




**PONTIFÍCIA UNIVERSIDADE CATÓLICA DE SÃO PAULO  
BACHARELADO EM DESIGN DE INTERAÇÃO**

LUCAS ROVAI  
MARCELO CONTATO PALAVERI  
MARCELO GALPERN FISCHLIM  
MATHEUS DEL BARCO MARTINS  
VINÍCIUS RIOGI LANZI

**COMO A LINGUAGEM CINEMATOGRAFICA CONTRIBUI PARA  
O STORYTELLING E CRIA UMA EXPERIÊNCIA IMERSIVA**

**TRABALHO INTERDISCIPLINAR DE CONCLUSÃO DE CURSO**

SÃO PAULO  
2023



LUCAS ROVAI  
MARCELO CONTATO PALAVERI  
MARCELO GALPERN FISCHLIM  
MATHEUS DEL BARCO MARTINS  
VINÍCIUS RIOGI LANZI

**COMO A LINGUAGEM CINEMATOGRÁFICA CONTRIBUI PARA  
O STORYTELLING E CRIA UMA EXPERIÊNCIA IMERSIVA**

Trabalho Interdisciplinar de Conclusão de Curso apresentado à banca examinadora da Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, como requisito para a obtenção do título de bacharel do curso de Design de Interação.

Orientador: Prof. Dr. Thiago Mittermayer.

São Paulo  
2023

LUCAS ROVAI  
MARCELO CONTATO PALAVERI  
MARCELO GALPERN FISCHLIM  
MATHEUS DEL BARCO MARTINS  
VINÍCIUS RIOGI LANZI

**COMO A LINGUAGEM CINEMATOGRAFICA CONTRIBUI PARA  
O STORYTELLING E CRIA UMA EXPERIÊNCIA IMERSIVA**

Trabalho Interdisciplinar de Conclusão de Curso apresentado à banca examinadora da Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, como requisito para a obtenção do título de bacharel do curso de Design de Interação.

Aprovado em: \_\_\_\_ / \_\_\_\_ / \_\_\_\_.

**BANCA EXAMINADORA**

---

---

---

São Paulo  
2023



## DEDICATÓRIA

Dedicamos o presente trabalho a todos os professores do curso, aos orientadores do trabalho, aos familiares, amigos e a todos aqueles que contribuíram e acreditaram que este projeto pudesse ser realizado.

Uma breve citação de Martin Scorsese poderia definir este trabalho:

"Agora mais do que nunca nós temos que conversar uns com os outros, ouvir uns aos outros e entender como vemos o mundo e (o) cinema é o melhor meio de fazer isso."

Martin Scorsese

Por fim, o dedicamos também, ao cinema.

## AGRADECIMENTOS

Agradecemos aos integrantes da equipe do corpo docente do curso de Design da PUC-SP, em especial aos professores Thiago Mittermayer e Diogo Cortiz, pela orientação do TICC durante nosso último ano letivo, e aos professores Guilherme Cestari e Marcelo Prioste, pelas dicas e apoio na elaboração do conteúdo presente neste documento.

Aos nossos familiares pelo apoio emocional e financeiro durante essa longa jornada de estudos e desenvolvimento profissional tanto na área de atuação escolhida quanto no decorrer de nossas jornadas.

Aos serviços e ambientes privados que nos disponibilizaram espaço para a gravação e produção deste projeto, além do tempo de trabalho consumido no período que estivemos presentes neles.

Aos nossos amigos e colegas que seguiram conosco no decorrer do curso, em especial a Rafael Machado, por ter se disponibilizado a participar da gravação de nosso projeto, o que teve grande impacto no resultado final.

E, por fim, agradecemos não apenas à instituição da PUC-SP pelos 3 excelentes anos de conteúdo e oportunidades, como também a cada um de vocês que nos auxiliou nessa jornada e permitiu que cada um de nós chegasse até aqui. Ter a chance de escrever essas palavras para você, caro(a) leitor(a), é a confirmação do encerramento de uma jornada que, mesmo sinuosa, foi essencial para darmos um passo à frente em direção ao nosso destino.

## RESUMO

A experiência do cinema tornou-se uma das formas de arte e de entretenimento mais populares dentro da sociedade contemporânea, conseguindo manipular os sentimentos dos espectadores por meio da utilização de ferramentas cinematográficas, como planos de câmera, cores e sons, instigando suas percepções em prol da produção audiovisual. Com isso em mente, o objetivo foi desenvolver um projeto para estudar, discutir e entender como a linguagem cinematográfica contribui com a progressão do *storytelling* em um filme ou entretenimento audiovisual, a fim de gerar uma experiência rica e imersiva para seus espectadores. Através da aplicação do *Design Science Research Methodology* e do estudo aprofundado das fundamentações teóricas, um projeto prático foi elaborado em formato de curta metragem que permite aos espectadores uma compreensão abrangente das ferramentas que trabalham em favor da narrativa contada pela equipe de produção.

**Palavras-chave:** Cinema; *Storytelling*; Linguagem Cinematográfica; Audiovisual; Narrativa; Cinematografia; Curta Metragem; Imersão.



## ABSTRACT

The cinema experience has become one of the most popular forms of art and entertainment in modern society, being able to manipulate the viewers' feelings through the use of cinematic tools, like various camera shots, colors and sounds, instigating their perceptions in favor of audiovisual production. With that in mind, the goal was to develop a project to study, discuss and understand how the cinematic language contributes to the progression of storytelling in a movie or audiovisual entertainment, in order to generate a rich and immersive experience for its viewers. Through the application of Design Science Research Methodology and the in-depth study of the theoretical foundations, a practical project was elaborated in the format of a short film that allows viewers a comprehensive understanding of the tools that work in favor of the narrative told by the production team.

**Keywords:** Cinema; Storytelling; Cinematic Language; Audiovisual; Narrative; Cinematography; Short Film; Immersion.

---

## LISTA DE FIGURAS

<b>Figura 1. Estado da Arte.</b>	<b>1</b>
<b>Figura 2. Point of View.</b>	<b>6</b>
<b>Figura 3. Plongée.</b>	<b>7</b>
<b>Figura 4. Tracking Camera.</b>	<b>8</b>
<b>Figura 5. Shallow Focus.</b>	<b>9</b>
<b>Figura 6. Mise-en-Scène.</b>	<b>10</b>
<b>Figura 7. The “Mountain or Valley?” Illusion.</b>	<b>11</b>
<b>Figura 8. Hard Lighting</b>	<b>12</b>
<b>Figura 9. Dolly Zoom</b>	<b>14</b>
<b>Figura 10. O Medo do Escuro</b>	<b>19</b>
<b>Figura 11. “O Sequestrador”</b>	<b>22</b>
<b>Figura 12. Willard Russell, pai de Arvin.</b>	<b>23</b>
<b>Figura 13. Cartaz do curta.</b>	<b>25</b>
<b>Figura 14. Situando a situação.</b>	<b>29</b>
<b>Figura 15. A Sala de Reunião.</b>	<b>29</b>
<b>Figura 16. O Telefonema</b>	<b>30</b>
<b>Figura 17. O Assassino</b>	<b>31</b>
<b>Figura 18. O Último Encontro</b>	<b>32</b>

## **Sumário**

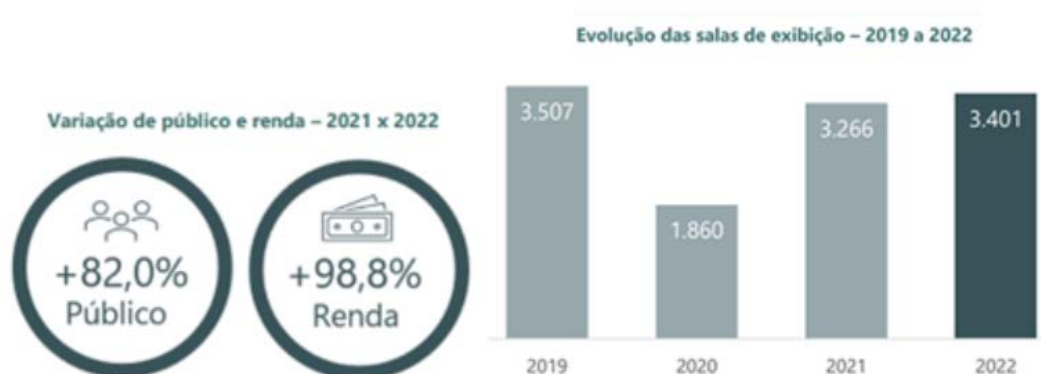
<b>1 Introdução</b>	<b>1</b>
1.1 Motivação	2
1.2 Pergunta de Pesquisa	3
1.3 Hipóteses	3
1.4 Objetivos	3
1.5 Metodologia	4
<b>2 Fundamentação Teórica</b>	<b>5</b>
<b>3 Trabalhos Relacionados</b>	<b>16</b>
3.1 “Skinamarink” (2022)	17
3.2 “The Black Phone” (2021)	19
3.3 “The Devil All the Time” (2020)	22
<b>4 A Última Volta Para Casa</b>	<b>24</b>
4.1 Identificação do Problema e sua Motivação	25
4.2 Definição dos Objetivos para a Solução	26
4.3 Projetar e Desenvolver	26
4.4 Demonstração	27
4.5 Avaliação	28
4.6 Comunicação	33
<b>5 Considerações Finais</b>	<b>34</b>
<b>6 Referências Bibliográficas</b>	<b>37</b>
<b>7 Apêndices</b>	<b>40</b>
7.1 Storyboard	40
7.2 Roteiro	44

## 1 Introdução

O Trabalho Interdisciplinar de Conclusão de Curso (TICC) apresentado foi realizado por um grupo de universitários da PUC-SP que decidiram unir-se para desenvolver um projeto com foco em uma área de estudo que todos os integrantes se interessam: o desenvolvimento de produções audiovisuais, tendo como foco as que são transmitidas nas salas de cinema e cujo conteúdo é divulgado pela indústria cinematográfica em diversas plataformas.

Em meio ao cenário da pandemia do coronavírus (COVID-19), muitas dessas produções midiáticas tiveram seus lançamentos direcionados para as plataformas de *streaming* modernas. Com o avanço da vacinação em massa e a sociedade se adaptando ao “novo normal”, a experiência de ir ao cinema está em ascensão novamente, de acordo com um levantamento realizado pela equipe da Coordenação de Estudos e Monitoramento de Mercado da Secretaria de Regulação Ancine (2023), que enfatizou os anos de 2019 a 2022, onde por exemplo: em relação a 2021, o público total (95,1 milhões) cresceu 82% em 2022, transformando o que antes era um passeio casual em um evento social para se reunir com os amigos e prestigiar os principais lançamentos da indústria.

