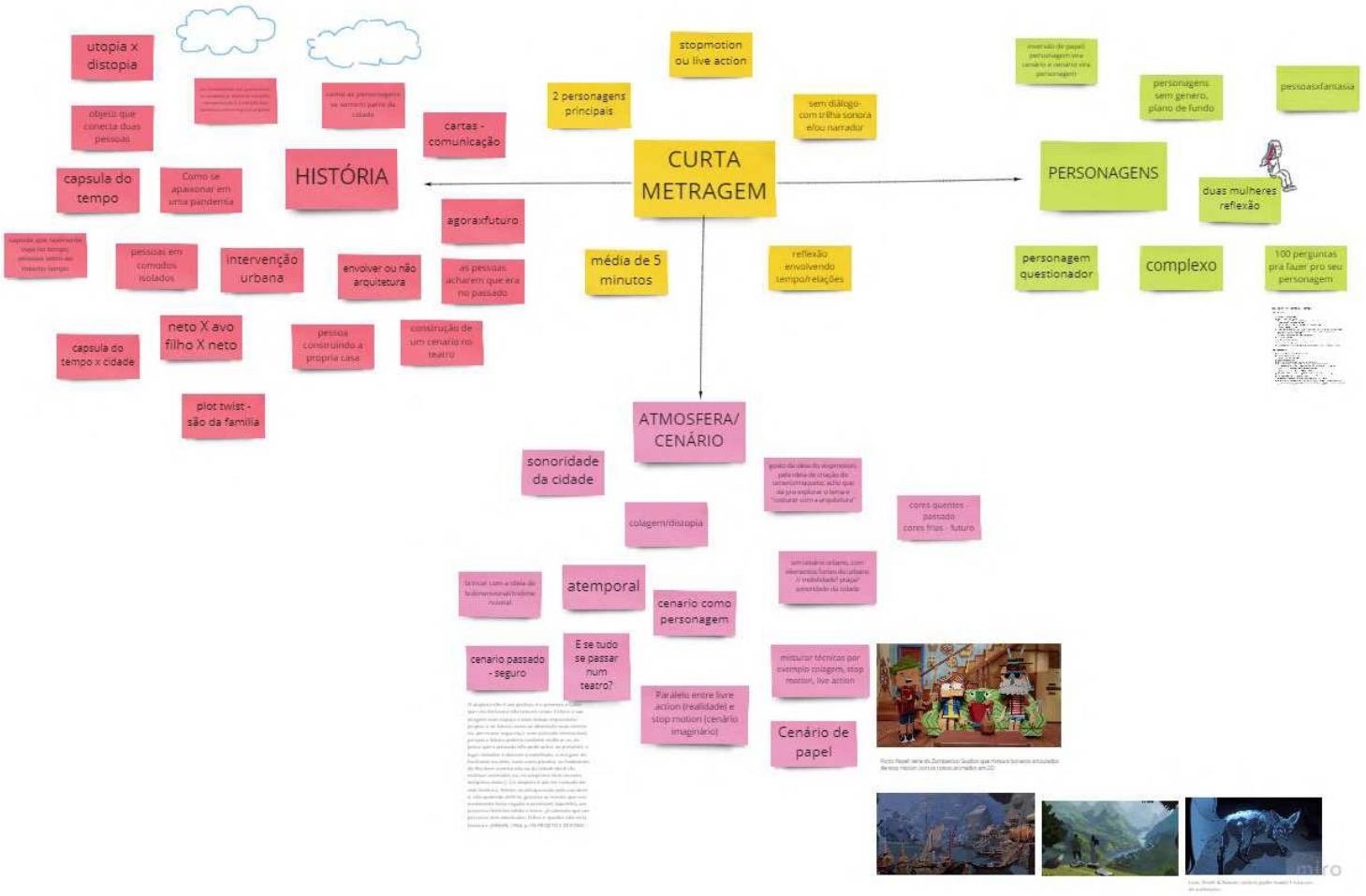




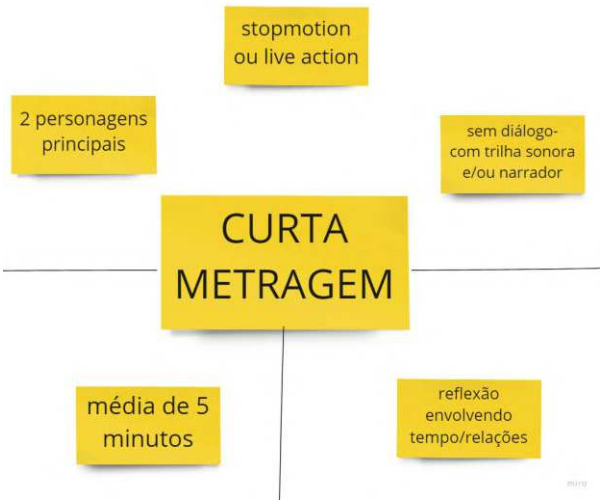
6. CRIATIVIDADE: GERAÇÃO DE IDEIAS

6.1 BRAINSTORM

De acordo com Gomes (2006), o brainstorm, traduzido como "tempestade cerebral", consiste em uma sessão de busca de idéias para a solução de determinado problema. No dia 9 de novembro de 2020, foi realizado um brainstorm como forma de auxiliar na etapa de criatividade do curta metragem como projeto final desta pesquisa. O processo aconteceu de forma online e colaborativa pelo aplicativo Miro, e contou com a participação da autora e sete convidados: Adriane Sartin, Andressa Caixeta, Aurélio Fontura, Giovanna Messias, Julia Capelaro, Rafaela de Deus e Vitória Spirandeli.



Inicialmente, foram explicitadas as diretrizes previamente refletidas pela autora e que nortearam a etapa de criação do curta metragem. A partir disso, os participantes deveriam colaborar com idéias sobre a história, personagens e atmosfera/cenário da trama.



utopia x distopia

os sentimentos na quarentena as mudanças entre as relações interpessoais e a relação das pessoas com o espaço urbano

como as personagens se sentem parte da cidade

objeto que conecta duas pessoas

cartas - comunicação

capsula do tempo

Como se apaixonar em uma pandemia

HISTÓRIA

agoraxfuturo

capsula que realmente viaja no tempo. pessoas veem ao mesmo tempo

pessoas em comodos isolados

intervenção urbana

envolver ou não arquitetura

as pessoas acharem que era no passado

neto X avo filho X neto

capsula do tempo x cidade

pessoa construindo a propria casa

construção de um cenario no teatro

plot twist - são da familia

miro

inversão de papel; personagem vira cenário e cenário vira personagem

personagens sem genero, plano de fundo

pessoasxfantasia

PERSONAGENS



duas mulheres reflexão

personagem questionador

complexo

100 perguntas pra fazer pro seu personagem

miro

ATMOSFERA/ CENÁRIO

sonoridade da cidade

gosto da ideia do stopmotion, pela ideia de criação do cenario/maquete; acho que da pra explorar o tema e "costurar com a arquitetura"

cores quentes - passado
cores frias - futuro

colagem/distopia

um cenário urbano, com elementos fortes do urbano // mobilidade? praça? sonoridade da cidade

brincar com a ideia de bidimensional/tridimencional

atemporal

cenario como personagem

cenario passado - seguro

E se tudo se passar num teatro?

misturar técnicas por exemplo colagem, stop motion, live action



Porco Papel: série do Zumbaloico Studios que mistura bonecos articulados de stop motion com os rostos animados em 2D

O utopista não é um profeta, é o primeiro a saber que seu fantasma não tomará corpo. Coloca a sua imagem num espaço e num tempo impossíveis, projeta-a no futuro como na dimensão mais incerta ou, por maior segurança, num passado irremorável, porque o futuro poderia também verificar-se, ao passo que o passado não pode voltar ao presente; o lugar também é distante e indefinido, à margem do horizonte ou além, num outro planeta; os habitantes da Ilha bem aventurada ou da cidade ideal são estátuas animadas ou, no utopismo mais recente, máquinas vivas [...] o utopista é um ser cansado da vida histórica. Sentes-se ultrapassado pelo seu dever e, não podendo deter-lo, gostaria ao menos que seu movimento fosse regular e previsível, hipostasia um processo histórico nítido e linear, já sabendo que um percurso sem obstáculos, falhas e quedas não seria histórico. (ARGAN, 1964, p.10) PROJETO E DESTINO

Paralelo entre livre action (realidade) e stop motion (cenário imaginário)

Cenário de papel







Love, Death & Robots: cenário japão feudal + futurista de autômatos

miro

O brainstorm proporcionou diversas idéias, tanto pensadas para um curta gravado em stopmotion quanto para um curta gravado em live-action. Dentre essas idéias, foram propostos temas que tratassem sobre cápsula do tempo, fazendo uma reflexão sobre o passado e o futuro com relação ao presente. Além disso, foram sugeridas idéias que envolvessem o contexto atual da pandemia, e propostas que envolvessem a cidade e intervenções urbanas.

Surgiu também a idéia de gravar o curta-metragem no Teatro Municipal de Uberlândia, local onde a autora já possui experiência com desenvolvimento de cenários. A partir dessa idéia surgida durante o brainstorm, a autora resgatou um texto de autoria própria escrito em 2016, que faz um paralelo entre a vida e uma peça de teatro. Com base nesse texto, desenvolveu todo o roteiro e processo criativo do curta-metragem.

Essa idéia foi eleita devido à possibilidade de fazer uma narrativa que utilizasse metalinguagem. O texto previamente escrito pela autora em 2016 faz um paralelo entre a vida e uma peça de teatro, espetáculo esse em que as pessoas escrevem o próprio roteiro. Além disso, o Teatro Municipal de Uberlândia possui vários aparelhos de iluminação que poderão ser utilizados para a gravação e é um espaço amplo no qual a autora possui conhecimento para montagem dos cenários.

6.2 MOODBOARD

Após o Brainstorm e definição da idéia central da narrativa, buscou-se referências visuais para auxiliar na criação da atmosfera, cenário e paleta de cores propostas para o curta-metragem. Desse modo, as referências a seguir buscam representar a idéia proposta para o curta de forma não verbal por meio de moodboards.

ATMOSFERA



A atmosfera do curta-metragem será de modo geral poética e simbólica, com cenários e paletas de cores não convencionais e que permitem uma reflexão do espectador. A narrativa contará com três eixos principais: A rotina da protagonista, as histórias dos personagens no ponto de ônibus e posteriormente o próprio teatro. No primeiro eixo, a atmosfera será de uma rotina corrida, com foco central na protagonista. A paleta de cores será voltada em um primeiro momento para o vermelho, como se apenas a protagonista se destacasse entre os demais, o que causará um sentimento de que a protagonista apesar de ter relações com outras pessoas em seu cotidiano, está sempre se voltando para ela mesma. Efeitos e trilhas sonoras ajudarão a criar essa sensação. A fala do narrador em primeira pessoa surge quando ela observa os demais personagens no curta, como se pela primeira vez a personagem assumisse uma postura reflexiva.

A partir de então, o curta entra na atmosfera do segundo eixo, surgindo novos tons e cores na visualidade das cenas. Os personagens que em um momento vestiam roupas com tons pastéis, agora vestem figurinos com tons vibrantes. A paleta de cores nessa fase mudará de acordo com cada personagem e suas respectivas histórias. Essa mudança de tonalidades criará uma atmosfera de diversidade entre personagens. Pretende-se com isso, refletir que cada um possui uma percepção diferente da vida e é protagonista de seus próprios universos. Nessa fase também surge uma atmosfera de romance, onde as cores dos dois personagens envolvidos se misturam nas cenas.

A cena final sugere a elaboração de um roteiro que seria o roteiro da vida da protagonista. É a atmosfera de maior reflexão do curta-metragem, pois é revelado que toda a trama se passava o tempo todo no palco de um teatro. Cores quentes e puxadas para o vermelho estão presentes nessa fase, remetendo à reflexão feita sobre a vida da protagonista e também para criar um clima de espaço teatral. A narração e trilha sonora intensa irão ter papel fundamental para auxiliar na atmosfera reflexiva dessa fase.

CENÁRIO



Pretende-se para a cenografia da trama, o uso de caixas de papelão pintadas de branco, o que possibilitará a mudança de cor das mesmas com o uso de luz colorida. Uma vez que cada personagem terá uma paleta de cores definida, as caixas brancas poderão refletir as luzes coloridas do teatro, criando variadas atmosferas. Dessa forma, os cenários não serão convencionais, ou seja, serão cenários simbólicos.

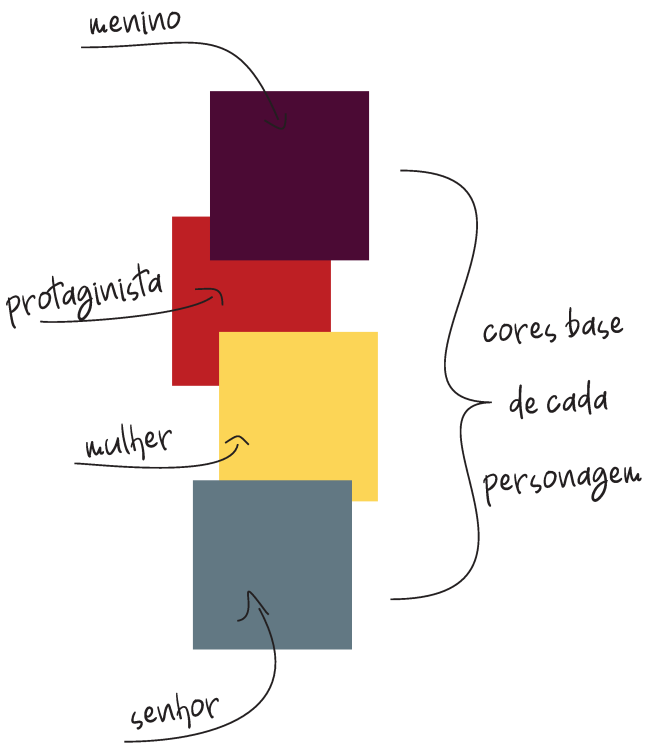
Os cenários simbólicos são aqueles que representam os espaços de modo não literal, de forma que espaços convencionais são representados por meio de simbologias que remetem a aquele tipo de lugar. Assim, esses cenários não representam os ambientes de maneira realista e fidedigna, e sim de forma conceitual e poética. A proposta de realizar cenários simbólicos no curta-metragem se deu devido a poética que existe nos mesmos, que permite uma maior liberdade criativa da cenografia e também estimula a criatividade do espectador, uma vez que sai do óbvio e previsível. O que caracterizará os ambientes será a forma como essas caixas estarão dispostas e os objetos que irão compor a cena.

Além disso, a proposta da cenografia com caixas também facilitará a execução física do cenário, uma vez que serão modulares. Dessa forma, as mesmas caixas possibilitarão a execução de diversos cenários de forma rápida e com baixo orçamento.

PALETA DE CORES



A paleta de cores foi pensada com tons puxando para o vermelho, devido ao fato de a narrativa se passar no teatro fazer um paralelo sobre a vida e um espetáculo, criando uma atmosfera que remeta a espaços teatrais. Além disso, os personagens irão ter paletas de cores específicas, representando o universo em que cada um é protagonista. Cada personagem irá assumir uma paleta com a base formada pela seguintes cores: vermelho, roxo, amarelo e azul, escolhidas após estudos de composição de tons. No momento em que dois dos personagens se encontram, a paleta da cena contará com a presença das cores principais de cada personagem juntas



6.3 CONCEPT DESIGN

O conceito da ideia trata-se de uma metalinguagem, uma vez que a idéia central da narrativa é a protagonista escrever um roteiro sobre a própria vida, fazendo um paralelo da vida com uma peça de teatro. Apesar de se tratar de um curta-metragem, a produção será como uma peça teatral, uma vez que todos cenários serão montados no palco. Desse modo, trata-se de um espetáculo sobre um espetáculo, e na fase de roteiro, um roteiro sobre a personagem escrever um roteiro.

A inspiração para o desenvolvimento do roteiro foi um texto escrito pela autora no ano de 2016. Esse texto foi utilizado como conceito principal para produção da narrativa e a partir dele, desenvolveu-se as características dos personagens e toda a trama.

A vida é como uma grande peça de teatro em que nós mesmos escrevemos o roteiro. Talvez no meio da peça algo não saia como planejado e tenhamos que improvisar, mas todo mundo sabe que as melhores histórias sofrem reviravoltas até chegarem no final feliz. Nós vivemos vários papeis: de filho, pai, irmão, amigo, colega, funcionário, chefe, avô... Na vida de alguns seremos coadjuvantes, de outros protagonistas e de muitos apenas figurantes. Mas é como dizem no teatro: independente do seu papel, dê o seu melhor. Seja o melhor figurante, o melhor coadjuvante e o melhor protagonista que puder. Assim, você irá envolver e conquistar o público, que irá aplaudir a sua história e não se esquecerá de você mesmo quando a cortina se fechar.

texto escrito pela autora em 2016

7. PRÉ-PRODUÇÃO

7.1 SINOPSE/STORYLINE

Uma garota assiste a um grande espetáculo: sua própria vida.

7.2 PÚBLICO ALVO

O curta-metragem visa atingir diferentes camadas de significado para públicos distintos, por promover uma reflexão sobre a vida e suas relações e conexões. Assim, o curta é destinado para todas as pessoas independente da faixa etária, gênero ou profissão.

Por se tratar de um tema amplo, não foi abordado o contexto atual da pandemia do COVID-19. O contexto atual foi levado em consideração, porém a intencionalidade do curta-metragem proposto é de ser uma trama atemporal, com cenários e atmosferas simbólicas que poderiam se passar em qualquer contexto.



Público geral:

todos os gêneros, idades e profissões



Atemporalidade:

não será abordado o contexto do COVID-19

7.3 PRÉ-ROTEIRO

O curta começa mostrando uma personagem feminina jovem encarando uma folha de papel em branco, mas não consegue pensar em nada para escrever. Ela desiste de escrever e então começa a mostrar a rotina dela desempenhando vários papeis na vida: de filha, amiga e estudante. Aparece ela em uma mesa de jantar com a família, no bar com os amigos e na biblioteca. Entre essas cenas, ela passa por um ponto de ônibus cotidianamente, sempre encontrando com três pessoas desconhecidas. Todos sempre com roupas com tons apagados, apenas ela com roupas coloridas. Surge então o questionamento, quem são esses figurantes da vida dela? Em seguida, mostra um zoom em cada personagem e mostra um pouco da vida desses figurantes sendo protagonistas das próprias vidas. Uma dessas pessoas vai ser um menino que irá virar protagonista da vida da personagem principal. Quando mostrar da vida dele, vai mostrar ele pedindo ela em casamento e após isso mostra o início que seria eles conversando no ponto de ônibus, em uma linha do tempo inversamente linear. A personagem reflete e faz uma reflexão que a vida é como uma peça de teatro, e nesse momento é revelado que toda a trama se passa em um palco teatral. Na cena final terá uma senhora com a mesma roupa da protagonista na cena inicial escrevendo no mesmo papel, que seria o roteiro. A cortina se fecha e a câmera se volta para a platéia, onde o único espectador é a própria protagonista jovem.

7.4 ROTEIRO

Título: O Script

CENA 01 (5s)

Som de relógio passando ao fundo. Fade in. Câmera aberta mostra uma garota sentada em uma mesa encarando um caderno com folha em branco.

CENA 02 (10s)

Câmera enquadra a mão da personagem, que bate com o lápis em cima do papel e começa a trilha sonora com o mesmo ritmo da batida. Ela respira fundo, fecha o caderno e levanta. Câmera enquadra caderno fechado e título do curta aparece na capa do caderno.

CENA 03 (15s)

Protagonista está em seu quarto. Coloca o all star, o cinto e pega a mochila. Coloca na mochila algumas coisas e cadernos, inclusive o caderno do início. Fecha a mochila e vai embora. Fade out.

CENA 04 (10s)

Som urbano. Fade in. Ela está no ponto de ônibus com mais três pessoas. Todos com roupas com tons pálidos e ela com tons vibrantes. Todos distraídos mexendo em celular, ouvindo música no fone ou lendo um livro. Som do ônibus chegando. Personagem principal caminha até sair do ângulo da câmera, como se estivesse indo até o ônibus.

CENA 05 (20s)

Personagem chega na biblioteca da faculdade. Tira a mochila e procura um livro na estante. Pega um livro e senta em uma mesa. Chega outro personagem que também senta na mesa e ela explica a matéria para ele.

CENA 06 (10s)

Personagem no ponto de ônibus com as mesmas pessoas desconhecidas. Som urbano no fundo e vídeo em câmera rápida dos personagens esperando o ônibus. Som de ônibus chegando e a personagem sai de cena.

CENA 07 (20s)

Personagem assistindo televisão com a mãe no sofá. Câmera foca no sofá e luz branca no rosto dos personagens representando a luz da TV. Todos de pijama. Protagonista com o controle remoto passa os canais. Mãe pede o controle e protagonista expressa descontentamento.

CENA 08
(5s)

Protagonista novamente no ponto de ônibus. Câmera rápida mostra os mesmos personagens esperando.

CENA 09
(15s)

Protagonista em um bar com duas amigas. Elas riem e bebem cerveja. Fazem um brinde. Protagonista vira o copo.

CENA 10
(40s)

Protagonista no ponto de ônibus. Ela senta e observa os outros personagens.

NARRADOR (PROTAGONISTA EM PRIMEIRA PESSOA)

Naquele dia o ônibus demorou a passar. Todos os dias eu passava por aquele ponto e via aquelas pessoas que para mim, eram como figurantes. Me peguei pensando em quem seriam eles. Será que aquele senhor que sempre estava lendo jornal tinha filhos? Esposa? Netos? Ou aquela moça que sempre estava tão bem vestida. O que será que ela fazia? Tinha um garoto também. Sempre com um semblante pensativo e seu fone de ouvido. O que será que ele gostava de ouvir?

Durante a narração, o foco fica nos personagens distraídos no momento que estão sendo citados. Quando ela fala do que o garoto gosta de ouvir, a musica começa abafada com a câmera focada no fone e em seguida a música aumenta a intensidade como trilha sonora do curta. Plano geral mostra todos os personagens e a roupa deles fica colorida nesse momento.

CENA 11
(5s)

O senhor fica com uma blusa azul e a paleta de cores das cenas é azul. Mostra cena dele e de uma senhora dançando musica lenta.

CENA 12
(10s)

Corta para cena de duas poltronas, ele sentado em uma lendo jornal e uma senhora sentada em outra costurando. Corta para a mesma cena só que com a poltrona da senhora vazia. Ele para de ler o jornal e abaixa a cabeça.

CENA 13
(10s)

Mulher do ponto de ônibus fica com roupa cor amarelo e a paleta de cores das cenas é amarela. Mostra flashes dela desenhando modelos de roupas e depois dela com um manequim e fita métrica.

