



**Instituto de Educação Superior de Brasília  
Cinema e Mídias Digitais**

**FILME**  
**AMARGO DA LÍNGUA**  
**MEMORIAL DE PRODUÇÃO**

**Laura Oliveira de Farias Rocha**

**BRASÍLIA**  
**2014**

**LAURA OLIVEIRA DE FARIAS ROCHA**

# **AMARGO DA LÍNGUA**

## **Memorial de Produção**

Memorial de produto, parte Integrante do Trabalho de Conclusão de Curso apresentado Ao Programa de Graduação em Comunicação Social do Instituto De Educação Superior de Brasília, Como requisito para a obtenção Do título de Bacharel em Comunicação Social com habilitação em Cinema e Mídias Digitais.

**Orientador: Prof. Paulo Duro Moraes**

**Brasília**  
**Novembro de 2014**

**BANCA EXAMINADORA:**

---

Orientador: Prof. Paulo Duro Moraes

---

Prof. Mike Peixoto

---

Prof. Dr. Eladio Antonio Oduber Palencia

## AGRADECIMENTOS

À Maria Catarina, minha mãe, por ser o maior exemplo de virtude e força que tive na vida. À Amália Maia da Silva (Inha), por nunca ter desistido de investir nos meus sonhos. Aos meus professores que muito me ensinaram durante o curso, Pablo Gonçalo, Anderson, Ciro Inácio Marcondes, Patrícia Colmenero, Paulo Moraes, Márcio Moraes, Ludmila, Fábio Liborio, Eladio Oduber, Cláudio Bull, Mike Peixoto e todos os outros que ao longo desse período me ajudaram a aprender mais sobre cinema.

Aos amigos, equipe e elenco do *Amargo da Língua*, Maria Aparecida, Karla Pereira, Otília Freitas, Carla Araújo, Yane Marques, Hussein Ali Moussa, Tony Gil, Pierre Simões, Ísis Mariana Lopes, Lili Lopes Atelier, Bar Raízes Reggea Roots, Pousada California Chalés, Casa de Cultura do Guará, Gilmara Santos, Renata Helena, Alex Biângulo, Tiago Machado, Paulo Renato Rodrigues, Mazé Fernandes Carreiro, Shabana Dark, Felipe Pinheiro, Gustavo Rabelo, Sérgio Leon, Land Trip, Daniel Camelo, Satanique Samba Trio, Munha da 7, Banda Megera e Rafael Manson. Aos figurantes que compareceram de última hora nas gravações e a todos os outros que não foram citados. Obrigada pela confiança no meu trabalho.

**Este projeto é dedicado aos amantes e apoiadores do cinema brasileiro de guerrilha e a todos que apreciam o lado dionisíaco da Arte.**

## RESUMO

Desenvolvido como Trabalho de Conclusão de Curso, este memorial traz a descrição analítica de todo processo de criação, produção e distribuição do filme *Amargo da Língua*. Abordando tanto os aspectos teóricos quanto logísticos envolvidos na prática da produção, direção e roteirização de um produto cinematográfico.

O filme *Amargo da Língua* é um curta-metragem (15min) ficção experimental, híbrido de comédia e suspense. Com protagonistas anti-heróis que aplicam *boa noite cinderela* em vítimas aleatórias, o filme se desenrola com cenas inusitadas. Seguindo influências estéticas do *Dogma 95*, foi feito sem orçamento, com regime colaborativo, sem fins lucrativos, se categoriza como *cinema de guerrilha*, apesar de ter dez locações diferentes, elenco com quinze atores/atrizes protagonistas e coadjuvantes e trinta e duas pessoas na figuração.

**Palavras-chaves:** Roteiro. Cinema de Guerrilha. Amargo da Língua. Curta-metragem. Produção independente. Audiovisual. Comédia-Suspense. Cinema Brasiliense. Direção.

## ABSTRACT

This memorial was made as a final paper. It describes the entire analyses of the creating and producing process of the short film "Bitter Tongue". It also reports the theoretical and practical aspects of a cinematographic product describing the production, direction and scripting method in a logistic way.

The "*Bitter Tongue*" is a short film (15min) that can be described as a fiction, hybrid of comedy and thriller. The protagonists are anti-heroes, they used to 'spike' random people's drink for example. This story contains many unexpected scenes. It has the aesthetic influences of *Dogma 95* which was concluded and released without a big budget (it counted with collaborative arrangements to be finished), non-profitable, categorized as *guerrilla filmmaking format* even though the history passes in ten different places. The cast is composed of fifteen actors / actresses and thirty-two extras.

**Keywords:** Script. Guerrilla filmmaking. Bitter Tongue. Short Film. Independent Production. Audiovisual. Comedy Thriller. Brazilian Cinema. Direction.

## SUMÁRIO

<b>1. INTRODUÇÃO .....</b>	<b>08</b>
1.1 Objetivos Gerais .....	09
1.2 Objetivos Específicos.....	09
1.3 Motivações e Justificativa .....	10
<b>2. REFERENCIAL TEÓRICO .....</b>	<b>11</b>
2.1 Roteiro .....	11
2.2 Direção .....	17
2.3 Produção.....	19
2.4 Direção de Arte.....	21
2.5 Fotografia .....	24
2.6 Áudio .....	26
2.7 Montagem .....	28
<b>3. METODOLOGIA: Processo criativo/Influências Estéticas .....</b>	<b>31</b>
3.2 Pré-Produção .....	33
3.2.1 Seleção de Elenco e Personagem .....	33
3.2.2 Preparação: Ensaios e Testes.....	34
3.3 Produção.....	34
3.3.1 Gravação .....	35
3.3.2 Captação de Áudio .....	36
3.4 Pós-Produção .....	37
3.4.1 Finalização de Imagem.....	37
3.4.2 Finalização de Audio.....	39
3.4.3 Divulgação .....	40
3.4.4 Plano de Distribuição .....	41
<b>4. CONCLUSÃO .....</b>	<b>42</b>
<b>5. REFERENCIAL BIBLIOGRÁFICO (Filmografia e Sites Consultados) .....</b>	<b>43</b>

### **ANEXOS**

**i - Roteiro Literário – Argumento e Escaleta - Apêndice A**

**ii - Storyboard – Decupagem de Planos – Apêndice B**

**iii - Roteiro Técnico para Montagem – Apêndice C**

## 1 – INTRODUÇÃO

O projeto aqui apresentado descreve o memorial de produção do curta-metragem de ficção experimental *Amargo da Língua*, produzido durante a conclusão do curso de Cinema e Mídias Digitais do IESB. Visando obter o título de bacharelado em Comunicação Social - Cinema e Mídias Digitais, esse projeto será apresentado como Trabalho de Conclusão de Curso tendo como orientador o professor e coordenador Paulo Duro Moraes. Escrito, dirigido e produzido pela aluna Laura Oliveira de Farias Rocha, o filme foi realizado de forma totalmente independente de financiamentos ou patrocínios, sejam estes públicos ou privados. Desenvolvendo uma proposta de produção e distribuição de *guerrilha* visando autonomia e visibilidade para inserção no meio audiovisual.

O filme *Amargo da Língua* é um curta-metragem de ficção híbrido de suspense e comédia onde os delírios e devaneios dos personagens dão toque surrealista e permitem ousar no experimentalismo estético e narrativo do filme. Com ambientação *underground* e personagens subversivos a estória narra as aventuras de Andrea e Fábio, antigos colegas de internação que ao se reencontrar, passam a sair juntos e aplicar o golpe “*boa noite cinderela*” em vítimas aleatórias que encontram nos eventos noturnos.

É um filme atípico por possuir influências teóricas e estéticas do *Cinema Marginal*, *Dogma95*, *Cinema de Guerrilha*, *Video-Arte*, *cinema underground* e fazer referência às vanguardas do começo do século XX, como *surrealismo*, *dadaísmo*, *cabismo*, *neoconcretismo*, etc. Em uma mistura de diferentes estilos, gêneros e estruturas, esse filme ousa no experimentalismo propondo exercitar as possibilidades da linguagem cinematográfica não só de forma narrativa, mas também sensorial.

O memorial contém a descrição analítica de todas as etapas da produção, desde o surgimento da proposta de filmar e elaborar ideias para melhorar os tratamentos do roteiro, até o audacioso plano de distribuição que com legendas em oito idiomas visa distribuir duas mil cópias em festivais, mostras e cineclubes voltados para o público alternativo que aprecia estilos não comerciais de produção e estética cinematográfica.

## 1.1 – OBJETIVOS GERAIS

A intenção principal na realização desse filme é colocar em prática os conhecimentos adquiridos durante o curso de Cinema e Mídias Digitais. Desenvolvendo e analisando a produção de um curta-metragem de ficção experimental que introduza na narrativa, elementos surrealistas e sensoriais que dão aspecto de *vídeo-arte* ousando fazer uma ruptura com a *narrativa-clássica* e com o *cinema-ilusão* em algumas partes do filme.

Para justificar e analisar tais escolhas estéticas e estruturais, o *Memorial de Produção* que acompanha o produto, contém a descrição de todas as etapas desde a pré-produção até a pós-produção, junto com pesquisa, metodologia e referencial teórico. Este projeto visa ser apresentado como Trabalho de Conclusão de Curso.

Esta é uma oportunidade de comprovar na prática que formas alternativas de produção também são eficazes e apreciadas pelo público. É de suma importância obter experiência para participar de futuros projetos audiovisuais. O objetivo é proporcionar visibilidade e material no portfólio/curriculum. Para início de carreira isso é relevante pois apenas o certificado e o título de graduação em Cinema, não são suficientes para dar acesso ao mercado de trabalho.

## 1.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS:

- Apresentar o memorial de produção do filme como Trabalho de Conclusão de Curso para receber o título de Bacharel em Comunicação Social – Cinema e Mídias Digitais.
- Produzir e distribuir usando técnicas de guerrilha, descrevendo etapas do ciclo completo de produção.
- Experimentar linguagens cinematográficas de vanguarda como surrealismo e dadaísmo, rompendo em partes com a narrativa-clássica.
- Vender cópias do curta-metragem de forma direta em vários países e estados brasileiros e participar de festivais, cineclubes e mostras de cinema independente, nacionais e internacionais.
- Adquirir experiência em todas as áreas e etapas da produção cinematográfica e ao mesmo tempo lançar e divulgar artistas exibindo o trabalho da equipe para pessoas da área.
- Conhecer e reunir o contato de apoiadores, atores e profissionais da área para futuras produções.

### 1.3- MOTIVAÇÕES E JUSTIFICATIVA

*Amargo da Língua* é um curta-metragem de ficção experimental composto de personagens subversivos e ambientação *underground*. Experimenta a mistura de gêneros e estilos estéticos diferentes. É um híbrido de suspense e comédia que trabalha com as convenções de ambos os gêneros formando um terceiro tipo. Ao expor as aventuras, devaneios e delírios dos protagonistas o filme se permite mergulhar em uma estética dionisíaca, surreal e dadaísta, que em alguns momentos faz rupturas com a narrativa convencional do *cinema-ilusão*.

A liberdade criativa é maior quando se trata de um filme acadêmico não fomentado pelo Estado nem patrocinado por empresas. Sem burocracia e demandas alheias, a viabilidade do produto se torna mais flexível, permite experimentações ousadas e erros. Visando o aprendizado e não o lucro, a razão da existência desse trabalho é experimentar mesmo que de forma rude, todas as etapas de produção cinematográfica, usando técnicas de *guerrilha* e influências do *Dogma95*, *Cinema Marginal* e de vanguardas antigas como o *surrealismo* e *dadaísmo*. Isso pode causar estranhamento e rejeição por parte dos mais conservadores, mas experimentar inovações é essencial para o desenvolvimento da criatividade. A resistência em aceitar rupturas sempre foi um obstáculo na quebra de paradigmas que retardam o desenvolvimento cultural.

Fazer cinema de guerrilha no Brasil é um desafio ao sistema vigente de produção audiovisual, cuja economia esmagadora das indústrias estrangeiras, não permite o desenvolvimento dos produtos nacionais. A maioria dos filmes financiados pelo governo, não consegue ser distribuídos a ponto de alcançar um público considerável e ter retorno com bilheteria e vendas. Sem espaço nas salas de exibição, esses filmes são engavetados depois de serem exibidos em poucos festivais. Para contornar essa realidade, as técnicas de guerrilha na divulgação e distribuição foram utilizadas para comprovar a possibilidade de produzir cinema de forma alternativa e autossuficiente, sem depender do Estado nem de empresas privadas.