**Figura 1.** Estado da Arte.



**Fonte:** Agência Nacional do Cinema - ANCINE, 2023 - Disponível em:

<[www.gov.br/ancine/pt-br/assuntos/noticias/salas-de-cinema-mostram-forte-recuperacao-do-mercado-em-2022](http://www.gov.br/ancine/pt-br/assuntos/noticias/salas-de-cinema-mostram-forte-recuperacao-do-mercado-em-2022)>. Acesso em: 27 Out. 2023.

Com isso em mente, o grupo buscou analisar as técnicas de filmagem que diretores e cineastas usufruem há anos para transmitir as mais diversas emoções aos telespectadores. Este projeto busca entender os trâmites da linguagem cinematográfica como um todo, explorando sucintamente a situação atual deste mercado com a finalidade de compreender o uso das ferramentas audiovisuais como meio comunicador e catalisador de emoções distintas a depender da percepção do público para com essa mídia.

Ao iniciarmos nosso estudo de cinematografia, tomamos como base de nossa análise o filme “Seven” (1995), dirigido por David Fincher, tendo como foco sua construção da narrativa de mistério e suspense policial de forma minuciosa e delicada. Por conta do seu impacto cultural e revolucionário, “Seven” (1995) serviu como pilar principal para a construção deste projeto e se mostrou ter sido a escolha certa para auxiliar no desenvolvimento de um trabalho que exige tamanha seriedade e cuidado como este.

Agora, sem mais delongas, convidamos nossos caros leitores a pegar uma pipoca, adentrar nesse universo audiovisual do nosso principal objeto de análise e se permitir a observá-lo como uma das diversas formas de compreender a narrativa do cinema.

## 1.1 Motivação

A indústria cinematográfica movimenta há anos uma quantia equivalente a bilhões de dólares anualmente de acordo com a Motion Picture Association (2021) entre todo o conglomerado de empresas envolvidas nas mais diversas etapas de produção artística audiovisual, onde valores divulgados em um relatório de 2021 (MPA *Theme Report*) mostrava que o mercado de entretenimento movimentava em torno de 99.7 bilhões de dólares, onde dessa quantia, o cinema movimentou a parcela de 21.3 bilhões<sup>1</sup>.

Para gerar tal engajamento, os filmes necessitam comunicar-se de uma forma clara com o público e gerar uma resposta que no mínimo prenda a sua atenção. Com o objetivo de garantir esta participação do público, os filmes são cautelosamente planejados e utilizam técnicas de filmagem para discernir no telespectador uma gama de

---

<sup>1</sup> Disponível em: [www.motionpictures.org/research-docs/2021-theme-report/](http://www.motionpictures.org/research-docs/2021-theme-report/). Acesso em 12 set. 2023

sensações e sentimentos genuínos, como: comédia, drama, suspense, terror, entre outros. Para entender com mais profundidade tais técnicas, é necessário compreender as minuciosas peças que auxiliam nas etapas de fabricação e produção da indústria, e o grupo se sentiu motivado a realizar essa pesquisa.

## 1.2 Pergunta de Pesquisa

As perguntas que nosso grupo deseja responder durante o processo de pesquisa são:

- Como a linguagem cinematográfica contribui para o *storytelling*?
- Quais ferramentas um filme utiliza para nos influenciar a sentir emoções em momentos específicos?
- Como a linguagem cinematográfica contribui para criar uma experiência imersiva?

## 1.3 Hipóteses

- A junção de cores, sons e ângulos é capaz de influenciar o que sentimos, assim levando para uma experiência mais completa no cinema;
- Para construir um *storytelling* convincente, um filme precisa utilizar as ferramentas que compõem sua mídia;
- A utilização de forma adequada da linguagem cinematográfica pode fazer com que uma atuação ruim não destoe da obra.

## 1.4 Objetivos

- Entender como utilizar as ferramentas comumente associadas à linguagem cinematográfica para coordenar o *storytelling*, transformando cenas, cores e sons em emoções que o espectador sentirá ao ver a obra.
- A produção de um curta metragem.

## 1.5 Metodologia

O presente estudo utilizará como metodologia a *Design Science Research Methodology* (DSRM), proposta no artigo de Freitas Junior *et al.* (2016). Esta consiste de seis etapas:

1. Identificação do problema e sua motivação: Nesta etapa o problema de pesquisa é estabelecido e justificativas são apresentadas para mostrar a relevância do problema. A definição do problema é usada na pesquisa para construir um artefato que oferece uma solução. Por artefato, entende-se, “ Métodos: conjunto de passos usados para executar determinada tarefa.” (FREITAS JUNIOR *et al.*, 2016). No caso, os métodos são os instrumentos utilizados para construir a linguagem cinematográfica, como: posicionamento e movimentos de câmera, lentes, iluminação, cores etc;
2. Definição dos objetivos para a solução: Com base no que é viável e factível, analisando o estado da arte do problema e o conhecimento prévio das possíveis soluções apresentadas, definimos os objetivos para alcançarmos a solução desejada;
3. Projetar e desenvolver: Esta etapa é focada na criação do artefato, que no caso do nosso projeto, seria o desenvolvimento e a compreensão das ferramentas da linguagem cinematográfica, com a finalidade de verificar a funcionalidade da solução para o problema estabelecido;
4. Demonstração: Experimento ou simulação do uso do artefato, com o âmbito de resolver uma ou mais instâncias do problema. Para demonstrar o conhecimento efetivo de como se usar o artefato para resolver o problema, o grupo decidiu produzir um curta metragem;
5. Avaliação: Observação e mensuração da situação estabelecida pelo uso do artefato perante o problema, avaliando se o problema foi mesmo resolvido e comparando o resultado com os objetivos da solução;
6. Comunicação: Divulgação do problema e a relevância da proposta de uma solução, além de apresentar o artefato desenvolvido .

## 2 Fundamentação Teórica

Linguagem cinematográfica é um termo muito utilizado quando falamos de cinema. Segundo Rodrigues (2005, p.25),

Entendemos por linguagem cinematográfica os termos técnicos usados pelos que trabalham em cinema e TV, de forma que possam obter uma uniformidade de comunicação. Infelizmente, não existe uma padronização definitiva para os diversos termos.

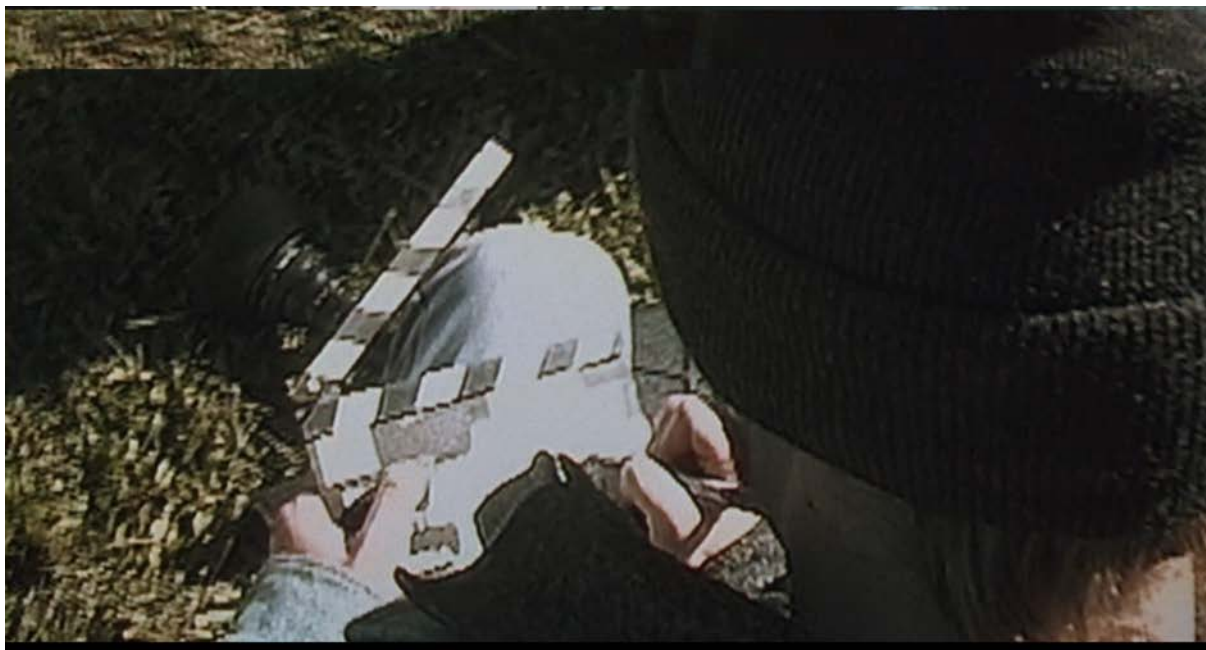
O *Irish Film Institute* apresenta seis itens principais, com subitens, que fazem parte da linguagem cinematográfica, sendo eles:

### 1. Câmera

#### a. Enquadramento

A câmera de um filme pode enquadrar diferentes objetos em uma cena para demonstrar coisas diferentes. Os principais enquadramentos utilizados na cinematografia são: **(1) Plano Geral**, um plano usado para ambientar a cena; **(2) Plano Médio**, normalmente usado para demonstrar o movimento humano, o Plano Médio mostra o objeto por completo; **(3) Close-up**, um plano fechado, usado para mostrar um detalhe do geral, como a feição de um ser humano ou uma fita Cassete rodando em um Walkman; **(4) Point of View**, um enquadramento utilizado para demonstrar o ponto de vista de um personagem, esse plano pode transmitir diversas emoções, como visto em “*Snake Eyes*” (1998) e é o plano principal em filmes do gênero *Lost Footage* como “*The Blair Witch Project*” (1999) e “*Cloverfield*” (2008).

**Figura 2.** Point of View.



**Fonte:** The Blair Witch Project, 1999. Disponível em: Amazon Prime Video.

Acesso em: 30 Out. 2023

b. Ângulo de Câmera

A câmera pode estar angulada de diferentes modos e isso pode mudar completamente o sentimento de uma cena. Os principais ângulos de câmera utilizados são: **(1) Frontal**, onde a câmera está à altura dos olhos da pessoa; **(2) Plongée** - também chamado de “câmera alta” - o termo vem do francês e significa “mergulho”, pois nesse ângulo a câmera se encontra acima da personagem, mas apontada para baixo e **(3) Contra-Plongée** - conhecido como “câmera baixa” - é o oposto do *Plongée*, com a câmera posicionada abaixo da personagem, mas apontada para cima.

O conjunto do *Plongée* é comumente utilizado em escadarias, como uma forma de demonstrar como a personagem se sente, entretanto, estes mesmos ângulos podem ser utilizados para engrandecer ou diminuir uma personagem, colocando-a abaixo ou acima de nossos olhos.