CENA 14
(10s)

Cenas dela sentada com roupas e cabelos diferentes, pegando testes de gravidez diferentes, com expressão de tristeza.

CENA 15
(5s)

Câmera fechada preenchendo uma ficha de adoção.

CENA 16
(5s)

Mulher abraçando e beijando uma criança.

CENA 17
(10s)

Menino do ponto de ônibus fica com roupa cor roxa e a paleta de cores das cenas é roxa. Mostra flashes dele estudando música e tocando guitarra.

CENA 18
(20s)

Menino agacha e abre uma caixa de alianças, olhando para a câmera e sorri. Em seguida é revelado que ele está pedindo a protagonista em casamento, em pé na frente dele. Ela aceita e eles se abraçam, ele a levanta no colo. Paleta de cores da cena: roxo e vermelho.

CENA 19
(30s)

NARRADOR (PROTAGONISTA EM PRIMEIRA PESSOA)

Descobri que ele gostava de ouvir rock e que também gostava muito de folk. Mas ninguém diria que esse mesmo garoto, uns anos mais tarde, iria gostar de ouvir também um pagode aos domingos.

Durante a narração: Protagonista e menino se conhecendo no ponto de ônibus, conversando e rindo. Após isso, flashes deles no sofá da casa dela comendo pipoca, deles no quarto dela deitados na cama, close nos tênis deles juntos, sendo o dela vermelho e o dele roxo.

CENA 20

(30s)

NARRADOR (PROTAGONISTA EM PRIMEIRA PESSOA)

É muito louco como a vida é. Me dei conta que cada pessoa que passa do meu lado tem uma vida tão complexa quanto a minha. Cada um é protagonista da própria história. Pode ser que eu nunca os conheça, mas as vezes figurantes também podem se tornar protagonistas.

Durante a narração: Protagonista no ponto de ônibus, observando os demais personagens agora com roupas coloridas. Quando ela fala sobre figurantes se tornarem protagonistas, ela e o garoto se olham e dão um sorriso tímido um para o outro.

CENA 21

(20s)

NARRADOR (PROTAGONISTA EM PRIMEIRA PESSOA)

É como se a vida fosse uma grande peça de teatro. E como dizem para os atores: independente do seu papel, dê o seu melhor. Seja o melhor figurante, o melhor coadjuvante e o melhor protagonista que puder.

Durante a narração: Personagens no ponto de ônibus, câmera afasta e é revelado que eles estão na boca de cena de um teatro. Corta para flashes da garota pegando o jornal do velho do chão, no ponto de ônibus. Corta para cena da protagonista abraçando a mãe. Corta para cena abraçando as amigas. Corta para cena estudando música com o namorado.

CENA 22

(15s)

Senhora escrevendo no mesmo caderno do cenário do início. Cortina do teatro se fecha.

NARRADOR (PROTAGONISTA EM PRIMEIRA PESSOA)

O roteiro está em nossas mãos.

CENA 23

(10s)

Trilha sonora aumenta intensidade e câmera se volta para a platéia, onde protagonista jovem está assistindo sozinha. Fade out.

CENA 24

(15s)

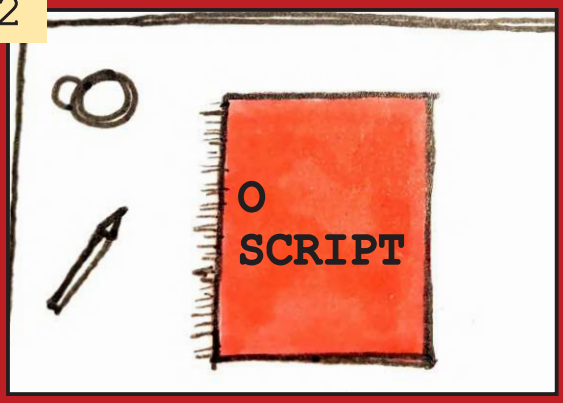
Fade in. Trilha sonora continua e créditos aparecem na tela em cima de imagens de detalhes das cenografias.

7.5 STORYBOARD

1



2



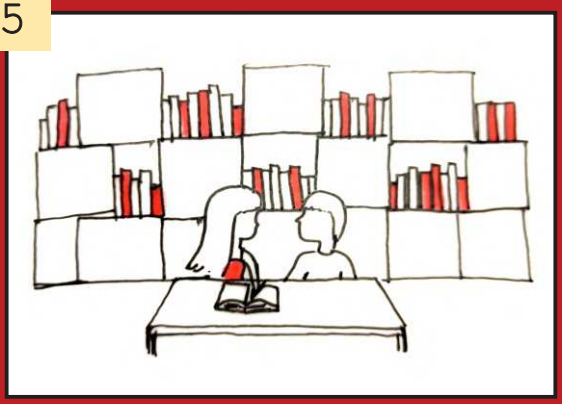
3



4



5



6



7



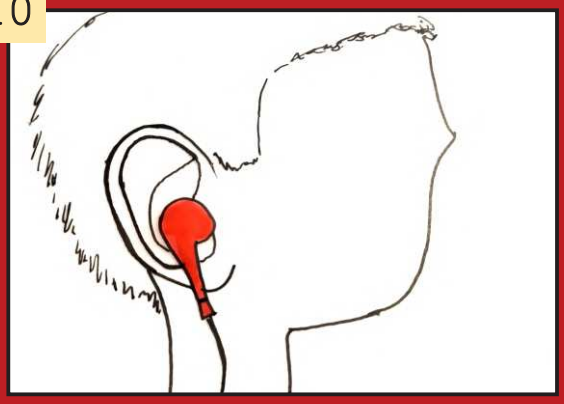
8



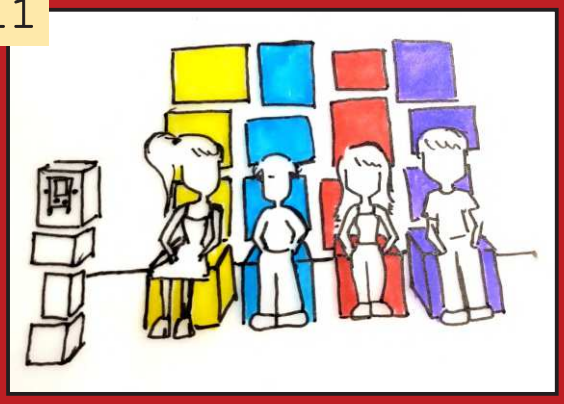
9



10



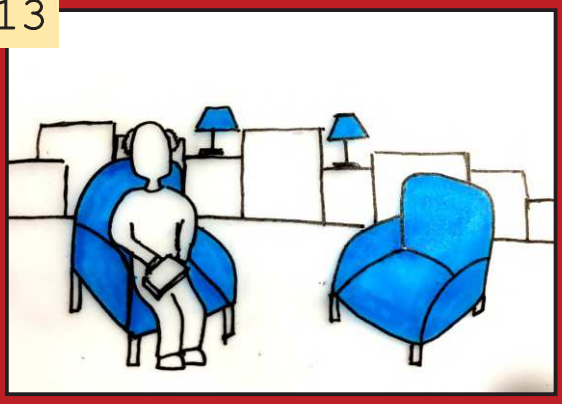
11



12



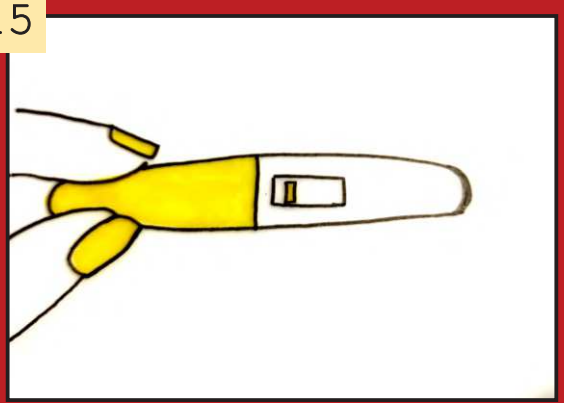
13



14



15



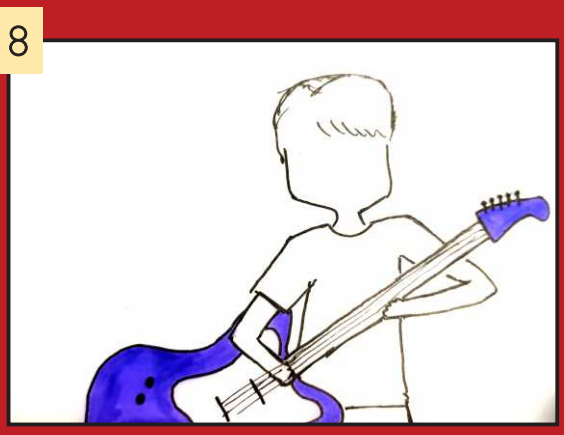
16



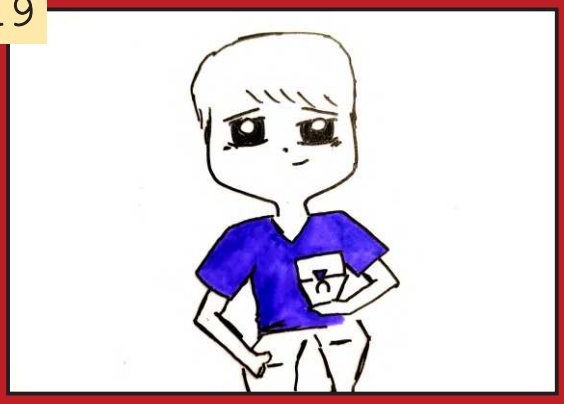
17



18



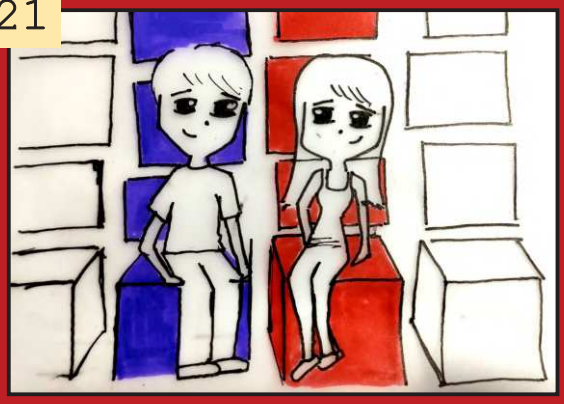
19



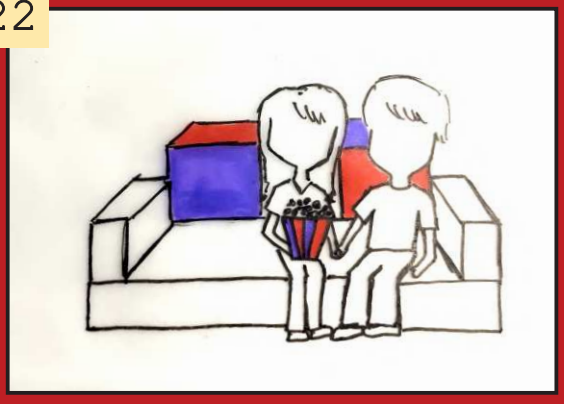
20



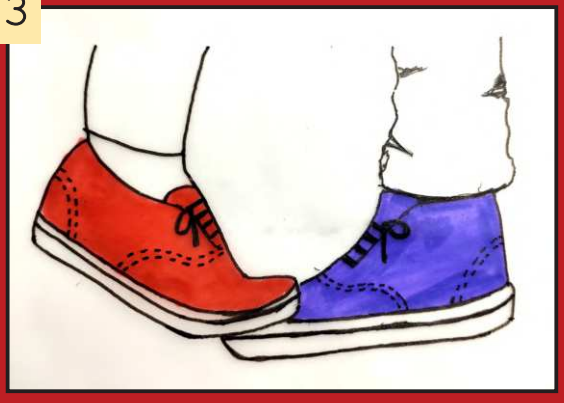
21



22



23



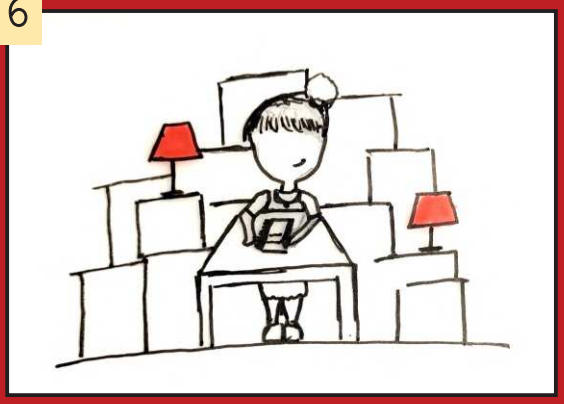
24



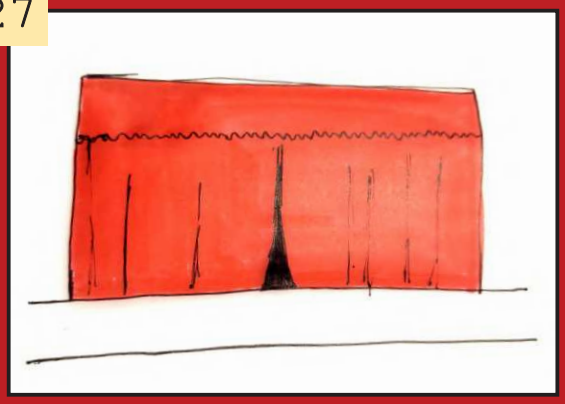
25



26



27



28



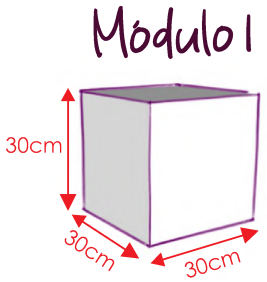
29

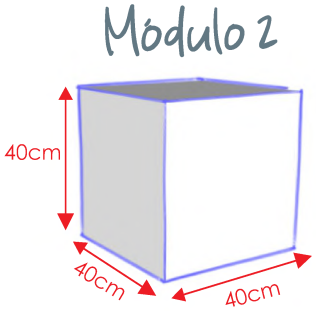


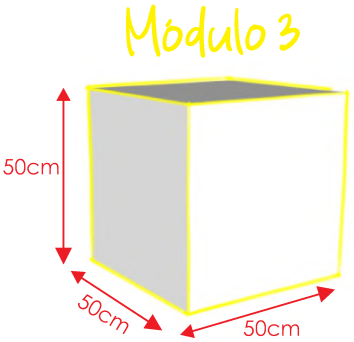
8.ESTUDOS CENOGRAFIA

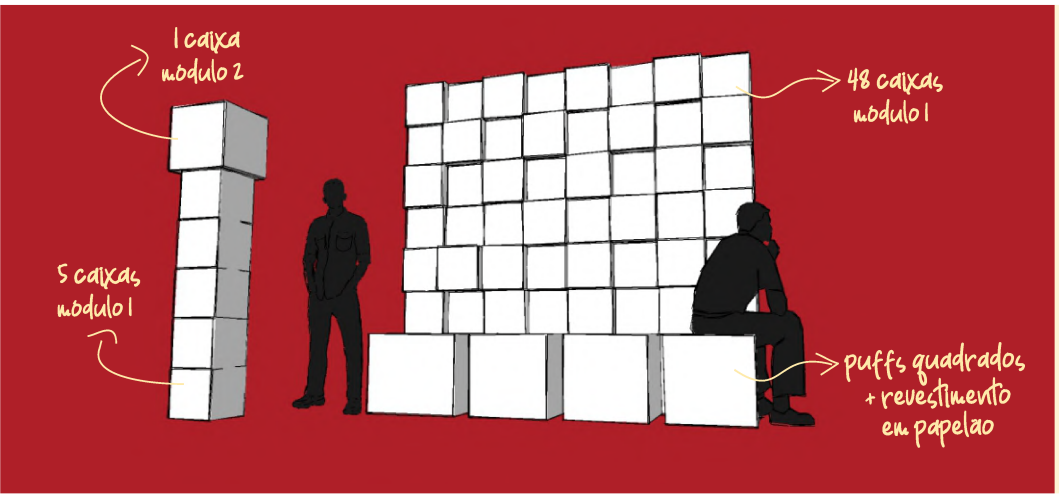
Conforme previamente mencionado, a cenografia da trama será composta de módulos em caixas de papelão. Essas caixas proporcionarão cenários simbólicos e facilitarão a execução por permitirem a criação de diversos cenários com os mesmos módulos. Assim, possuem um grande potencial estético devido a variabilidade que o mesmo objeto possibilita conceitualmente. Assim, a partir desse conceito, foram definidos três tamanhos de caixa que, juntos, irão compor todos os cenários a serem construídos para o curta-metragem.

Para definição dos módulos padrão, foram pesquisados os tamanhos de caixas de papelão disponíveis no mercado, de modo a viabilizar a execução da cenografia com baixo orçamento. Além disso, foram realizados estudos volumétricos compostos por caixas nesses três módulos. O resultado possibilitou a criação de diversas espacialidades. As imagens a seguir representam os estudos para três cenários do curta metragem: O ponto de ônibus, a escrivaninha e a biblioteca.



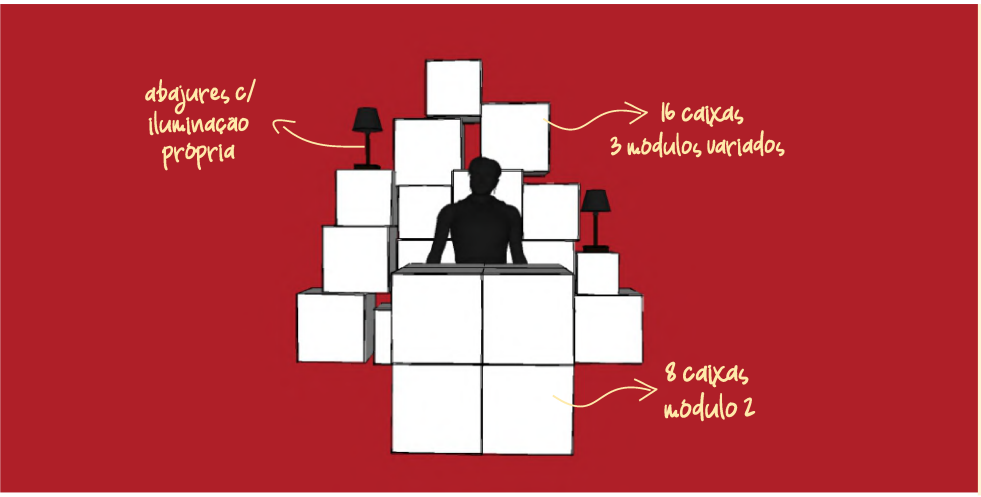






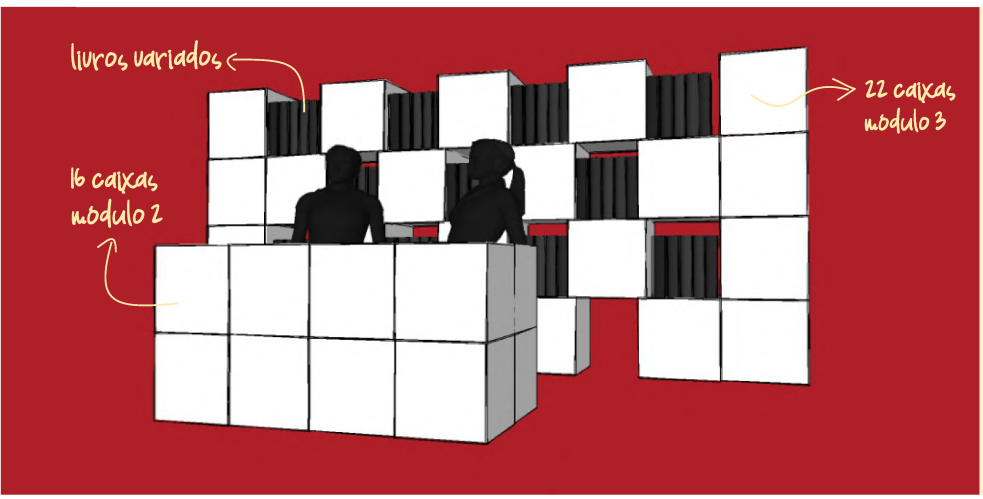
O PONTO DE ÔNIBUS

O ponto de ônibus é o cenário mais recorrente durante toda a trama, pois é o local de encontro dos quatro personagens durante suas rotinas. Para compor esse cenário, foram pensados quatro bancos que serão feitos de puffs quadrados revestidos com papelão, uma parede composta por caixas do módulo 1 em diferentes recuos, e uma sinalização do ponto, composta por caixas em módulo 1 e módulo 2. Além das caixas, estarão presentes também nesse cenário artes gráficas, indicando o ponto de ônibus. A iluminação terá papel fundamental, iluminando as caixas de diferentes tonalidades de acordo com a atmosfera de cada cena.



A ESCRIVANINHA

A escrivaninha também é um importante cenário da narrativa, visto que a mesma começa e termina nesta ambientação. Para esse cenário, pretende-se utilizar caixas dos 3 módulos compostas em uma estante. Essa diferença de níveis e tamanhos auxilia na criação de uma atmosfera que represente a confusão mental da protagonista, visto que a mesma não consegue pensar no roteiro no início da narrativa. Além disso, a mesa também será composta por caixas, em módulo 2. Além das caixas, estarão presentes nesse cenário o caderno do roteiro, uma xícara de café, o lápis e dois abajures, que irão ter luz própria em cores quentes, criando um cenário mais intimista. A iluminação geral também será com luz quente, puxando para tons vermelhos por se tratar da cor base da paleta da personagem.



A BIBLIOTECA

A biblioteca é um cenário de passagem da narrativa, onde a personagem, exercendo seu papel de estudante, da monitoria para outro aluno. Para esse cenário, pretende-se utilizar caixas em módulo 3 para compor a estante, que hora possuem vãos para colocar livros, hora não. A mesa também será composta pelos módulos, em tamanho 2. A paleta de cores também seguirá as cores da paleta base da personagem, utilizando tons próximos ao vermelho tanto nos objetos, quanto na iluminação.

9. ADAPTAÇÕES NO ROTEIRO

O conteúdo deste trabalho até a etapa de pré-produção e estudos de cenografia foi apresentado no dia 08/05/2020 na pré banca de TFG. A partir dessa apresentação, os professores avaliadores Glauco Cocozza e Gabriela Carneiro, bem como e o diretor de arte Marcos Carvalheiro, colaboraram com sugestões para o desenvolvimento do curta-metragem. Com base nessas sugestões, a autora, juntamente com o orientador Juscelino Machado Junior, optaram por algumas mudanças no roteiro previamente proposto.