## 2 - REFERENCIAL TEÓRICO

### 2.1 – ROTEIRO

O grande desafio em escrever um bom roteiro é conseguir registrar no papel o que está na imaginação para que depois seja decodificado e transformado novamente em imagens fílmicas. Essa sequência de ações e imagens articuladas em planos e cenas, deve ser compreendida pela equipe técnica e elenco, assim como passar ao espectador aquilo que foi imaginado pelo roteirista que concebeu a estória. Em relação à roteirização, Michael Rabiger defende no livro *Direção de Cinema Técnica e Estética*:

A roteirização precisa ser guiada por um conhecimento de cinema, tanto como meio de comunicação quanto como processo de produção. Um roteiro é um projeto, e não uma forma de expressão completa. Ele vai ser transformado em um filme profissional bem acabado por várias pessoas especializadas e idiossincráticas trabalhando juntas – atores, os responsáveis pela fotografia, sonoplastia, direção de arte e etc. (MICHAEL RABIGER)

Para construir uma estória que seja compreensível e envolvente para o público, é fundamental estabelecer uma unidade dramática assim como delimitar um formato de gênero. A estrutura em três atos, formulada por Aristóteles em *Arte Poética*, organiza a narrativa em três momentos-chave: apresentação, conflito e resolução.

Para Aristóteles, o mundo é regido por uma harmonia que se reencontra na arte e no conhecimento. A ideia de harmonia é bastante presente no pensamento aristotélico, constantemente o filósofo faz referência à harmonia das partes de um todo – *unidade e totalidade*, o que veio aportar na célebre fórmula dos aristotélicos “A beleza consiste em unidade na variedade”.

Importa pois que, como nas demais artes miméticas, a unidade da imitação resulte da unidade do objeto. Pelo que, na fábula, que é imitação de uma ação, convém que a imitação seja una e total e que as partes estejam de tal modo entrosadas que baste a supressão ou o deslocamento de uma só, para que o conjunto fique modificado ou confundido, pois os fatos que livremente podemos ajuntar ou não, sem que o assunto fique sensivelmente modificado, não constituem parte integrante do todo. (ARISTÓTELES)

Além da estrutura em três atos, Aristóteles em *Arte Poética*, categoriza os primeiros gêneros dividindo os dramas de acordo com o tipo de final e o estilo da estória. O resultado é seus quatro gêneros básicos: Trágico Simples, Trágico Complexo, Cômico simples e Cômico complexo.

Apesar de o filósofo grego possuir uma concepção estética *apolínea*, como designou Nietzsche em *A Origem da Tragédia*, o feio, encarado como desarmonia, é expressamente incluído no campo estético quando Aristóteles comenta sobre a comédia. Como confirma Ariano Suassuna em *Iniciação à Estética*: “não deixa, portanto, de ser

admirável que Aristóteles tenha se referido expressamente a comédia, arte do feio, como fazendo legitimamente, parte do campo estético.”

A comédia é, como já dissemos, imitação de maus costumes, não contudo de toda sorte de vícios, mas só daquela parte do ignominioso que é o ridículo. O risível reside num defeito e numa tara que não apresentam caráter doloroso ou corruptor. Tal é, por exemplo, o caso da máscara cômica feia e disforme, que não é causa de sofrimento. (Aristóteles)

Por se tratar de uma comédia experimental, a estética *dionisíaca* do filme *Amargo da Língua*, propõe romper com as regras clássicas da dramaturgia do cinema-ilusão e com o ideal de harmonia, equilíbrio e ordem da estética *apolínea*. Embora mantenha a estrutura em três atos, algumas rupturas são feitas. Em vários momentos do filme essa narrativa-clássica é destruída e apresentada de forma surrealista e puramente sensorial, experimentando a linguagem das vanguardas da década de 20, surrealismo, dadaísmo, vídeo-arte, *cinema-puro* e demais referências que serão citadas na parte que aborda a Direção de Arte e Montagem.

Como foi dito, a estrutura em três atos é mantida, assim como as peripécias ou pontos de virada, mas a *jornada do herói* é vivida pelo antagonista Robson e não pelo protagonista, como é feito geralmente. O foco narrativo está nos personagens Fábio e Andrea, que por sua vez estão mais para vilões (são inclusive castigados no final) que para heróis que se transformam após a jornada.

A dicotomia maniqueísta do *clássico* é rejeitada, isto é, assim como no cinema moderno e na literatura moderna, os personagens são humanos com vícios e virtudes, nem totalmente maus, nem puramente bons. O termo *Héroi* não é utilizado aqui no sentido comum, onde é um exemplo ideal de ser humano, pois o tom satírico do filme apresenta os personagens como contraexemplos éticos. O termo *jornada do herói*, por sua vez, surgiu dos estudos de Joseph Campbell, como explica o autor abaixo.

Joseph Campbell lançou um livro chamado O herói de mil faces. A primeira publicação foi em 1949, sendo o resultado de um longo e minucioso trabalho que Campbell desenvolveu ao pesquisar a estrutura de mitos, lendas e fábulas. Seu trabalho de pesquisa também analisou histórias modernas, assim como muitos roteiros de filmes. Sua primeira observação foi que, em todas as histórias, existe um herói e que a narrativa gira em torno de suas peripécias. Nem sempre o herói é um ser humano, podendo ser um grupo de pessoas, um animal ou uma figura mitológica. Campbell desenvolveu uma estrutura de eventos que demonstra que o herói passa por doze etapas. (Albert Paul Dahoui)

Chisptofer Vogler, adaptou as ideias de Campbell, voltando-se para narrativas contemporâneas de cinema e TV. No livro *Jornada do Escritor*, o autor estruturou a *jornada do herói* de Campbell, dentro dos três atos, colocando quatro etapas por ato. Nos três parágrafos a seguir, consta a descrição dos três atos e das doze etapas vivenciadas pelo *herói* e a relação dessa estrutura com a narrativa do filme *Amargo da Língua*.

## **Primeiro Ato:**

### 1) *Apresentação do mundo comum em que o personagem habita.*

Os cinco primeiros minutos apresentam os personagens e o universo da trama. Robson é apresentado como a vítima que acaba de acordar do *boa noite cinderela*. Andrea é apresentada como artista depressiva, no vídeo-arte dadaísta que compõe a sexta cena. Carlos e Bianca são apresentados na sétima cena como adolescentes a procura de LSD e Dandara é apresentada em seu ambiente comum e ao conversar com Fábio no telefone, expõe os objetivos do personagem protagonista, que é viajar pela América Latina junto com ela.

### 2) *O chamado para aventura é feito ao protagonista que primeiro recusa a proposta.*

Na oitava cena o ponto de virada é o próprio chamado para aventura. Fábio propõe à Andrea aplicar o golpe. Em vez de a personagem estranhar a proposta, recusar a aventura ou relutar para aceitar, ela aceita rapidamente. Essa é uma das rupturas feitas. Por se tratar de um curta-metragem que visa experimentar substituir em partes a narrativa lógica por sensações, alguns recursos e elipses temporais foram utilizados. No caso não há *mentor* nem *recusa da proposta*, o clímax desse momento é realizado através da câmera lenta e um áudio grave no efeito de sonoplastia. Ao invés de narrar ações sequenciais para atingir o efeito de clímax, sem ação nem fala, é transmitida a sensação desejada, através do impacto representado de forma minimalista.

### 3) *Aparecimento de um Guia ou Mentor que instrui o personagem.*

Geralmente nos filmes e fábulas, aparece uma espécie de mentor que instrui o personagem para aceitar a proposta da aventura. Isso se dá para dramatizar ainda mais o clima de tensão, pois aceitar facilmente quebra com o clímax que é criado com o surgimento da proposta. O filme *Amargo da Língua*, suprimiu esse clímax e de forma minimalista, com recurso de edição, mostra o fogo que acende o cigarro, inflamar em câmera lenta.

### 4) *O personagem é convencido pelo mentor de aceitar a aventura.*

Geralmente, o personagem só aceita o chamado para aventura depois do surgimento de um instrutor que o convence. Como foi dito acima, esse recurso foi substituído por um clímax minimalista que destaca o fogo que é símbolo de exaltação, excitação, paixão, assim como a cor vermelha que simboliza o filme. Esse símbolo anuncia o começo das aventuras subversivas do casal protagonista.

## Segundo Ato

### 1) *Surge o conflito*

Depois de expor as aventuras do casal com a primeira vítima na exposição de arte, o filme exhibe o momento em que Robson encontra Fábio no PUB acompanhado por Andrea, Carlos e Bianca. A cena possui um pequeno clímax, Robson encara Fábio na multidão da pista de dança e o golpista se agacha para não ser visto. Quando se levanta, Robson sumiu. Na cena seguinte um segundo clímax acontece, Jéssica e Robson estão esperando por Fábio quando Carlos e Bianca aparecem pedindo carona. Jéssica recusa, mas Robson por ter visto o casal adolescente acompanhar o golpista na pista de dança do Pub, aproveita a oportunidade e convence Jéssica a dar carona aos jovens. Com intenção de se reaproximar do golpista.

### 2) *Personagem passa por testes*

Para intensificar o conflito e a tensão, o personagem em foco passa por alguns desafios. Por se tratar de um curta-metragem, é comum ter parte da estrutura reduzida ou simplificada. Quando há maior disponibilidade de tempo de duração da narrativa, aumenta-se o número de peripécias. No caso, a peripécia apresentada é quando a segunda vítima do casal Fábio e Andrea finge estar dormindo e acorda logo após ser furtado, persegue o casal até a porta, mas os golpistas conseguem escapar.

### 3) *Define-se os aliados e os inimigos*

Andrea, companheira de Fábio, ao ficar deprimida e ingerir o LSD, delira e com um surto psicótico se despede batendo em Fábio. Robson, a vítima de Fábio que pretende se vingar, se torna amigo de Carlos e Bianca. É convidado por eles para a festa na casa de Fábio, onde aparece de surpresa, com o pseudônimo Diogo. Depois de se vingar e roubar o armário de Fábio, a personagem Bianca faz o mesmo, levando o resto de dinheiro escondido. Fica definido assim que as amizades do personagem são interesseiras, traiçoeiras e efêmeras.

### 4) *O personagem se aproxima da caverna oculta, isto é, o covil do inimigo.*

Este momento é apresentado quando Robson chega à casa de Fábio, convidado por Carlos e Bianca para a festa. Robson desafia Fábio a beber a garrafa que ele trouxera. Fábio bebe de uma vez e é envenenado, amarrado e roubado por Robson, que foge deixando o celular de Fábio fora do alcance dele.

## Terceiro Ato

### 1) *Seguido de uma provação suprema*

Conseguindo escapar da casa de Fábio sem ser impedido por ninguém, consegue furtar todo dinheiro acumulado por Fábio e ser aceito por Dandara, para acompanhá-la na viagem pela América Latina.

### 2) *É recompensado*

Robson é recompensado pelo crime do qual foi vítima, fazendo seu agressor pagar na mesma moeda e viajando no lugar dele.

### 3) *Resolução dos conflitos.*

Por ficar impossibilitado de atender o celular, o conflito se resolve com o criminoso preso em sua própria casa, de forma a não ter seus objetivos alcançados. No lugar de Fábio, o vingador Robson se beneficia da viagem com Dandara.

### 4) *Volta para casa transformado.*

Sendo essa a jornada percorrida por Robson, ele se transforma depois de se vingar de Fábio. Robson se torna mais leve e sorri pela primeira vez na última cena do filme.

A *jornada do herói* entrelaçada na estrutura de três atos compõe a formação da narrativa do filme *Amargo da Língua*, que segue em parte as formas clássicas mas faz algumas rupturas de forma sutil, como foi exposto.

Se tratando a questão do gênero, é importante salientar que existem relações entre a estrutura e o gênero, pois cada gênero possui convenções únicas, embora em muitos casos essas convenções sejam flexíveis. Por se tratar de um híbrido de suspense e comédia, tanto na montagem quanto na estrutura da narrativa, as características de ambos os gêneros se misturam para gerar um terceiro tipo. Como explica McKee, ao comentar sobre o processo criativo e a escolha do gênero:

Convenções de gênero são o esquema de rimas do “poema” de um contador de histórias. Elas não inibem a criatividade, elas inspiram-na. O desafio é manter a convenção mas evitar o clichê. ...É uma limitação criativa que força a imaginação do escritor e a levantar-se para a ocasião. Ao invés de negar a convenção e tornar a história insípida, o bom roteirista considera as convenções velhas amigas, sabendo que vai levantar sua história para além do ordinário. Com o domínio do gênero, podemos guiar o público através de variações ricas e criativas da convenção para remodelar e exceder as expectativas dando ao público não apenas o que ele esperava com o também, se formos muito bons, mais do que poderiam imaginar. (McKee)

Disso se tira a importância de conhecer as características e variações de cada gênero e os diferentes sistemas de estrutura dramática para compor uma narrativa convincente e fechada mantendo o ritmo e o estilo apropriado dos gêneros. Para inovar ou quebrar com antigos sistemas clássicos, é fundamental conhecer esses sistemas a fundo, pois intuitivamente somos guiados por essas estruturas, que de tão arraigadas se tornaram arquetípicas e fazem parte do inconsciente coletivo. C.G. Jung, no livro *Os Arquétipos e o Inconsciente Coletivo*, define esses dois conceitos utilizados aqui, da seguinte forma:

O inconsciente coletivo é uma parte da psique que pode distinguir-se de um inconsciente pessoal pelo fato de que não deve sua existência à experiência pessoal, não sendo, portanto, uma aquisição pessoal. Enquanto o consciente pessoal é constituído essencialmente de conteúdos que já foram conscientes e no entanto desapareceram da consciência por terem sido esquecidos ou reprimidos, os conteúdos do inconsciente coletivo nunca estiveram na consciência e portanto não foram adquiridos individualmente, mas devem sua existência apenas à hereditariedade. Enquanto o inconsciente pessoal consiste em sua maior parte de complexos, o conteúdo do inconsciente coletivo é constituído essencialmente de arquétipos.