**Figura 3. Plongée.**



Fonte: The Shining, 1980. Disponível em: HBO Max

Acesso em: 30 Out. 2023

c. Movimento de câmera

A câmera de um filme pode não estar parada, alguns tipos de movimento podem ser utilizados, os principais sendo: **(1) Tracking Camera**, onde a câmera se movimenta seguindo um trilho, com exemplos de *Tracking* sendo encontrados em diversos filmes. Em uma cena icônica de “*The Shining*” (1980) seguimos o personagem Danny andando em seu triciclo, por exemplo. E **(2) Pan**, onde a câmera se mantém parada, porém gira em uma direção, praticamente orbitando um ponto no espaço. O *Pan* é comum em cenas onde vemos um panorama do local ou quando precisamos seguir o movimento de um personagem para locais diferentes de uma mesma sala.

**Figura 4. Tracking Camera.**



Fonte: The Shining, 1980. Disponível em: HBO Max

Acesso em: 30 Out. 2023

d. Foco

O foco serve para colocar ênfase em algo na cena, sendo outra maneira de direcionar a câmera. Estar em foco é tornar-se visível, podendo ser completamente discernido de seu entorno, enquanto algo fora de foco normalmente encontra-se borrado e difícil de entender no todo da cena. Jeitos diferentes de focar a cena podem ser encontrados em filmes: **(1) Soft Focus**, uma lente especial é utilizada para fazer um objeto aparentar fora de foco, mas mantendo suas bordas claramente visíveis, fazendo o campo médio estar focado; **(2) Deep Focus**, é quando podemos ver tudo na cena claramente, com o fundo e o primeiro campo focados; **(3) Shallow Focus**, onde apenas um dos campos está em foco, à escolha do diretor.

**Figura 5. *Shallow Focus*.**



Fonte: Michael Jackson's Thriller, 1983.

Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=sOnqjkJTMAA>

Acesso em: 30 Out. 2023

## 2. *Mise-en-Scène*

O *Mise-en-Scène* é como a cena é preparada, incluindo a: **(1) Composição da Cena**, descrevendo o que ficará em que posição e como esses objetos e atores irão aparecer; **(2) Paleta de Cores** da cena, que pode mudar completamente o tom do momento em questão; **(3) Setting**, onde a cena se passa e como isso pode ser mostrado em câmera; **(4) Props**, itens utilizados e que aparecem em cena; **(5) Maquiagem e Roupas** que os personagens utilizam.

Dyer (1999, p.68, tradução nossa) sobre uma das cenas mais importantes de “Seven” (1995),

A mise-en-scène é toda branca: lençóis, a vestimenta de Tracy, a camiseta e o curativo nos braços de Mills; a branca luz da manhã batendo sobre eles. E mesmo com tudo isso, a imagem ainda é muito sombria - a luz da manhã apenas enfatiza mais os locais da cena branca em que a sombra bate. A escuridão está presente em todos os lugares.

**Figura 6. *Mise-en-Scène.***



Fonte: Seven, 1995. Disponível em: HBO Max

Acesso em: 30 Out. 2023.

### 3. Iluminação

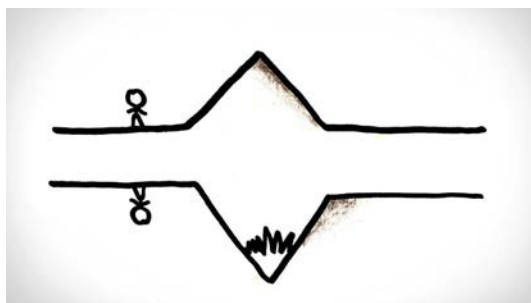
A iluminação de um set pode ser criada de dois modos: o primeiro é o *Hard Lighting*, utilizado para construir um forte contraste entre a luz e a sombra utilizando da iluminação direta. O segundo, o *Soft Lighting*, é a iluminação indireta, que diminui o contraste entre o que é iluminado e o que está na sombra.

Watts (1990, p. 197) diz que,

A tela de TV é bidimensional, a vida é tridimensional. A iluminação bem cuidada ajuda a recuperar a terceira dimensão. Se você iluminar o plano de fundo tão fortemente quanto o entrevistado no plano de frente, ele vai parecer uma figurinha colocada num álbum.

Um exemplo da fala de Watts pode ser encontrado em uma famosa ilusão de ótica conhecida como “Montanha ou Vale”, onde uma foto de um vale e de uma montanha lado a lado são colocados na visão superior e a iluminação da cena é retirada. Ao fazê-lo, o cérebro humano passa a não saber distinguir o que é o vale e o que é a montanha e, dependendo do lado em que a iluminação é colocada, o cérebro pode inverter as duas formações que a princípio, são opostas.

**Figura 7.** *The “Mountain or Valley?” Illusion.*



Fonte: Minutephysics, 2017.

Disponível em: [www.youtube.com/watch?v=V7C318DGB38&t](http://www.youtube.com/watch?v=V7C318DGB38&t). Acesso em: 4 Abril. 2023

Dyer (1999) nota que “*Seven*” (1995) é um filme que começa escuro e torna-se cada vez mais claro, até que, próximo de seu final, ele tem sua primeira cena à luz do dia, contrastando com o momento de interpretação dos personagens.

Ao encontrarem a Gula, os personagens Somerset e Mills apenas entendem que este não será o último assassinato. Neste momento, o filme está em seu ponto mais escuro, sendo difícil de enxergar todos os pequenos detalhes da cena. Isto contrasta diretamente com a última cena do filme, onde Mills se torna o último pecado, a Raiva. Neste momento, as intenções de John Doe estavam claras para Somerset. A cena é gravada ao final da tarde em um deserto, em um momento onde nada está coberto de sombras. Após o assassinato de John Doe, porém, o sol já se pôs, o bege e o ocre que nos acompanharam o filme inteiro voltam e apenas as silhuetas dos carros da polícia, de Somerset e de outro policial podem ser vistas, deixando ainda mais claro que no final desse filme, o assassino venceu.

É interessante notar que na maioria das cenas internas do filme, as fontes de luz estão na parte inferior da tela.

**Figura 8.** *Hard Lighting*



Fonte: Seven, 1995. Disponível em: HBO Max.

Acesso em: 30 Out. 2023

#### 4. Sons e Música

O áudio de um filme pode criar emoções por si próprio. A faixa de áudio de um filme está separada em algumas partes, sendo elas: **(1) Trilha Composta**: músicas que foram compostas exclusivamente para o filme; **(2) Diálogo**: falas entre personagens formando uma conversa; **(3) Narração**: normalmente feita como um *voice over* que conta a história; **(4) Efeitos Sonoros**: usados para enfatizar ações e ajudar a compor a cena como algo real.

#### 5. Edição

A edição de um filme é como os diversos *shots* feitos na filmagem são colocados para contar uma história coerente. Para isso, são utilizados cortes, que definem quando uma cena começa e quando ela termina. Os cortes podem ser rápidos, normalmente utilizados em cenas de ação onde após cada golpe vemos um corte, mas eles também podem ser lentos, como visto em filmes de suspense onde uma única cena pode se levar por mais de um minuto para ajudar a criar um clima mais pesado. Harris Watts (1990, p. 95) diz o seguinte sobre a edição:

A chave da edição é descobrir o ponto preciso onde a tomada-de-cena começa a ficar interessante e o ponto preciso onde ela deixa de ser interessante. Todas as tomadas têm um tempo de vida natural.

Para o estudioso e diretor Eisenstein (1949, p. 15), quando ele faz uma definição inicial dos seus aspectos mais bem trabalhados: o plano e a montagem,

Primo: fotofragmentos da natureza são gravados; Secundo: esses fragmentos são combinados de vários modos. Temos assim, o plano (ou quadro) e a montagem.

A fotografia é um sistema de reprodução que fixa eventos reais e elementos da realidade. Essas reproduções, ou fotorreflexos, podem ser combinados de várias maneiras. Tanto como reflexos, quanto pela maneira de suas combinações, elas permitem qualquer grau de distorção – que pode ser tecnicamente inevitável ou deliberadamente calculada. Os resultados variam desde a realidade exata das combinações de experiências visuais inter-relacionadas, até as alterações totais, composições imprevistas pela natureza, e até mesmo o formalismo abstrato, com remanescentes da realidade.

Já para outros, como na tradução das palavras de Mascelli (1965, p. 147)

A edição de um filme pode ser comparada com o corte, o polimento e a montagem de um diamante. Um diamante no seu estado bruto é irreconhecível. O diamante cru deve ser cortado, polido e montado para que sua beleza inerente seja totalmente apreciada – Ambos o diamante e o filme são aprimorados pelo que é removido deles. O que sobrar conta uma história...

Apenas uma boa edição pode trazer vida para um longa-metragem! As diversas tomadas são apenas várias peças estranhas de filme até que elas sejam habilmente unidas para contar uma história coerente. O corte pega todas as sobras e restos do filme ao remover todas as capturas supérfluas: começos errados, sobreposições, entradas e saídas desnecessárias, cenas extras, ações duplicadas e tomadas ruins.

## 6. Performance

A performance trata-se de como os atores se portam em cena, como quais expressões fazem, como se movem e o que falam. Uma boa atuação em cinema é diferente da boa atuação do teatro. No teatro, o público geral não conseguirá ver o rosto do ator, então o mesmo deve demonstrar suas expressões em seus movimentos, que normalmente serão mais exagerados. Isso difere completamente do cinema, onde o público vê o que a câmera está mostrando e, conseqüentemente, o rosto está constantemente em exposição. Sendo assim, a performance é, em suma, uma atuação que seja condizente com a emoção do personagem e principalmente, saber demonstrá-la (ou não).

Além das citadas acima, diversas outras técnicas podem ser utilizadas em um filme e em raras instâncias, técnicas podem ser criadas para um filme. Um exemplo disso está presente no filme “*Vertigo*” (1958) de Alfred Hitchcock, que é o primeiro filme a utilizar da técnica conhecida como *Dolly Zoom*, onde o objeto de foco se aproxima da câmera ao mesmo tempo que o fundo se distancia. A técnica foi utilizada em diversos outros filmes, aparecendo inclusive em animações como “*The Lion King*” (1994).

**Figura 9.** *Dolly Zoom*



Fonte: *Vertigo*, 1958. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=G7YJkBcRWB8>

Acesso em: 30 Out. 2023.

O estudo da linguagem cinematográfica é tão longo quanto a história do próprio cinema e autores diferentes podem reordenar quais são os elementos fundamentais da cinematografia. Blain Brown (2012) diz que a cinematografia é construída a partir dos seguintes elementos: **(1) o enquadramento da câmera; (2) a lente utilizada na cena; (3) a iluminação e a cor de cada cena; (4) textura; (5) movimento; (6) o controle de informação visual; (7) ponto de vista.** Uma lista que difere da estabelecida pelo *Irish Film Institute*, mas não refuta ela, apenas complementa. Eisenstein (p. 23, p. 24) argumenta que os itens sozinhos possuem limites, portanto, eles devem ser utilizados em conjunto.