O roteiro original foi mantido, porém com algumas adaptações. A principal mudança foi sair do ambiente controlado do teatro e explorar a cidade como cenário. Desta forma, apenas as cenas de início e fechamento do curta-metragem se passariam no teatro. Já as demais cenas no decorrer do enredo, aconteceriam na cidade e em outras locações. Assim, foi possível manter a ideia das caixas modulares para compor a cenografia das cenas que acontecem no teatro e, ao mesmo tempo, enriquecer o curta com locações urbanas. Dessa forma, foi possível mostrar o olhar da autora sobre a cidade, além de possibilitar outras formas de composições cenográficas nas demais locações.

Outra mudança no roteiro foi a decisão de considerar o contexto da pandemia na história. Devido ao fato de as cenas acontecerem em ambientes urbanos não controlados, seria difícil realizar um curta-metragem atemporal, pois pessoas poderiam se deslocar com máscaras a qualquer momento. Assim, optou-se por abordar a pandemia como contexto, mas não como temática do enredo. O elenco utiliza máscaras nas cenas em público, como acontece na vida real na atualidade. A pandemia passou a ser o novo normal da humanidade, e assim, como na realidade, o contexto pandêmico foi abordado de forma natural no curta-metragem.

Além disso, houve alterações nas histórias dos personagens secundários. Optou-se por abordar a deficiência visual e a falta de acessibilidade na cidade para a personagem de cor amarelo, e para a personagem de cor azul, um contexto de luto, o qual muitas pessoas têm passado atualmente devido às perdas ocasionadas pelo COVID-19. O curta-metragem não deixa claro se a personagem perde a mãe para o vírus, o espectador pode ou não interpretar que se trata de uma vítima da pandemia.

Optou-se também por incluir a música como elemento fundamental na vida da protagonista, sendo uma válvula de escape para a rotina monótona e caótica. Assim, foi possível deixar a personalidade da personagem mais definida, uma vez que a cenografia do seu quarto seria composta por capas de vinil e seu local de trabalho seria em um sebo. Além disso, é a paixão pela música que une a vida da protagonista com a vida do personagem de cor roxa, que passa de figurante para protagonista na vida da garota.

Principais mudanças:



Cidade como cenario



Abordagem do contexto pandêmico



Alterações nas histórias de alguns personagens



Música como elemento importante no enredo

O título do curta-metragem também foi alterado. No trabalho apresentado na banca de TFG 1, o título seria "O Script". O novo título escolhido, "Sonder" consiste em uma palavra de origem alemã que tem como significado a realização de que qualquer indivíduo que passe aleatoriamente por você está vivendo uma vida tão intensa e complexa quanto a sua. O conceito dessa palavra foi de encontro com a temática proposta para o filme. Além disso, desperta a curiosidade no espectador para saber o significado do termo que dá origem ao título da produção.

Desse modo, após a definição das alterações citadas, foram feitas as devidas adaptações no roteiro para desenvolvimento das etapas seguintes de produção.

Sonder:

qualquer indivíduo que passe aleatoriamente por você está vivendo uma vida tão intensa e complexa quanto a sua.

9.1 ROTEIRO FINAL

ROTEIRO SONDER
ROTEIRISTA: JÉSSICA SPIRANDELLI DE QUEIROZ
ASSISTENTE DE ROTEIRO: RUBENS SPIRANDELLI

Observações:
*O curta se passa no atual contexto do COVID-19. Nas cenas gravadas, em público, os atores utilizam máscaras.
*Não há diálogos, apenas narração em primeira pessoa da protagonista.

FADE IN

1 INT. TEATRO, DIA.

LETÍCIA
(Jovem)

Som de relógio passando ao fundo. Câmera aberta mostra uma garota sentada em uma mesa encarando um caderno com folha em branco. Câmera enquadra a mão da personagem, que bate com o lápis em cima do papel no ritmo do som do relógio. Close em objetos da cenografia que representam objetos importantes na vida da protagonista. Ela respira fundo, fecha o caderno e levanta. Câmera enquadra caderno fechado e título do curta aparece na capa do caderno.

2. INT. QUARTO, DIA.

LETÍCIA

Garota acorda, desliga o despertador e levanta (com ruídos urbanos ao fundo).

NARRADOR
Eu acordo todo dia na mesma cama.

3. INT. COZINHA, DIA.

LETÍCIA
Coloca café na xícara.

NARRADOR
Tomo o mesmo café da manhã.

4. INT. VARANDA, DIA.

LETÍCIA
Bebendo café na xícara.

5. EXT. SEBO, DIA.

LETÍCIA
Chega no Sebo. Ela trabalha no caixa com expressão de tédio e recebe dinheiro de uma cliente.

NARRADOR
Faço o mesmo caminho para o trabalho.

6. EXT. AVENIDA RONDON PACHECO E AVENIDA JOÃO NAVES, DIA.

Carros passando na cidade.

NARRADOR
Na cidade, carros passavam com pressa.

7. EXT. CENTRO DE UBERLÂNDIA, DIA.

Cenas alternadas Letícia andando na cidade e tomadas espontâneas de pessoas utilizando o espaço urbano.

NARRADOR
Pessoas andavam na rua. Algumas trabalhavam, algumas esperavam o ônibus. Tudo me parecia tão monótono e caótico ao mesmo tempo.

8. INT. LOCAL INDEFINIDO, DIA.

Disco rodando na vitrola. Letícia coloca a vitrola para tocar e trilha sonora começa.

NARRADOR
Em meio a essa pressa de tudo e de todos, a música era minha válvula de escape.

9. INT. SALA DE MÚSICA, NOITE.

LETÍCIA
Tocando piano. Cena se repete entre as cenas 10 e 17.

10. INT. BANHEIRO, DIA.

LETÍCIA
Lava o rosto e escova os dentes, olhando para o espelho.

11. INT. QUARTO, DIA.

LETÍCIA
Passa a mão na gata.

12. INT. QUARTO, DIA.

LETÍCIA
Close: amarra o cadarço, All star vermelho.

13. INT. BANHEIRO, DIA.

LETÍCIA
Coloca a máscara olhando para o espelho.

14. INT. QUARTO, DIA.

LETÍCIA
Coloca o caderno na mochila e sai do quarto.

15. INT. HALL PRÉDIO, DIA

LETÍCIA
Aperta o botão do elevador.

16. INT. ELEVADOR, DIA.

LETÍCIA
Com mochila, na costa, pega elevador. Figurante no elevador, com o qual ela não tem nenhum tipo de interação.

17. EXT. RUAS NO CENTRO DE UBERLÂNDIA, DIA.

LETÍCIA
Andando pela cidade.

18. EXT. PONTO DE ÔNIBUS, DIA.

LETÍCIA, MAX, JULIA E VITÓRIA

18.0 No ponto de ônibus junto com outras 3 personagens, trajando roupas com cores claras. Não há interações;
VITÓRIA - segura uma caixa térmica,
MAX - escuta música no fone;
JULIA -lê um livro.
18.1 Ônibus passa três vezes e a cada passagem os personagens aparecem com roupas e posições diferentes, indicando a passagem dos dias. Após a terceira passagem do ônibus, os 4 personagens aparecem com roupas em tons vibrantes.

18.2 Ônibus 2° dia: (Modifica posições e trajes)
18.3 Ônibus 3° dia – (Modifica posições e trajes) Ônibus demora a passar e personagens olham no relógio e se olham.

Durante a narração, a câmera foca em cada personagem no momento que a protagonista os menciona. Quando ela fala sobre o fone de ouvido, começa uma música abafada, que se intensifica virando trilha sonora do curta.

NARRADOR
Naquele dia o ônibus demorou a passar. Aproveitei aquele tempo para refletir sobre aquelas pessoas que eu via todos os dias, mas que eram como figurantes na minha vida. Me peguei pensando sobre a vida dessas pessoas. Quais seriam suas histórias, suas lutas? Uma das garotas tinha um semblante tão triste, e estava sempre lendo um livro. Seria essa a sua válvula de escape? Já a garota com a caixa térmica, me parecia uma pessoa muito forte. Tinha um garoto também, que estava sempre com seu fone de ouvido. O que será que ele gostava de ouvir?

19. INT. COZINHA, DIA.

VITÓRIA
Veste roupa amarelo vibrante; abre a geladeira que está vazia.

20. INT. – INT. SALA, DIA.

VITÓRIA
Pega um cofrinho e retira as moedas.

21. INT. – COZINHA, DIA.

VITÓRIA
Close no liquidificador fazendo o geladinho.

22. EXT. – PRAÇA CLARIMUNDO CARNEIRO, DIA.

VITÓRIA
Personagem atravessa a rua e chega na praça. Oferece geladinho mas a pessoa recusa.

23. EXT. – RUA DOUTOR LACERDA, DIA.

VITÓRIA
Personagem subindo em uma rua inclinada com dificuldade. Calçada inacessível. Pessoa na rua recusa o geladinho.

24. INT. – SALA, DIA.

JULIA
Coloca o mesmo livro que estava lendo no ponto de ônibus na estante. Câmera foca na porta retrato na estante com fotografia dela e da mãe.

25. INT. – QUARTO, DIA.

JULIA
Sentada ao lado de um doente na cama. Ela segura a mão da mãe doente.

26. EXT. – CEMITÉRIO, DIA.

JULIA
Triste Olhando para a lápide. Joga uma flor azul sob a lápide.

27. INT – QUARTO, DIA.

MAX
Tocando guitarra, compondo e escrevendo em um papel. Ele amassa o papel e joga no lixo.

28. EXT. – PONTO DE ÔNIBUS, DIA.

MAX E LETÍCIA
Garoto segura partituras e a protagonista vê e puxa assunto com ele.

29. EXT. RUA DA PRAÇA, DIA.

MAX E LETÍCIA
Garoto e protagonista saem juntos andando na rua.

30. INT. – QUARTO LETÍCIA, NOITE.

MAX E LETÍCIA
Letícia mostra capas dos vinis no seu quarto para Max.

31. INT. – SALA DE MÚSICA, DIA.

MAX E LETÍCIA
Câmera fecha sobre o personagem tocando guitarra; abre revelando a protagonista, no teclado, junto dele.

32. INT. – SALA DE MÚSICA, DIA.

MAX E LETÍCIA
Garoto e garota tocando juntos novamente.

33. EXT. – TERRAÇO EDIFÍCIO CHAMS, TARDE/POR DO SOL.

MAX E LETÍCIA
Ambos, tocando com uma banda, ele na guitarra e ela no teclado. Além deles tem um vocalista e um baterista. Eles estão gravando um clipe. É revelado os bastidores, com a diretora do curta metragem na câmera dirigindo o clipe. Após a gravação, ambos se abraçam. Letícia pega na mão de Max.

NARRADOR
Descobri que nosso estilo musical era parecido. E que figurantes também podem se tornar protagonistas.

34. INT. – TEATRO, DIA.

DIRCE
(Protagonista idosa)
Escrevendo no final do caderno (terminando a história)

NARRADOR
É como se a vida fosse uma grande peça de teatro. Encontraremos figurantes, coadjuvantes e protagonistas. Mas independente do papel que assumem, todos são protagonistas das próprias histórias e vivem uma vida tão intensa e complexa quanto a sua.

35. EXT – PONTO DE ÔNIBUS, DIA.

LETÍCIA, VITÓRIA E JULIA
Ajuda a Vitória a chegar no ônibus que parou longe; em seguida, pega o livro, no chão, e entrega à Julia.

36. EXT. – SALA, DIA.

LETÍCIA E MAX
Sentada ao lado do Max, auxilia-o na composição.

37. INT. – TEATRO, DIA.

DIRCE
(Letícia na versão idosa)
Termina de escrever e fecha o caderno. A cortina se fecha.

NARRADOR
O roteiro está em nossas mãos.

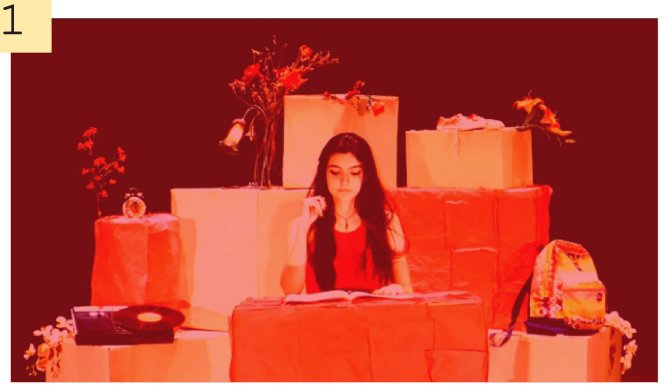
Câmera se volta para a platéia, onde a única espectadora é a própria Letícia jovem.