O conceito de arquétipo, que constitui um correlato indispensável da ideia de inconsciente coletivo, indica a existência de determinadas formas na psique, que estão presentes em todo tempo e em todo lugar. A pesquisa mitológica denomina-as “motivos” ou “temas”; na psicologia dos primitivos elas correspondem ao conceito das *représentations collectives* de Levy-Bruhl e no campo das religiões comparadas foram definidas como “categorias da imaginação” por HUBERT e MAUSS. Adolf Bastian designou-as bem antes como “pensamentos elementares” ou primordiais. A partir dessas referências torna-se claro que a minha representação do arquétipo – literalmente uma forma preexistente – não é exclusivamente um conceito meu, mas também é reconhecido em outros campos da ciência. (JUNG)

A *Jornada do Herói* proposta por Campbell segue influências dos conceitos Junguianos de *Arquétipo* e *Inconsciente Coletivo*. Conceitos estes amplamente usados no campo das ciências humanas. A psicologia tem esclarecido várias questões voltadas para o campo da narrativa, assim como da recepção do espectador dos diferentes tipos de proposta estética tanto no Cinema quanto na Arte. A corrente *surrealista* é um grande exemplo de influência das teorias psicanalíticas na Arte e no Cinema.

Aproveitando as amplas possibilidades da linguagem cinematográfica que estão além da capacidade narrativa convencional, pois o Cinema também é uma ferramenta sensorial e artística, o filme busca introduzir elementos surrealistas e dadaístas quebrando radicalmente, em alguns momentos, com a narrativa-clássica.

## 2.2- DIREÇÃO

Fazer o elenco entender qual função ocupa na trama para assim extrair o melhor da atuação de cada um, é uma das funções da direção. Esse processo se inicia na pré-produção, com ensaios, testes, estudo da descrição dos personagens, leitura dramática do roteiro com elenco e direção reunidos para debater a forma de abordagem da estória, suas intenções e finalidades.

Dirigir um filme é pensar na *coreografia* do elenco em cena, isto é, definir e delimitar dentro da duração e espaço cênico, a posição e o percurso do movimento do elenco e objetos cênicos em relação à luz e à câmera. Com isso, através de sequência de planos reordenados na montagem, narrar uma história, transmitindo diversas sensações e emoções aos espectadores além de narrar uma estória marcante. Chris Rodrigues no livro *Cinema e a Produção* expõe as funções da direção.

No set de filmagem, as principais funções do diretor são instruir a equipe técnica sobre como quer filmar cada plano controlando o movimento dos atores em cena e sua atuação, com a assessoria do diretor de fotografia e do diretor de arte; administrar o movimento das pessoas envolvidas e a coreografia da cena. (CHRIS RODRIGUES)

Uma planta baixa de cada locação foi desenhada para que a *coreografia* de ação dos atores fosse definida de acordo com o espaço disponível para filmagem. As locações disponíveis muitas vezes se diferem da planta baixa idealizada. Nesses casos, uma nova *coreografia* de ação é desenvolvida e adaptada para o espaço encontrado.

Decupagem de direção é o trabalho de planejamento da ação feito pelo diretor e o desenho da cena de planta baixa de direção. Para isso, é necessário que ele veja a locação e saiba o espaço físico de que dispõe para posicionar a câmera em relação ao movimento dos atores. A decupagem de direção é a base do roteiro técnico, que será o guia de trabalho da equipe. (CHRIS RODRIGUES).

O roteiro técnico é feito com base na colagem de planos que formam as sequências das cenas. Esse processo é chamado de *decupagem*, palavra de origem francesa *decouper* que significa recortar. É uma palavra polissêmica que para cada área e função, tem um significado distinto. No caso da direção, a *decupagem* consiste na concepção da sequência dos planos que serão filmados. É a transcrição da ação escrita para imagens. Para isso o storyboard (em anexo) serve como guia visual para acompanhar o roteiro técnico. Sabendo os planos que serão filmados, ganha-se tempo e organização na logagem dos arquivos e na gravação das diversas tomadas. Isso agiliza a edição e montagem das imagens filmadas.

O filme é formado por cenas que são formadas por sequências que são compostas por planos. O plano é formado por fotogramas, a menor estrutura dentro da montagem cinematográfica. Através do corte é possível reagrupar os planos. Sendo o plano a fração encontrada entre dois cortes que pode ser ainda mais fracionado no momento da

montagem. Jean-Claude-Bernadet classificou os diferentes tipos de plano em um sistema que é hoje internacionalmente aceito.

As escalas de planos tem inúmeras variantes, mas correspondem em geral ao seguinte: o plano geral (PG) mostra um grande espaço no qual os personagens não podem ser identificados; o plano conjunto (PC) mostra um grupo de personagens reconhecíveis num ambiente. O plano médio (PM) enquadra os personagens em pé com um pequena faixa de espaço acima da cabeça e embaixo dos pés; O plano americano (PA) corta os personagens na altura da cintura ou da coxa; O primeiro plano (PP) corta no busto; O primeiríssimo plano (PPP) mostra só o rosto; O plano detalhe (PD) mostra uma parte do corpo que não a cara ou um objeto. (BERNADET)

Os planos combinados entre si de forma a organizar um sentido dão unidade dramática as cenas. Os planos podem ser fixos ou móveis. Longos ou curtos. No caso do filme *Amargo da Língua*, onde a maioria das cenas dura de um minuto a vinte segundos, os planos são curtos e a *decupagem* é rápida. Os planos mais demorados tem ações mais dinâmicas, o que não quebra o ritmo do filme, pois a sensação de temporalidade é alterada de acordo com o movimento dos personagens e objetos cênicos no ecrã.

Para cada cena do filme, foram feitas várias tomadas, repetindo a mesma ação, com diferentes opções de enquadramento e perspectiva, para obter mais escolha na hora da montagem. Os melhores planos são selecionados para formar a sequência e assim cada cena é construída. No sistema convencional de produção de cinema, tem uma pessoa responsável por cada função, edição, filmagem, direção, etc. Quando é assim, cabe ao diretor planejar um roteiro específico para *decupagem* e direção de câmara.

No caso do filme *Amargo da Língua*, a direção e montagem é executada pela mesma pessoa que escreveu o roteiro e filmou os planos. Sendo assim, fica mais fácil saber de que forma a narrativa será construída através do material bruto, que esticado na *timeline* do programa de edição utilizado, chega a cinco horas, sete minutos e dez milésimos de duração. A *decupagem* do primeiro corte ficou com o tempo total contando com os créditos de vinte e cinco minutos. O corte final terá quinze minutos, para que possa ser considerado curta-metragem pela ANCINE. Com mais de quinze minutos, se torna um média-metragem e isso impede que participe de festivais de formato de menor duração. Pensando no tempo de duração real do filme, mais de 97% do material bruto é dispensado. Esse material pode ser aproveitado para *making off* ou futuras edições mais refinadas.

Além do filme de ficção como produto, o material filmado, pode gerar um documentário sobre o filme, mostrando como foi feita a direção de atores, movimento de câmara, decisão dos enquadramentos de acordo com a locação e o espaço disponível. Logo após a finalização do curta, será possível realizar um *making off* com aproximadamente uma hora de duração.

## 2.3 – PRODUÇÃO

Por se tratar de uma produção de *guerrilha*, com equipe mínima necessária, algumas funções são removidas, cabendo a todos da equipe auxiliar em diversas funções ao mesmo tempo. No cinema tradicional, a estrutura de produção é equipada com diferentes tipos de técnicos e assistentes, funções exclusivas são executadas por especialistas, como no caso do continuísta, ou assistente de fotografia, etc. Como explica Chris Rodrigues no livro *Cinema e Produção*:

Os técnicos da produção são os responsáveis pela administração, logística, tática e dos custos de uma filmagem. Apesar de parecer uma tarefa puramente administrativa, em cinema exige-se da equipe de produção elevado senso artístico, contribuindo com sugestões e soluções de problemas em que esse sentido é extremamente necessário. Um filme, seja que tipo for, necessita de um produtor, que levantará os recursos necessários e acompanhará estreitamente o seu gasto para que o filme termine dentro do prazo e do orçamento estipulados. (CHRIS RODRIGUES)

Sem orçamento e com custo quase zero, o filme *Amargo da Língua* foi produzido de forma totalmente independente, usando técnicas de guerrilha, contando com a colaboração coletiva e voluntária da equipe e elenco. Voltando ao modo de produção do primeiro cinema, onde todos colaboram em diferentes funções, a realização desse projeto foi possível dentro dos prazos estabelecidos. Antigamente os equipamentos necessários para fazer cinema eram caros e inacessíveis à maioria da população. Hoje em dia com as novas mídias e a popularização de equipamentos digitais, as coisas ficaram mais acessíveis para produtores de *guerrilha*.

Cinema de guerrilha, feito por meio de iniciativas louváveis, trabalhado no limite financeiro, estético e humano. Cinema brasileiro de invenção, união, comunhão, de combate, que se cria, reconstrói e que ousa e que, ainda assim, enfrenta o grave problema de não poder ser visto pela maioria da população brasileira. Mesmo com todos os esforços sendo avaliados e avalizados, parabenizados, é preciso notar que esse esforço não pode ser *ad eternum*, soluções devem ser pensadas e repensadas, políticas de exibição e distribuição revisadas, adequadas. (LEONARDO AMARAL)

Cinema de guerrilha é a expressão utilizada para designar filmes de baixo ou nenhum orçamento, que não são financiados pelo governo nem patrocinados por empresas. Utiliza táticas de *Guerrilha* para produzir filmes com toda a qualidade possível livrando-se dos mecanismos engessados da burocracia e/ou dos vários níveis de hierarquias e formalismos do cinema convencional. Apesar de envolver a palavra “guerrilha”, não está necessariamente envolvido com militâncias políticas e movimentações sociais específicas.

As principais características do *Cinema de Guerrilha* são: não visar lucro, desobediência às normas estabelecidas, métodos de produção autoral não-convencionais, ações rápidas e surpreendentes, flexibilidade de planejamento, alta

mobilidade, utilização dos recursos disponíveis nas locações, trabalho colaborativo, sentimento de pertença por parte da equipe, equipe mínima necessária, processo dialético, aplicável a todos os gêneros cinematográficos.

Para conseguir as locações, foi feito requerimento informal para amigos e integrantes da equipe, para cederem seus espaços gratuitamente. Apoiadores como Land Trip, Raízes Reggea Roots, California Chalés, Casa de Cultura do Guará e Li Lopes Atelier, sederam carro e locação gratuitamente sem requerimento formal, em cima da data das gravações, que já foram previstas antes de obter as locações necessárias. É dessa forma improvisada, sem burocracia e rápida que se dá o *cinema de guerrilha* quando se tem prazos a serem obedecidos.

As influências teóricas e estéticas do *Dogma95* combinam bastante com a proposta do *cinema de guerrilha*, pois segundo as doutrinas do *Dogma95*, os objetos de cena são encontrados na locação, não se usa iluminação artificial, a câmera na mão, treme passando a sensação de realismo do cinema verdade, etc. Dessa forma a produção tem como propósito aproveitar a falta de recursos técnicos para transformar, de forma experimental, os erros em linguagem narrativa e sensações cinematográficas que comuniquem a estória também de forma não-narrativa, mas sensorial e lisérgica como é o contexto do filme.

A produção feita de forma rápida e informal, exige muita criatividade e poder de improviso. Pensar e agir de acordo com as demandas necessárias para que o filme se concretize como produto no prazo estabelecido e saber utilizar os poucos recursos disponíveis da melhor maneira possível, são os principais desafios da produção de guerrilha. Também pode ser considerado *Cinema Marginal* devido a seu *modus operandi* anticonvencional, livre de demandas comerciais e amarras estéticas com regras engessadas.

O modo de produção influi diretamente na estética do filme. A produção de guerrilha geralmente tem um estilo *underground* e *marginal*. Permite experimentar antigas vanguardas além de rupturas com o cinema convencional. A experimentação é de suma importância para inovação criativa, nas grandes discussões acerca de cinema não se pode deixar de mencionar a experimentação estética. Dessa forma até os erros são importantes e colaboram com o aprendizado. Enxergar onde estão as falhas, é uma forma de criar experiência para saber como evita-las

## 2.4 – DIREÇÃO DE ARTE

A função da direção de arte é conceber de acordo com a narrativa, a paleta de cor do filme e dos personagens, ajudando o figurinista a escolher o figurino dos atores e a definir o estilo da maquiagem. Define também os objetos de cena que serão utilizados. Ajudando na composição cenográfica, desenhando o cenário e definido as cores da imagem do filme.