A mise-en-scène quase geometricamente convencional de *O Sábio* e sua consequência formal, *Moscou, está ouvindo?*, se torna um dos elementos básicos de expressão. A interseção de montagem eventualmente se tornou muito enfaticamente exata. A composição fez sobressair grupos, fez com que a atenção do espectador mudasse de um ponto para o outro, apresentou primeiros planos, uma mão segurando uma carta, o jogo das sobancelhas, um olhar. A técnica da genuína composição da mise-en-scène estava sendo dominada - e se aproximando de seus limites. Já estava ameaçada de se transformar no movimento do cavalo no xadrez, o deslocamento de contornos puramente plásticos nos traços já não-teatrais de desenhos detalhados.

Detalhes esculturais vistos através da estrutura do cadre, ou plano, transições de plano para plano, pareciam ser a saída lógica para a ameaça da hipertrofia da mise-en-scène. Teoricamente, isso estabeleceu nossa dependência da mise-en-scène e da montagem. Pedagogicamente, determinou, para o futuro, a passagem à montagem e ao cinema, aos quais se chegou através do domínio da construção teatral e através da arte da mise-en-scène. Assim nasceu o conceito de mise-en-cadre. Como a mise-en-scène é a inter-relação de pessoas em ação, de mesmo modo a mise-en-cadre é a composição pictórica de cadres (planos) mutuamente dependentes na sequência da montagem.

Os livros e conceitos citados acima são parte integral em nossa pesquisa, permitindo-nos compreender melhor as várias nuances que estão presentes no filme. O livro de Dyer, por exemplo, ajudará nas partes mais específicas do filme, como o modelo exato de lente que foi utilizado e como replicar algumas partes mais sucintas que são produtos da época, como a ação de remover ou não o prata do filme. Em nossa produção temos que simular esse efeito digitalmente se quisermos utilizá-lo, uma vez que usaremos uma câmera digital ao invés de filme para nossa gravação.

“*Seven*” (1995) é um filme que utiliza diretamente a linguagem cinematográfica como parte de sua história. As lentes Panavision de diferentes tamanhos e a iluminação servem para nos mostrar o quanto da figura completa os detetives Somerset e Mills entendem do plano de John Doe. O áudio do filme se mantém abafado, quase difícil de ouvir, fechando ainda mais a nossa percepção da cidade em que o filme se passa. As cenas externas em sua maioria são chuvosas e as internas são escuras, criando um ar de desconforto em todos os locais, e para finalizar, as diversas cenas estão juntas por uma edição que na maior parte do tempo, consiste de cortes lentos, fazendo com que o público realmente viva as análises e noites da dupla de detetives.

### 3 Trabalhos Relacionados

No estudo “*Quantifying Conflicts in Narrative Multimedia by Analyzing Visual Storytelling Techniques*” dos autores Lee, Kim e You (2021), a posição e ângulo da câmera são avaliados em correlação com o nível de tensão em um filme. Os autores argumentam que técnicas de filmagem devem estar conectadas com a mensagem de cada cena, usando a câmera como uma linguagem visual.

Um bom posicionamento de câmera é essencial para entregar ao público uma cena e a longa história da narrativa visual faz com que diretores utilizem fórmulas já estabelecidas para contá-la. Além disso, a narrativa também é influenciada por técnicas envolvendo a quantidade de personagens em cena.

O número de personagens em uma cena pode ser dividido em *One Shots*: apenas um ator enquadrado; *Two Shots*: dois atores enquadrados; *Group Shots*: um grupo de três ou mais atores enquadrados. O uso de técnicas pode dar significado a esses enquadramentos, por exemplo, o posicionamento do rosto dos personagens pode indicar uma relação de poder. Os *Group Shots*, pelo fato de terem muitos personagens juntos, dificulta a construção de uma relação individual de cada personagem.

A composição da cena é sobre o que está no enquadramento, atores e cenários. Em “*Once Upon a Time in the West*” (1968), a composição “*Over The Shoulder*” (OTS) é usada para construir tensão entre dois personagens, revelando e escondendo os rostos dos dois personagens conforme o diálogo. Seus olhares podem ser utilizados para construir a cena e estabelecer relações entre elas, como para onde a personagem está olhando e o enquadramento do olhar, sendo ferramentas para construir a narrativa.

Já o tamanho do enquadramento é sobre o tamanho do objeto em relação ao frame. São classificados em sete tipos, a depender do tamanho do objeto no frame. Cenas mais amplas são mais eficazes para demonstrar conflito pois evidenciam o cenário e atuação do ator, por exemplo.

O ângulo da câmera corresponde à visão que a audiência tem da cena. Ângulos altos mostram o personagem de cima para baixo, podendo criar a impressão que o personagem é fraco, ângulos baixos mostram o personagem de baixo para cima, podendo servir para demonstrar poder.

Usando matemática e correlação de Pearson foi analisada uma amostra de filmes de diferentes gêneros, “*King’s Speech*” (2010), “*Stoker*” (2013), “*Once Upon a Time in*

*the West*” (1968), *“Misery”* (1990), e *“The Dark Knight”* (2008) e usando as classificações de câmera, os pesquisadores concluíram que existe uma correlação entre câmera e roteiro. Entretanto, mais estudos serão necessários sobre o tema, já que a amostra é pequena.

### 3.1 “Skinamarink” (2022)

O filme experimental de Kyle Ball, apresenta um terror completamente distinto do que estamos acostumados. Com suas cenas escuras, apresentando poucas partes das personagens e criando um ambiente sombrio, Ball trouxe um filme que instiga a mente do espectador a criar figuras e imaginar problemas, utilizando um efeito granulado na tela preta, fazendo com que exista um caos de movimento na tela mesmo que não exista nada se mexendo, pregando peças em nossas mentes (até que o granulado é cessado e tudo o que existia na cena é apenas uma parede com uma luminária).

O filme se passa na casa de uma família, onde temos o pai, a mãe, e dois filhos, Kevin e Kaylee (os únicos apresentados com nomes). A trama se desenrola justamente em torno do ambiente familiar e sempre dentro de casa, onde Kevin se encontra preso nesse ambiente e não encontra escapatórias, o que transforma todo o cenário em um pesadelo graças também à sua estética única, imitando uma câmera analógica antiga, visto que o filme se passa em meados dos anos 1995.

Suas características de filmagem são um tanto quanto únicas: câmeras fora de enquadramento, muitas vezes dando a impressão de que era apenas um sonho; apenas os pés das personagens são filmadas, assim como cantos da sala, tetos, paredes, chão, brinquedos, um pedaço da porta etc., onde Ball explicou numa entrevista para *“RogerEbert”* que, conscientemente, quase todas as tomadas e cenas foram filmadas a partir da altura de uma criança. É importante notar que tudo se volta à questão de termos uma identidade que faz alusão ao pesadelo.

A interpretação do filme sobre seu significado é o ponto principal a partir da ligação que o pai realiza ao telefone. Por questões de roteiro, não fica tão claro o por que essa cena seria importante para concluir a ideia do filme. Porém, quando começamos a receber os acontecimentos sobrenaturais da casa como o sumiço do pai, as vozes amedrontadoras, as falas sem sentido das outras personagens e o rosto de Kaylee, podemos assumir que o filme retrata de abuso infantil, doméstico.

Como talvez uma forma de realizar uma denúncia de como o tratamento do abuso é, muitas vezes, abafado pelos integrantes familiares da casa, Ball foi capaz de destrinchar os elementos em aspectos visuais muito sutis. Um grande exemplo disso é que a casa perde suas janelas e portas, indicando que não existe escapatória para Kevin.

Assim como “*Seven*” (1995), existe o medo principalmente pelo desconhecido. O enigma da mente humana e suas operações em confronto ao “escuro”, onde criam-se fantasias e figuras que não são possíveis de serem compreendidas pelo ordinário é tratado como tema principal. Porém, podemos levar em conta e conectar a mente do psicopata de “*Seven*” (1995) com o tema apresentado em “*Skinamarink*” (2022).

Os crimes apresentados em “*Seven*” (1995) baseiam-se nos sete pecados capitais, considerados assim pelo catolicismo desde a Idade Média. Porém, é retratado no filme um comportamento tomado em relação aos pecados, algo muito além das fronteiras da religião, atravessando o lado primitivo do ser humano (o que pode ser descrito como anormal, a mais pura essência da loucura). Algo que não podemos entender é o funcionamento da mente do psicopata e descrever tudo aquilo que foi capaz de desencadear todas as ações tomadas pela personagem. Entretanto, já existem estudos que apontam como hipóteses da psicopatia a disfunção dos hormônios, dos genes, atividade cerebral; porém, um que pode realizar a conexão entre ambos os trabalhos é a presença de traumas causados por um passado/infância perturbador, sejam provenientes de um lar desestruturado ou casos de abuso.

Em “*Skinamarink*” (2022), toda a trama do sumiço do pai, da existência de uma entidade na casa e os acontecimentos paranormais podem ser interligados com a possível existência de um ambiente extremamente tóxico. Quando Kaylee é revelada após desaparecer por um breve momento, em seu rosto não existem mais olhos e boca, talvez como alusão ao silenciamento da irmã para com os abusos sofridos por Kevin. A figura da mãe é um pouco menos presente durante o filme, porém momentos chave quando Kevin vê ela chorando, ou quando Kaylee está com a mesma no quarto e ela tem sua fala cortada pela entidade que segundos antes era o pai, podemos entender que a mãe não concorda com o que acontece dentro da residência e não tem poder o suficiente para ajudar. Um pouco mais para o final do filme, quando Kevin tem uma interação breve com a entidade, ela pede para que ele se machuque com uma faca, nos olhos; isso realmente parece acontecer e, momentos depois, Kevin liga para o 911, pedindo ajuda porém diz que não tem ninguém em casa e se machucou sozinho. O

operador pergunta o motivo de ele estar cochichando e se está com medo, nos dizendo assim que sua interpretação era de que algo errado acontecia na casa e que Kevin não queria contar que foram seus pais. Já ao final do filme, as cenas apresentadas e o indicador de que 572 dias se passaram, nos indica que Kevin está preso na casa há todo esse tempo, sofrendo com o abuso e sem chances de receber qualquer ajuda.

A possível conexão entre todo o sofrimento de Kevin e o vilão de “Seven” (1995) seria justamente no produto de todos esses fatores abusivos no lar. Crescendo num ambiente insalubre onde existe o perigo iminente de sofrer algum tipo de violência (seja ela física, psicológica etc.) pode trazer consequências gravíssimas para a mente do indivíduo que, a depender de suas influências e ópticas, podem compreender mensagens de formas distorcidas e cometerem crimes além da compreensão humana.