FADE OUT

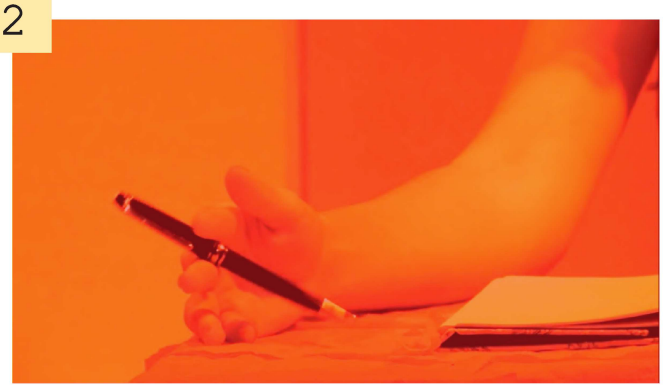
FIM

9.2 STORYBOARD FINAL

1



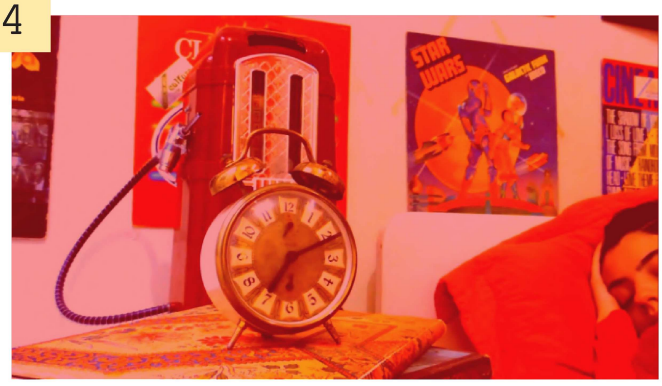
2



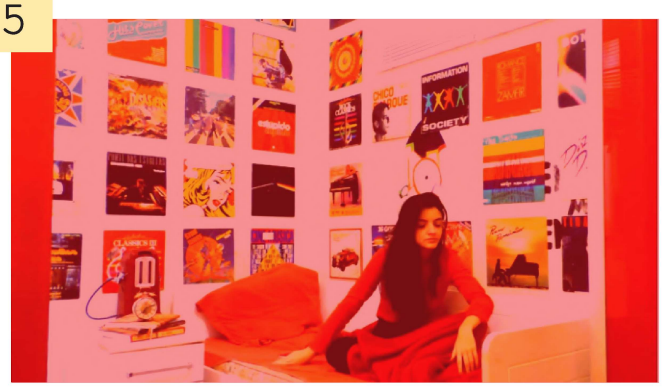
3



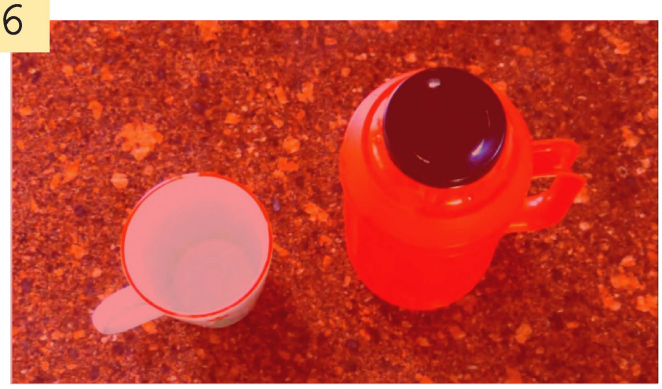
4



5



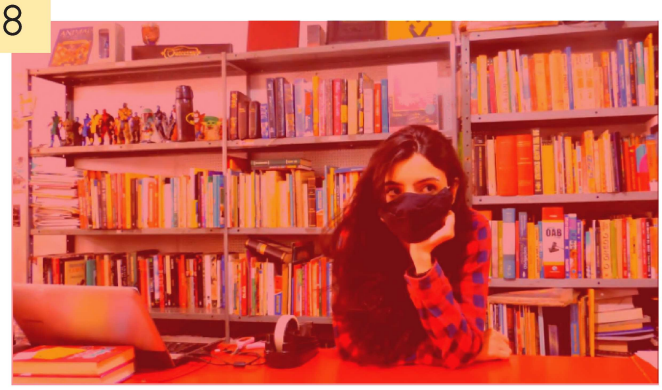
6



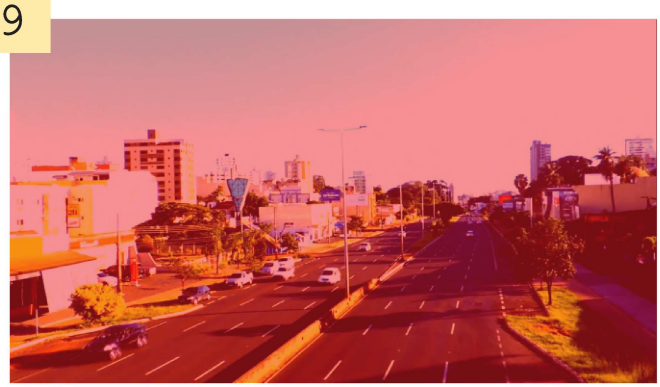
7



8



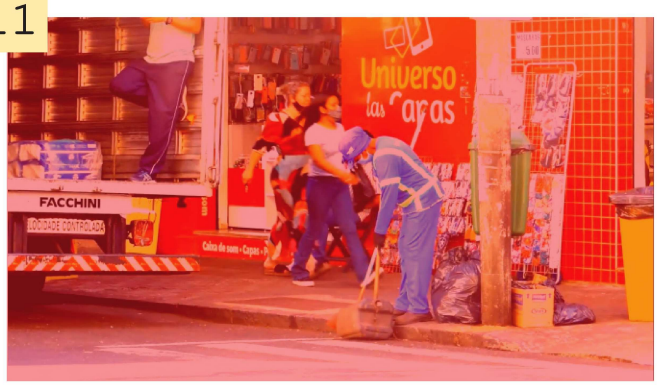
9



10



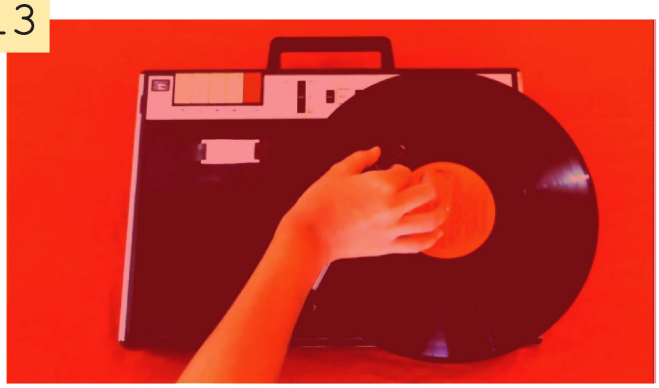
11



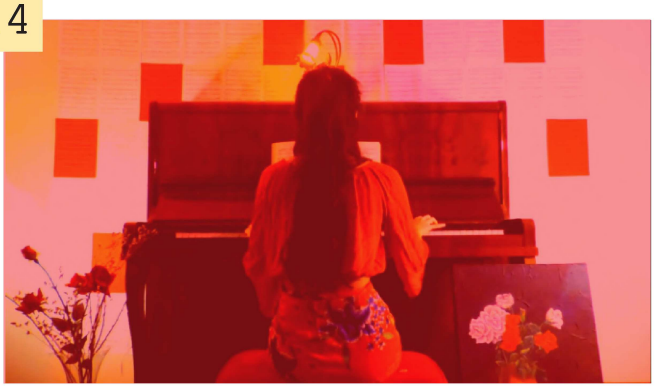
12



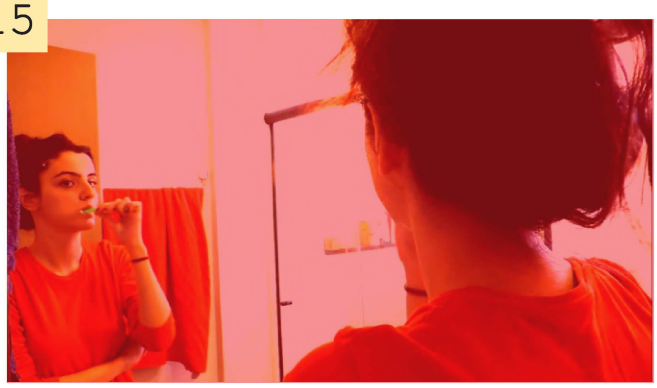
13



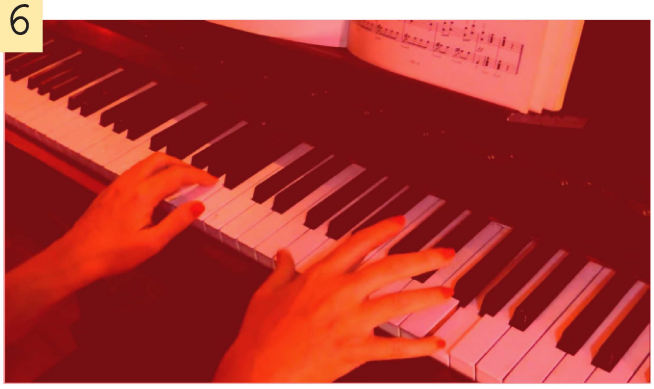
14



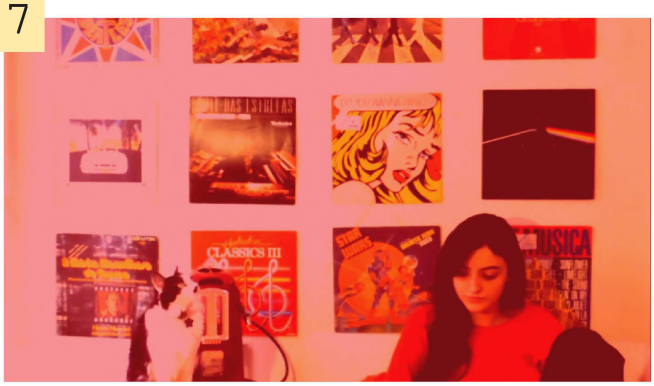
15



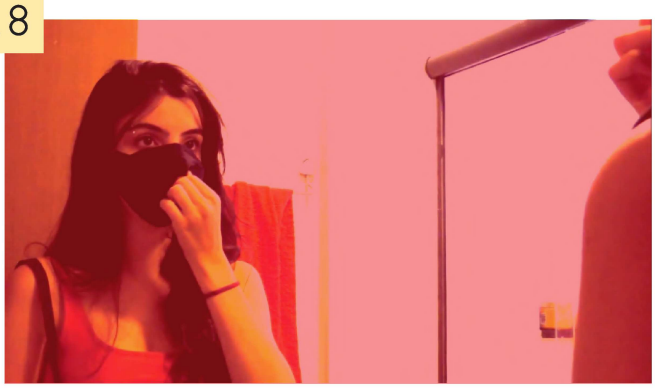
16



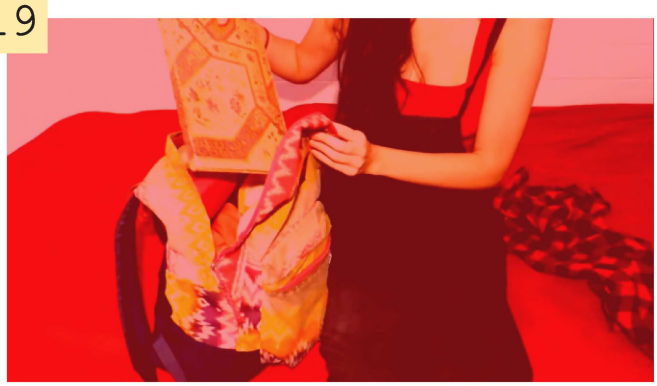
17



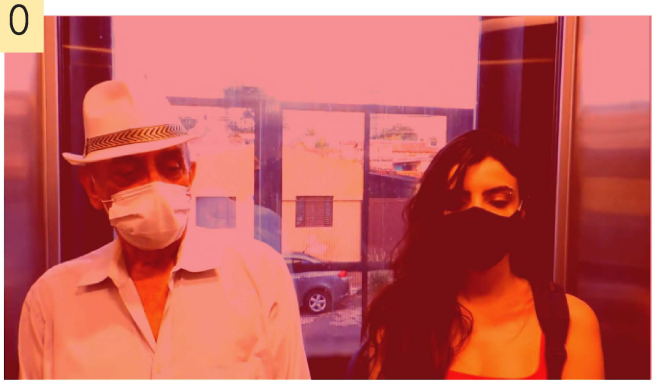
18



19



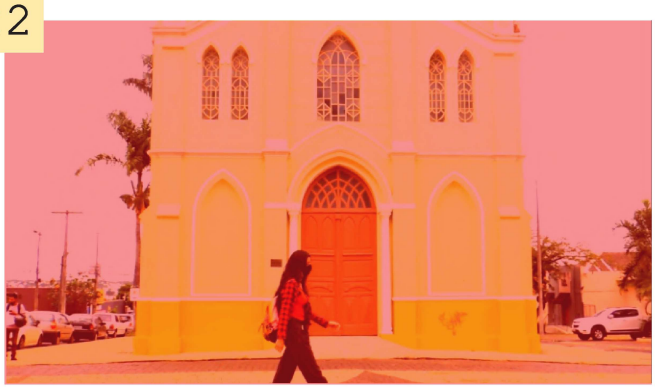
20



21



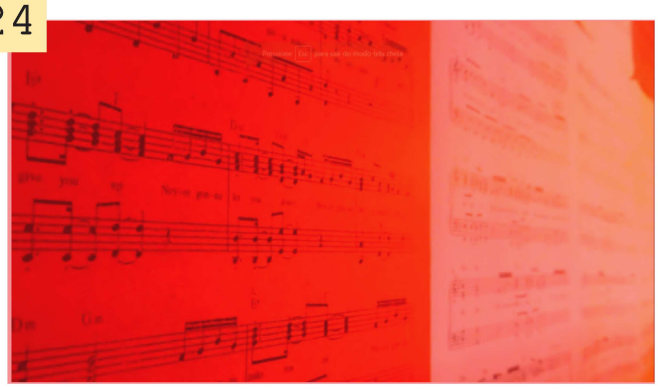
22



23



24



25



26



27



28



29



30



31



32



33



34



35



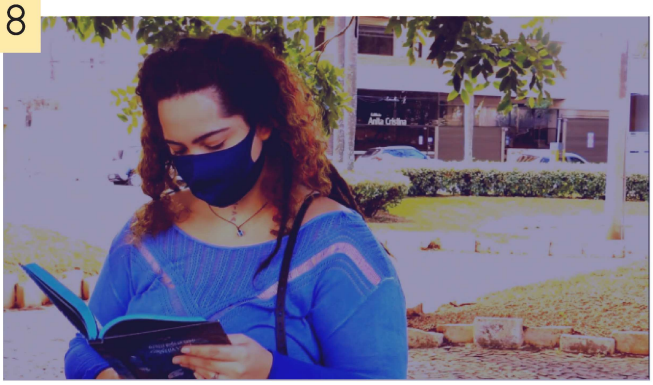
36



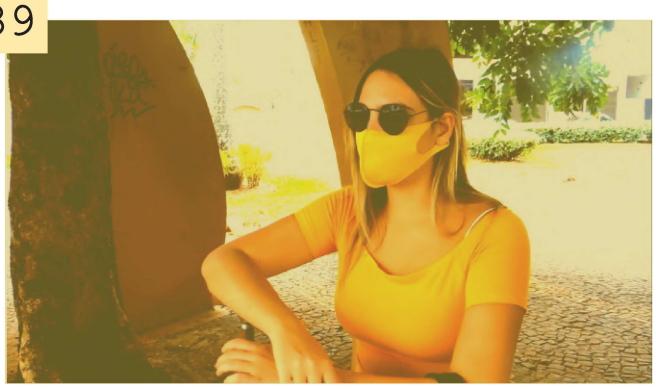
37



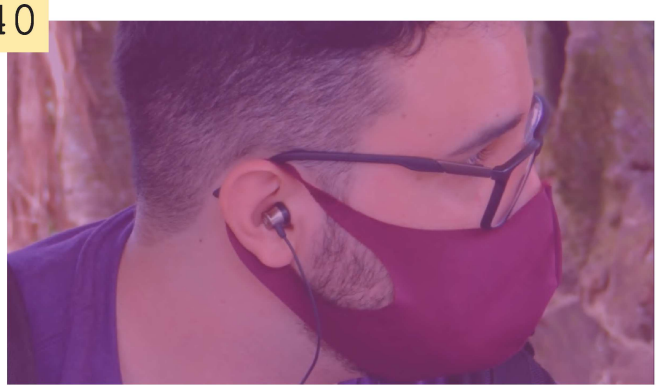
38



39



40



41



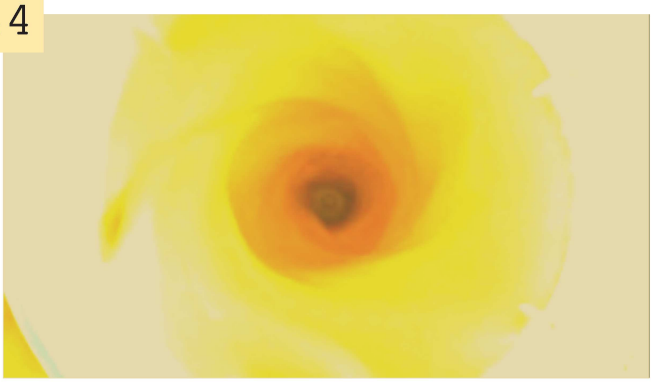
42



43



44



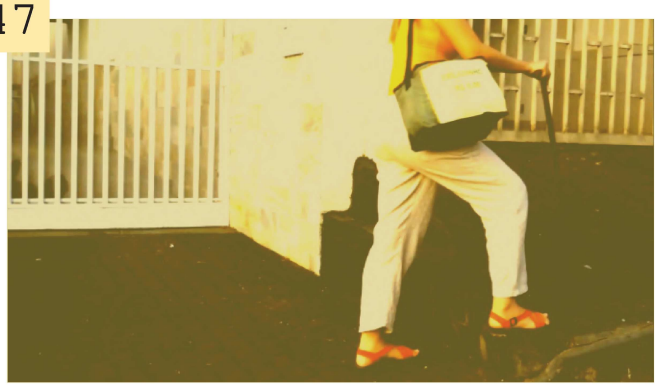
45



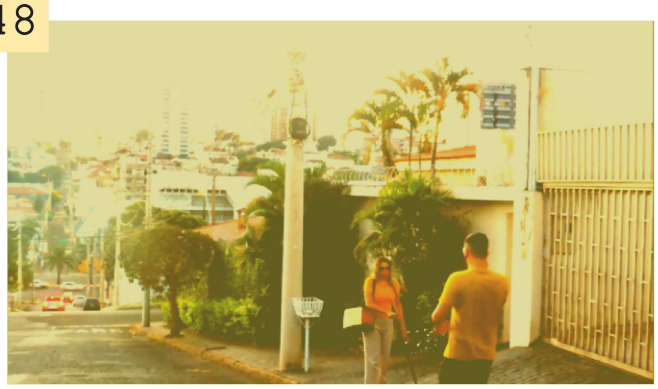
46



47



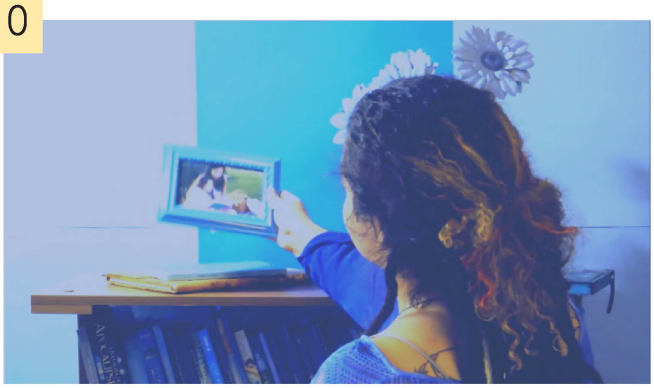
48



49



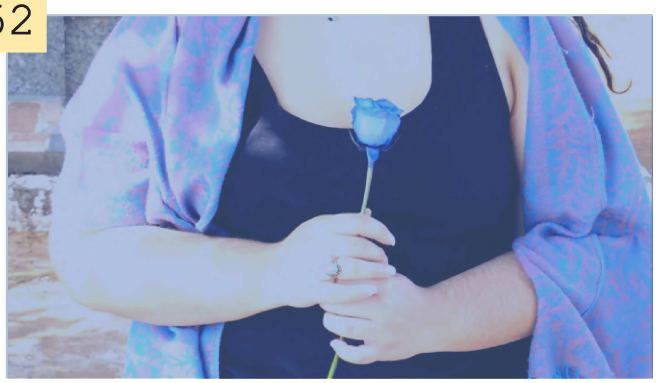
50



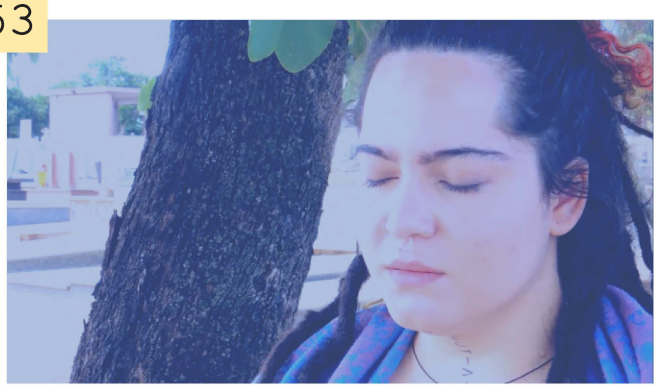
51



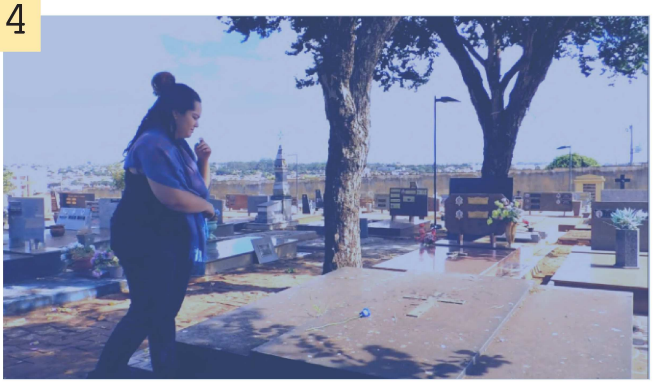
52



53



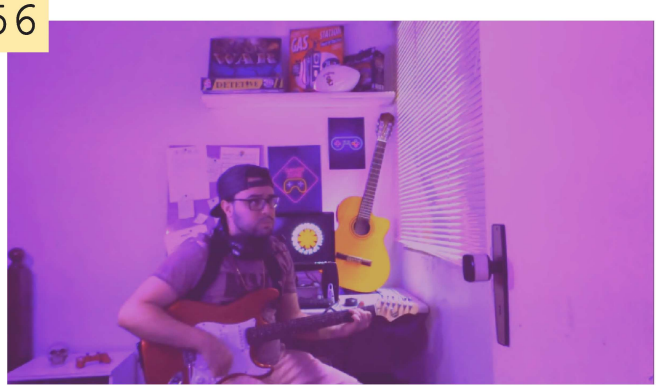
54



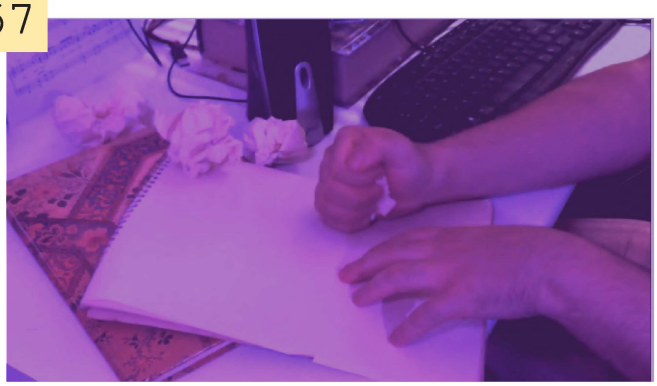
55



56



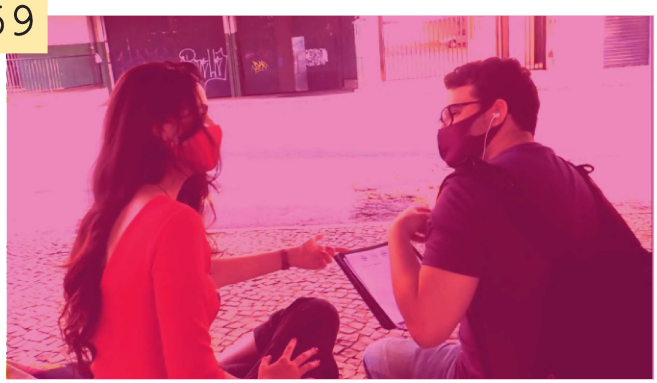
57



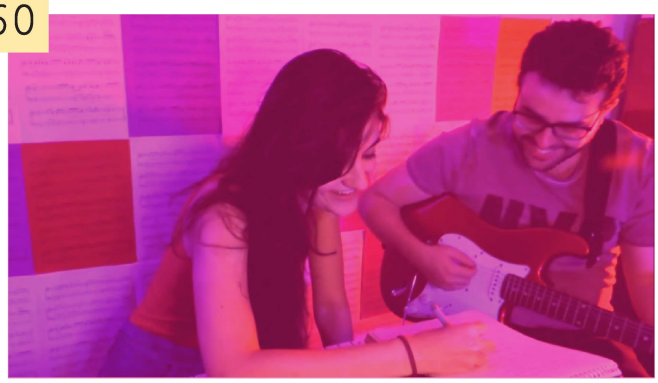
58



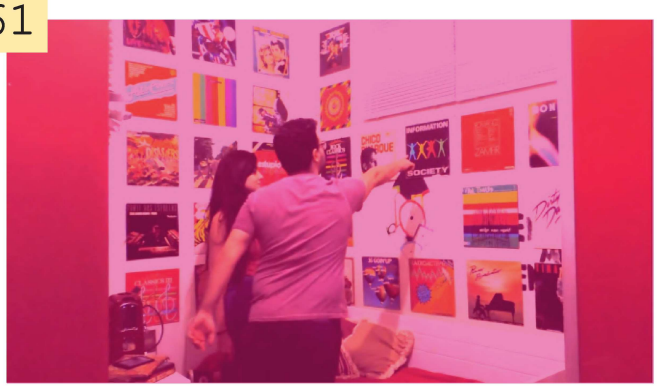
59



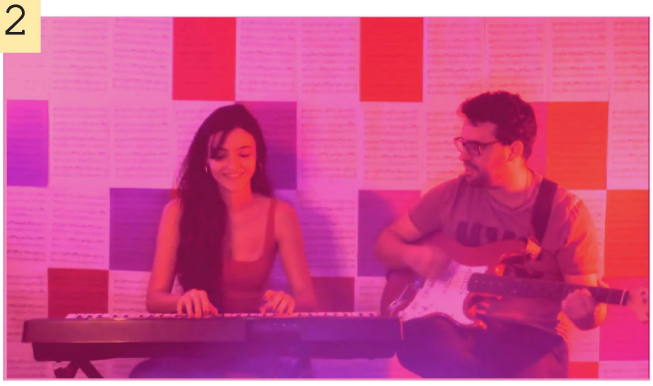
60



61



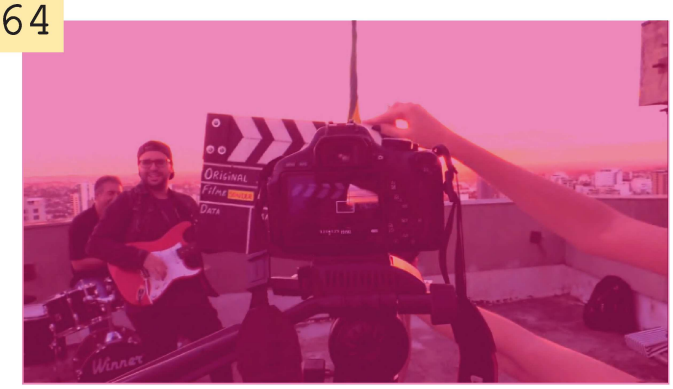
62



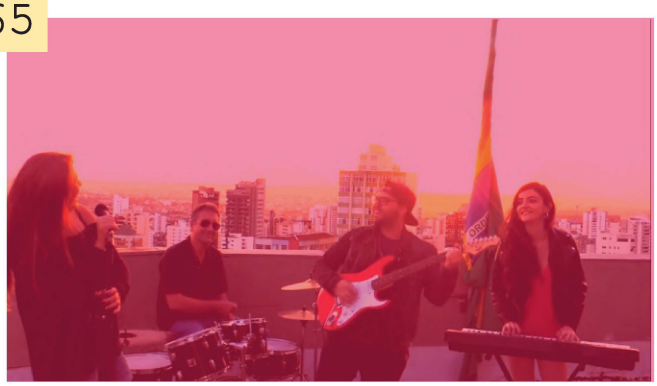
63



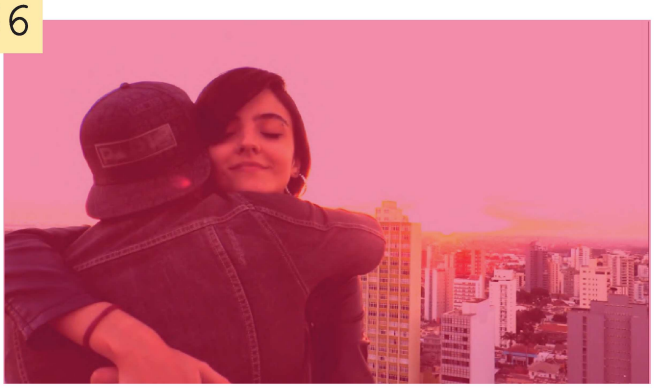
64



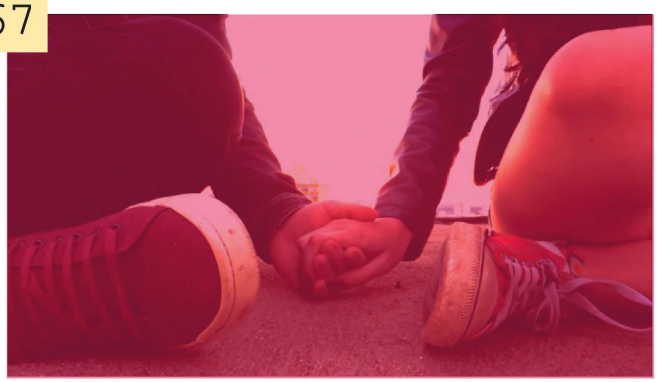
65



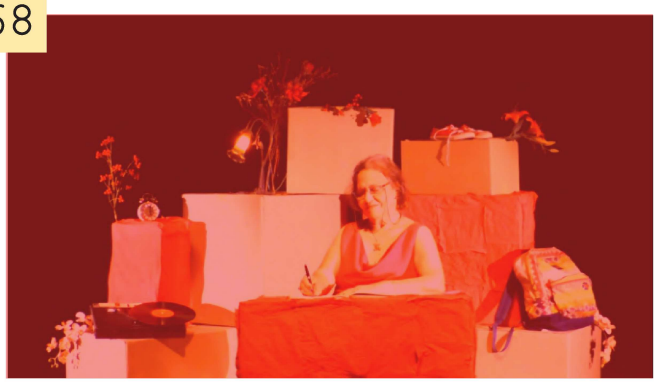
66



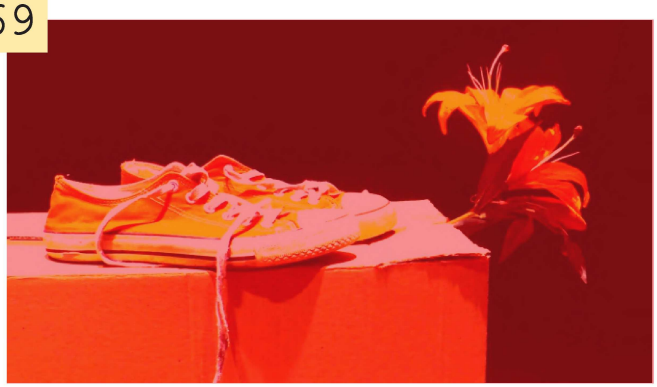
67



68



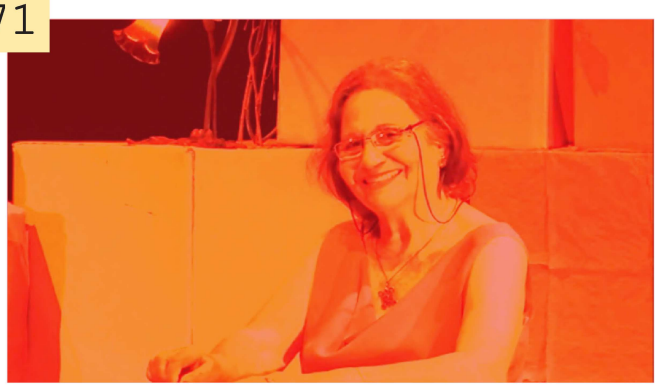
69



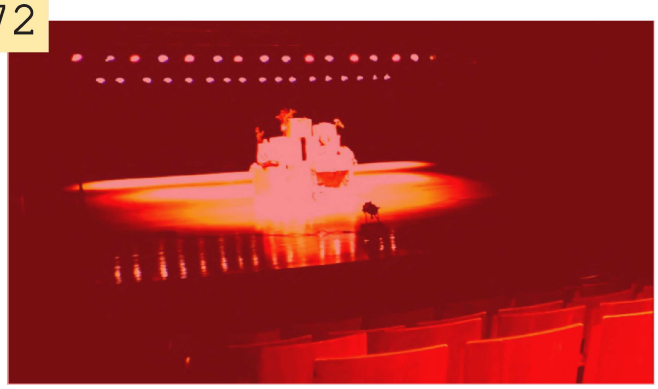
70



71



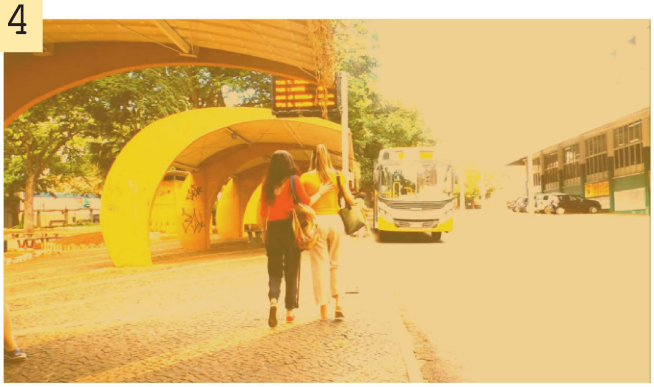
72



73



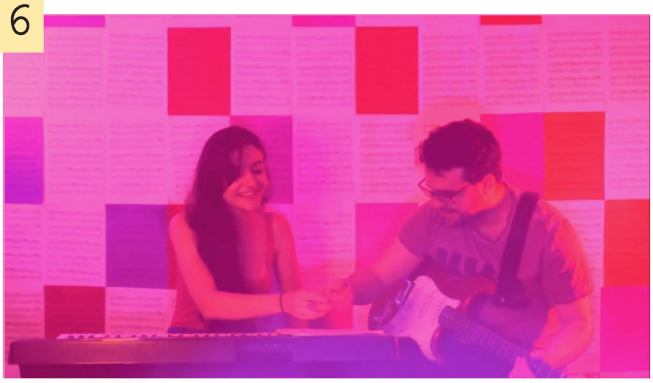
74



75



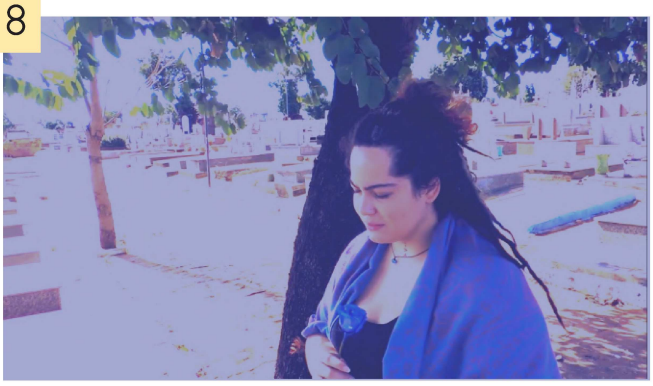
76



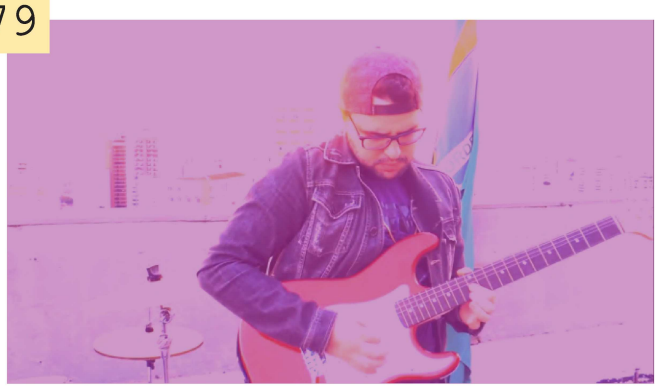
77



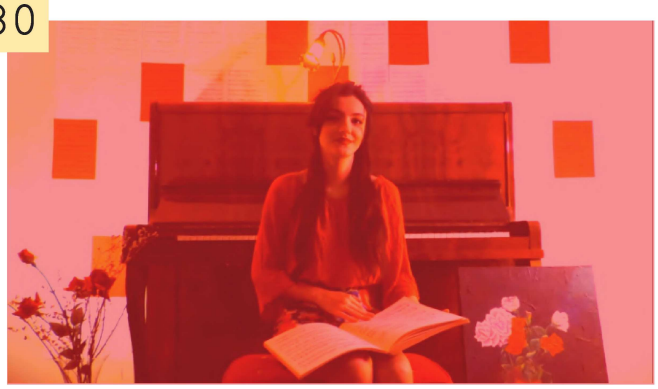
78



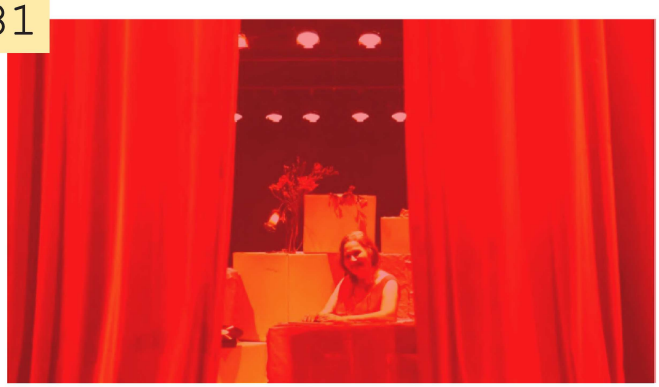
79



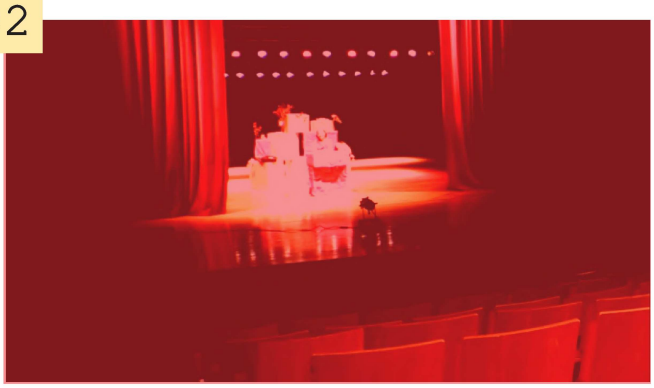
80



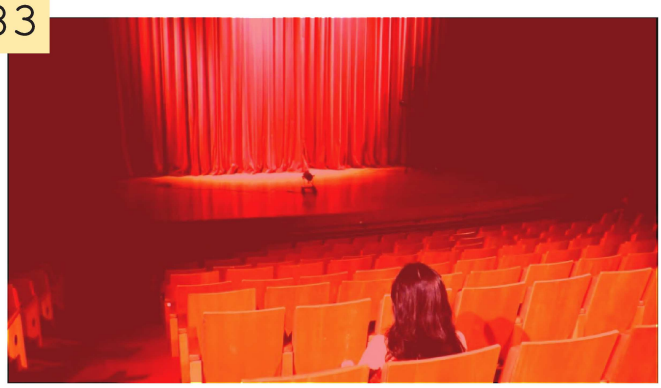
81



82



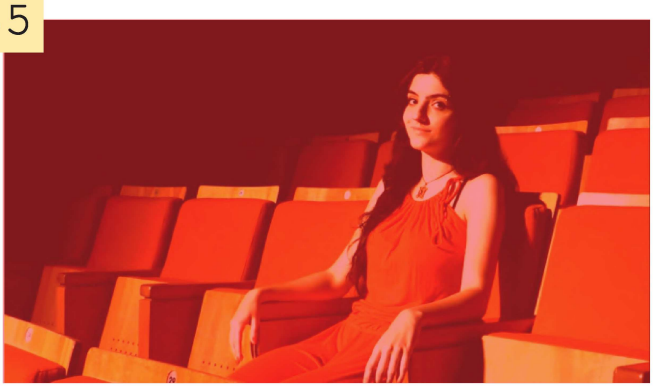
83



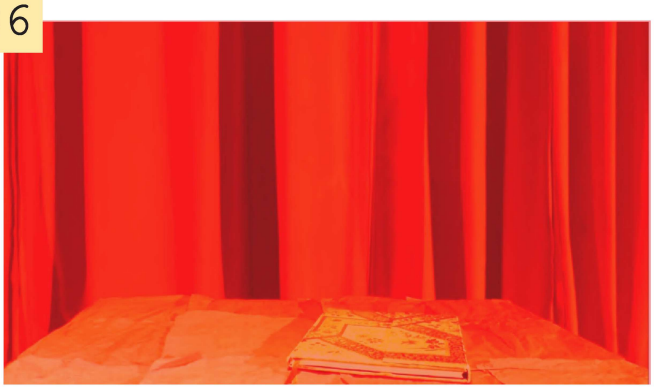
84



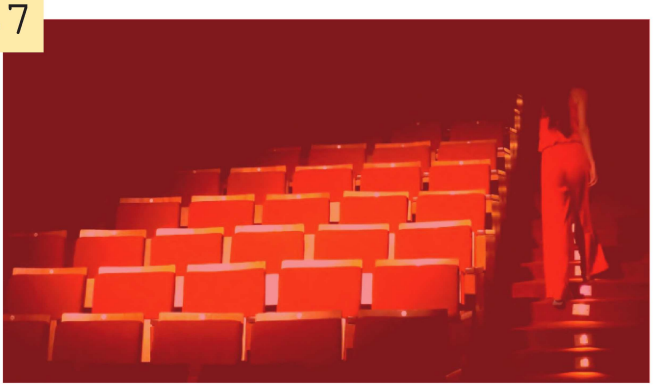
85



86



87



88



10. PRODUÇÃO

10.1 DECUPAGEM

A fim de colaborar com o processo de gestão da produção e facilitar a organização das gravações, foi produzida a tabela de decupagem, com todas as informações necessárias para a execução do filme. Nesta tabela, colocou-se todos os itens que estariam presentes em cada cena, bem como a data de gravação das mesmas. A tabela foi enviada também para os atores, para que os mesmos soubessem as datas de cada gravação, as locações e seus figurinos.

CENA	DATA GRAVAÇÃO	LOCAÇÃO	CENOGRAFIA	OBJETOS/ PROPS	ATORES	FIGURINOS
1	12/05/2021 MANHÃ	TEATRO	CAIXAS DE PAPELÃO, RELÓGIO, TÊNIS, VITROLA, MOCHILA, ABAJUR, FLORES	CADERNO, CANETA, BANCO	LETÍCIA	MACACÃO VERMELHO, COLAR
2	01/05/2021 MANHÃ	QUARTO LETÍCIA	CAPAS DE VINIS, MESA DE CABECEIRA, CADERNO	CAMA, COBERTA VERMELHA, RELÓGIO	LETÍCIA	PIJAMA: CALÇA PRETA E BLUSA VERMELHA
3	01/05/2021 MANHÃ	COZINHA	BANCADA COZINHA	CAFÉ, XÍCARA E GARRAFA	LETÍCIA	-
4	05/05/2021 MANHÃ	VARANDA	MESA	XÍCARA E BANCO	LETÍCIA	PIJAMA
5	13/05/2021 MANHÃ	SEBO	CENOGRAFIA GERAL SEBO	LIVRO, DINHEIRO	LETÍCIA, FIGURANTE LAURA	JARDINEIRA PRETA, BLUSA XADREZ, COLAR (DIA 1)
6	13/05/2021 TARDE	VIADUTO RONDON PACHECO	CIDADE COMO CENÁRIO	-	-	-
7	13/05/2021 MANHÃ	AV. FLORIANO PEIXOTO	CIDADE COMO CENÁRIO	MOCHILA	LETÍCIA	FIGURINO DIA 1
8	01/05/2021 MANHÃ	SALA MÚSICA	MESA, FORRO VERMELHO	VINIL, VITROLA	LETÍCIA	-
9	14/05/2021	SALA MÚSICA	PARTITURAS NA PAREDE (VERMELHAS E BRANCAS), ABAJUR, VASO COM FLORES, QUADRO	PIANO, PUFF VERMELHO	LETÍCIA	SAIA FLORAL E BLUSA VERMELHA

CENA	DATA GRAVAÇÃO	LOCAÇÃO	CENOGRAFIA	OBJETOS/ PROPS	ATORES	FIGURINOS
10	05/05/2021 MANHÃ	BANHEIRO	CENOGRAFIA GERAL BANHEIRO TOALHA	TOALHA VERMELHA, ESCOVA DE DENTES	LETÍCIA	PIJAMA: CALÇA PRETA E BLUSA VERMELHA
11	01/05/2021 MANHÃ	QUARTO LETÍCIA	CAPAS DE VINIL NA PAREDE, MESA DE CABECEIRA	GATA	LETÍCIA	PIJAMA: CALÇA PRETA E BLUSA VERMELHA
12	01/05/2021 MANHÃ	QUARTO LETÍCIA	-	CAMA, ALL STAR	LETÍCIA	ALL STAR, MEIAS, JARDINEIRA PRETA (DIA 1)
13	05/05/2021 MANHÃ	BANHEIRO	CENOGRAFIA GERAL BANHEIRO	MÁSCARA PRETA	LETÍCIA	FIGURINO LETÍCIA DIA 1
14	01/05/2021 MANHÃ	QUARTO LETÍCIA	-	MOCHILA, CADERNO, CAMA	LETÍCIA	FIGURINO LETÍCIA DIA 1
15	05/05/2021 MANHÃ	HALL PRÉDIO	-	BOTÃO ELEVADOR	LETÍCIA	-
16	05/05/2021 MANHÃ	ELEVADOR	CENOGRAFIA GERAL ELEV. PANORÂMICO	MOCHILA	LETÍCIA, FIGURANTE RUBENS	LETÍCIA: FIGURINO DIA 1 RUBENS: CORES APAGADAS