Usando técnicas de guerrilha, a direção de arte foi feita coletivamente, através da colaboração de todo elenco, dos apoiadores de set e assistentes de produção. Para cenografia e objetos de cena, como dita o *Dogma 95*, foram escolhidas locações onde os objetos de cena já fazem parte do local. Pouca ou nenhuma modificação foi feita nessas locações. Apenas organizou-se o espaço para receber a ação do elenco e posicionar as câmeras. Diversas pessoas contribuíram para composição do figurino e maquiagem dos personagens seguindo os preceitos da paleta de cor concebida pela direção.

A capa do filme, assim como a imagem do cartaz, é um *stencil* em seis camadas de cinza, que retrata a personagem Andrea. É uma rotoscopia da foto da atriz, feita com tinta guache sobre papel pardo 60cm x 100cm, em preto, branco e quatro tons de cinza com fundo salmão e nuances de vermelho e rosa. Tem o mesmo estilo e cor da tela que Andrea prega na parede da galeria, que também é uma rotoscopia feita a partir da obra do artista francês *Julien Djul*. De acordo com o estilo dessas telas foram definidas as cores predominantes do filme e a estética dos efeitos de sobreposição, que torna as imagens similares à *stencils*.

O *stencil* é uma técnica antiga de impressão artesanal, foi usado na pré-história e até hoje se encontra impressões de várias mãos em negativo impressas com pigmentos naturais nas paredes de cavernas e grutas. O *stencil* é um molde vazado contendo a imagem em positivo ou negativo para ser impressa em algum suporte. Utilizam-se vários moldes, dependendo da quantidade de camadas das sombras e/ou cores que compõe a imagem. Possui efeito fotográfico e rudimentar. É um recurso muito utilizado por grafiteiros nas artes urbanas e punks anarquistas nos *zines* (espécie de panfletos com literatura libertária). Devido a isso, remete a uma estética *underground* e subversiva.

As cores do filme *Amargo da Língua* de acordo com o título e o enredo buscam expressar sensações fortes de suspense, tensão, amargura, perigo e luxúria. Por isso a paleta do filme é formada pela a cor vermelha e os tons quentes próximos do vermelho, como, rosa, vinho, laranja, amarelo e similares. O vermelho é uma cor associada à traição, ao elemento fogo, simboliza a violência, sangue, está associado ao signo de Aires e Escorpião, que são os signos de Andrea e Fábio respectivamente. O vinho é a segunda cor predominante de Andrea para destacar o alcoolismo e o lado dionisíaco da personagem.

Na oitava cena, o figurino de Andrea com cores vermelhas, lenço na cabeça e batom escarlate, fazem referência ao estilo de *Almodovar*. A cena onde a travesti Salomé, (ator Felipe Pinheiro e maquiador Gustavo Rabelo) canta a música “Motivo da

Briga” possui um toque *almodovariano*, pois, este diretor, em sua filmografia, sempre buscou expressar identidades culturais múltiplas e fragmentadas, que surgem a partir da voz e da valorização de grupos previamente percebidos como marginalizados: entre travestis, sadomasoquistas, roqueiros punk e outros. O primeiro filme de Almodovar *Pepi Luci e Bom*, serve como exemplo dessa afirmação.

Embora tenha sequências coloridas, em determinados momentos da narrativa as imagens estão em preto e branco, pois a sensação dos personagens quando sóbrios ou deprimidos é de que o mundo não tem cores. Quando os personagens estão eufóricos, ébrios ou nervosos, as imagens ficam coloridas ou avermelhadas. Os devaneios são representados com imagens sobrepostas, com efeito *threshold* que dá aspecto de *stencil* às imagens. Nos momentos de maior tensão, perigo e clímax, as imagens ficam avermelhadas como a cena em que os adolescentes pedem carona, ou o momento que Robson encontra Fábio no Pub. Essa escolha foi feita para amenizar a diferença de iluminação na mesma sequência de planos, além de ser uma referência estética ao filme *O Mágico de Oz* (Victor Fleming, 1939), onde as cenas coloridas representam a viagem de Dorothy, e o mundo real é representado em preto e branco.

A cor pode ser usada de modo expressivo, e a depender de como é escolhida, combinada e misturada para enfatizar efeitos dramáticos, podendo constituir-se como um elemento signifiante para as narrativas fílmicas. O uso das cores nos filmes envolve, segundo Costa (2011), três modos, sendo eles, o físico, o estético e o psicológico. No físico, a cor afeta o espectador, dando-lhe a sensação de prazer. No que se refere ao modo estético, as cores podem ser selecionadas conforme o efeito que são capazes de produzir. Este modo mantém-se elucidativo em relação à reflexão que se pretende estabelecer aqui, ao pensar a manipulação da cor vermelha. No que tange ao modo psicológico, a cor estimula respostas psicológicas no espectador.(HÉRCULES)

Para Hércules (2011), a cor cria significados, sensações ou estados emocionais, não descritos ou assumidos facilmente na narrativa. Cabe ao espectador decifrar estes códigos. A cor vermelha estimula o sistema nervoso, a circulação sanguínea, dá energia. Um ambiente pintado de vermelho se torna vibrante e em excesso pode provocar inquietação, nervosismo e confusões.

Na trilogia das cores de Krzysztof Kielowski, por exemplo, A liberdade é azul (Blue), A igualdade é branca (White) e A fraternidade é vermelha (Red), a manipulação das cores busca relação intrínseca com os dramas vivenciados pelas protagonistas dos enredos: dor e tristeza, indiferença e vingança, paixão e desejo, representados, respectivamente, pelas cores azul, branca e vermelha. Em filmes como O Massacre de serra elétrica (Marcus Nispel, 2003) e Viagem Maldita (Alexandre Aja, 2006), ambientados no bojo da contracultura dos anos 70, o uso do sépia encaixa os horrores vivenciados por aqueles personagens numa atmosfera que nos passa a sensação de calor e poeira, numa manipulação da cor que busca aproximar o espectador do contexto da narrativa. (HÉRCULES)

Em *Amargo da Língua*, a cor vermelha ganha caráter de *metáfora plástica* sendo uma analogia de estrutura presente no conteúdo representativo das imagens. O vermelho é uma cor considerada quente e pode representar excitação, perigo e luxúria. Também carrega em sua estrutura semântica a ideia de sangue, violência e paixão. O roteiro faz

um arranjo entre cor e códigos fílmicos, em uma paleta com variadas escalas de vermelho, cor que matiza e representa a história, sendo associado às personagens e as situações dramáticas expostas.

Assim, percebemos que o filme traz a cor como destaque, articulando-a com sequências em preto e branco para maior contraste e apreciação das partes coloridas do filme. Para fazer uma referência estética aos filmes em Preto e Branco, assim como usar o recurso de cor em apenas determinados momentos, para simbolizar os devaneios dos personagens e a euforia.

Os efeitos de saturação e contraste de cores alternados com imagens em preto e branco fazem alusão aos primeiros processos de coloração dos filmes que consistiam em colorir a mão – um a um, os fotogramas no positivo preto e branco. Os filmes realizados desta forma são chamados de “colorizados”, em contraposição aos “coloridos”, onde as cores são captadas pelo processo fotográfico da película. Dessa forma a história do cinema confirma que *Stencils* também foram usados para colorizar os primeiros filmes de forma artesanal.

Edison experimentou colorizar seus filmes, mas logo abandonou o processo por este utilizar muita mão de obra e render pouco. Ainda no início do século passado a Pathé francesa colorizava os filmes com a aplicação manual no negativo, quadro a quadro, de stencils coloridos que dotavam as cópias de áreas coloridas.  
(DANCYGER)

Por ser um filme onde os devaneios e delírios dos personagens dão um toque surreal à estética e à narrativa, assim como no filme *Limite* de Mario Peixoto (1931) foram usadas sobreposições de imagens e uma montagem sensorial. *Limite* foi a única produção de Mário Peixoto, foi realizada de forma experimental e segundo Salvyano Cavalcanti, revela pontos de contato com o ramo abstracionista da vanguarda francesa dos anos 20.

O contexto das artes nos anos 1920 foi marcado por experiências estéticas em diversos ramos artísticos música, pintura, poesia, artes plásticas, cinema – como, por exemplo, filme surrealista de Salvador Dalí e Luis Buñuel, em *Um Cão Andaluz* (1929). Os artistas de vanguardas desenvolvem nessa época pesquisas sobre os constituintes materiais do cinema e suas especificidades, rompendo com a lógica narrativa e a maneira tradicional de fazer cinema, para se interessarem principalmente por suas características visuais. É nesse momento que expressões como “cinema puro”, “cinematografia integral” e “poema de imagens” aparecem.  
(Savyano Cavalcanti)

A narrativa embora siga em partes *a jornada do herói*, é apresentada com elipses e cenas aparentemente desconectadas. Se aproxima da linguagem surrealista por apresentar um fluxo de memória e sensações lisérgicas trazidas ao espectador através das imagens e efeitos de sonoplastia. A estética propositalmente *dionisíaca* com enquadramentos tortos, câmeras trêmulas, edição com jump-cuts, busca associar estes recursos aos delírios e emoções dos personagens de forma ousada e experimental.

## 2.5-FOTOGRAFIA

A fotografia do filme, por se tratar de uma produção de guerrilha disposta a concordar com algumas regras do *Dogma 95*, quase não se utilizou luz artificial. Em decorrência disso, alguns planos ficaram mais escuros que outros na mesma sequência. Para corrigir e amenizar problemas técnicos buscou-se transformar as falhas de iluminação em recurso de linguagem narrativa.

O objetivo do fotógrafo é criar um conceito geral para as imagens do filme e prever soluções para os problemas técnicos. A isso se chama decupagem técnica ou análise técnica, que é parecida com a decupagem do diretor, só que em vez de envolver pessoas e ações envolve câmeras, lentes, filtros, equipamentos de iluminação e a posição desses equipamentos. Por outro lado, para criar o conceito da fotografia do filme, o fotógrafo vai lidar com dados abstratos e artísticos e resolver como será a imagem do filme: se dura ou delicada, contrastada ou suave, realista ou estilizada, etc. ou tal. (Edgar Moura).

Para facilitar e acelerar a produção, algumas dessas doutrinas foram usadas no filme. Segue abaixo uma lista com as regras que foram referencial teórico para estética do filme.

- 1) As filmagens devem necessariamente ocorrer em locações. Cenários artificiais e objetos de cena não devem ser criados. Se um objeto de cena for necessário para a história, a locação deve ser escolhida onde os objetos de cena se encontram.
- 3) A câmera deve estar sempre na mão. É permitida a cena estática obtida com câmera na mão (as filmagens não devem acontecer onde a câmera está posicionada, mas sim a câmera deve ir aonde a cena está acontecendo).
- 4) O filme deve ser em cores. Não utilizar luz artificial. Em caso de pouca luz para exposição da imagem no negativo, a cena deve ser cortada ou apenas uma pequena lâmpada pode ser acoplada à câmera.

O manifesto dinamarquês pode ser dividido em três partes, em sua primeira parte, define com clareza um alvo de críticas: a *nouvelle vague* e o cinema de autor. O texto proclama uma ruptura com o cinema moderno que emanou desse movimento, apontando que “o conceito de autor era um romantismo burguês desde o começo”, e propõe, como solução, a produção de um cinema coletivo que renegue a autoria, colocando como base para tal mudança o surgimento das tecnologias digitais que, segundo o manifesto, levarão à “democratização definitiva do cinema” (Hirata Filho) Em 1998, quando a provocação materializou-se em filme, nos lançamentos de *Festa de Família* e *Os Idiotas* Lars von Trier, a proposta estética do *Dogma 95* provocou novo choque. Na tela, viam-se imagens feitas em vídeos por meio de câmeras semi-amadoras, tremidas e granuladas, articuladas por uma montagem repleta de jump cuts, em um desapego de sua “estetização” como há

muito não se via no cinema. Ambos os filmes, aparentemente, possuíam um “quê” de amorismo e de despojamento radical surpreendentes no fazer cinematográfico. Somando-se a isso, havia o fato de terem sido realizados em vídeo com câmeras de formato MiniDV, extremamente baratas. Os filmes do Dogma 95 apresentavam um novo horizonte para as produções de baixo orçamento em todo o mundo. (HIRATA FILHO)

A câmera na mão com imagens trêmulas e amadorísticas dá maior realismo às cenas, o espectador se sente um observador presente, que atua olhando e voltando o olhar para perseguir a ação, e não o contrário. Filmes como Dançando no Escuro e Dogville de Lars von Trier são exemplos que usam essa câmera na mão que traz naturalismo a fotografia.