**Figura 10.** O Medo do Escuro



Fonte: Skinamarink, 2022. Disponível em: Telecine. Acesso em: 30 Out. 2023.

### 3.2 “The Black Phone” (2021)

É um filme de *thriller* e suspense dirigido por Scott Derrickson, baseado na história de um dos livros de Joe Hill, filho de Stephen King. O filme relata a trajetória do sequestro de Finney, um garoto do subúrbio de Denver que foi alvo de um sequestrador de crianças e assassino sem nome, que já raptou mais de cinco crianças ao redor da história ao incitá-las a entrar no seu furgão preto. O diferencial de Finney é que, por sua família ter algum tipo de habilidade sobrenatural de clarividência, ele consegue se

comunicar com as vítimas anteriores através de um telefone preto quebrado que fica ao lado de seu colchão no porão do sequestrador.

Além disso, a irmã mais nova do protagonista, Gwen, possui a habilidade de prever acontecimentos através dos seus sonhos, onde ela consegue descobrir algumas pistas dos sequestros constantes e utilizá-los ao seu favor assim que o seu irmão é a próxima vítima. O enredo possui uma visível mudança de tonalidade, enquanto muda seu roteiro de thriller de um crime realista e misterioso para um horror sobrenatural, o que quebra qualquer conexão de realidade e destoa de seus temas iniciais e da forma que eles eram retratados, como abuso doméstico, violência infantil e os cuidados que as crianças devem ter quando interagirem com estranhos. Em comparação ao filme analisado pelo grupo, “*Seven*” (1995), além do clima de suspense inicial instigado pelo filme em questão, podemos perceber que a narrativa se envolve bastante na visão dos personagens principais e na comunicação que eles tem com seus semelhantes em grupos sociais: em “*Seven*” (1995), os protagonistas são dois detetives policiais solucionando um caso de assassinato em série, e podemos ver muitas vezes esses personagens discutindo as formas que o assassino em questão desenvolveu seus crimes e como o psicológico dele e suas referências são apresentadas através das cenas dos crimes, enquanto que em “*The Black Phone*” (2021) as personagens principais são irmãos, no ensino fundamental que vivem com uma figura paterna abusiva e desolada pela mãe que se suicidou por conta de suas próprias premonições paranormais, e podemos vê-los eles interagindo com outros adolescentes deste subúrbio que também estão abalados pelos recorrentes raptos de seus amigos e a tensão que seus parentes e as forças policiais instigam tanto na cidade quanto nos lares. O filme todo se passa através da visão desses protagonistas, então nada menos do que o universo central da trama se passar ao redor do comum para ambos, sejam crianças com medo de um rapto ou policiais atrás de um serial killer.

Outro aspecto a se analisar seria as motivações dos assassinos e o mínimo que nos apresentam de background deles. John Doe, de “*Seven*” (1995), busca mostrar ao mundo que os sete pecados capitais existem nas mentiras e desavenças mundanas e cotidianas que cada um de nós atua de sua própria maneira, e muitos dos moradores de uma cidade grande tratam esses fatos como levianos e banais, mas John Doe tenta passar uma mensagem e deixar uma marca ao confrontar isso e instigar o “perdão” nos pecadores, com suas próprias mãos.

Por outro lado, o Sequestrador de *“The Black Phone”* (2021) aparenta ser um lunático desiludido com o que aparenta ser um distúrbio de personalidade múltipla, transmitido para nós através das diversas versões da máscara branca demoníaca que ele utiliza na trama. As suas ações também demonstram um possível transtorno obsessivo por garotos menores de idade, além de algum trauma não resolvido com uma possível figura parental abusiva, como ele mesmo discute ao explicar sobre o medo de infância que ele tinha sobre o telefone preto para Finney e até na própria “brincadeira” que ele “brinca” com suas vítimas, o “Moleque Travesso”. Ambos personagens são macabros e assustadores de suas maneiras, mas mesmo existindo bastante discordância entre eles, podemos enxergar as conexões nos seus aspectos mais fundamentais: ambos foram maltratados pela vida e estão achando a sua maneira de botar o seu nome na história.

Já no lado cinematográfico, podemos ver uma semelhança do uso de tons pastéis e escuros para demonstrar o ar sombrio das cidades em que eles moram, mesmo que uma se pareça mais com Gotham, de *“Batman”* (1989), e a outra se pareça com Derry, de *“It”* (2017). Os ângulos de câmera não se assemelham muito em questão de técnica, mas podemos perceber a falta de planos gerais ou mais abertos e o uso de planos mais focados para trazer essa proximidade com os personagens e seus dilemas.

Uma técnica que podemos ver claramente em *“The Black Phone”* (2021) é o uso de filmagens em filme antigo para demonstrar os momentos de *flashback* ou dos sonhos clarividentes de Gwen, não destoando muito do tom do filme e do clima dos anos 70. Mesmo que não consigamos ver algo do tipo em *“Seven”* (1995), podemos perceber como ambos os filmes possuem uma edição focada em mostrar os eventos em sequências diretas, sem realizar um *flashback* ou relatar algo de importante que já aconteceu na trama mas não tínhamos visto ainda, sem tirar a devida importância da progressão narrativa.

Por exemplo, em *“Seven”* (1995), o começo da trama se dá com a ligação dos dois primeiros crimes, a gula e a ganância, mas isso só nos é mostrado depois do começo do filme, onde Somerset e Mills se conhecem e o primeiro caso da gula está no meio do processo, durante a segunda-feira. Já em *“The Black Phone”* (2021), Finney só é raptado perto da metade do filme, primeiro passamos um bom tempo convivendo com ele em sua vida mundana enquanto nos situamos em seu cotidiano, sua convivência familiar e seus sentimentos perante os colegas desaparecidos.

**Figura 11. “O Sequestrador”**



Fonte: The Black Phone, 2021. Disponível em: Telecine. Acesso em: 4 Out. 2023

### **3.3 “The Devil All the Time” (2020)**

O filme narra a história de vários personagens que ficam entre Ohio e Virgínia do Oeste, Estados Unidos, onde possuem mais destaque Arvin (Tom Holland), o filho de um soldado da Segunda Guerra, Carl e Sandy (Jason Clark e Riley Keough), um casal de assassinos em série, e o policial corrupto Lee Bodeckeras (Sebastian Stan), dos quais as histórias se entrelaçam ao longo do filme, sendo os personagens secundários um dos motivos das escolhas e motivações de suas ações.

A proposta da obra possui uma crítica religiosa sobre fanatismo e mau uso da fé. Porém algo que pode ser entendido de forma implícita é que o “diabo de cada dia” não está só no mal uso da religião, mas principalmente nas ações das pessoas, podendo impactar direta ou indiretamente a vida de terceiros.

Em “Seven” (1995) vemos uma crítica parecida vinda do vilão do filme, John Doe, que faz entender que o pecado está em todo lugar e as pessoas escolhem só ignorá-lo ou tolerá-lo, tornando a vida e a cidade coisas sujas e corruptas.

Os planos utilizados são principalmente de primeiro plano, plano conjunto, plano americano e plano médio, existem poucos planos gerais ou mais abertos. Toda essa introspecção e ajuste de foco faz com que o espectador enxergue apenas uma parte do cenário ou da personagem, dando uma sensação de proximidade. Entretanto, em

“Seven” (1995) essa escolha de ângulos e planos traz uma sensação diferente pelo seu roteiro e escolha de violência gráfica explícita, que faz a sensação de introspecção se tornar algo mais urgente (até preocupante).

As cenas gravadas (sejam em espaços fechados ou abertos) são bem iluminadas, mas com uma saturação de cor fria, o que faz o filme parecer velho e com um aspecto de tristeza/angústia, causado pelo uso de cores como amarelo envelhecido, amarelo acastanhado, o azul natural, verde claro e o marrom, que quando utilizados em conjunto, constroem uma sensação de paz e de frieza.

Em “Seven” (1995), a mesma composição pode ser vista em diferentes momentos; entretanto, por conta do roteiro, a sensação que é sugerida é de horror, tristeza e urgência.

**Figura 12.** Willard Russell, pai de Arvin.



Fonte: The Devil All The Time. Disponível em: Netflix. Acesso em: 20 Out. 2023.

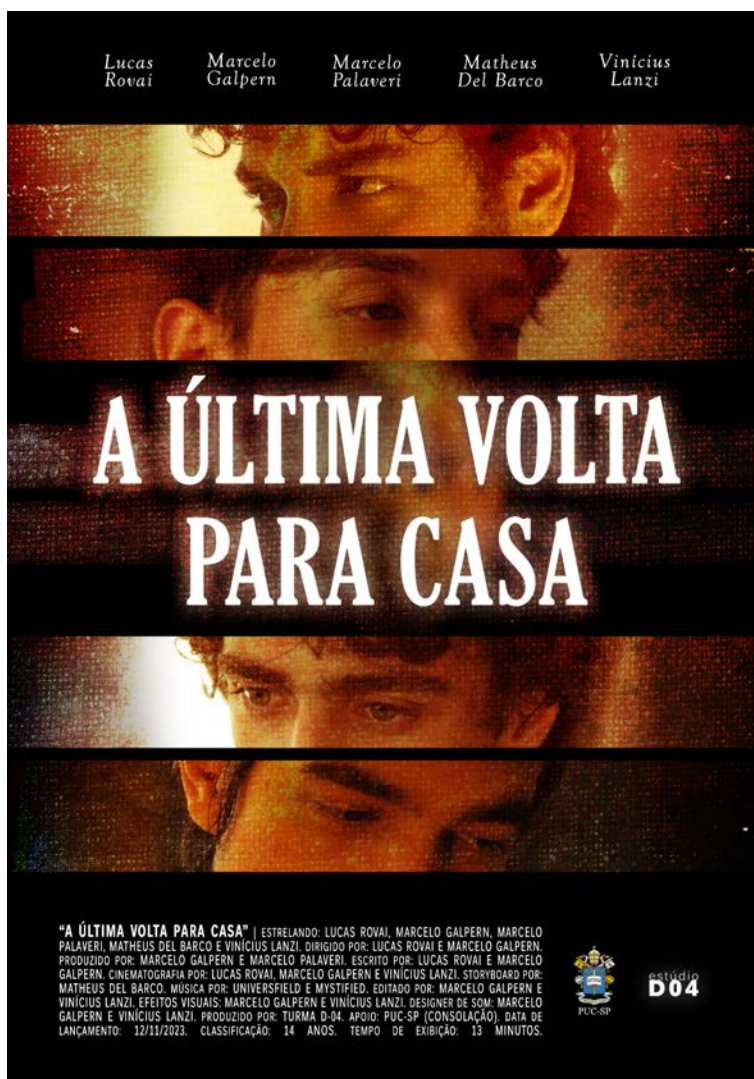
## 4 A Última Volta Para Casa

Decidimos realizar um curta metragem de cunho autoral e sem fins lucrativos como parte do projeto e solução prática dos nossos estudos. Nosso curta, fortemente inspirado na produção cinematográfica já comentada anteriormente nesse documento, o filme “*Seven*” (1995), se trata de uma história que se encaixa nos gêneros de crime policial, suspense e *thriller*, cujo foco narrativo se passa entre dois detetives policiais de uma delegacia de polícia, uma investigação interrompida e um *serial killer* desconhecido.