17	13/05/2021 MANHÃ	RUAS	CIDADE COMO CENÁRIO	MOCHILA	LETÍCIA	FIGURINO LETÍCIA DIA 1
18	02/05/2021 TARDE	PONTO DE ÔNIBUS	CIDADE COMO CENÁRIO	CAIXA TÉRMICA, LIVRO, FONE DE OUVIDO, MOCHILA, PARTITURAS BENGALA	LETÍCIA MAX JULIA VITÓRIA	LETÍCIA: 3 FIGURINOS EM VERMELHO VIBRANTE. DEMAIS ATORES: 2 FIGURINOS APAGADOS E 1 FIGURINO VIBRANTE COM A SUA COR. TODOS DE MÁSCARA
19	11/05/2021 TARDE	COZINHA SIX	CENOGRAFIA GERAL COZINHA	GELADEIRA AMARELA	VITÓRIA	VESTIDO AMARELO

CENA	DATA GRAVAÇÃO	LOCAÇÃO	CENOGRAFIA	OBJETOS/ PROPS	ATORES	FIGURINOS
20	11/05/2021 TARDE	SALA	MESA AMARELA, CADERNO	COFRINHO, MOEDAS	VITÓRIA	-
21	02/05/2021 MANHÃ	COZINHA	MESA AMARELA	LIQUIDIFI-CADOR	VITÓRIA	-
22	02/05/2021 TARDE	PRAÇA CLARIMUNDO CARNEIRO	CIDADE COMO CENÁRIO	CAIXA TÉRMICA, BENGALA	VITÓRIA, FIGURANTE VICTOR	VITÓRIA: BLUSA AMARELA, ÓCULOS E CALÇA. VICTOR: CORES APAGADAS. AMBOS DE MÁSCARA.
23	02/05/2021 TARDE	RUA DR. LACERDA	CIDADE COMO CENÁRIO	CAIXA TÉRMICA, BENGALA	VITÓRIA, FIGURANTE NETO	VITÓRIA: BLUSA AMARELA, ÓCULOS, CALÇA. NETO: CAMISTA AMARELA. AMBOS DE MÁSCARA.
24	06/05/2021 MANHÃ	SALA	PAPÉIS CONTACT AZUIS, ESTANTE C/ LIVROS, FLORES, CADERNO	LIVRO, PORTA RETRATO COM FOTO	JULIA	BLUSA AZUL
25	06/05/2021 MANHÃ	QUARTO MÃE JULIA	STENCIL AZUL PARA CABECEIRA	CAMA, COBERTA AZUL, TRAVESSEIRO	JULIA FIGURANTE ANGÉLICA	BLUSA AZUL, AMBAS DE MÁSCARA.
26	06/05/2021 MANHÃ	CEMITÉRIO SÃO PEDRO	CIDADE COMO CENÁRIO	FLOR AZUL	JULIA	ROUPA PRETA, LENÇO AZUL
27	08/05/2021 TARDE	QUARTO MAX	COMPUTADOR, VIOLÃO, QUADROS, JOGOS, PARTITURAS, RECADOS, CONTROLE VIDEO GAME	GUITARRA, CANETA, CADERNOS, LIXO	MAX	CAMISETA ROXA, BONÉ
28	08/05/2021 TARDE	SALA MÚSICA	PARTITURAS PAREDE, BRANCAS, ROXAS, VERMELHAS	TECLADO, GUITARRA, CADERNO, CANETA, BANCOS	LETICIA E MAX	LETICIA CAMISETA VERMELHA, MAX CAMISETA ROXA

CENA	DATA GRAVAÇÃO	LOCAÇÃO	CENOGRAFIA	OBJETOS/ PROPS	ATORES	FIGURINOS
29	02/05/2021 TARDE	PONTO DE ÔNIBUS	CIDADE COMO CENÁRIO	PARTITURAS MOCHILA	LETÍCIA E MAX	AMBOS COM FIGURINO DO DIA 3 (COLORIDOS)
30	02/05/2021 TARDE	PRAÇA ADOLFO FONSECA	CIDADE COMO CENÁRIO	-	LETÍCIA E MAX	ALL STAR VERMELHO E TENIS ROXO
31	08/05/2021 TARDE	QUARTO LETÍCIA	CENOGRAFIA GERAL QUARTO	VINIS PAREDE	LETÍCIA E MAX	LETÍCIA CAMISETA VERMELHA, MAX CAMISETA ROXA
32	08/05/2021 TARDE	SALA DE MÚSICA	PARTITURAS NA PAREDE, BRANCAS, ROXAS, VERMELHAS	TECLADO, GUITARRA, CADERNO, BANCOS	LETÍCIA E MAX	LETÍCIA CAMISETA VERMELHA, MAX CAMISETA ROXA
33	08/05/2021 TARDE	TERRAÇO EDIFÍCIO CHAMS	CIDADE COMO CENÁRIO	TECLADO, GUITARRA, MICROFONE , BATERIA, CÂMERA, TRIPÉ, CLAQUETE, PRANCHETA, ÁGUA	LETÍCIA MAX FIGURANTES ANGELICAL AURA, RODRIGO, MATHEUS, JÉSSICA	LETÍCIA JAQUETA E BLUSA VERMELHA, MAX JAQUETA E BLUSA ROXA. DEMAIS INTEGRANTES ROUPA PRETA
34	12/05/2021 MANHÃ	TEATRO MUNICIPAL	CAIXAS DE PAPELÃO, RELÓGIO, TÊNIS, VITROLA, MOCHILA, ABAJUR, FLORES	CADERNO, CANETA,	DIRCE	VESTIDO VERMELHO, COLAR, ÓCULOS DE GRAU
35	02/05/2021 TARDE	PONTO DE ÔNIBUS	CIDADE COMO CENÁRIO	CAIXA TÉRMICA, BENGALA, LIVRO	LETÍCIA VITÓRIA JULIA	FIGURINOS DIA 3 (COLORIDOS)
36	08/05/2021 TARDE	SALA DE MÚSICA	PARTITURAS NA PAREDE, BRANCAS, ROXAS, VERMELHAS	TECLADO, GUITARRA, CADERNO, BANCOS	LETÍCIA MAX	LETÍCIA CAMISETA VERMELHA, MAX CAMISETA ROXA
37	12/05/2021	TEATRO MUNICIPAL	CAIXAS DE PAPELÃO, RELÓGIO, TENIS, VITROLA, MOCHILA, ABAJUR, FLORES	CADERNO, CANETA	LETÍCIA, DIRCE	DIRCE: VESTIDO VERMELHO, ÓCULOS. LETÍCIA: MACACÃO VERMELHO. AMBAS C/ COLAR

10.2 VISUALIDADE CÊNICA: DIREÇÃO DE ARTE, CENOGRAFIA E LOCAÇÕES

Para compor a visualidade do curta-metragem Sonder, foi feito um trabalho de direção de arte que buscou transmitir, por meio das imagens exibidas no filme, mensagens não verbais ao espectador. Devido a ausência de diálogo na trama, foi necessário que as histórias fossem contadas mediante a composições visuais, e para isso, foi fundamental pensar em como as cores, cenografias e locações poderiam ajudar a contar essa narrativa. Neste tópico, será explicado como a autora, com todo o conhecimento adquirido durante sua formação em arquitetura e urbanismo, projetou e executou essas visualidades cênicas e como se deu a escolha das locações e espaços urbanos.

As cores possuem um papel fundamental na direção de arte do curta-metragem. Foi definida uma cor base para cada personagem com o objetivo de representar os diferentes universos em que cada um era protagonista. Com base nisso, toda a definição de cores foi feita segundo o que se queria transmitir sobre cada uma das personagens.

A cor base da protagonista é vermelha. Essa escolha foi feita principalmente devido ao vermelho ser uma cor diretamente ligada a espaços teatrais no imaginário coletivo, uma vez que, na maioria dos casos, essa é a coloração das cortinas e poltronas. Como o conceito do curta transcorre em a vida ser como uma peça de teatro, essa foi a cor escolhida para a protagonista. Além disso, o vermelho é uma cor forte e vibrante, que se destacaria dos demais personagens no primeiro ciclo do filme, no qual a protagonista se vê fechada em seu próprio universo interior.