A estética do filme busca dialogar com algumas doutrinas do Dogma 95. Sendo assim, todas as externas foram filmadas de dia. A única externa noturna é a décima quarta cena, onde os adolescentes Carlos e Bianca, depois de expulsos do PUB, pegam carona com dois adultos desconhecidos, Robson e Jéssica. Essa cena é intencionalmente escura e não se preocupa com a baixa qualidade da imagem, até porque esse recurso é usado para enfatizar a tensão: são dois menores de idade pegando carona com adultos em parte mal intencionados. A trilha sonora dessa cena, para acompanhar a iluminação insuficiente, também será tão sombria quanto a imagem.

As cenas que se passam na casa do Fábio assim como no prédio onde Fábio e Andrea moram, são iluminadas com luzes ambientes. As cenas internas diurnas, foram filmadas por volta das três horas da tarde. As internas noturnas, foram gravadas por volta das sete ou oito horas da noite. Nas cenas que se passam nas escadas e corredores do prédio, os sensores de luz acendem conforme o movimento, isso dificultou a continuidade na hora da edição, mas por outro lado, ajudou no ritmo cômico do diálogo da quarta cena, onde ocorre o encontro de Fábio e Andrea, eles se reconhecem e apontam um no outro, lembranças desagradáveis. As luzes se acendem e apagam de acordo com o tempo e impacto que cada fala de cada um tem no outro personagem. Quando Fábio comenta que Andrea engordou, a luz se apaga ao mesmo tempo que Andrea desfaz o sorriso. A luz volta a se acender quando Andrea revida, lembrando que Fábio catava pontas de cigarro no chão da clínica, a luz volta a se apagar ao mesmo tempo que Fábio abaixa a cabeça, e comenta que aquela lembrança é deprimente.

A cena que se passa no PUB foi a única com iluminação artificial, utilizou-se dois kinos, um para luz de ataque e outro para rebatimento das sombras. Como a locação era muito escura e a cena seria ocupada por grande número de figurantes, foi necessário recorrer a esse auxílio na iluminação. A cena 11, quando Andrea se imagina fazendo sexo com Fábio, alguns planos foram iluminados com velas e lanternas, na intenção de projetar sombras e com o movimento destas compor a fotografia da cena.

## 2.6– AUDIO

Geralmente dão mais atenção à qualidade das imagens e esquecem do áudio e da importância da sonoplastia e da trilha sonora nos produtos audiovisuais. Sendo a audição o sentido que nos dá sensação de espacialidade, atenção, concentração assim como emoções são alteradas com os efeitos sonoros ou com músicas diversas, o poder de condução da sensorialidade do espectador depende bastante do áudio, pois alterar o som de uma cena é alterar toda a semiótica da mesma.

Som é a transmissão de ondas acústicas de energia que o ouvido humano é capaz de detectar em frequências que variam entre cerca de 20 hertz a 20 kilohertz. Frequências mais baixas são conhecidas como tons profundos *graves* e frequências mais altas formam os *agudos*. Essas ondas de áudio e suas frequências fazem com que o tímpano vibre em taxas que determinam tom e volume. No meio eletrônico, essas ondas de som analógicas são convertidas em uns e zeros digitais por meio de amostragens gravadas em valores em um formato que o computador é capaz de entender.

A qualidade do áudio é dependente da condição do equipamento técnico. Dependendo do microfone utilizado para captação e do alto falante para reprodução do som, o áudio pode sofrer perdas na qualidade. A sensibilidade do microfone, também capta mais ruídos, por isso é importante proteger do vento, e de intervenções sonoras indesejadas. Os ruídos e interferências, podem ser utilizados como recursos de sonoplastia, quando trabalhados de forma a compor simbolicamente a diegese do filme. Cada som com timbre e frequência específicos, assim como cada cor, possui uma semiologia própria e remete a vários significados de acordo com o contexto.

Dependendo do condicionamento anterior do indivíduo, o som pode provocar toda uma variedade de emoções e reações físicas – batidas mais rápidas do coração, riso, lágrimas; O som provoca o movimento e a fala, desperta lembranças e faz surgirem imagens mentais há muito esquecidas. Para estudar os efeitos do som sobre a visão, o fisiologista Gerd Jansen enche uma câmara absorvedora de som com barulho, enquanto a pessoa submetida à experiência olha por um instrumento de exame óptico. O Dr. Jansen apurou que alguns tipos de ruído comum prejudicam a percepção em profundidade e a acomodação visual durante breves períodos de tempo.

A noção de espaço pode sugerir-se por captação de som, por amplificação eletrônica ou por tradução verbal do informador. No primeiro caso, o espaço define-se mediante a amplitude e a reverberação acústica, graduando a matéria sonora de acordo com o aumento ou a diminuição da sua presença. Estabelecendo diversos tipos de planos para refletir a dimensão de profundidade espacial.

Assim como é feito na imagem, usa-se o Primeiríssimo Plano para refletir intimidade, a fonte está bem próxima do microfone ou sofre um processo de grande ampliação na reprodução. Já o Primeiro Plano, reflete um nível conversacional entre pessoas pouco distanciadas e pouco íntimas. Como no caso do diálogo entre Robson e a Recepcionista ou o diálogo entre Andrea e Fábio no primeiro encontro dos dois. Já o

Plano Geral, por sua vez, reflete um distanciamento maior ou ampliação menor, variável de acordo com os níveis dos restantes planos. Nesse plano reside o som ambiente, os ruídos dos objetos fora de quadro, etc. Semelhante ao Plano de fundo, onde os sons de fraca intensidade, geralmente sobrepostos a outros de nível mais elevado, ajudam a compor o som ambiente.

Afirma Chion(1999: 279) que o resultado da combinação áudio e visual “não consiste na percepção de sons e imagens enquanto tais, mas na percepção de espaço, de matéria, de volume, de sentido, de expressão e de organização espacial e temporal”

A Montagem sonora dá possibilidade de cortar e misturar diversas faixas durante a montagem no plano sincrônico (simultâneo) e no plano diacrônico (sucessivo) gera uma sequência expressiva em que os vários elementos se combinam entre si, perdendo a sua autonomia, para se integrar num conjunto com significado próprio. Alguns exemplos de recursos expressivos sonoros para assegurar a continuidade são: justaposição de sons diferentes, mistura ou fundido encadeado, fade in/out (aparecimento ou desaparecimento gradual do som) e fragmentos sonoros breves ou efeitos de sonoplastia.

Os quatro subsistemas – palavra, musica, som, silencio – ao integrar-se no sistema sonoro como elementos síncronos ou diacronos, geram uma nova significação que, por sua vez, irá influenciar a determinação do significado da imagem visual quando incorporam qualquer documento audiovisual. No contexto da linguagem audiovisual, o som não enriquece a imagem, antes modifica a percepção global do receptor. O áudio não actua em função da imagem e dependendo dela, mas actua com ela e ao mesmo tempo que ela, transmitindo informação que o receptor vai processar de modo complementar em função da sua tendência natural à coerência perceptiva. (Rodriguez Bravo)

O audio segue três linhas expressivas bem delimitadas quando atua na narrativa audiovisual. 1- transmite com grande precisão sensações espaciais. 2- conduz a interpretação do conjunto audiovisual. 3- organiza narrativamente o fluxo do discurso audiovisual. 4 – relações contraídas pelos subsistemas expressivos.

Sendo o filme *Amargo da Língua* um híbrido de suspense e comédia, alternando sequências de ação com sequencias cômicas, a sonoplastia é fundamental para indicar e reforçar os momentos de tensão e descontração, o ritmo da piada e o ritmo do suspense, da adrenalina.

Na produção de cinema convencional, alguns profissionais são responsáveis pelas funções na área de áudio. São esses: desenhista de som, profissional responsável pela qualidade de captação, gravação de ruídos e mixagem dos sons que farão parte da trilha sonora do filme. O microfonista que posiciona os microfones, que podem ser boom ou lapela, entre outros, quando manuseia o boom segura a vara o mais longe possível para não interferir no enquadramento. E o técnico de captação de som é responsável pela gravação, no set de filmagem, dos diálogos, ruídos ambientes e playbacks (música gravada com antecedência, que servirá de guia para cantos e danças dos atores.

## 2.7- MONTAGEM

Através do corte as filmagens são fragmentar em planos que são reordenados na edição para criar maior impacto dramático e estético. A justaposição dos planos filmados em locais diferentes, podem unidos, significar algo maior do que cada plano isolado. A sequência de planos que formam cada cena define o ritmo do filme como um todo e de cada cena em particular.

Através dos raccords, dos cortes e dos falsos raccords, a montagem é a determinação do Todo (o terceiro nível bergsonianos). Eisenstein não se cansa de lembrar que a montagem é o todo do filme, a ideia. A montagem é a composição, o agenciamento das imagens-movimento de forma a constituir uma imagem indireta do tempo. (DELEUZE)

Edwin S. Porter em 1903 começou a utilizar uma continuidade visual que tornava seus filmes mais dinâmicos. Porter, impressionado com a qualidade do trabalho de Meliès, descobriu a possibilidade de dar mais dinamismo em seus filmes com a organização dos planos. Como comenta Karel Reisz, “Porter revelou que um simples plano, registrando uma parte incompleta da ação, é a unidade a partir da qual os filmes devem ser construídos e assim estabeleceu o princípio fundamental da montagem”.

D. W. Griffith é conhecido como o pai da montagem cinematográfica no sentido moderno. Sua influência em Hollywood e no filme revolucionário russo foi imediata. A variação de planos para criar impacto, incluindo o grande plano geral, o close-up, inserts e o travelling, a montagem paralela e as variações de ritmo. Todos esses procedimentos são atribuídos a Griffith.

O processo de montagem se inicia com o corte de ordenamento, isto é, quando o montador desmonta o copião e lhe dá um primeiro desenho dramático, procurando não só ordenar pela ordem das claquetes que nueram a posição de cada plano na sequencia narrativa, mas também buscando as aproximações necessárias das ações filmadas em seus vários recortes: geral, médio primeiro, detalhe, etc;(EDUARDO LEONE)

Na teoria de Eisenstein, a montagem é composta por cinco tipos: métrica, rítmica, tonal, atonal e intelectual. A montagem métrica refere-se à duração de cada um dos planos independente de seu conteúdo. A montagem rítmica relaciona-se à continuidade visual entre os planos, a continuidade baseada na ação. Na montagem tonal, as decisões da montagem buscam estabelecer uma característica emocional da cena. O tom ou o modo é usado como guia para interpretar a montagem tonal, não difere da definição de Ingmar Bergman de que montar é como fazer uma música, compor a emoção de diferentes cenas. Já na montagem atonal, se conjuga as montagens métrica, rítmica e tonal, manipulando o tempo do plano, idéias e emoções a fim de conquistar o efeito desejado na plateia. A montagem intelectual trata da inserção de ideias em uma sequência de grande carga emocional.

Cinema de Vanguarda é um cinema concebido entre os anos 20 e 30 na França, quando os artistas das correntes de vanguarda (surrealismo, dadaísmo, impressionismo, cubismo) resolveram

experimentar a linguagem cinematográfica. Resultou-se dessa experimentação o cinema como Arte. A partir da criação de cine-clubes, o cineasta pioneiro vanguardista Louis Delluc mobilizou artistas de renome como Marcel Duchamp (Dadaísmo), Luis Buñuel, Salvador Dalí (surrealismo), Abel Gance, Jean Epstein, e Dimitri Kirsanov. A estética do movimento vanguardista privilegiava o ritmo e o movimento. O objetivo dos cineastas era chocar a burguesia e causar impacto com sensações a partir de fenômenos visuais nos filmes nada comerciais. Explorou a iluminação e novos ângulos da câmera. O movimento foi se dissipando pela perseguição dos regimes totalitários que assumiram o poder por volta de 1930. A arte vanguardista era considerada degenerada e muitos cineastas acabaram migrando para os Estados Unidos e dando força à Hollywood. Outros passaram para a clandestinidade e alguns optaram por produzir filmes comerciais. (SILVA)

O filme *Amargo da Língua* possui uma montagem experimental que busca misturar diferentes tipos: atonal, linear, invertida, paralela, ideológica, dialética, rítmica, dadaísta, etc. De forma geral a montagem narrativa expõe de forma sequencial os fatos e ações, geralmente de maneira linear durante a maior parte do filme. A ordem cronológica dos fatos não é alterada. A montagem paralela que expõe simultaneamente fatos distintos é usada na última cena para gerar mais dramaticidade quando Fábio acorda acorrentado sem poder atender o celular. Dandara liga insistente e impacientemente enquanto ele se esforça em vão para atender. Já a montagem rítmica é usada quando as personagens dançam ou cantam, como no caso de Shabana Dark, Salomé na cana do PUB e Dandara que samba na quinta cena.

A montagem é dinâmica e a sequência de planos passa em velocidade semelhante a dos vídeo-clipes, na intenção de hipnotizar o espectador buscando prender a atenção a todo momento. A câmera na mão seguindo influências do Dogma 95, enfatiza o realismo naturalista das cenas. A câmera simula um observador presente, testemunha ocular muda e invisível, que narra a história através de uma perspectiva voyerista. Para enfatizar o clima de suspense e comédia, a trilha sonora oscila entre tensão e descontração, mixando assim uma sonoplastia que tanto mantém a continuidade como auxilia na alternância do clima, que em uma mesma sequência, passa de comédia para suspense e vice versa, criando um novo ritmo híbrido destes dois gêneros.