A premissa do curta envolve de Augusto e Carlos, dois detetives que trabalham juntos há anos, mas uma investigação policial comprometida que estava há anos em andamento faz com que Augusto questione os métodos de seu colega e busca decifrar as inconsistências no caso com o velho Delegado do seu departamento, que duvida de suas inseguranças e ainda se mantém crente de que o sistema policial e o código penal servem de alguma coisa, mas tudo começa a desmoronar quando Augusto se torna alvo de um possível *serial killer* e o Delegado se encontra no limbo entre seguir questionando a integridade de Carlos e do sistema em prol dos desejos de Augusto, ou seguir com a vida e focar na busca deste serial killer em prol do bem maior,

O corte final que elaboramos possui cerca de 13 minutos e foi produzido no decorrer de dois meses. Abaixo segue uma descrição mais detalhada do processo que nos trouxe até aqui. Além disso, o presente estudo usa a *Design Science Research Methodology* (DSRM) como metodologia de pesquisa, e ela é dividida em seis etapas.

Figura 13. Cartaz do curta.



Fonte: A Última Volta Para Casa.

#### 4.1 Identificação do Problema e sua Motivação

O problema a ser resolvido é “Como criar uma experiência imersiva usando a linguagem cinematográfica e que contribua para o *storytelling*?”, e para chegar na solução, precisamos primeiro entender o que significam as palavras chaves da pergunta. A palavra imersão significa “O ato ou efeito de imergir ou de imergir(-se); afundamento, imersão, mergulho.” (MICHAELIS, 2023). No contexto do cinema, podemos dizer que imersão é quando uma pessoa tem total atenção no conteúdo reproduzido. O foco do espectador está no filme, ignorando o seu redor e pensamentos alheios. *Storytelling* pode ser definido como “o ato de escrever, contar, ou ler uma história”. (CAMBRIDGE, 2023).

Um filme contará sua história de forma audiovisual, com atores, cenários, câmera e sons. Portanto, caso o filme falhe em prender a atenção do espectador, este será um fracasso. Entender como criar uma experiência imersiva é de extrema importância dentro de uma produção audiovisual e compreender como usufruir desta linguagem cinematográfica para consolidar o *storytelling* do filme é essencial para cativar os espectadores na sua narrativa.

## 4.2 Definição dos Objetivos para a Solução

- Entender como utilizar as ferramentas comumente associadas à linguagem cinematográfica para coordenar o *storytelling*, transformando cenas, cores e sons em emoções que o espectador sentirá ao ver a obra.
- Produção de um curta metragem como produto midiático para conclusão do projeto.

## 4.3 Projetar e Desenvolver

O artefato no qual o grupo optou por elaborar em nosso projeto foi a linguagem cinematográfica como um todo. Definiu-se anteriormente que ela pode ser entendida como os termos técnicos que a equipe de produção (e quaisquer outros órgãos que influenciem no desenvolvimento da obra audiovisual) utiliza para definir o passo a passo da produção cinematográfica, com o objetivo de padronizar as informações dentro do ambiente de trabalho.

Após o aprofundamento nas diversas ferramentas existentes dentro desta linguagem cinematográfica e o destrinchamento de todas as possibilidades até os seis itens principais que adotamos como foco da nossa fundamentação teórica, conseguimos compreender com maior clareza que esses itens são essenciais para uma produção audiovisual de qualquer calibre, e sua funcionalidade para com o nosso projeto é de extrema importância para a eficácia de nosso produto final: a produção de um curta metragem.

## 4.4 Demonstração

Optamos por analisar diversos filmes relacionados ao conteúdo estudado, e seguindo as referências que o grupo coletou, decidimos acatar como fonte principal de referência cinematográfica o aclamado filme “Seven” (1995) por conta de seu impacto cultural e revolucionário no gênero de suspense e crime policial. Dyer (1999) diz que “Seven” (1995) é um dos filmes responsáveis pela popularização do grotesco no cinema moderno: ele escolhe não mostrar o momento da morte e sim seu resultado, fazendo o espectador criar em sua cabeça o cenário da morte e a agressividade de John Doe. A iluminação apenas contribui para a construção desse imaginário: o filme é composto principalmente de cenas internas com baixa luminosidade, mas as externas são igualmente escuras, em sua maioria se passando na noite ou em dias chuvosos.

Usando o filme “Seven” (1995) como referência técnica, um argumento foi elaborado desenvolvendo uma história relacionada, mas distinta da obra referenciada, que se encaixasse nos gêneros de crime policial e *thriller*. Cinco roteiros foram escritos ao longo de um período de dois meses, sendo que a terceira versão foi escolhida pelo grupo para servir de base ao curta-metragem. Durante as gravações algumas alterações foram feitas e os atores foram incentivados a adicionar seus maneirismos de fala nos personagens, tentando torná-los mais realistas e convincentes.

Com o roteiro (cf. Apêndice 7.2) pronto, um *storyboard* (cf. Apêndice 7.1) foi elaborado e o grupo decidiu quem interpretaria cada personagem, quais seriam seus figurinos e as locações de cenário. Os equipamentos utilizados durante as gravações foram uma Câmera Sony Alpha 6400, lentes Sigma 30mm *f-stop* 1.4 e Sony 16-50mm *f-stop* 3.5-5.6, um tripé, com iluminação natural ou das lâmpadas presentes no ambiente. A exceção foi a Cena 3, onde utilizamos um abajur e uma lâmpada de LED RGB.

O grupo decidiu gravar em 4K com baixa taxa de compressão em MP4. A escolha se deve ao fato da alta resolução permitir um *crop* digital, facilitando o enquadramento na edição. Utilizamos uma configuração da Sony chamada *Creative Style Sunset*. Com esta configuração selecionada, a iluminação fica com maior contraste. Em parte, a escolha dessa paleta de cores se deve ao filme “Seven” (1995).

Os critérios para a escolha de cada lente nos cenas foram o *Angle of View* e a abertura do diafragma. Essas configurações influenciam diretamente na nitidez, foco da imagem e luz que entra no sensor. Em cenas com pouco espaço, optamos por usar a Sony 16 - 50mm pela possibilidade do *wide angle* presente quando a lente está em seu modo de 16mm. Em cenas onde a nitidez e uma área de foco grande eram necessárias, também optamos pela lente Sony 16 - 50mm. O *f-stop* que vai para além de 3.5 permite um foco maior e imagens mais nítidas. A lente Sigma 30mm foi usada para enquadramentos mais fechados, pouca iluminação e desejo por uma área de foco menor. O *f-stop* de 1.4 permite muita entrada de luz no sensor, com um foco em apenas um objeto enquanto o resto da cena fica em desfoque.

Assim que as alterações foram aprovadas e as cenas foram gravadas, seguimos o processo e realizamos uma edição do conteúdo filmado, desenvolvendo um corte bruto do filme com os *takes* escolhidos, passando pelo processo de *Color Grading*. Alguns efeitos sonoros foram adicionados, cenas foram cortadas e contextos foram mudados. Com a aprovação dos coordenadores e o alinhamento de *touchpoints* entre todas as partes envolvidas na produção, fizemos a versão final, onde cortamos algumas falas e utilizamos de outros takes.

## 4.5 Avaliação

Escolhemos abrir nossa produção localizando o espectador na história. Ele está acompanhando dois agentes policiais parceiros que tiveram um caso interrompido. Um dos agentes, Augusto, apresenta uma desconfiança de que algo poderia estar acontecendo na Delegacia, impedindo os dois de concluir seus casos, uma vez que isso está se tornando algo regular. Carlos por outro lado, não acredita que algo de errado possa estar acontecendo. A cena é composta principalmente de *close-ups* e Planos Médios, que foram utilizados para mostrar como os personagens estavam se sentindo enquanto esperavam alguma notícia da pessoa que estavam procurando.

**Figura 14.** Situando a situação.



Fonte: A Última Volta Para Casa. Disponível em: <https://youtu.be/32Uf9fQuKLc> Acesso em: 23 Nov. 2023.

Os dois voltam para a delegacia, onde uma reunião é chamada. Nesta cena, utilizamos de uma luz amarelada vinda da parte inferior da tela. Uma briga começa a se desenvolver entre o Delegado e o Chefe da Perícia, mas ela é interrompida pelo telefone de Carlos tocando. Na composição vista abaixo, podemos perceber um alto contraste entre os dois lados da sala. A iluminação baixa de cor amarelada ilumina o rosto de Augusto completamente, enquanto esconde Carlos. O Delegado e o Chefe da Perícia estão banhados na sombra e na luz ao mesmo tempo, mostrando que eles possuem um conflito próprio acontecendo, separado dos dois agentes.

**Figura 15.** A Sala de Reunião.



Fonte: A Última Volta Para Casa. Disponível em: <https://youtu.be/32Uf9fQuKLc> Acesso em: 23 Nov. 2023.

Carlos se levanta e segue em direção ao banheiro, mas é seguido por Augusto, que o ouve falando que se a pessoa do outro lado da linha não resolver o problema que levou a investigação a ser cancelada, ambos estariam em problemas. Percebendo que a conversa estava para acabar, Augusto se retira e segue para a sala de reuniões, trombando com o Delegado no caminho. Ele pega os papéis que folheava antes do começo da reunião, os coloca em uma pasta e se retira, trombando com Carlos dessa vez. Carlos pergunta para o Chefe da Perícia se Augusto tinha o seguido e se retira perguntando para si mesmo o que Augusto teria ouvido.

**Figura 16.** O Telefonema



Fonte: A Última Volta Para Casa. Disponível em: <https://youtu.be/32Uf9fQuKLc> Acesso em: 23 Nov. 2023.

Nesses momentos, Carlos segue nas sombras, e Augusto, que continua buscando a verdade, continua sempre na luz. A lente escolhida esconde Carlos, que está ao fundo da cena, enquanto engrandece a presença de Augusto, que está mais próximo.

Augusto entra na sala do Delegado, onde os dois discutem sobre o caso cancelado e a possível relação de Carlos nisso tudo. O Delegado acha ridícula a ideia de que Carlos estaria tentando atrapalhar o caso considerando que ele até se envolveu em um namoro para isso. A cena fecha com o Delegado mandando Augusto tirar férias.