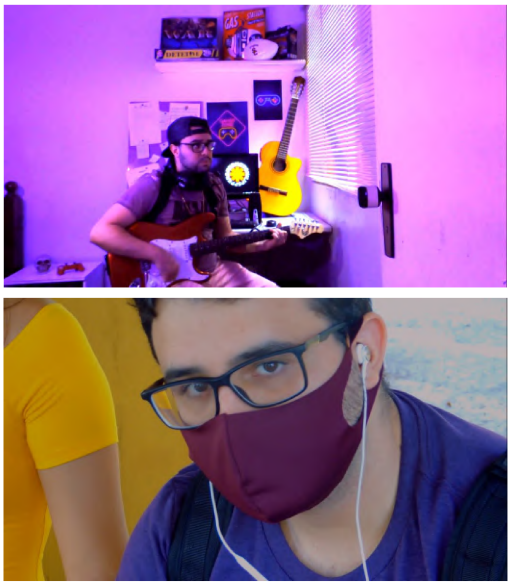
Imagens do curta-metragem que expressam a paleta de cores vermelha escolhida para a protagonista. Fonte: desenvolvido pela autora.

> O vermelho é uma cor precursora que chama atenção, seus tons e matizes sugerem insensibilidade e preocupação apenas consigo mesmo. Pode-se perder a noção de tempo quando se está cercado por ela: teatros, restaurantes, bares e cassinos podem ser deliberadamente decorados com ela por essa razão. (LUCY, 2000, p.19)

A cor base do garoto é roxa. Foi escolhida principalmente por ser uma cor próxima do vermelho no círculo cromático, que representa a cor base da protagonista. Isto porque, esse seria o personagem que mais se aproxima da protagonista na narrativa, nesse sentido pensou-se que seria interessante que suas cores fossem as mais próximas entre as quatro cores escolhidas para os personagens. Além disso, violeta é uma cor frequentemente associada à tecnologia e à criatividade. De acordo com Marie Louise Lucy, em seu livro "O poder das cores no equilíbrio dos ambientes" (2000), o violeta possui uma vibração muito rápida e estimula a criatividade musical e artística. Visto que um dos hobbies do garoto consiste em jogar videogame e ele trabalha com composição de músicas, o roxo era uma cor que ia de encontro ao universo pensado para esse personagem.



Círculo cromático com as cores da paleta pensada para cada personagem. É possível perceber que o roxo e o vermelho são cores próximas. Fonte: desenvolvido pela autora.



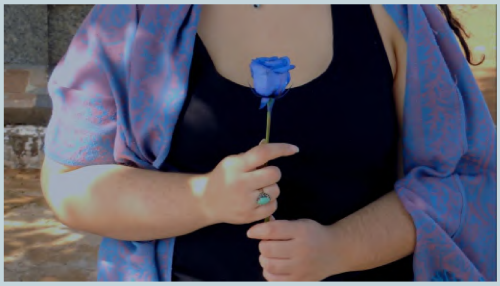
Imagens do curta-metragem que expressam a paleta de cores roxa escolhida para o personagem. Fonte: desenvolvido pela autora.



Imagens do curta-metragem que expressam a paleta de cores amarela escolhida para a personagem. Fonte: desenvolvido pela autora.

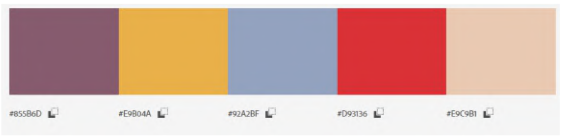
Já para o universo da personagem com dificuldades financeiras, pensou-se na cor amarela, uma vez que essa cor é frequentemente associada ao estímulo da fome. Além disso, é uma cor que, no seu tom saturado, traz uma sensação energética. De acordo com Lucy (2000), o amarelo "é uma cor quente e expansiva, que ativa a mente e abre-a para novas ideias. Ela nos ajuda a assimilar conhecimentos e expande a consciência de uma realidade maior". Tais características vão de encontro a personalidade da personagem, que está batalhando mesmo em meio às dificuldades.





Imagens do curta-metragem que expressam a paleta de cores azul escolhida para a personagem. Fonte: desenvolvido pela autora.





Paleta de cores dos personagens presente no caderno que representa o roteiro da vida dos mesmos. Fonte: desenvolvido pela autora.

Para a personagem em luto, foram escolhidos tons de azul, visto que essa é a cor mais associada à tristeza e à melancolia. Segundo Lucy (2000), o azul transcende uma sensação de frieza que muitas vezes leva à introspecção. Além disso, o azul também é associado à sabedoria, o que vai de encontro com a personalidade da personagem, que é apaixonada por literatura.

As cores escolhidas para os personagens também podem ser encontradas em um dos objetos principais da narrativa: o caderno, que representa o roteiro da vida. O mesmo caderno aparece no cenário pessoal de todos personagens, o que simboliza que o roteiro da vida de cada um está sendo escrito por eles mesmos durante suas vidas. Neste caderno, encontram-se tons de vermelho, roxo, amarelo e azul, unindo a paleta de cores de todos os personagens em um único objeto.

Durante a narrativa do curta-metragem Sonder é possível perceber que há uma divisão em três ciclos principais. O primeiro ciclo trata-se de uma atmosfera monótona e individualista em que a personagem se vê inserida, na qual a música é sua válvula de escape. No segundo ciclo, a protagonista passa a prestar atenção nas pessoas ao seu redor, sendo este ciclo a etapa mais colorida da produção. Já o terceiro ciclo, consiste no momento mais reflexivo do curta-metragem, possuindo uma atmosfera teatral e dramática. Cada um desses ciclos tiverem intenções diversas quanto a visualidade desejada para as cenas. Para a compreensão dessas intenções, será analisado como se deu a produção da direção de arte de cada ciclo.

O PRIMEIRO CICLO

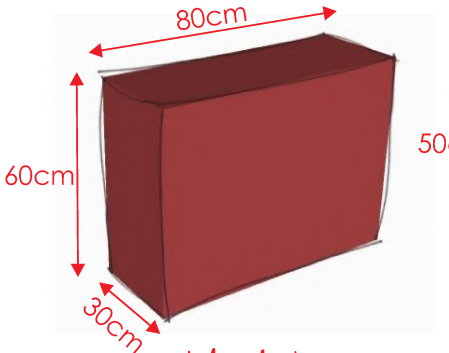
O primeiro cenário do curta-metragem trata-se de caixas modulares que foram montadas no palco do Teatro Municipal de Uberlândia. O conceito projetual das caixas foi uma ideia que surgiu durante o desenvolvimento do TFG 1. A ideia inicial era que todos os cenários do filme fossem realizados com esses módulos. No entanto, visto que optou-se por utilizar a cidade como cenário em outras cenas, o conceito permaneceu apenas para as cenas de início e fechamento do curta, que se passariam no teatro.



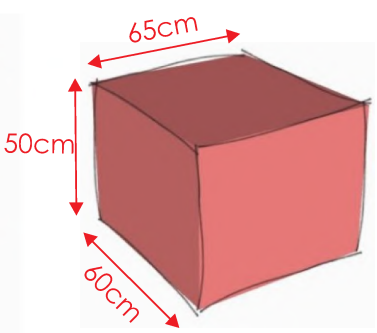
Croqui desenvolvido para o primeiro storyboard, na etapa de TFG 1. Fonte: desenvolvido pela autora.

A intenção projetual do cenário realizado com módulos foi de criar uma cenografia conceitual, a qual não representa nenhum local convencional. Dessa forma, o espectador não sabe ao certo do que se trata esse cenário nem onde ele está localizado. O objetivo dessa composição cênica foi de representar um espaço simbólico em que a protagonista escreve o roteiro da própria vida. Assim, além das caixas, foram utilizados para compor essa cenografia, objetos que aparecem durante a trajetória da protagonista do filme. Dentre eles, estão: o all star vermelho, a mochila, o despertador, a vitrola e o abajur que fica em cima do piano. Além desses objetos, foram utilizadas flores na composição cênica, se aproximando da estética do caderno, que é um dos objetos centrais da trama, uma vez que representa o roteiro da vida dos personagens.

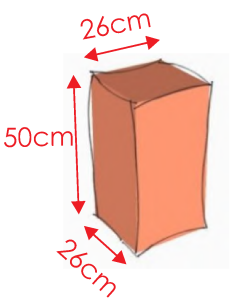
Para a composição da estrutura cenográfica, foram utilizados quatro módulos diferentes de caixas de papelão, algumas na cor original das caixas, outras revestidas em papel crepom na cor vermelha, promovendo cor e textura para as mesmas. Para definir a melhor forma de espacializar essas caixas, a autora realizou o projeto 3D desse cenário, estudando como esses módulos poderiam se encaixar entre si de forma harmônica. Além das caixas, foram inseridos também no projeto os objetos e a prévia da iluminação desejada para a cena.



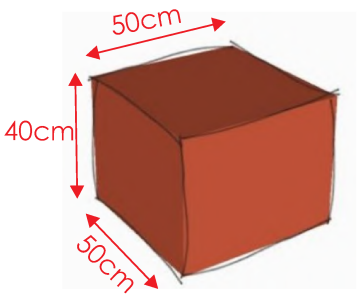
Módulo 1
3 unidades



Módulo 2
4 unidades



Módulo 3
2 unidades



Módulo 4
1 unidade



Maquete virtual desenvolvida com cores separadas por módulos. Fonte: desenvolvido pela autora.



Projeto final do cenário. Fonte: desenvolvido pela autora.



Fonte: acervo pessoal da autora.



Fonte: acervo pessoal da autora.

O cenário foi montado no palco do Teatro Municipal de Uberlândia, no dia 11/05/2021, um dia anterior à gravação, que aconteceu no dia 12/05/2021. Além da montagem do cenário, neste dia também foi realizada a escolha, a montagem e a afinação dos equipamentos de luz disponíveis no teatro e que seriam utilizados. As intenções de iluminação foram direcionadas pela autora ao iluminador Luciano Gonçalves e ao diretor do teatro Cleiton Ricardo, que também estava presente.



Bastidores da montagem da cenografia e iluminação no Teatro Municipal de Uberlândia. Fonte: acervo pessoal da autora.

flores adicionadas ao cenário, fazendo referência à estética do caderno



Cenografia finalizada. Fonte: acervo pessoal da autora.

O segundo cenário que aparece no filme é o quarto da protagonista. A conexão com a cena anterior se dá pelo som do tic-tac do passar do tempo, que desaparece com o despertar do mesmo relógio presente no cenário das caixas. Nesta cena, é possível observar que o relógio está sobre o caderno no qual a personagem está tentando escrever na primeira cena. Por representar o roteiro da vida da garota, o caderno acompanha a personagem pontualmente em algumas cenas no decorrer do enredo.

caderno que representa o roteiro da vida



Cena do curta-metragem Sonder no quarto da protagonista.
Fonte: desenvolvido pela autora.

Em seguida, em plano aberto, é revelado a cenografia do quarto da personagem, espaço esse que deveria contar, de forma não verbal, um pouco da personalidade da personagem. O local escolhido foi um quarto com uma das paredes e guarda-roupas vermelho, por se tratar da cor base escolhida para a protagonista. Nas paredes acima da cama, foram aplicadas capas de vinis variadas que se encaixam no estilo da personagem. Entre essas capas, estão edições de bandas clássicas e bandas de rock, vinis de piano e de trilha sonora de filmes. O relógio clássico e adornos "retrôs" presentes no quarto indicam que a personagem possui um estilo mais "clássico" e ao mesmo tempo alternativo. A pintura de relógios previamente existente na parede do quarto escolhido foi incorporada na cenografia, contribuindo também para a composição cenográfica.



Quarto antes das intervenções cenográficas.
Fonte: acervo pessoal da autora.



Quarto após das intervenções cenográficas.
Fonte: acervo pessoal da autora.



Cenas do curta-metragem Sonder no quarto da protagonista. Fonte: desenvolvido pela autora.

Este ciclo tem como objetivo mostrar a rotina da protagonista e a monotonia caótica da cidade. Para isso, foram feitas cenas que utilizam a cidade como cenário. A região escolhida para locar essas cenas foi o centro de Uberlândia. O centro da cidade foi escolhido por ser o local de maior vivência da autora na cidade, no qual foi possível mostrar seu olhar pessoal enquanto arquiteta e urbanista no ambiente urbano em que tem contato diariamente. Além disso, optou-se pela escolha dessa região por estar sempre cheia de pessoas utilizando o espaço de formas variadas e possuir uma grande vitalidade urbana durante o dia.

O conceito de vitalidade urbana é objeto de estudo da autora Jane Jacobs, em seu livro "Morte e vida de grandes cidades" (1961). Segundo a autora, a vitalidade urbana está diretamente ligada com a diversidade de usos de um espaço e com a densidade de pessoas. É possível encontrar essas características no centro uberlandense, no entanto, o filme propõe uma reflexão: mesmo que haja diversidade de usos e alta densidade de pessoas, o cotidiano caótico pode se tornar algo monótono. Isso porque o espaço muitas vezes pode estar com alta taxa de densidade de pessoas, mas isso não significa necessariamente que haja interação social. Assim, as pessoas e carros acabam se tornando um cenário caótico que se repete ao longo dos dias, causando sensação de monotonia para aqueles que utilizam do espaço urbano.

Os locais que a protagonista passa pela cidade até chegar no ponto de ônibus estão todos localizados em uma circunferência com raio de 500 metros, no centro de Uberlândia. A personagem aparece caminhando em frente a diversos espaços, sempre da esquerda para a direita, com objetivo de transmitir a mensagem de que as cenas têm uma continuidade uma após a outra. Para ilustrar esse percurso, foi desenvolvido um mapa esquemático destacando os pontos da cidade em que a personagem passa durante sua jornada, inseridos na malha urbana. Além dos pontos, constam no mapa informações sobre o que levou a autora a escolher as locações exibidas no filme.

Sebo Maravilha
Rua Machado de Assis

Local de trabalho da personagem que reforça seu estilo vintage. A fachada do Sebo Maravilha composta por uma placa de comunicação visual na cor vermelha colaborou para a paleta de cores do universo da personagem, assim como as cenas gravadas no interior do Sebo que reforçaram a personalidade da protagonista.

Banca
Praça Tubal Vilela

Atrás da banca se encontra uma edificação histórica em estilo Art Déco, hoje utilizada comercialmente.





Av. Floriano Peixoto

Foi escolhida como locação por estar sempre movimentada de pessoas, representando o cotidiano monótono e ao mesmo tempo caótico em que a personagem está inserida.



Praça Tubal Vilela



Essa praça tem origem no século XIX, passando por diversas fases. Hoje possui um projeto moderno assinado por João Jorge Coury e é considerada o 'coração' de Uberlândia.



Ponto de ônibus
Praça Adolfo Fonseca

É o cenário central da narrativa. Possui arquitetura em formato de arco, que possibilita diferentes ângulos de enquadramento que geram perspectivas variadas para a visualidade do filme. Possui localização central, próximo aos locais nos quais a personagem passaria nas cenas anteriores e possui uma alta vitalidade urbana. O paisagismo da praça também contribui para enriquecer a estética proposta para a cena.





Edificação Comercial
Av. Floriano Peixoto

Construção contemporânea. Sua fachada com esquadrias em arco pleno transmite uma atmosfera 'retrô', que vai de encontro com a estética proposta para a personagem.



Igreja do Rosário
Praça Rui Barbosa

Edifício neogótico que se constitui como exemplar de arquitetura religiosa preservado mais antigo da cidade, além de ser o principal local de realização das festas do Congado, uma das mais importantes tradições culturais da região.



Sorveteria Bicota
Praça Rui Barbosa

Prédio histórico em estilo eclético com grande valor simbólico para a cidade de Uberlândia, localizado na praça Rui Barbosa, popularmente conhecida como praça da Bicota.

N

MAPA DE PONTOS URBANOS

20 50 100

Além dos locais onde a protagonista passa pela cidade, foram mostradas também cenas espontâneas de pessoas utilizando o espaço urbano. A intenção dessas cenas foi mostrar o cotidiano real da cidade, saindo da ficção e exibindo de forma realista a rotina monótona e caótica narrada pela personagem.



Passarela Eng. José Ricardo Thomaz, localizada na Avenida João Naves.

Foi escolhida porque há uma grande discussão na cidade pelo fato de ser considerada por muitos como um "elefante branco" local. Foi gasto uma grande quantidade de verba pública para uma obra que possui pouca utilidade para a cidade, se tornando uma arquitetura ociosa no espaço urbano. Além disso, representa uma arte em grafite que simboliza a presença de expressão artística na cidade. A mesma trata-se de uma pintura do Grande Otelo, personalidade importante que nasceu em Uberlândia e levou a arte em forma de música e dramaturgia para o mundo todo.



Praça Tubal Vilela.

Importante praça na região central de Uberlândia, na qual muitos vendedores ambulantes trabalham todos os dias. Essa locação foi escolhida por representar pessoas vivenciando o espaço urbano enquanto trabalham. Atualmente, a praça conta com um projeto moderno do arquiteto João Jorge Coury, no qual o centro livre sobressai na organização da praça, "que é enfatizado através da forte paginação do piso, e dos acessos em "xis" diagonais que convergem das esquinas para este centro." (GUERRA, 1998).



Avenida Rondon Pacheco vista de cima do viaduto.

É uma importante avenida da cidade de Uberlândia, na qual há um grande fluxo rápido de veículos.



Avenida Duque de Caxias.

Foi escolhida pelo grande fluxo de carros e possibilitar a vista do centro da cidade devido a topografia elevada em que se encontra.

Além disso, foram escolhidos alguns pontos de ônibus em diferentes locais da cidade para representar de forma espontânea pessoas esperando pelo transporte público. Isso porque, posteriormente, essa temática é abordada no curta-metragem como elemento fundamental da narrativa. Buscou-se escolher pontos de ônibus com perfis diferentes, sendo um deles em um terminal de bairro, um no terminal central da cidade e outro localizado em uma praça, assim como o ponto de ônibus em que se passa a história.



Terminal Novo Mundo. Fonte: curta-metragem desenvolvido pela autora.



Terminal Central. Fonte: curta-metragem desenvolvido pela autora.



Pontos de ônibus na praça Tubal Vilela. Fonte: curta-metragem desenvolvido pela autora.

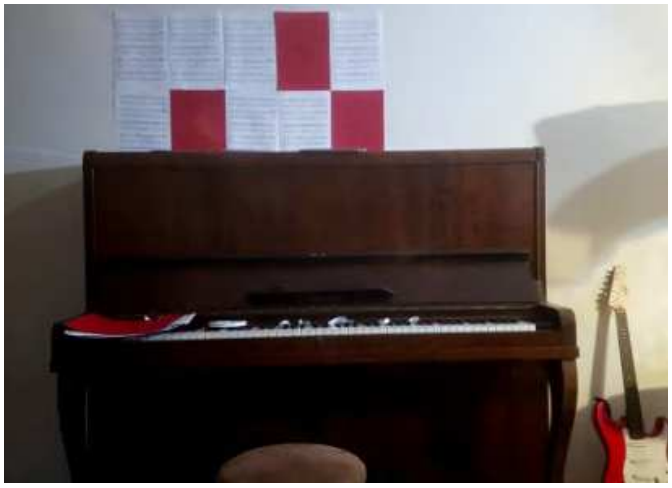
Durante as cenas em que a atriz caminha pela cidade, a trilha sonora presente no filme é a música Sonder, adaptada especialmente para o curta-metragem pela pianista Angélica Spirandelli. A música é um elemento fundamental para a vida da protagonista, e para representar isso, cenas em que ela toca piano são alternadas entre as cenas da cidade. O ambiente do piano consiste em um cenário conceitual projetado pela autora para o curta-metragem. Esse espaço representa o momento em que a personagem se vê fora de toda a rotina monótona e caótica, sendo essa sua válvula de escape.

Assim, para compor o cenário, pensou-se em partituras na parede que ora ficariam vermelhas, ora não. Posteriormente no enredo, no momento em que a garota toca piano com o garoto, o mesmo cenário passa a contar também com partituras na cor roxa, sendo essa a cor base do personagem masculino. A iluminação foi pensada de forma dramática, mas que, ao mesmo tempo, passasse uma atmosfera intimista. Foram utilizadas luzes nas cores vermelha e amarela e um abajur com iluminação amarelada em cor quente.

Essa cenografia também possui um conceito pessoal da autora, expressando uma característica peculiar e especialmente simbólica. O vaso de flores localizado na lateral esquerda do enquadramento pertence à avó paterna da autora, enquanto a tela na lateral direita é de autoria da avó materna. Para visualização do cenário e planejamento da quantidade de partituras a serem colocadas na parede, a autora realizou o projeto 3D deste espaço, simulando também a iluminação desejada.



Maquete virtual do cenário do piano. Fonte: desenvolvido pela autora.



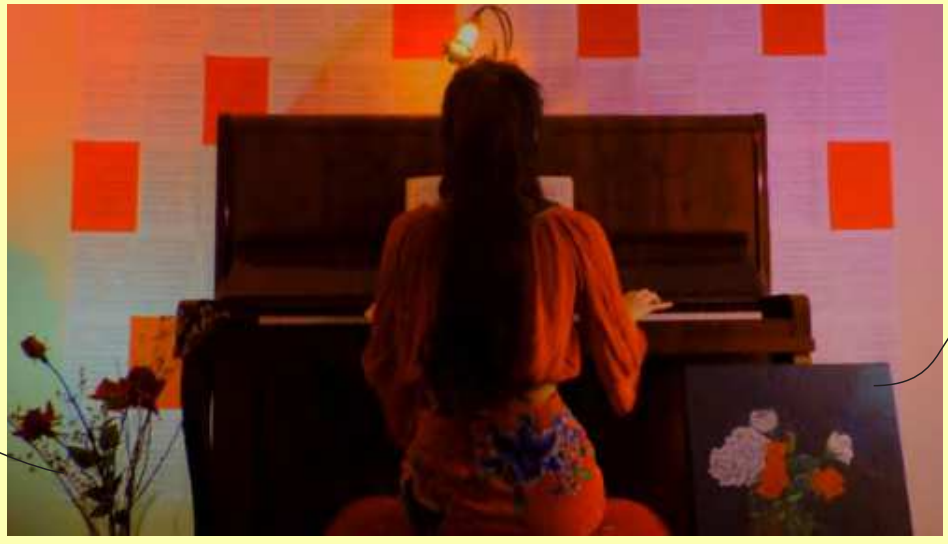
Cenografia durante a execução. Fonte: acervo pessoal da autora.



Cena do curta-metragem que mostra o detalhe da cenografia. Fonte: desenvolvido pela autora.



Cena do curta-metragem em que a personagem toca piano. Fonte: desenvolvido pela autora.



Cena do curta-metragem em que a personagem toca piano. Fonte: desenvolvido pela autora.

Além das cenas da cidade, cenas da rotina pessoal da protagonista são exibidas durante a trilha sonora. Uma das cenas no banheiro, na qual a personagem coloca a máscara, busca representar de maneira sutil uma parte do cotidiano que a população vivencia atualmente devido a pandemia do COVID-19.

A cena em que a protagonista coloca o caderno em que ela tenta escrever no começo da narrativa em sua mochila tem como objetivo demonstrar que ela carrega este objeto por toda sua trajetória. Tal fato busca representar que a personagem estaria escrevendo o roteiro durante suas vivências.