O diretor do filme tem, por outro lado, o material já terminado, impresso em película. O material, que comporá seu produto final, não apresenta homens vivos ou paisagens reais, mas apenas suas imagens, filmadas em tiras separadas que podem ser encurtadas, alteradas e reunidas de acordo com sua vontade. Os elementos da realidade estão fixados nesses pedaços; combinando-os na sequência selecionada, encurtando-os ou aumentando-os, de acordo com seu desejo, o diretor cria seu próprio tempo e espaço “fílmico”. Ele não adapta a realidade, mas a utiliza para criar uma nova realidade, e o mais importante e característico aspecto do processo é que nele as leis do espaço e do tempo invariável e inescapável da realidade se transformam em algo manipulável e obediente. O filme cria uma nova realidade própria a ele mesmo” (PUDOVKIN)

A montagem por criar contiguidade narrativa entre os planos, é uma modalidade fundamental para a linguagem cinematográfica. Ela estabelece uma interdependência de todas as ações. O corte é o fator que trabalhará o material fotográfico e sonoro moldando relações, associações sincrônicas ou diacrônicas que integrará a narrativa segundo concatenações lógicas, ritmo e dinamismo.

Na montagem também é possível alterar a coloração, luminância, contraste, brilho, saturação e vários outros atributos da imagem. Com os atuais programas de edição, como no caso o adobe premiere, é possível realizar de forma digital e computadorizada os mesmos efeitos especiais que os montadores realizavam com a película nos copiões. As sobreposição de imagens, efeito de câmera lenta ou acelerada, parada para substituição, efeito muito utilizado por Meliès no primeiro cinema, assim como a coloração dos frames, roscopia e várias outras técnicas e efeitos que foram usados tanto no primeiro cinema, como nas vanguardas experimentalistas dos anos 20.

### 3- METODOLOGIA:

#### Processo Criativo, Pesquisa e Influências Estéticas

Através da pesquisa bibliográfica e filmográfica foi possível encontrar referências estéticas e estruturais para a construção da narrativa, temática, enredo, gênero e criação dos personagens. Nesta parte do memorial é analisado todo o processo criativo, partindo da criação do roteiro até a finalização do produto.

Durante a pesquisa para concepção da estória, foram analisados diversos casos do crime “*boa noite cinderela*” em notícias de jornais na internet, para buscar maior veracidade na construção da ação dos personagens. Dois tipos de caso são bem comuns quando se trata do golpe *boa noite cinderela*. No primeiro, homens dopam mulheres para abuso sexual. No segundo, michês e prostitutas dopam os clientes para roubá-los. Como a temática do estupro e a vitimização das mulheres é algo muito frequente e ao mesmo tempo explorado de forma acrítica e descuidada, (e isso, muitas vezes ajuda a banalizar ou até influenciar criminosos em potencial) ficou resolvido que todas as vítimas do filme seriam personagens masculinas, até para deixar a temática mais leve, pois se trata de uma comédia-suspense.

Através de pesquisa pela internet, foram analisados alguns casos de pacientes viciados em remédios como *rivotril*, este em particular, é o ansiolítico mais consumido no Brasil, principalmente entre as mulheres, com maior índice de dependência segundo pesquisa realizada com 500.000 profissionais da ePharma, empresa que faz gestão de planos de saúde. Ainda de forma indireta, sutil e irônica, a narrativa faz uma crítica à falta de ética e responsabilidade social, tanto da indústria farmacêutica, quanto de profissionais de saúde que mantendo vínculos com essa indústria, receitam remédios que causam dependência maior e efeitos colaterais mais fortes do que as drogas ilícitas citadas no filme. Casos empíricos de pacientes internados em clínicas de recuperação para dependência química, depressão e outras doenças psiquiátricas, foram analisados durante as etapas de pesquisa, através de entrevistas. Observou-se que grande parte dessas pessoas, buscando tratar a depressão, dependência química, etc, se tornaram dependentes de anti-depressivos, ansiolíticos, especificamente o Rivotril da Roche. O nome do remédio era citado no diálogo da cena 4 nos antigos tratamentos do roteiro, foi removido da versão final para não fazer propaganda nem referência aos fabricantes.

Os pacientes além de dependência criam resistência à substância, é o caso da personagem Andrea, que usa os remédios receitados pelo médico psiquiatra para manter a dependência embora não consiga dormir e sinta depressão, oscilação de humor, o psiquiatra não tem interesse em tratar Andrea, pois lucra com sua dependência, assim como traficantes de drogas ilícitas, busca manter o cliente/paciente viciado. Com a proposta de Fábio, em usar os remédios para aplicar *boa noite cinderela* em pessoas aleatórias, o problema ganha uma nova dimensão, dando margem para que o medicamento seja usado como uma arma para realização de furtos.

Embora contenha cenas com uso de drogas, contravenções e crimes, a forma de abordagem se preocupa em não fazer apologia a essas práticas. As ações que exibem crimes e uso de drogas são retratadas de forma satírica e crítica, embora sem moralismo. A ironia da narrativa defende que o abuso de entorpecentes para alterar a consciência, impede o alcance de objetivos que precisam de sanidade para serem realizados. Fábio passa o filme inteiro juntando dinheiro para viajar, mas no final, ao dar uma festa de despedida, se entorpece tanto que além de ser envenenado por Robson, é roubado, acorrentado e acorda nessa situação, impossibilitado de atender o celular para avisar Dandara-Fernanda que não pode ir ao encontro.

A concepção do roteiro foi se construindo aos poucos a partir de diversos tratamentos e modificações. Primeiro criou-se um ambiente, época e perfil dos personagens principais. Depois decidiu-se o gênero, que mudou de suspense policial para um híbrido de comédia e suspense.

Sempre aberto a críticas e reformulações, antes de chegar a versão final, o roteiro passou por vários tratamentos e mudanças. Inicialmente intitulado “*F de Faca*”, a estória buscava seguir a estrutura dos problemas de Lógica Formal do tipo “encontre o culpado”. Exemplo retirado do livro Raciocínio Lógico Enrique Rocha:

1.(ESAF-AFC-2002) Cinco aldeões foram trazidos à presença de um velho rei, acusados de haver roubado laranjas do pomar real. Abelim, o primeiro a falar, falou tão baixo que o rei – que era um pouco surdo – não ouviu o que ele disse. Os outros quatro acusados disseram:

- Bebelim: “Cebelim é inocente”

-Cebelim: “Dedelim é inocente”

-Dedelim: “Ebelim é culpado”

-Ebelim: “Abelim é culpado”.

O mago Merlin, que vira o roubo das laranjas e ouvira as declarações dos cinco acusados, disse ao rei: “ Majestade, apenas um dos cinco acusados é culpado, e ele disse a verdade; os outros quatro são inocentes e todos os quatro mentiram”. O velho rei, embora um pouco surdo, muito sábio, logo concluiu que o culpado era: (ENRIQUE ROCHA)

Com a criação de personagens excêntricos (André o nerd obcecado em criminogênese e sua vizinha Das Dores ninfomaniaca, esquizofrênica e drogadicta), a trama envolvia crime e mistério, se propondo a fazer o gênero policial /detetive. Nas primeiras versões o personagem principal, se chamava André e era estudante de direito, interessado na área criminal. Por frequentar demasiadamente a casa de sua vizinha Das Dores, passa a ser suspeito do assassinato dela.

Já na segunda versão, André era degolado por uma faca no final e o assassino não era revelado, cabendo ao espectador, através da análise lógica das pistas, descobrir quem foi. Por esse motivo, os personagens coadjuvantes têm as iniciais de seus nomes de acordo com a sequência das primeiras letras do alfabeto, “Andrea, Bianca, Carlos,

Diogo, Fábio” pois na maioria deste tipo de problema lógico, os personagens aparecem com nomes a serem assimilados às primeiras letras do alfabeto em ordem sucessiva. Isso se manteve embora o recurso da faca tenha sido aos poucos removido da história, até que a estrutura de narrativa policial de detetive foi sendo desconstruída, dando lugar a um gênero híbrido de comédia e suspense, sem violência explícita.

Em anexo estão os tratamentos anteriores intitulados “*F de Faca*” e a versão definitiva do roteiro literário do filme “Amargo da Língua”.

## **3.2– Pré-Produção**

### **3.2.1– Seleção de Elenco e Personagem**

A seleção de elenco foi feita em setembro, convocando atores e atrizes profissionais ou não, para participarem do filme, através de divulgação nas redes sociais em grupos de casting para atores de teatro, cinema, televisão e comerciais. O principal interesse do elenco em participar de um filme não remunerado, é adquirir experiência e visibilidade para se tornarem atores reconhecidos e serem contratados para outros trabalhos. Sendo assim para compensar o trabalho do elenco, ficou garantido que além de visibilidade e nome nos créditos, documentos que declaram a participação de cada um no filme serão assinados pela diretora do filme e pela coordenação do curso de cinema do IESB. Mediante essa e outras cláusulas alegando a não remuneração dos participantes, os atores e atrizes assinaram documentos de concessão de imagem.

A decisão a respeito de qual ator seria escolhido para interpretar esse ou aquele personagem, se deu através de dois testes: o primeiro realizado no *casting* onde cada ator foi requerido a fazer um monólogo e se apresentar para a câmera. Dessa forma foi possível analisar a voz, tipo físico e gravar a performance de cada um para que a equipe pudesse ajudar na escolha do ator mais adequado para cada personagem. No segundo teste, os atores selecionados foram colocados para contracenar e fazer a leitura dramática do roteiro em grupo. Dessa forma foi possível escolher qual ator mais adequado para cada personagem, levando em conta a interpretação em conjunto do elenco pré-selecionado.

Assim foi possível reunir o elenco necessário para representação de todos os personagens da história. O tempo que tivemos de pré-produção durou menos de um mês. A credibilidade que o nome do IESB possui, tornou mais fácil a realização do casting e dos ensaios para o filme *Amargo da Língua*. Pois o filme não está vinculado a nenhuma produtora além de não ser remunerado.

### 3.2.2 – Preparação e Testes

A preparação é a etapa em que se faz um levantamento de tudo que será necessário para que o filme seja feito de acordo com as necessidades da direção. A fase de preparação envolve: administração, procura de locações, *decupagens* de todos os tipos, roteiro técnico, análise técnica de direção, cronogramas e planos de divulgação e distribuição. Esse processo se inicia depois de definir elenco e locações, como explica Chris Rodrigues, sobre a preparação:

O processo inicial dessa fase de produção tem como necessidade básica a escolha das locações do filme. A forma de o diretor narrar o filme são os planos, e estes não poderão ser definidos sem que as locações estejam vistas e aprovadas. Depois de definidas as locações, as plantas-baixas são analisadas pela direção para mapear o percurso e posição dos atores, câmera e iluminação. (Chris Rodrigues)

A parte administrativa da produção e os assistentes de direção, auxiliam a organizar cronogramas de filmagens, análise técnica, esboço de marcação da direção na planta baixa de cada locação. O cronograma de gravação foi formulado baseando-se no tempo disponível de cada ator e da compatibilidade de tempo da equipe e da locação. Para esta curta-metragem foram utilizadas dez locações diferentes situadas em vários pontos de Brasília: Águas Claras, Gama, Asa Norte, Asa Sul e Guará.

Após a seleção dos personagens para cada ator, são realizados alguns ensaios das cenas que serão gravadas além dos testes de câmera e direção que são realizados nas locações onde serão gravadas as cenas. Por ter sido filmado predominantemente nos fins de semana, sábado e domingo, os ensaios e leitura dramática das cenas ocorreram às sextas-feiras, o elenco das cenas a serem filmadas no fim de semana, foi convidado para o ensaio, onde as cenas foram explicadas pela direção. Uma leitura dramática do roteiro foi feita em conjunto, para situar o elenco dentro do contexto narrativo. Algumas falas e ações foram alteradas de acordo com as conveniências de produção. Sempre buscando manter a estrutura da narrativa do roteiro, sem quebrar com a proposta inicial e buscando acrescentar elementos que enfatizassem mais os aspectos das situações apresentadas nas cenas.

### 3.3 Produção

De acordo com a proposta de direção, as cenas foram gravadas repetidas vezes, em várias perspectivas diferentes, para que depois fossem editadas na ilha. As edições prévias decupadas foram sendo exibidas no canal Filme F de Faca do Youtube, e isso serviu para o elenco compreender a proposta estética de direção e movimento de câmera. Para dirigir os atores, tivemos a assistência de Maria Aparecida, que com sua vasta experiência na montagem teatral, conseguiu auxiliar e explicar para o elenco as intenções da direção.