Quando Augusto chega em casa ele percebe que seu cachorro não está respondendo e resolve procurar. Enquanto essa busca acontece, uma figura misteriosa

entra na casa de Augusto. A cena termina com o assassinato de Augusto em sua própria sala de estar.

**Figura 17.** O Assassino



Fonte: A Última Volta Para Casa. Disponível em: <https://youtu.be/32Uf9fQuKLc> Acesso em: 23 Nov. 2023.

O Delegado, o Chefe da Perícia e Carlos discutem sobre a morte de Augusto no mortuário. A cena é escura, não é possível ver os rostos dos personagens, apenas as silhuetas sob a luz. O Delegado decide que Carlos será o responsável pela investigação da morte de Augusto, mas deixa entendido que ele estará trabalhando em algo no meio tempo.

O Delegado então volta para sua sala, pega a pasta que Augusto lhe entregou no dia anterior e volta para casa, onde ele limpa um velho quadro com algumas anotações antigas e começa a escrever seus pensamentos, colocando nomes no quadro, pensando em pessoas que já morreram. Depois de um tempo olhando o quadro, ele percebe que Carlos pode ser o suspeito por trás de tudo ou a próxima vítima.

Assim, ele corre para a casa de Carlos, onde encontra o corpo morto do colega caído no chão. Ele pede desculpas por ter chegado tarde demais, fechando o Curta.

**Figura 18.** O Último Encontro



Fonte: A Última Volta Para Casa. Disponível em: <https://youtu.be/32Uf9fQuKLc> Acesso em: 23 Nov. 2023.

Assim, finalizamos o curta com um final aberto. Carlos, nosso principal suspeito, foi assassinado. Com isso, deixamos para o espectador interpretar a sequência final de eventos. O Delegado teria corrido para a casa de Carlos por ter descoberto que ele seria a próxima vítima ou por ter acreditado que Carlos era o assassino? Essas questões são apresentadas e o espectador terá que desvendar por conta própria. Finais assim são comuns em obras de suspense, como nos filmes “*2001: A Space Odyssey*” (1968) e “*Blade Runner*” (1982).

O final aberto é um recurso de roteiro que pode ser utilizado de diversos meios, mas os principais motivos que podem ser encontrados para um final aberto são a possibilidade de uma sequência, como pode ser nas duologia “*Avengers: Infinity War*” (2018) / “*Avengers: Endgame*” (2019) e “*Spider-man Across the Spiderverse*” (2023) / “*Spider-man Beyond the Spiderverse*” (lançamento previsto para 2024), ou para permitir o espectador a ter sua própria interpretação dos eventos como nas obras citadas no parágrafo anterior. O segundo caso pode levar a alguns espectadores ficando confusos ou insatisfeitos, como foi o caso em “*Blade Runner*”, que levou o diretor Ridley Scott a criar um total de 7 versões, com a definitiva sendo lançada apenas em 2007 para DVDs e Blu-ray com o subtítulo de “*Final Cut*”. Com tudo isso em mente, decidimos não revelar quem seria o nosso assassino com o intuito de inserir o espectador na história.

## 4.6 Comunicação

A nossa proposta para o problema principal a ser resolvido, já mencionado anteriormente nesse documento, é “Como criar uma experiência imersiva usando a linguagem cinematográfica e que contribua para o *storytelling*”. Desta forma descrita, conseguimos perceber o quão importante é a elaboração de soluções para manter estas e outras experiências como a desenvolvida no nosso curta metragem em constante evolução, para que a imersão tão bem proposta por elas não deixe de existir.

Os resultados das pesquisas e dos estudos que consolidaram nosso projeto teórico e nos proporcionaram uma base sólida para a produção do nosso projeto prático nos mostram a importância do uso da linguagem cinematográfica para criar vários exemplos de experiências imersivas dentro do ramo audiovisual. Filmes, séries de TV, curta metragens e múltiplos outros formatos usufruem dessas técnicas antigas que ainda se mostram relevantes nos dias atuais, como a construção de um cenário realista, a atuação de um ator dando vida a um personagem ou até a transição de cenas que te permite compreender eventos distintos que constroem a história na frente dos olhos de diversos espectadores ao redor do mundo.

Um descuido sequer pode ser a chave para mudar a percepção de seus espectadores e soltar a mão deles de vez, transformando uma história profunda e complexa em uma espiral cheia de furos de roteiro e cenários improváveis de se acontecer dentro da narrativa proposta. Manter o espectador cativado é o resultado principal esperado para solucionarmos esse tipo de problema, e é imprescindível tratar levemente as bases da linguagem cinematográfica, que precisam estar fincadas de forma sólida para que o restante do projeto se desenvolva, como apresentamos nos tópicos anteriores.

## 5 Considerações Finais

Chegando aos pormenores e finalmentes de nosso processo de desenvolvimento e análise cinematográfica, os integrantes do grupo conseguiram analisar com cautela e alcançar conclusões favoráveis para as perguntas e hipóteses formuladas no início do projeto

A primeira pergunta, “Como a linguagem cinematográfica contribui para o *storytelling*” é em si própria uma conclusão muito simples: Já que definimos *storytelling* como sendo “o ato de escrever, contar ou ler uma história”, é visível que os elementos da linguagem cinematográfica são indispensáveis para manter a imersão dos espectadores e permitir que eles se sintam levados pela narrativa descrita na tela.

Seja no enquadramento da cena e quais elementos ela apresenta, na perspectiva emocional dos personagens na cena (mesmo que eles não te digam exatamente como eles se sentem), ou até na quantidade de luz natural que aparece em uma cena externa em Plano Geral. Todos esses pequenos fatores são essenciais para guiar os espectadores na história que o diretor quer contar com a sua obra.

E é visível a importância de enfatizarmos as “ferramentas” disponíveis para essa tarefa primordial no ramo cinematográfico. As câmeras, os props, os figurinos, as técnicas de enquadramento e angulação, os diversos efeitos visuais e sonoros e a forma como todo essa estrondosa quantidade de peças se juntam na edição para completar nosso quebra-cabeça são nada mais do que essenciais para transmitir uma narrativa que capture a atenção de nossos espectadores, já que cada um vai observar a produção cinematográfica de uma forma diferente.

Todos nós somos observadores ativos de nossas próprias narrativas, e compreendemos o mundo ao nosso redor de acordo com nossas vivências e experiências. Portanto, se cada um de nós consegue ver alguma coisa única para nossa perspectiva neste mundo, é dever dos diretores trazer a sua mensagem para tela com o objetivo de que todos consigam interpretá-la da forma que ela deve ser interpretada, e é assim que decidimos “Quais ferramentas um filme utiliza para nos influenciar a sentir emoções em momentos específicos”.

Essas ferramentas são a chave que auxiliam no desenvolvimento da história e no ato de cativar o espectador, o que automaticamente já responde nossa última pergunta, “Como a linguagem cinematográfica contribui para criar uma experiência imersiva?” para

o espectador se sentir imerso na história construída, a equipe de produção deve utilizar as diversas ferramentas presentes na linguagem cinematográfica para evitar que quem estiver assistindo perca a atenção da trama por um segundo sequer.

Movimento de câmera, iluminação, lentes e o quão bem os atores atuam em cena são fatores determinantes que podem separar uma boa produção audiovisual de uma que quebre a imersão de sua narrativa, o que conseguimos compreender durante a produção do nosso curta metragem, onde o uso de uma iluminação diferente e o som da ambientação que optamos por escolher durante a cena da sala de reunião foram fatores importantes na construção de tensão e urgência para a narrativa, sem se esquecer da atuação dos envolvidos neste momento definitivo para a trama.

Foi durante a produção de nosso curta que conseguimos comprovar diversas vezes as nossas hipóteses: um filme precisa usufruir das ferramentas que compõem sua mídia para construir um *storytelling* convincente, como percebemos na hora de organizar os cenários da delegacia e os objetos essenciais que apareceriam em cada uma das cenas, como o figurino do Delegado e as enormes pilhas de papeladas e casos inconclusivos ao lado de sua mesa, ou a casa do Augusto, apenas com alguns móveis compondo um espaço vazio e sem ninguém ao redor, a não ser ele.

Também entendemos que a junção de cores, sons e ângulos são capazes de influenciar o que sentimos, como no desenrolar da cena de assassinato do Augusto, onde diversos ângulos e enquadramentos da câmera auxiliaram no caos que foi capturar os movimentos frenéticos do assassino, ou na cena do telefonema de Carlos, onde o plano escolhido e a angulação da câmera foram essenciais para mostrar tanto o Augusto quanto o Carlos na mesma cena, enquanto o primeiro espiona a ligação do segundo com cautela, este que está em um ambiente mais escuro do que o colega.

E claramente percebemos que a utilização da forma correta da linguagem cinematográfica pode fazer com que uma atuação ruim não destoe da obra em geral. Todos os atores presentes em cena durante a produção do nosso curta são estudantes amadores, e poucos deles possuem alguma base teórica e prática dentro do ramo de atuação, mas a construção de uma narrativa centrada e realista, ângulos de câmera preferencialmente em plano detalhe, uma edição mais fluida e focada nos diálogos entre os personagens, o uso de props e elementos de cena que auxiliassem os atores na ambientação da cena, o auxílio de som ambiente e a técnica do *Misé-en-Scène* permitiram que as atuações se parecessem mais naturais e sutis do que geralmente se

esperaria de alguém sem talento no ramo - não chega a ser algo digno de ser considerado profissional, mas os atores se sentiram confiantes nos papéis exercidos.

Com os créditos rolando e as luzes da sala finalmente ligadas, nossos caros leitores não precisam ficar esperando por alguma cena pós-créditos para compreender que este projeto se comprometeu em entender como o uso dessas ferramentas geralmente associadas à linguagem cinematográfica conseguem transformar as cenas deste singelo curta metragem universitário em uma experiência repleta de emoções cativantes e momentos impressionantes. Nós, como diretores, roteiristas, produtores, editores, atores, escritores, estudantes e colegas de trabalho, agradecemos a todos que ficaram até o final do nosso projeto e conseguimos seguir de cabeça erguida sabendo que existe alguém, seja orientador ou espectador, que compreendeu o nosso curta de sua própria maneira e conseguiu extrair deste documento qualquer que seja a emoção que você esteja sentindo nesse momento. Esperamos vocês para nossa próxima sessão!

## 6 Referências Bibliográficas

ANCINE. **Salas de Cinema mostram forte recuperação do mercado em 2022.** 2023. Disponível em: <https://www.gov.br/ancine/pt-br/assuntos/noticias/salas-de-cinema-mostram-forte-recuperacao-do-mercado-em-2022>. Acesso em: 27 out. 2023.