O momento em que é exibido o elevador no curta-metragem reforça a monotonia presente na rotina da personagem. Nessa cena, tem-se a presença de um figurante, o qual ela não tem nenhum tipo de interação. Optou-se por um elevador panorâmico por possibilitar percepção de movimento e a permeabilidade visual da cidade na cena. Além disso, facilitou a pós-produção por não ser necessário retirar o reflexo da câmera no espelho, conforme aconteceria em um elevador convencional.



Cena em que a personagem coloca a máscara. Fonte: desenvolvido pela autora.



Cena em que a personagem coloca o caderno na mochila. Fonte: desenvolvido pela autora.



Cena em que a personagem desce o elevador. Fonte: desenvolvido pela autora.

Após suas ações de rotina e trajeto pela cidade, a personagem chega ao cenário central da narrativa: o ponto de ônibus. O local escolhido para ambientar essas cenas foram os pontos de ônibus da praça Adolfo Fonseca, localizada no bairro Fundinho, na região central de Uberlândia. Essa praça possui um grande valor simbólico para a população, por ser conhecida como "praça do museu", uma vez que a Escola Estadual de Uberlândia, conhecida como "museu", se situa nela. A edificação da escola teve origem em 1921 e trata-se de uma arquitetura eclética, sendo este o primeiro prédio de uma instituição educacional a ser tombado na cidade.



Praça Adolfo Fonseca e Escola Estadual de Uberlândia. Fonte: acervo pessoal da autora.

Além do valor simbólico da praça e de sua localização, esse ponto de ônibus foi escolhido devido a sua arquitetura em formato de arco, o que possibilita diferentes ângulos de enquadramento que geram perspectivas variadas para a visualidade do filme. Além disso, possui um paisagismo denso, o que também contribuiu para enriquecer a estética proposta para a cena.





Cenas do curta-metragem que demonstram as diferentes visualidades geradas pelos pontos de ônibus em arco. Fonte: desenvolvido pela autora.

Quando a protagonista chega no ponto de ônibus, é possível perceber que a coloração do seu figurino se destaca em meio aos demais personagens. Para compor essa cena, foi solicitado que os atores coadjuvantes vestissem roupas com tonalidades claras e "apagadas". Isso porque, o objetivo era demonstrar que, neste momento, a protagonista se via individualizada dentro do próprio universo, sem observar as demais pessoas que passavam pelo seu caminho.



Cena do curta-metragem em que os personagens aguardam o ônibus. Fonte: desenvolvido pela autora.

Cada um dos coadjuvantes possui um objeto que, neste momento da trama, promovem pistas sutis sobre suas respectivas personalidades. Uma das garotas está sempre com um livro, o garoto está sempre com seu fone de ouvido e a garota com deficiência visual carrega uma caixa térmica. A bengala e os óculos escuros também são uma mensagem não verbal para que o espectador compreenda que a personagem possui deficiência visual.

Nestas cenas seria necessário demonstrar a passagem dos dias, representando uma rotina repetitiva em que a protagonista cotidianamente encontrava os mesmos "figurantes" de sua vida. Assim, foi idealizado pela autora que, para representar essa transição do tempo, seria utilizado a passagem dos ônibus e a troca de figurino juntamente com a troca de posição dos personagens. Houve duas trocas de figurino em que os coadjuvantes trajavam roupas com cores pouco pigmentadas. A terceira troca de roupa marca o começo do segundo ciclo, o qual será posteriormente analisado.



Cena do curta-metragem em que a passagem do ônibus representa a passagem do tempo. Fonte: desenvolvido pela autora.

O fim desse ciclo é marcado pelo fim da trilha sonora "Sonder", representando o encerramento da fase em que a personagem se vê individualizada no próprio universo. Visualmente, após a passagem dos dois dias do ponto de ônibus, a protagonista termina de tocar a música no piano e olha diretamente para a câmera, como se estivesse encarando o espectador. Tal fato rompe pela primeira vez no curta-metragem a "quarta parede" do cinema, que consiste na barreira imaginária que separa os personagens do público, promovendo uma reflexão sobre sua própria linguagem.



Cena do curta-metragem em que a personagem olha para a câmera pela primeira vez. Fonte: desenvolvido pela autora.

O SEGUNDO CICLO

O segundo ciclo tem início após a passagem do último ônibus, que revela que os personagens, nessa nova etapa, vestem figurinos coloridos. Além disso, a trilha sonora acaba no final do primeiro ciclo e, a partir de então, começa-se a ouvir os sons da cidade. Esta é a fase mais dinâmica do curta-metragem, na qual serão apresentadas as histórias de cada personagem. Assim, também é a fase mais colorida da produção, em que as paletas de cores de cada coadjuvante são inseridas, representando o universo em que cada um é protagonista.

Nestas cenas, os personagens, que antes trajavam roupas pouco pigmentadas, passam a vestir figurinos coloridos, cada um com a cor que representa seu universo. Além das roupas coloridas, os quatro personagens utilizam máscaras iguais, porém cada um com suas respectivas cores em tonalidades saturadas. Assim, as máscaras foram utilizadas também como elementos estéticos que intensificaram a colorização do figurino de cada ator.



Cena do curta-metragem nas quais todos os personagens estão coloridos. Fonte: desenvolvido pela autora.

Neste dia, segundo o roteiro, o ônibus demora a passar. Para que essa mensagem fosse transmitida ao público, utilizou-se de diferentes ângulos e enquadramentos representando essa espera. Além disso, a personagem olha no relógio e bate o pé no chão repetidamente, demonstrando inicialmente uma certa impaciência durante o tempo de espera do ônibus. Além disso, a cena do tênis mais uma vez reforça a importância desse objeto simbólico na narrativa, que está presente no cenário conceitual de início e fechamento do curta. Outro objeto simbólico da narrativa é o colar da personagem. Assim, foi feito um *close* para que que o espectador desse atenção a esse acessório, que acompanha a garota durante todo o enredo. Posteriormente, na cena final, este colar é utilizado para intensificar a ideia de que a atriz idosa trata-se da mesma pessoa que a protagonista jovem.





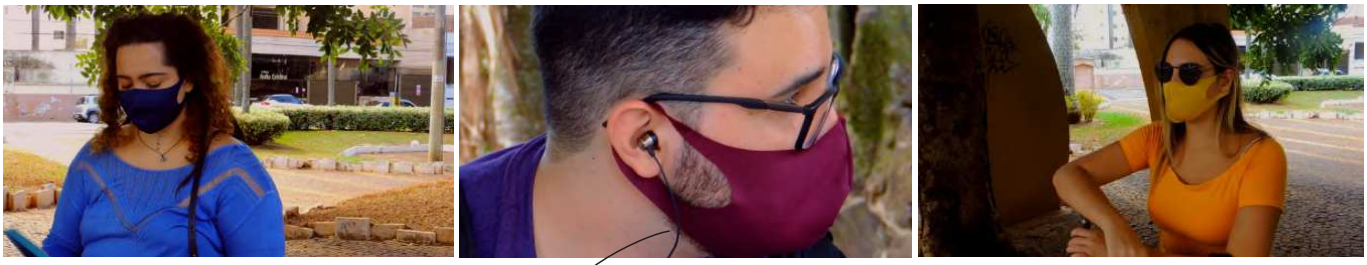
Cenas de close no curta-metragem. Fonte: desenvolvido pela autora

A personagem então passa a aproveitar o tempo para refletir. Ela observa não somente as pessoas, mas também o local em que está inserida. Neste momento, ela olha para o seu lado direito, observando a arquitetura em arcos dos pontos de ônibus da praça Adolfo Fonseca, bem como a placa com trechos para diferentes regiões na cidade de Uberlândia.

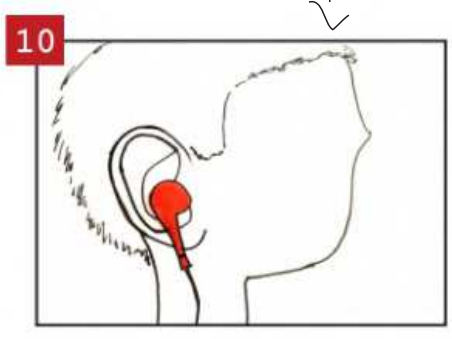


Cena do curta-metragem que exibe a arquitetura em arcos do ponto de ônibus. Fonte: desenvolvido pela autora.

Durante a narração, um close é dado em cada personagem durante as reflexões da protagonista. Assim, pela primeira vez no filme, é dado destaque para outros personagens além da atriz principal. A ponte para inserção da trilha sonora dessa fase se dá no momento em que a narradora reflete sobre o que o garoto gosta de escutar em seu fone de ouvido. Assim, a música começa em tom abafado, posteriormente aumentando a intensidade e se tornando trilha sonora. A música escolhida para esse ciclo foi Secrets, da banda One Republic, porém a versão cover do pianista Francesco Parrino.



Cena de close nos personagens secundários. Fonte: desenvolvido pela autora.



Croqui desenvolvido para o storyboard durante a etapa de tfg I

A partir de então, tem início as histórias pessoais de cada personagem. A primeira história é sobre uma garota que passa por dificuldades financeiras e tem deficiência visual. No entanto, a intenção da narrativa era tratar sua deficiência com naturalidade, sendo apenas mais uma característica de sua vida. A deficiência não é tratada com vitimismo, pois mesmo com as dificuldades, a personagem demonstra ser uma pessoa forte e batalhadora.

A primeira cena acontece em uma cozinha, onde a personagem abre a geladeira e não encontra alimentos. Ela percebe a falta de alimentos com o toque, fato que confirma ao espectador sua deficiência visual. Essa cena foi gravada na cozinha do escritório Six Arquitetura e Cenografia, com autorização dos proprietários. Optou-se pelo local devido ao forro e a geladeira da cozinha serem amarelos, criando um espaço cênico que ia de encontro com a paleta de cores da personagem.

A cena das moedas complementa a cena anterior da geladeira, uma vez que a quantidade de moedas diminuindo demonstra que a personagem está passando por dificuldades financeiras. Nesta cena, é possível perceber pela primeira vez a presença do caderno no universo de um personagem além do universo da protagonista. Este objeto representa o roteiro da vida, logo está presente nos cenários dos quatro personagens durante suas jornadas.

A história dessa personagem se passa quase toda no ambiente urbano, mostrando suas dificuldades e os desafios que a falta de acessibilidade na cidade pode gerar. Ela vende seu produto na praça Clarimundo Carneiro, conjunto arquitetônico tombado e de grande relevância na cidade de Uberlândia, onde se localizam prédios históricos como a antiga Câmara Municipal (atual museu municipal) e a oficina da cultura, ambas edificações do estilo eclético do século XX.

A última cena dessa personagem tem como locação a Rua Doutor Lacerda, no bairro Vigilato Pereira, em Uberlândia. Esta locação foi escolhida devido a sua topografia íngreme que permite a vista da cidade. Além disso, as calçadas possuem problemas de acessibilidade, o que causa dificuldades para pessoas com deficiências, exibindo um problema urbano existente na cidade.





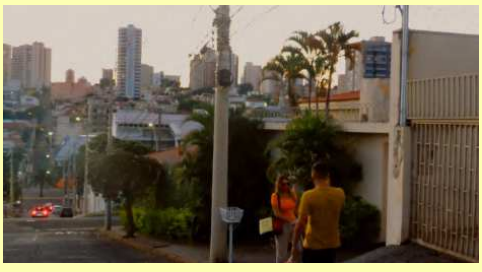
caderno que representa o roteiro da vida







falta de acessibilidade na cidade



Cenas da personagem com paleta de cores amarela. Fonte: desenvolvido pela autora.

O universo da personagem de cor azul foi pensado de forma que deixasse evidente a paleta de cores azul, cor escolhida por estar associada a tristeza e melancolia. Assim, para o primeiro cenário da garota, foi montado o ambiente no qual uma estante de livros é destacada. Nesse espaço cênico, o porta-retrato é um importante objeto, uma vez que representa ela lendo um livro, também na cor azul, com sua mãe que está doente. Além disso, é nesse cenário que aparece o caderno que representa o roteiro da vida dessa personagem, que está localizado sob o porta-retrato.

Essa cenografia foi executada com papéis color set tamanho A3, em duas tonalidades diferentes de azul com o objetivo de representar um papel de parede que encaixasse na paleta de cores azulada. Foi colocada também uma estante com livros na mesma paleta, visto que a leitura é a válvula de escape dessa personagem. Flores em azul também compõem a cena, criando uma atmosfera conceitual e que tende ao monocromático.

Já para o quarto da mãe, seguindo a mesma paleta de cores, optou-se pela utilização de um stencil realizado pela autora durante sua graduação. O trabalho foi produzido para a matéria de Plástica I, ministrada pelo professor Luis Eduardo Borda. No cenário, ele foi escolhido para compor a cabeceira da cama como elemento decorativo. Além disso, a escolha desse elemento resgata um trabalho realizado durante o curso de arquitetura e urbanismo para ser utilizado no trabalho final de graduação da autora.

Para a cena do cemitério, foi escolhido como locação o cemitério São Pedro, localizado no bairro Osvaldo Resende, em Uberlândia. Optou-se por esse cemitério pelo fato de possuir túmulos mais "decorados" e exuberantes, dramatizando as cenas e conciliando aos aspectos cenográficos e ainda, por possibilitar a vista da cidade devido a topografia local. Para representar a lápide da mãe da personagem, foi escolhido um túmulo sem identificação de nomes e fotos. Além disso, a flor que a personagem joga sobre a lápide também é azul, fortalecendo a importância conceitual que as cores têm na narrativa.



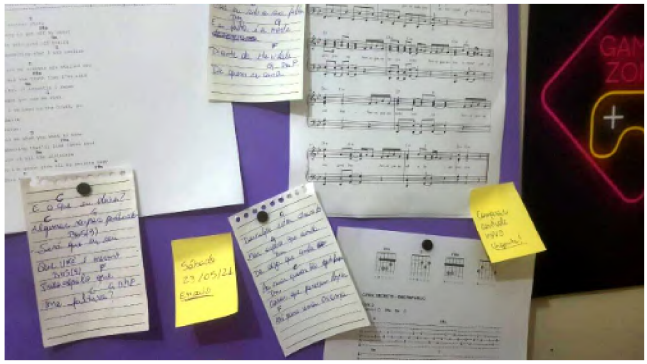
Cenas da personagem com paleta de cores azul. Fonte: desenvolvido pela autora.

No cenário do quarto do garoto, buscou-se representar um pouco de sua personalidade de forma não verbal. Assim, o quarto possui objetos relacionados a jogos e a música, sendo esses os dois hobbies principais do garoto. A iluminação em cor roxa cria uma atmosfera tecnológica que faz relação com o mundo dos jogos. Além disso, roxo é a paleta de cores base desse personagem, o que representa ele sendo protagonista no próprio universo.



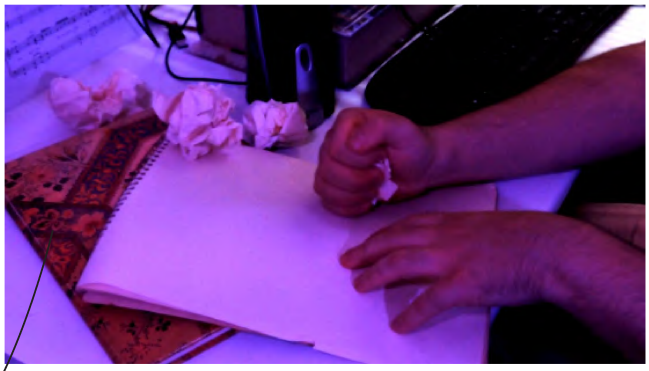
Cena do quarto do personagem com paleta de cores roxa. Fonte: desenvolvido pela autora.

Neste cenário, foi dada uma atenção especial aos detalhes, que poderiam aparecer no momento em que o personagem compunha suas músicas. Assim, o quadro possui recados relacionados a ensaios de banda, comprar controle de vídeo game, pedaços de cifras manuscritas e cifras e partituras impressas.



Detalhe do quadro de recados presente no cenário do quarto do garoto. Fonte: Desenvolvido pela autora.

Este personagem encontra-se frustrado por não ter sucesso em suas tentativas de composição de músicas. Tal fato é representado de forma não verbal quando o garoto amassa as folhas de papel e as joga no lixo. É nessa cena que aparece o caderno que simboliza o roteiro da vida no universo desse personagem, localizado abaixo das folhas em que ele compõe suas músicas.

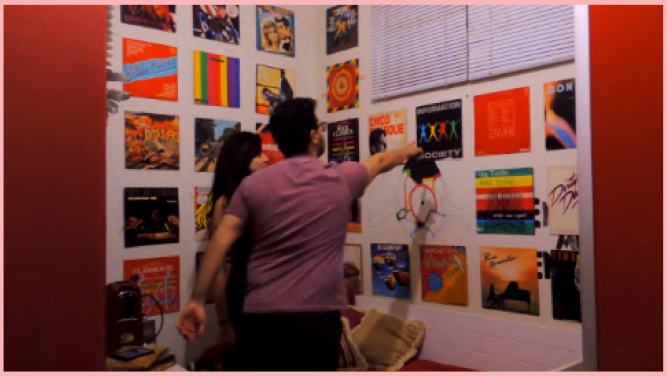


Garoto compondo em cima do caderno que representa o roteiro. Fonte: Desenvolvido pela autora.

As cenas seguintes mostram a junção dos universos de dois personagens: da protagonista e do garoto. O local onde os personagens interagem pela primeira vez é no ponto de ônibus, onde a protagonista se interessa pelas cifras e partituras que o garoto está segurando. Nessa cena, o enquadramento é feito por trás dos personagens, revelando a vista da rua que eles têm durante a espera no ponto de ônibus.

A cena que mostra os dois personagens no quarto da garota busca transparecer a inserção do personagem masculino no universo da protagonista. Assim, ele se interessa pela decoração presente no local, comentando sobre os vinis e bandas. Tal fato busca representar que ambos estavam se conhecendo e logo se tornariam protagonistas da vida um do outro.

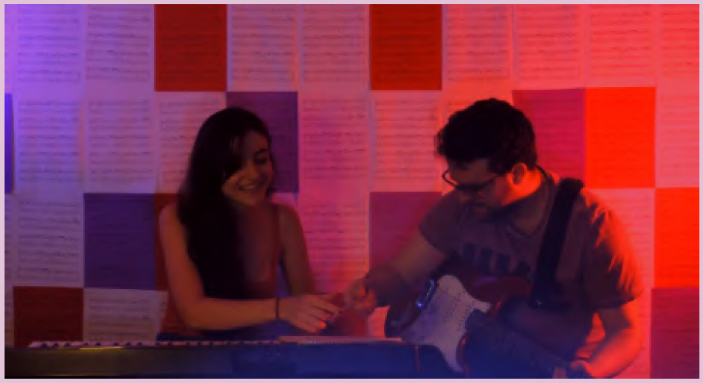




Cenas do curta-metragem que demonstram a união de dois personagens. Fonte: desenvolvido pela autora.

Após a conexão de ambos os universos, eles são vistos juntos em um cenário conceitual projetado pela autora, que faz referência ao cenário em que a protagonista toca piano. Isso porque, é justamente a paixão pela música que une a vida desses dois indivíduos. Logo, para esse espaço cênico, manteve-se a ideia das partituras na parede. No entanto, partituras na cor roxa também foram acrescentadas ao ambiente. A iluminação também é nas cores roxa e vermelha, representando o protagonismo dos personagens em suas respectivas vidas. Para melhor visualização da cenografia assim como para o planejamento de sua iluminação e execução, a autora produziu o projeto e maquete virtual desse cenário.





Maquete virtual do projeto cenográfico e cenário executado. Fonte: desenvolvido pela autora.

Em seguida, a narrativa mostra que a relação dos personagens evoluiu, assim como sua paixão pela música. As cenas do terraço demonstram que eles possuem uma banda e que estão na gravação de um clipe musical. As cenas foram gravadas no terraço do Edifício Chams, localizado na esquina da Avenida Floriano com a Rua Duque de Caxias, em frente à Praça Tubal Vilela. Esse edifício construído na década de 1970 também é um importante elemento para o skyline uberlandense. Com a autorização do síndico Sebastião Rodrigues, foi possível fazer as cenas da banda no terraço do prédio, mostrando vistas aéreas da cidade e do pôr do sol. Uberlândia é conhecida por ser uma cidade com pôr do sol muito bonito, portanto foi de interesse da autora mostrá-lo nesse horário no curta-metragem. Além disso, assim como o pôr do sol encerra o ciclo do dia, a cena da banda estaria encerrando o segundo ciclo da trama.





Cenas do curta-metragem gravadas no terraço do Edifício Chams. Fonte: desenvolvido pela autora.

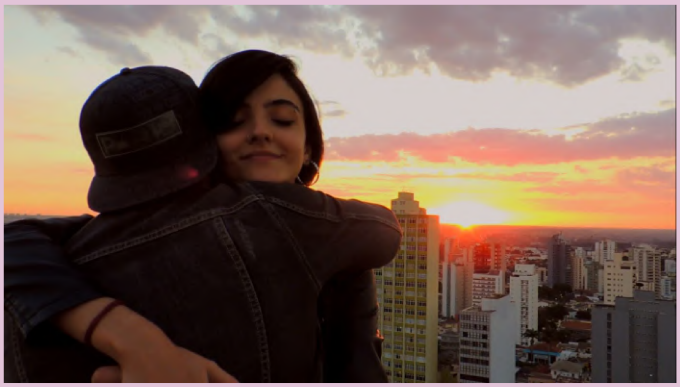
Para intensificar a ideia de que as cenas se tratavam da gravação de um clipe musical, cenas dos bastidores foram mostradas, gerando uma metalinguagem. Nestas cenas, é possível visualizar a câmera, a claquete e assistentes trabalhando de máscara, substanciando o contexto da pandemia abordado na narrativa . Além disso, a figurante que está com o tripé filmando o clipe é a própria diretora do curta-metragem, mais uma vez reforçando a intenção metalinguística da cena.





Cena do curta-metragem que demonstra metalinguagem. Fonte: desenvolvido pela autora.

A cena final desse ciclo mostra que os personagens têm um desfecho romântico, partindo inicialmente do interesse da garota. Nesta cena, é dado destaque aos tênis dos personagens, sendo o calçado do garoto na cor roxa e o tênis da garota na cor vermelha, novamente representando a união dos dois universos. O fim desse ciclo acaba com a mensagem de que figurantes podem se tornar protagonistas, o que volta ao conceito de "Sonder", de que todos têm vidas igualmente complexas e que pessoas inicialmente desconhecidas podem vir a se tornar pessoas importantes em diferentes contextos.




Cenas do curta-metragem em que os personagens tem um desfecho romântico. Fonte: desenvolvido pela autora.