De uma maneira geral, a produção é o período que envolve a filmagem propriamente dita, ou seja, as filmagens em termos fotográficos e a captação de som das cenas descritas no roteiro, envolvendo os atores principais sob a supervisão do diretor. Algumas vezes é necessário o uso de uma segunda ou terceira unidade, com dublês, grandes cenas de ação, paisagens e cenas aéreas. Essas unidades podem ser utilizadas também para filmagens de close de detalhes e elementos a serem inseridos no filme, como mapas, documentos, etc. (CHRIS RODRIGUES)

Buscando seguir ao máximo as datas estabelecidas no cronograma, realizou-se as gravações e filmagens no período de três meses. Começou em meados de Agosto e estendeu até meados de Novembro. Algumas cenas foram regravadas e outras até reescritas, como no caso da cena 5, que foi alterada radicalmente duas vezes. O contexto inicial apresentava um malabarista de facas que descia do próprio carro no sinal vermelho para fazer sua apresentação no tempo de quinze segundos e recolher o dinheiro com o chapéu.

As facas faziam referência ao primeiro título do filme, que inicialmente era intitulado F de Faca. O título foi mudado para Amargo da Língua, devida a existência de filmes homônimos. Essa cena foi reescrita de maneira que substituísse a personagem sem quebrar a estrutura da narrativa. A personagem original era chilena. Mudamos para uma argentina, que faz malabarismo com faixas.

### **3.3.1 – Gravação**

No cinema, geralmente, as filmagens das cenas não seguem a ordem do roteiro. A última cena pode ser filmada primeiro, ou a segunda cena ser gravada por último. O que determina o cronograma de gravação das cenas, é a logística das disponibilidades de locações, atores e equipe, para definir o dia de cada cena.

Apesar disso, a primeira cena foi gravada primeiro, em um teste de câmera no Gama, com o dublê Moacir Lana que não estava com o figurino de Fábio, por este motivo a cena foi removida do primeiro corte, mas fará parte da versão final. A Cena 1 é uma externa diurna que se passa na pista de trânsito, com sinaleiros e faixas de pedestre. O filme começa com a fuga de Fábio na moto. Essa cena embora seja rápida, é trabalhosa de filmar. Foi planejado usar duas câmeras, a principal é a Panasonic AGac3, que da perspectiva do carro cênico que fecha a moto do personagem, filma ora da janela frontal, ora da janela lateral, o personagem pilotando a moto de forma arriscada.

A segunda câmera utilizada foi a GOPRO HERO3, que acoplada ao capacete do garupa da motocicleta, filma a subjetiva do piloto, aparecendo em primeiro plano o capacete e os braços do personagem no guidon da moto. Não é a visão subjetiva do personagem, mas uma subjetiva que simula os jogos de videogame em primeira pessoa, onde o personagem é visto em primeiro plano de costas. Uma referência estética aos jogos de corrida de moto. Para essa gravação, escolheu-se um domingo matinal, pois é um horário onde o fluxo de carros na pista está menor.

A segunda e terceira cena se passam no mesmo tempo narrativo e local, a pousada California Chalé, foram gravadas com ator Tony Gil no papel de Robson e com a atriz Renata Helena interpretando a recepcionista. A locação da pousada fica no Gama, o proprietário autorizou as filmagens tanto na recepção quanto no quarto.

O despertar de Robson no quarto da pousada, filmado em plongée da cama com o personagem não centralizado, acordando com o despertador do celular cujo barulho é um som de buzina estridente, o mesmo da cena anterior onde o carro buzina para Fábio quando ele faz movimentos pélvicos. Esse *raccord* sonoro é usado para ligar as cenas, um recurso narrativo de salto temporal/espacial entre a fuga de Fábio e o despertar de Robson. Como está no argumento em anexo, Robson foi a primeira vítima de Fábio no filme. Fábio roubou-lhe a moto e a jaqueta, que é usada no figurino da cena 4 e da cena 1 pelo ator Tiago Machado.

As cenas 4, 6, 8, 11, 12, 17, 18 e 19 foram gravadas em Águas Claras, em quatro dias. São as cenas do prédio de Fábio e Andrea. O apartamento de Fábio é semelhante ao de Andrea, mas o dela não tem móveis pois acabara de se mudar. Nas escadas há sensores de luz, que foram mantidos pela fotografia do filme, pois a proposta é deixar natural o ambiente cênico. Essa iluminação descontínua, foi usada como recurso de linguagem na edição da cena 4 e 11 pois por coincidência, dão ênfase narrativa para o diálogo de Fábio e Andrea no primeiro encontro, e quando depois de aventurarem-se, chegam bêbados cantando pelas escadas do prédio.

Para as cenas externas que se passaram no trânsito, como exemplo a cena 7 que apresenta o casal Bianca e Carlos, ou a cena 20 de Dandara na land trip esperando por Fábio, foram gravadas sem autorização, por isso foram feitas de forma rápida para não impedir o fluxo normal do trânsito e evitar acidentes. São cenas dinâmicas que por si só possuem movimento e dinâmica, a edição apenas compõe a sequência com os variados pontos de vista colhidos durante as filmagens.

### **3.3.2 – Captação de Audio**

Para a captação de áudio, foi utilizado o microfone lapela sem fio, acoplado em um dos atores e sendo revezado entre o elenco durante a gravação dos diferentes planos. Para o som dos diálogos foi utilizado tanto o lapela como o áudio direto da filmadora Panasonic AG ac-3. Para o som ambiente foi utilizado o gravador profissional TASKAM D40.

Previendo os ruídos e outros obstáculos da captação direta de áudio, decidiu-se por dublar algumas cenas na pós produção, utilizando o estúdio de rádio do IESB. Assim como a maioria dos efeitos de sonoplastia, que são acrescentados também na finalização.

A intenção é que na ilha de edição sejam utilizadas quatro camadas de audio: a primeira para os diálogos, a segunda para a sonoplastia, a terceira para a trilha sonora e

a quarta para corrigir os ruídos das três primeiras camadas, tanto dublando as falas que não ficarem boas, quanto acrescentando um som ambiente para cada locação e situação de cena.

### 3.4 - PÓS-PRODUÇÃO

Pós-Produção é a etapa final do processo de elaboração de um filme. Depois de realizadas as gravações, é hora de dar início a edição, finalizando o som e fazendo correções nas imagens. Quando esse processo se finaliza, o filme está pronto para ser distribuído e exibido para o público.

A montagem ou edição e *decupagem* dos cortes, é um processo que exige tempo e uma tilha de edição com processamento rápido que renderize o vídeo sem travar o computador, nem perder os dados que foram salvos. Quanto menor for a capacidade do processador, a quantidade de memória RAM e de placa de vídeo do computador, mais demorada será a renderização das imagens. O tempo de duração do material bruto também aumenta o tempo de *decupagem* desse material. No caso foram mais de 5 horas de material bruto para serem transformados em 25 minutos no primeiro corte e 15 minutos no corte final que será distribuído para festivais e cineclubes com legendas em sete idiomas diferentes.

#### 3.4.1 FINALIZAÇÃO DE IMAGEM

Como solução de problemas técnicos na captação das imagens, ficou decidido na finalização que a correção de cor seria feita de quatro formas diferentes, cada uma com significado narrativo ou sensorial de acordo com o universo do filme. Sendo assim, parte do filme está em preto e branco, geralmente as cenas cujas sequências de planos possuem variações de iluminação e cor. São as sequências em que Fábio e Andrea estão sóbrios ou desanimados. As imagens ficam coloridas quando os personagens estão eufóricos. As sequências nas casas das vítimas é híbrida sendo parte em preto e branco, parte colorida. compondo algumas sequências de forma dadaísta, isto é, cortando em vários fragmentos e escolhendo a sequência sem verificar a combinação de cada plano individual. Colocando-os de forma sobreposta, de maneira que a camada superior esteja colorida com ajuste RGB voltado para o vermelho e tons quentes, e na camada inferior é aplicado o efeito *threshold*, que altera o contraste e o brilho, deixando a imagem em preto e branco sem meios-tons. Essa combinação dá uma estética similar aos *stencils* de duas cores.

As cenas coloridas seriam aquelas cujas cores do cenário são as mesmas escolhidas na paleta do filme, tons quentes como vermelho, vinho, laranja e amarelo. A passagem do preto e branco para as sequências coloridas é feita através de um efeito de transição que suaviza essa mudança.

Alguns problemas de iluminação, diferença na cor e luminância, surgidos com a falta de tempo na hora de filmar, podem ser em partes, resolvidos com a edição. As cores, luminosidade da imagem, cortes e remoção de frames ou takes mal feitos, podem ajudar a resolver boa parte dos problemas. Com muitas opções de filmagem para decupagem, esticadas na timeline do adobe premiere chega a cinco horas sete minutos e dez milésimos de material bruto filmado, sem cortes.

Para cada uma das vinte cenas que compõe a sequência do filme, com duração em média de quarenta segundos, foram executados vinte cortes, para as cenas que duram 50 segundos aproximadamente. Sendo que, os planos tem uma duração rápida, em média de 5 segundos cada um. Alguns takes são mais logos que os outros, mais isso não quebra o ritmo, pois dependendo da ação efetuada no ecrã, a sensação de durabilidade é alterada. Cenas com mais movimento embora durem mais tempo, parecem mais rápidas do que cenas com menor duração e mais estabilidade dos atores ou objetos representados.

Por misturar dois gêneros diferentes a montagem auxilia nessa mistura de comédia e suspense, no ritmo da edição e na fluidez das mudanças. Ao passar de um gênero para outro na mesma cena, o filme tem quebras propositas na composição de seu fluxo narrativo.

Flaherty, Grierson e Lorentz tinham visões específicas sobre a sociedade que ajudaram a formar suas escolhas de montagem. Outros realizadores, embora também tivessem visões particulares, tentaram trabalhar com ideias mais genéricas e alusivas, Hitchcock foi um mestre na arte da montagem. Experimentou e refinou muitas das técnicas clássicas desenvolvidas por Griffith e Eisenstein. Ele não apenas experimentou som e imagem, como se divertiu com essas experimentações (ELSEVIER)

Os *Jump-CUT's* e a descontinuidade percebida na montagem do filme, são em alguns casos propositas. Pois como foi dito anteriormente, trata-se de uma estética dionisíaca, a câmera tremula serve não só para dar realismo, mas deixar o espectador tonto quando exhibe os personagens embriagados.

O montador não tem um papel tão importante na sequência cômica quanto em outros tipos de sequência. O ritmo do corte para o efeito cômico destaca a fonte de humor do personagem. A comédia visual implica um papel maior para o montador do que a comédia verbal. (ELSEVIER)

Como a qualidade do produto depende diretamente do tempo que este tem para ser produzido, o período curto de pós-produção não permite muita aprimoração técnica na montagem. O primeiro corte, será a versão prévia do filme completo, que servirá como amostra do que podemos desenvolver de forma mais elaborada, com mais tempo de produção e finalização.

A correção de cor na finalização, propõe deixar um tom avermelhado no filme de forma geral, imagens bem contrastadas e cores quentes chegando próximo da saturação. Na Cena 06, a personagem Andrea faz uma poesia visual, a decupagem dessa cena busca seguir a linguagem de vídeo-arte, foi feita de forma a sobrepor as imagens de diferentes tempos de Andrea escrevendo sobre o Tédio. Essas imagens sobrepostas são

saturadas em tons de rosa, vermelho e roxo contrastando com as imagens da camada inferior, que estão em preto e branco, com pouco brilho e muito contraste, como nas imagens de *Stencil* em duas camadas.

### 3.4.1 – FINALIZAÇÃO DE AUDIO

Para compor a trilha sonora alguns aplicativos de computador que simulam instrumentos musicais foram usados. Com frequências graves passa-se um clima de suspense e tensão, assim como as frequências extremamente agudas que são acrescentadas para causar aflição e agonia. Mixando efeitos sonoros eletrônicos como nos estilos musicais Techno, Trance, Drum n Bass, House, Techno, Dubstep e Trip Hop, a trilha sonora de algumas cenas foi composta. Quando Andrea tem devaneios, as imagens sobrepostas montadas de forma dadaísta, aleatória, são acompanhadas por uma trilha sonora experimental, sem uma melodia ou ritmo definidos. Essa sonoplastia que mistura efeitos eletrônicos de áudio é utilizada em boa parte do filme.

A banda brasileira de música experimental *Satanique Samba Trio*, autorizou a utilização de algumas músicas, para formar a trilha sonora das sequências cômicas e descontraídas do filme . É uma banda que compõe um som híbrido de vários estilos musicais, como forró, rock, jazz, samba, garfieira e misturas indefinidas e experimentais. O ritmo quebrado e esse tom experimental, combina perfeitamente com o filme *Amargo da Língua*. Os instrumentos utilizados são baixo, cavaco, clarinete, clarone, violão, viola caipira, bateria e a banda é composta pelo sexteto de músicos: Munha, Jota Dale, Etos Jeronimo, Lucas Sombrio Muniz, Gustavo Don Chavez Elias, RC e Lupa Marques.

Outra banda que cedeu autorização para utilizar a música foi a banda gótica *Megeira* com a música *Ex-namorada Psicopata*. Que não foi acrescentada no primeiro corte do filme, mas será usada na versão final, na ultima cena. Já a música de abertura do menu do DVD do filme, se chama “lamento de exu” composição de Baden Powell, a arpa utilizada, é apresentada na cena da galeria quando Fábio se passa por marchant e vende o quadro. Andrea prega o quadro dela no espaço vazio que Fábio deixou ao roubar a tela. A harpa dá sensação de harmonia e equilíbrio, é o que os personagens estão tentando simular nesses momentos. Outras músicas são usadas para dramatizar as cenas, como músicas eletrônicas do dj de DubStep Rusko e outros estilos de Dj’s anônimos da internet.

Durante as gravações foi usado microfone lapela sem fio, alterando de ator em ator, para captação dos diálogos. Assim como a imagem filmada é decupada na linha de edição, através de cortes e reposicionamentos, desmontando a linearidade da qual as cenas foram gravadas, e formando uma nova sequencia decupada de imagens, o áudio por sua vez, passa pelo mesmo processo na linha de edição, hora casando com a imagem (sincrônico) e as vezes, independente da imagem (diacrônico).

Várias cenas foram prejudicadas por ruídos e interferências sonoras de todos os tipos, como canto de pássaros ou barulho de carros. O vento é um obstáculo enorme quando não se possui um microfone adequado para externas. O ideal para isso é usar um

boom com proteção para o vento. Na edição de som é possível amenizar os ruídos, acrescentando novas faixas e cortando as partes prejudicadas.

Os ruídos indesejados são removidos na decupagem e outras faixas de áudio são acrescentadas. O áudio do diálogo gravado com lapela que alternou em cada ator, determina qual plano será utilizado, na seleção das tomadas (imagens gravadas). A sincronia entre imagem e som, em alguns momentos é quebrada intencionalmente, para com esse recurso, obter elipses narrativas, ou retratar ações simultâneas.

### 3.4.3 – DIVULGAÇÃO

A divulgação gratuitas da internet é explorada de todas as formas para reunir o público de espectadores para o filme. Para publicidade do filme, foi feito um website apresentando a história do roteiro com argumento, story line, sinopse, fotos da produção e links que direcionam para o canal do Filme no Youtube, onde as prévias de algumas cenas estão disponíveis. O endereço do site é: <http://filmeamargodalingua.tumblr.com>

Para maior alcance de público, foi criada uma página no Facebook, divulgando fotos da produção, vídeos das prévias de algumas cenas, informações sobre o filme em geral. Em menos de duas semanas a página juntou mais de 200 seguidores que acompanham de todos os lugares do Brasil e do mundo, as informações e atualizações sobre o filme *Amargo da Língua*. O endereço da página no facebook é <http://www.facebook.com/amargodalingua>

Os números de visualizações dos vídeos no youtube assim como os números de pessoas que marcam presença no evento ou seguem a página, são dados importantes que confirmam a audiência que o filme está alcançando em termos de visibilidade e público. Um evento no facebook foi criado para reunir o público de exibição da estreia do primeiro corte, divulgando informações e curiosidades sobre a produção e entrando permitindo interação com o público para receber críticas, feedbacks e comentários de todos os tipos. Isso permite avaliar a recepção do público e confirmar a audiência do produto através do número de acessos nos sites e outros dados que ficam registrados.

### 3.4.4 – PLANO DE DISTRIBUIÇÃO

Versões diferentes são feitas para cada tipo de exibição, antes de chegar à versão final, parte do produto filmado é exibido e distribuído para ajudar a melhorar a versão definitiva. Tendo exposto as prévias de algumas cenas na internet antes de montar o filme completo, o público já vem acompanhando e assistindo o curta-metragem em partes. A estreia do primeiro corte, será feita em Brasília, no Teatro Mapati 707 Norte, dia 28 de novembro às 19h, onde será apresentada uma versão ainda não terminada do filme *Amargo da Língua*, para avaliação do público. As falhas serão corrigidas na versão final do produto.

A versão definitiva, pronta em dezembro, terá a edição de som e imagem melhorada com cortes mais refinados. Os 25 minutos do primeiro corte, se resumirão em 15 minutos contando com os créditos e títulos. O DVD do filme conterà legendas em oito idiomas e um *making off* do processo de produção contendo uma hora de duração. A versão final será exibida na Galeria Olho de Águia (Taguatinga), que tem mostras de filme independente toda terça-feira. Outra exibição será feita no cineclube da UNB, além da matéria que a UNB-TV irá fazer sobre o filme utilizando imagens de *making off* e entrevista.

Em janeiro de 2015, duas mil cópias da versão definitiva do filme serão feitas no Paraguai para que o filme seja distribuído diretamente para o público através de comercialização informal, além de ser inscrito em festivais, mostras e cineclubes nacionais e internacionais, com legendas em espanhol, inglês, francês, alemão, árabe, japonês, português, italiano, russo e ioruba a disposição.

Parte das cópias em DVD serão vendidas, pela equipe e por vendedores associados, a US\$ 10,00 (dez dólares americanos) ou R\$ 25,00 (vinte e cinco reais), de forma direta em vários países e estados brasileiros. O dinheiro arrecadado servirá para cobrir o investimento feito para reprodução das cópias e para financiar a inscrição de festivais e mostras pagas.

O making-off com uma hora de duração, documenta toda a preparação das cenas, assim como os erros durante a gravação, as decisões de última hora, o imprevisto, a colaboração coletiva da equipe, a forma de produção e direção que foi usada para conduzir o filme. Parte das imagens do making off serão usadas para apresentar matérias sobre o filme na UNB-TV e em outros canais que tiverem interesse em divulgar e informar o público sobre o trabalho.

Com esse plano de distribuição de guerrilha, a intensão é que o filme seja visto e exibido pelo maior número de espectadores possível. Assim tornar o nome do filme, do elenco e da equipe, conhecido internacionalmente e participar de mostrar competitivas visando inserir-se no mercado audiovisual como um todo.

## 4- CONCLUSÃO

Para tornar-se cineasta e/ou artista, não basta produzir filmes, ter ideias e equipamentos a disposição. É necessário adquirir conhecimentos fundamentais de produção e teoria cinematográfica. O meio acadêmico é o local mais adequado e eficiente para que essa formação seja completa. O curso de cinema dá a oportunidade de experimentar o que foi ensinado nas várias disciplinas que abarcam praticamente todas as áreas e funções da produção cinematográfica.

Mesmo de maneira informal, para administrar uma produção driblando a burocracia, é necessário organização e planejamento. Tão importante quanto conhecer as etapas de produção, é o acesso ao conhecimento de correntes estéticas e teóricas tanto artísticas quanto cinematográficas para poder ousar e experimentar estilos de vanguarda como o dadaísmo, surrealismo, vídeo-arte, sem deixar de trabalhar sobre as influências da narrativa-clássica, estruturada em três atos, *Jornada do Herói* e subdivida em gêneros com formatos e convenções próprias.

O curso acompanha e auxilia o desenvolvimento do filme desde o início com oficina de criação de personagens, concepção da trama, escolha do gênero, estrutura da narrativa e a escolha de outros tantos atributos materiais e imateriais que formam em conjunto o produto final. Ajuda muito no caso de produções de guerrilha, o apoio do espaço físico da faculdade, assim como a credibilidade que o nome do IESB transmite. Isso torna mais confiável a realização de casting, ensaios e contratos com apoiadores.

O filme *Amargo da Língua* é um exemplo de que o cinema nacional pode ser produzido sem depender de fomento estatal ou patrocínio de empresários. Essa independência dá total liberdade de ousar na apresentação de diferentes linguagens que quebram com os padrões estéticos dos filmes comerciais e com regras convencionais da narrativa. Experimentar o hibridismo de gêneros, montagens, correntes artísticas de vanguarda para iniciar no meio artístico e cinematográfico é uma maneira holística de unir uma variedade de assuntos e técnicas em um mesmo produto e exercício prático.

## 5 - REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- MCKEE, Robert. *STORY – Substância, estrutura e estilo: os princípios da escrita de roteiro*. Curitiba. Arte e Letra, 2006.
- DANCYGER, Ken. *Técnicas de Edição para Cinema e Vídeo: história, teoria e prática*. São Paulo. Campus, 2007.
- MEDEIROS. João Bosco. *Redação Científica*. 7ªed. São Paulo. Atlas editora, 2006.
- GOMBRICH, Ernst Hans, *Arte e ilusão: um estudo da psicologia da representação pictórica*. Trad. Raul de Sá Barbosa. São Paulo. WMF Martins Fontes, 2007.
- DELEUZE, Gilles. *A Imagem-Movimento: cinema 1*. Tradução Sousa Dias. Lisboa. Assírio e Alvim, 2009.
- DELEUZE, Gilles. *A Imagem-Tempo: cinema 2*. Tradução Rafael Godinho. Lisboa. Assírio e Alvim, 2006.
- AUMONT, Jacques. *A Estética do Filme*. 7ª edição. São Paulo. Papirus Editora, 2009.
- GAUDREAU, André; JOST, François. *A Narrativa Cinematográfica*. Brasília. Tradução Adalberto Muller, Ciro Inácio Marcondes e Rita Rover Faleiros. Editora UNB, 2008.
- MELLO, Saulo Pereira. *LIMITE*. Rio de Janeiro. ROCCO, 1996.
- ARISTÓTELES. *Arte Poética*. São Paulo. Martins Claret, 2007.
- DUARTE, Rosália. *Cinema e Educação*. Belo Horizonte. Autêntica, 2002
- GARBA. Carlos. *Cinema: direção de atores*. São Paulo. Ática, 2007.
- ROCHA. Henrique. *Raciocínio Lógico*.
- JUNG, Carl. *Os arquétipos e o inconsciente coletivo*. 6ª ed. Tradução Maria Luiza Appy, Dora Mariana R. Ferreira da Silva. Petrópolis, RJ: Vozes, 2008.
- MOURA, Edgar. *50 anos Luz Câmera e ação*. 5ª edição. São Paulo: Editora Senac, 2010.
- RABIGER, Michael. *Direção de Cinema: Técnicas e Estética*. Michael.
- REFLEXÕES SOBRE A MONTAGEM CINEMATOGRAFICA – EDUARDO LEONE
- AMANCIO, Tunico. *Artes e Manhas da Embrafilme: Cinema Estatal Brasileiro em Sua Época de Ouro (1977-1981)*. Niterói: EdUFF, 2000.
- WATTS. Harris. *On Camera: o curso de produção de filme e vídeo da BBC*. São Paulo. Summus e editorial, 1990.
- BERNARDET. Jean-Claude. *Historiografia Clássica do Cinema Brasileiro*. 2ª ed. São Paulo. Annablume, 2008.

- ISKANDAR, Jamil Ibrahim. Normas da ABNT: comentadas para trabalhos científicos. 2ªed. Curitiba. Juruá Editora, 2005.
- AUMONT, Jacques. A Imagem. 9ª ed. São Paulo. Papirus Editora, 1993.
- CAMPOS, Renato Márcio Martins de. História do Cinema Brasileiro: Os Ciclos de Produção Mais Próximos ao Mercado. Florianópolis. In: Anais II Encontro Nacional da Rede Alfredo de Carvalho, 2004. 1 cd-rom.
- CAMURATI, Carla de Andrade. O Estilo Operístico de Contar Histórias. São Paulo. Revista de
- CHION, Michel. O Roteiro de Comema. São Paulo: Martins Fontes, 1947.
- BAPTISTA, Mauro; MASCARELLO, Fernando. Cinema mundial contemporâneo. 2ª edição. Campinas, SP: Papirus, 2012.
- CERVO, Amado Luiz; BERVIAN, Pedro Alcino. Metodologia Científica. São Paulo: Prentice Hall, 2002.
- RODRIGUES, Chris. O Cinema e a Produção. São Paulo. Ática, 1999.
- FELIPPES, Bianca de. Experiências no Cinema da Retomada. Rio de Janeiro, 2002. Entrevista concedida a Renato Márcio Martins de Campos. 1 cassete sonoro.
- FINGUERUT, Silva. Cinema Brasileiro: 90 Anos. Fundação Roberto Marinho, 1986.
- KOTLER, Philip. Administração de Marketing. São Paulo: Atlas, 1996.
- MENDES, Carlos. Sobre a Riofilmes. Rio de Janeiro, 2002. Entrevista concedida a Renato Márcio Martins de Campos. 1 cassete sonoro.
- MUNIZ, Sérgio. Panorama do Cinema Brasileiro da Retomada. São Paulo, 2003. Entrevista
- NAGIB, Lúcia. O Cinema da Retomada: Depoimentos de 90 Cineastas dos Anos 90. Ed. 34, São Paulo, 2002.
- SIMIS, Anita. Estado e Cinema no Brasil. São Paulo: Annablume, 1996 (Selo Universidade; 51).
- MABLEY, Edward; HOWARD, David. Teoria e Prática do Roteiro: um guia para escritores de cinema e televisão. São Paulo. Editora Globo S.A, 1993.
- Rodríguez Bravo, A. (1998). La Dimensión Sonora del Lenguaje Audiovisual. Barcelona: Paidós.