O TERCEIRO CICLO

O terceiro ciclo é a fase de maior reflexão do filme. Sua introdução acontece com a mesma cenografia e enquadramento em que o curta-metragem se inicia. No entanto, agora conta com uma atriz idosa, que escreve no mesmo caderno em que a personagem jovem estava com dificuldades para escrever. O tic-tac do relógio também é retomado, assim como os closes nos objetos. No início do filme o espectador ainda não conhece o universo da personagem, logo esses objetos não são reconhecidos pelo público. No entanto, nesse momento da trama já é possível identificar os objetos simbólicos que compõem o cenário, após eles terem sido vistos no decorrer do enredo.



Cenas de abertura do terceiro ciclo do curta-metragem . Fonte: desenvolvido pela autora.




Cenas de close nos objetos simbólicos. Fonte: denvolvido pela autora.

O tic-tac do relógio se interrompe no momento em que a atriz para de escrever e fecha o caderno, o que simboliza que ela terminou de escrever sua história. O som do relógio cede espaço para a trilha sonora, que, juntamente com falas da protagonista em primeira pessoa, promovem a reflexão do espectador sobre o sentimento "sonder". O close no caderno fechado evidencia essa finalização do roteiro e destaca o colar que aparece na protagonista em outros momentos da trama, reforçando o fato de que ambas se tratam da mesma pessoa.



Cena do curta-metragem em a protagonista termina de escrever no caderno. Fonte: desenvolvido pela autora.

Conforme previamente informado, essas cenas foram gravadas no Teatro Municipal de Uberlândia, projetado em 1989 pelo arquiteto Oscar Niemeyer. A escolha pelo espaço do teatro aconteceu devido a experiência prévia que a autora tinha como cenógrafa no local, como também por se encaixar na narrativa proposta pelo conceito inicial. Com autorização do diretor do Teatro Municipal, Cleiton Ricardo, foi possível utilizar os equipamentos de iluminação e contar com o auxílio da equipe de iluminação e montagem do local. A iluminação profissional foi fundamental para dar dramaticidade para as cenas. Além disso, o fato de a paleta de cores da cortina e das poltronas do teatro serem em vermelho vibrante ia de encontro com a paleta de cores escolhida para a direção de arte do filme.

Inicialmente, o espectador não tem conhecimento de que as caixas estão montadas no palco de um teatro, o cenário é conceitual e localizado em um espaço indefinido. No entanto, no terceiro ciclo é revelado que a personagem está em um teatro. Nesse momento, a iluminação do teatro foi propositalmente abaixada para ficar à vista, evidenciando a ideia de tudo se passar em um espaço cênico.



Cena do curta-metragem em que é revelado que a protagonista está no palco de um teatro. Fonte: desenvolvido pela autora.

Durante a narração da protagonista, são retomadas cenas nas locações presentes nos ciclos anteriores. No entanto, a personagem demonstra atenção sobre as histórias dos indivíduos que cruzam seu caminho. Nessas cenas, a garota interage com os demais personagens de diferentes formas, de modo que eles deixam de ser apenas figurativos em sua rotina.



Cenas do curta-metragem em a protagonista interage com os demais personagens. Fonte: desenvolvido pela autora.

A cena em que a cortina do teatro se fecha representa conceitualmente o fim da vida. Nesse momento, o espectador é surpreendido pela atriz jovem que interpreta a protagonista assistindo ao espetáculo. A iluminação dessa cena foi projetada para que o foco estivesse na atriz, em meio a grandiosidade da plateia do Teatro Municipal de Uberlândia. Assim, buscou-se uma iluminação dramática, com alto contraste e que evidenciasse a cor vermelha. O curta-metragem tem fim quando a personagem se levanta e vai embora, após ter assistido ao espetáculo da própria vida. A luz diminui de intensidade gradualmente enquanto ela sobe as escadas e os créditos aparecem, finalizando a produção.



Cenas do curta-metragem em a protagonista assiste ao espetáculo da própria vida. Fonte: desenvolvido pela autora.

10.3 DIREÇÃO, FILMAGEM E EDIÇÃO

As gravações do curta-metragem seguiram o cronograma proposto na tabela de decupagem. Toda a parte de direção, filmagem e edição foi realizada pela autora, com seus equipamentos pessoais de filmagem e iluminação. Para a gravação, foram utilizadas duas câmeras, ambas do modelo Nikon CoolPix P510. Durante as gravações, a autora contou também com o apoio de assistentes de direção, que foram responsáveis por manusear a claquete e anotar o desempenho de cada tomada das cenas. Dentre esses assistentes, estavam: Angélica Spirandelli, Victor Mathias, Laura Spirandelli e José Luiz Neto, que alternaram presença dependendo do dia de cada gravação.



Claquete utilizada durante as gravações. Fonte: acervo pessoal da autora.

A claquete foi utilizada tanto para as cenas internas quanto para as externas, como um elemento responsável por avisar a todos os envolvidos na gravação o momento de início de captação de cada cena. Além disso, o uso da claquete facilitou a edição do filme, uma vez que o primeiro quadro de cada cena era a claquete, com as informações de data de gravação, cena e tomada. Durante as gravações, os assistentes anotaram as melhores tomadas feitas para cada cena, facilitando a etapa de edição e pós-produção.







Claquete sendo utilizada durante gravações internas e externas. Fonte: acervo pessoal da autora.

Com exceção das cenas gravadas no Teatro Municipal de Uberlândia, toda a iluminação do curta foi executada pela autora. Por se tratar de um curta-metragem independente com poucos recursos, a solução encontrada para dar cor a iluminação das cenas internas foi a utilização de papéis celofane de cores variadas, encontrados em papelarias por um baixo custo financeiro. Foram utilizados nas cores azul, vermelho, amarelo e laranja. Para a coloração roxa, foram usados papéis celofane nas cores vermelha e azul juntos, resultando em uma iluminação em tons violeta.



Iluminação com papel celofane para coloração. Fonte: acervo pessoal da autora.



Iluminação colorida realizada para as gravações. Fonte: acervo pessoal da autora.

Houveram alguns desafios durante as gravações. Nas filmagens no ponto de ônibus, na praça Adolfo Fonseca, a câmera deveria estar na mesma posição nas cenas com as três trocas de figurino. Para, isso, foi necessário a utilização de duas câmeras: Uma fixa no tripé no lado da rua oposto ao ponto de ônibus, e outra que seria utilizada para fazer as cenas de close e com diferentes ângulos e enquadramentos. Além disso, foi necessário esperar que um ônibus passasse em frente ao ponto antes de cada troca de figurino, de forma que fosse possível fazer o efeito dos dias se passando durante a edição.



Diretora e assistentes ajustando a câmera fixa para filmagens no ponto de ônibus e equipe de gravação, no dia 02/05/2021. Fonte: acervo pessoal da autora.

Neste mesmo dia de gravação, foram filmadas as cenas da personagem amarela na Rua Doutor Lacerda, no bairro Vigilato Pereira. Para captar as cenas de forma que mostrasse a paisagem em seu melhor ângulo, foi necessário que as filmagens fossem realizadas no meio da rua. Para isso, os assistentes foram responsáveis por desviar o fluxo de carros para que não atrapalhassem as gravações.

Nas cenas gravadas no terraço, no dia 08/05/2021, o maior desafio foi gravar tudo em um curto intervalo de tempo, uma vez que dependia-se da iluminação natural e da paisagem do pôr do sol. Por volta das 16:30, chegou-se ao local de gravação e com o auxílio dos assistentes de direção, os equipamentos da banda foram levados e montados no terraço.



Autora captando as imagens na rua Doutor Lacerda, no dia 02/05/2021. Fonte: acervo pessoal da autora.



Fotos durante as gravações e equipe no terraço do Edifício Chams, no horário do pôr do sol, no dia 08/05/2021. Fonte: acervo pessoal da autora.

As gravações da cena do teatro tiveram que ser regravadas. Devido ao decreto da prefeitura de não utilização dos espaços culturais da cidade em virtude da pandemia, inicialmente não seria possível utilizar o espaço do Teatro Municipal de Uberlândia. Desse modo, como alternativa para essa locação, essas cenas foram filmadas no dia 05/05/2021 no palco do anfiteatro do Colégio Ressurreição Nossa Senhora, com autorização do diretor da escola Henrique Lobato e da secretária Leila Almeida. No entanto, houve a liberação parcial das medidas preventivas no final do mês de maio, viabilizando que o diretor do Teatro Municipal, Cleiton Ricardo, autorizasse a utilização do local. Optou-se pela regravação das cenas pois a ambientação do Teatro Municipal ia mais ao encontro da direção de arte proposta para o filme, devido a sua estrutura e paleta de cores, além de todo o equipamento de iluminação profissional que poderia ser utilizado no espaço inicialmente planejado.





Gravações no Colégio Ressurreição Nossa Senhora, no dia 05/05/2021. Fonte: acervo pessoal da autora.



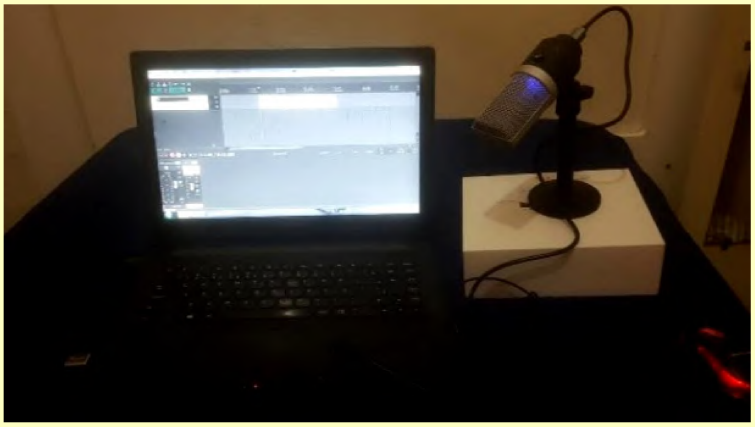


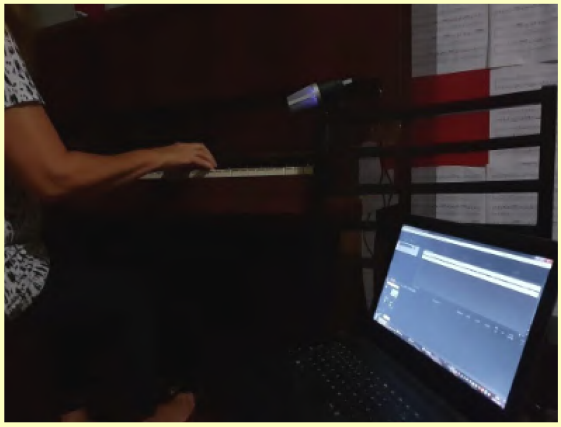


Gravações no Teatro Municipal de Uberlândia, no dia 12/05/2021. Fonte: acervo pessoal da autora.

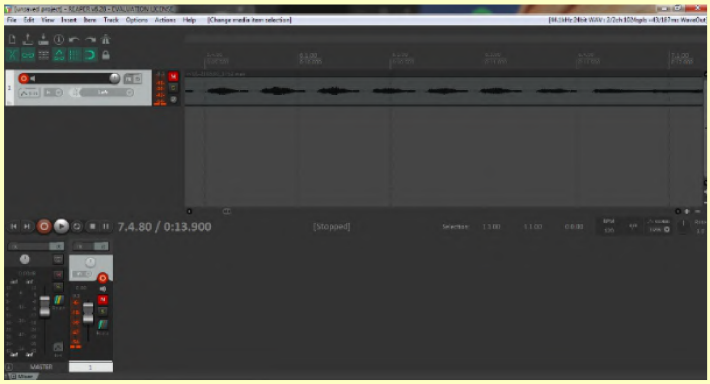
A edição do curta-metragem foi feita inteiramente pela autora. Após a finalização das gravações, no dia 14/05/2021, deu-se início a etapa de pós-produção. Para facilitar a edição, foi feita uma pré-seleção de tomadas de cena que poderiam ser usadas, separadas por cada etapa do roteiro.

Após a seleção de cenas, foi feita a seleção e produção da trilha sonora para o curta-metragem, uma vez que esta influenciaria diretamente no tempo de edição e na percepção das cenas perante ao espectador. A primeira música do curta se chama Sonder, de autoria da pianista Angélica Spirandelli. Angélica adaptou uma composição de autoria própria especialmente para o filme. A música, que foi nomeada com o mesmo título do curta-metragem, possui caráter monótono e ao mesmo tempo intenso. Para a gravação da música, assim como para a gravação da narração, feita com a voz da autora, foram utilizados um microfone profissional e o software de captação e edição de áudio Reaper. Além da música tocada por Angélica Spirandelli, foi utilizado também como trilha sonora o cover da música Secrets, da banda One Republic, tocado pelo pianista Francesco Parrino. Essa música se intensifica ao longo das cenas, possuindo uma sonoplastia forte que em alguns momentos se ameniza. O cover da música Secrets foi a trilha sonora escolhida para o segundo ciclo, no qual as histórias dos demais personagens são apresentadas. Para o terceiro ciclo, foi escolhido o cover da música Moral of the Story, da cantora Ashe, tocado pela pianista Julia Grýs. Optou-se por essa música devido sua dramaticidade que promove um caráter reflexivo para as cenas finais. Além disso, a tradução do título da canção é "moral da história", o que faz referência com a etapa final da trama, em que o conceito de Sonder é abordado, mesmo que de forma não literal. As três músicas selecionadas para compor a trilha sonora do filme são tocadas em piano, fazendo relação com a personalidade da personagem principal.



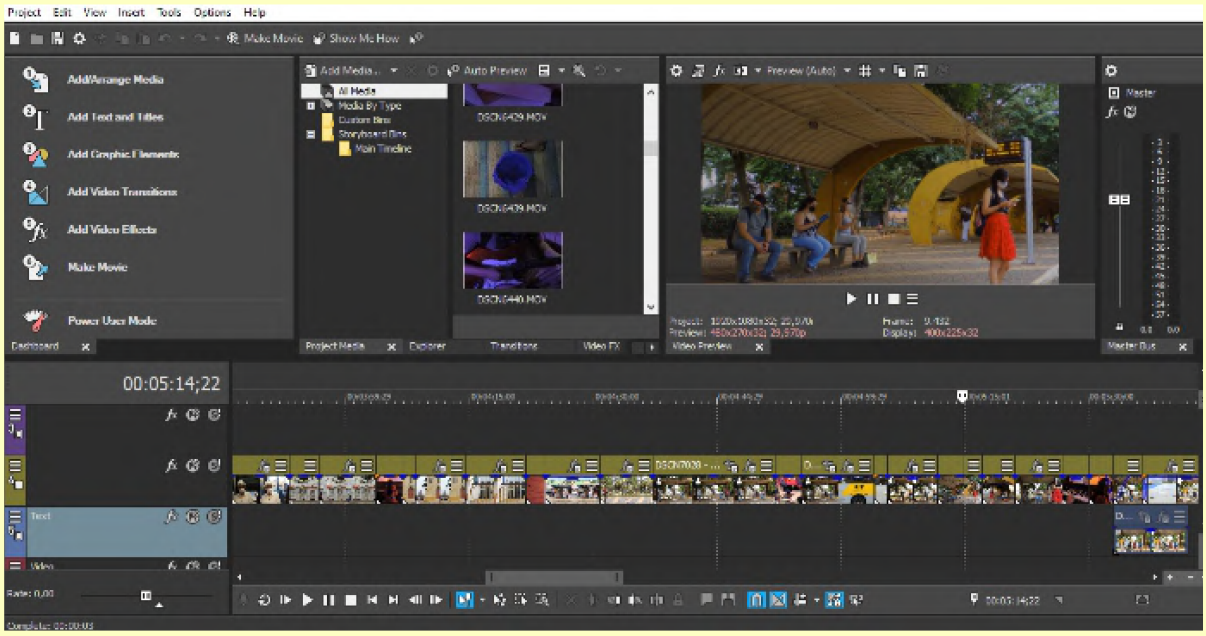


Microfone e software Reaper durante as gravações de narração e trilha sonora. Fonte: acervo pessoal da autora.



Interface do software Reaper, utilizado para captação de audio. Fonte: acervo pessoal da autora.

Após as gravações de trilha sonora e narração, deu-se início a etapa de edição, que foi feita com uso do programa de edição de vídeo Movie Studio Platinum 16.0. A edição do filme durou aproximadamente uma semana. Posteriormente, ajustes foram sendo feitos para aprimorar o resultado final. O curta-metragem Sonder finalizou com 13:53 minutos de duração e foi renderizado no formato MP4, na qualidade 1920x1080 com 30 frames por segundo. Para divulgação, o produto final foi postado na plataforma YouTube, no canal pessoal da autora.



Interface do programa Movie Studio Platinum 16.0, durante a edição do curta-metragem. Fonte: acervo pessoal da autora.

11. CONCLUSÃO

A graduação em arquitetura e urbanismo possibilitou uma experienciação em diferentes áreas de atuação profissional, por possuir uma grade curricular que permeia diversas áreas do conhecimento. Uma dessas áreas é a cenografia, que demanda que o profissional tenha conhecimento quanto a criação de espaços, mesmo que estes, em sua maioria, sejam efêmeros.

Com base nas pesquisas, levantamentos e entrevistas realizadas durante a execução deste trabalho, foi possível perceber que a formação em arquitetura e urbanismo é de grande importância para a cenografia aplicada no cinema, e de forma mais ampliada, para a direção de arte das produções. A direção de arte é responsável por materializar toda a visualidade fílmica, e a visão de um profissional arquiteto que estudou sobre a composição de espaços se torna substancial.

A elaboração deste trabalho permitiu que os conhecimentos adquiridos durante a graduação, como também os conteúdos estudados durante a etapa de pesquisa aqui desenvolvida, resultou-se em um curta-metragem, o qual a autora pôde expressar suas habilidades e visões, assumindo diversas funções, não somente do departamento de arte, mas da produção geral de um filme. O fato de assumir tantas funções como roteirista, diretora, cenógrafa, diretora de arte, produtora de objetos, figurinista, iluminadora, cinegrafista e editora de vídeo foi um grande desafio, mas que, ao mesmo tempo, possibilitou a aprendizagem na prática de como funciona a produção de um filme. Além disso, por todas essas funções estarem concentradas em uma única pessoa, foi possível transmitir a mensagem que a autora desejava passar, com suas características e conceitos subjetivos idealizados e materializados por ela mesma nesta produção.

O curta-metragem Sonder não possui diálogos, apenas narrações pontuais da protagonista em primeira pessoa. Durante grande parte dessa produção, a história é contada principalmente por meio das imagens, ou seja, pela visualidade das cenas, sejam elas internas ou externas, com cenografias projetadas ou utilizando a cidade como cenário. Desse modo, as cenas contaram a narrativa de forma não verbal, gerando conhecimentos e experiências por intermédio de imagens. Para que isso fosse possível, foi necessário pensar na composição espacial de cada cena e em como ela seria mostrada a partir da perspectiva da câmera, sendo necessário pensar nos melhores ângulos e enquadramentos.

Para as cenas externas, a autora escolheu espaços da cidade que tivessem algum significado não apenas para o contexto da narrativa, mas também que fossem locais importantes que povoam o imaginário uberlandense. Além disso, houve uma percepção sobre a vivência das pessoas na cidade, captando cenas espontâneas de pessoas utilizando o espaço público. O centro da cidade de Uberlândia foi mostrado sob várias perspectivas, sendo este curta-metragem um meio de comunicação capaz de divulgar essas imagens e criar uma apreensão sobre a cidade para as pessoas que não a conhecem.

Tais fatos reforçam a ideia de que a formação da autora em arquitetura e urbanismo foi vital para a produção deste curta-metragem. Durante a produção, houve a sensibilidade de entender as dinâmicas dos espaços, as composições mais viáveis para transmitir as mensagens desejadas e as demandas necessárias para representar visualmente os espaços cênicos. Por fim, posterior à etapa de publicação deste conteúdo, pretende-se a participação do filme em concursos e festivais de cinema, como forma de divulgação do trabalho.

12. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ALLON DOS SANTOS, Fábio. **A arquitetura como agente fílmico.** Arquitextos, São Paulo, ano 04, n. 045.12, Vitruvius, fev. 2004. Disponível em: <http://www.vitruvius.com.br/revistas/read/arquitextos/04.045/616>. Acessado em: 07 out 2020.

ARONSON, Arnold. **Cenografia hoje.** In: A[l]berto. Revista da São Paulo Escola de Teatro n°5, 2013. Disponível em: http://www.spescoladeteatro.org.br/revista-sp/revista-sp-alberto-05. php. Acesso 15 out 2020.

BARNWELL, Jane. **Fundamentos de produção cinematográfica.** Porto Alegre: Bookman, 2013.

CASTILHO, Daniela. **Direção de arte: a diferença que você vê.** Overblog, 9 jul 2017. Disponível em: http://www.overmundo.com. br/overblog/direcao-de-arte-a-diferenca-que-voce-ve. Acesso em: 19 nov. 2020.

DEL NERO, C. **Cenografia, uma breve visita.** São Paulo: Claridade, 2010.

GAMBOIAS, Hugo F.D. **Arquitetura com sentido(s) Os sentidos como modo de viver a arquitetura.** Dissertação de Mestrado Integrado em Arquitetura. 2013

GUERRA, M. E. A. **As Praças Modernas de João Jorge Coury no Triângulo Mineiro**. Dissertação de Mestrado, EESC/USP, São Carlos, 1998.

GUILLÉN, José Mascardó. **El cine de animación: En más de 100 longametrajes.** Madri: Alianza, 1997.

JACOBS, Jane. **Morte e vida de grandes cidades.** Martins Fontes, 2000.

LACY, Louise Marie. **O poder das cores e o equilíbrio dos ambientes.** 7. ed. São Paulo: Pensamento, 2000.

MOLETTA, A. **Criação de curta metragem em vídeo digital: uma proposta de produção de baixo custo**. São Paulo: Summus, 2009.

NOUVEL, Jean (entrevista). AU – Arquitetura e Urbanismo. São Paulo, ano 12, out./nov. 97.

QUEIROZ, Jéssica Spirandelli de. **A cidade cenográfica em Gabriela, Cravo e Canela: Uma relação entre literatura e cenografia**. In: Entrevista Marcelo Carneiro. Uberlândia, 2019.

Décimo Segundo Andar. Youtube, 2016.
Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=J-XCK3uddDA> Acesso: 5 set 2020

O que é Cenografia? O Estudo do Espaço Cênico. Youtube, 2016.
Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=aGL4H7RbhdQ) Acesso: 2 set. 2020

The Maker. Youtube, 2012. Disponível em:
<https://www.youtube.com/watch?v=YDXOioU_OKM&t=28s> Acesso: 4 set. 2020.

The Maker - Behind the Scenes. Youtube, 2014. Disponível em:
<https://www.youtube.com/watch?v=KavpG2t6qD8&t=6ss> Acesso: 4 set. 2020.