BALL, Kyle. **Skinamarink: Canção de Ninar.** Disponível em: [<globoplay.globo.com/skinamarink-cancao-de-ninar/t/nHMV9yPL9c/>](https://globoplay.globo.com/skinamarink-cancao-de-ninar/t/nHMV9yPL9c/). Acesso em: 10 Maio. 2023

BAZIN, André. **O cinema.** São Paulo: Brasiliense., 1991. 164p

BROWN, Blain. **Cinematography: theory and practice: image making for cinematographers and directors.** 2. ed. Waltham: Elsevier Inc., 2012. 385 p.

CAMBRIDGE. **Cambridge Dictionary.** Cambridge: Cambridge University Press, 2023. Disponível em: [<dictionary.cambridge.org/us/dictionary/english/storytelling>](https://dictionary.cambridge.org/us/dictionary/english/storytelling). Acesso em: 30 Out. 2023.

CAMPOS, Antonio. **O Diabo de Cada Dia,** Disponível em: [<netflix.com/br/title/81028870?source=35>](https://netflix.com/br/title/81028870?source=35). Acesso em: 12 Maio. 2023

DERRICKSON, Scott. **O Telefone Preto,** Disponível em; [<globoplay.globo.com/o-telefone-preto/t/ccC89z1v15/>](https://globoplay.globo.com/o-telefone-preto/t/ccC89z1v15/). Acesso em: 15 Maio. 2023

DYER, Richard. **Seven.** Londres: British Film Institute, 1999. 88 p.

EISENSTEIN, Sergei. **A forma do filme.** Zahar, 2002. 228p.

FELDBERG, Isaac. **The Internet Has Been My Co-Director: Kyle Edward Ball on Skinamarink | Interviews | Roger Ebert.** Disponível em:

<rogerebert.com/interviews/the-internet-has-been-my-co-director-kyle-edward-ball-on-skinamarink>. Acesso em: 09 Jan. 2023

FINCHER, David. **Seven: Os sete crimes capitais**. Disponível em <play.hbomax.com/page/urn:hbo:page:GX0\_KAopf77CttQEAAAJc:type:feature?source=googleHBOMAX&action=open>. Acesso em: 15 Mar. 2023

FREITAS JUNIOR, Vanderlei *et al.* **Design Science Research Methodology Enquanto Estratégia Metodológica para a Pesquisa Tecnológica**. *Revistas Espacios*, v. 38, n. 6, p. 25-36. Acesso em: 22 Set. 2016.

HELLER, Eva. **Psicologia das cores: como as cores afetam a emoção e razão**. Barcelona: G. Gil, Ltda, 2014.

IRISH Film Institute. **Elements of Film Language**. Disponível em: <ifi.ie/wp-content/uploads/2018/01/Elements-of-Film-Language-1.pdf>. Acesso em: 14 Abr. 2023

LEE, O-Joun; KIM, Jin-Taek; YOU, Eun-Soo. **Quantifying Conflicts in Narrative Multimedia by Analyzing Visual Storytelling Technique**. *CEUR-WS.org*, v 3026. Acesso em: 14 Out. 2021.

MICHAELIS. **Dicionário Michaelis**. São Paulo: Editora Melhoramentos Ltda., 2023. Disponível em: <michaelis.uol.com.br/busca?id=G9MkY>. Acesso em: 30 Out. 2023.

MOTION PICTURE ASSOCIATION. 2021 Theme Report. 2021. Disponível em: <www.motionpictures.org/research-docs/2021-theme-report/>. Acesso em: 12 Set. 2023.

ROBERTS, Joe. **Why Does Skinamarink Look Like That? A Guide To The New Horror Movie's Unique Visual Style**; Disponível em: <slashfilm.com/1167722/why-does-skinamarink-look-like-that-a-guide-to-the-new-horror-movies-unique-visual-style>. Acesso em: 14 Jan. 2023

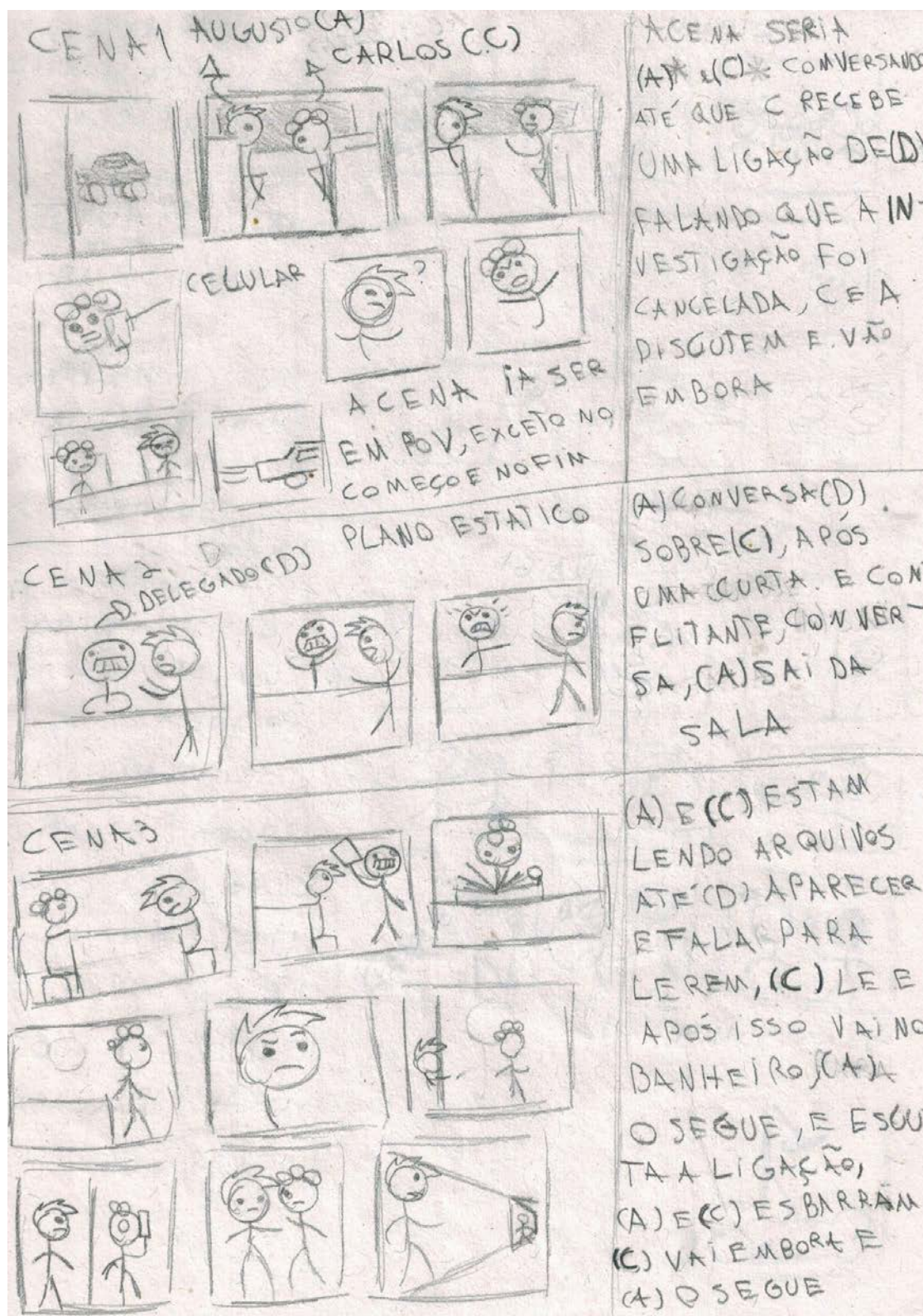
RODRIGUEZ, Chris. **O cinema e a produção**. São Paulo: Lamparina, 2002.

MURIBECA, Mercês. **Seven, “os sete crimes capitais” de David Fischer: a mente do psicopata.** Disponível em: <[pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1519-94792008000100017](https://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1519-94792008000100017)> . Acesso em: 30. Out. 2023.

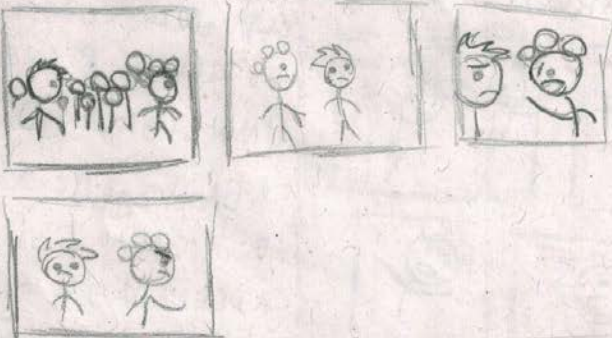
WATTS, Harris. **On Camera: o curso de produção de filme e vídeo da bbc.** 5. ed. São Paulo: Summus Editorial, 1990.

## 7 Apêndices

### 7.1 Storyboard




**CENA 4**



(C) PERCEBE QUE  
(A) O ESTÁ SEGUINDO  
OS DOIS BRIGAM  
(C) FALA PARA  
(A) FICAR LONGE  
E (C) VAI EMBORA

---

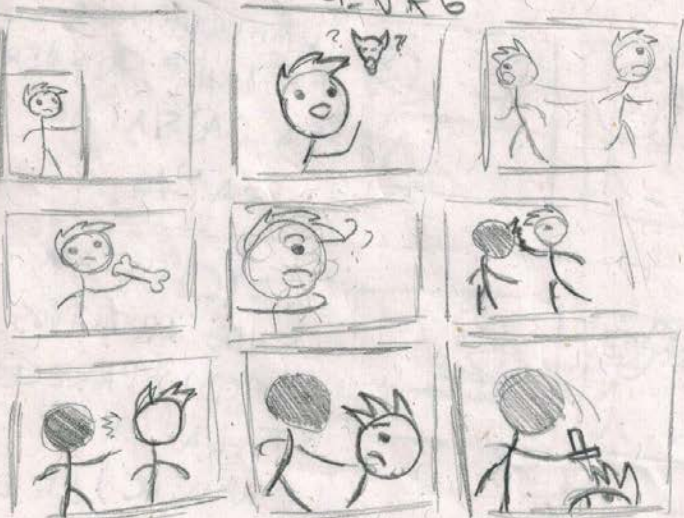
**CENA 5**



(A) É CHAMADO PARA  
SALA DE CD), OS DOIS  
DISCUTEM, E (A) É  
SUSPENSO E SAÍ


---

**CENA 6**



(A) CHEGA NA  
SUA CASA E PRO-  
CURA SEU CACHOR-  
RO TOBIAS, APÓS  
TOBIAS NÃO APAR-  
RECER, ELE PRO-  
CURA PELA CASA  
ATE CHEGAR  
NA COZINHA,  
ELE É ATACADO  
POR (ASS) E ACABA  
SENO MORTO

**ASSASSINO ASSI**



→ PLANO MÊDIO

CENA 7  
CLOSE

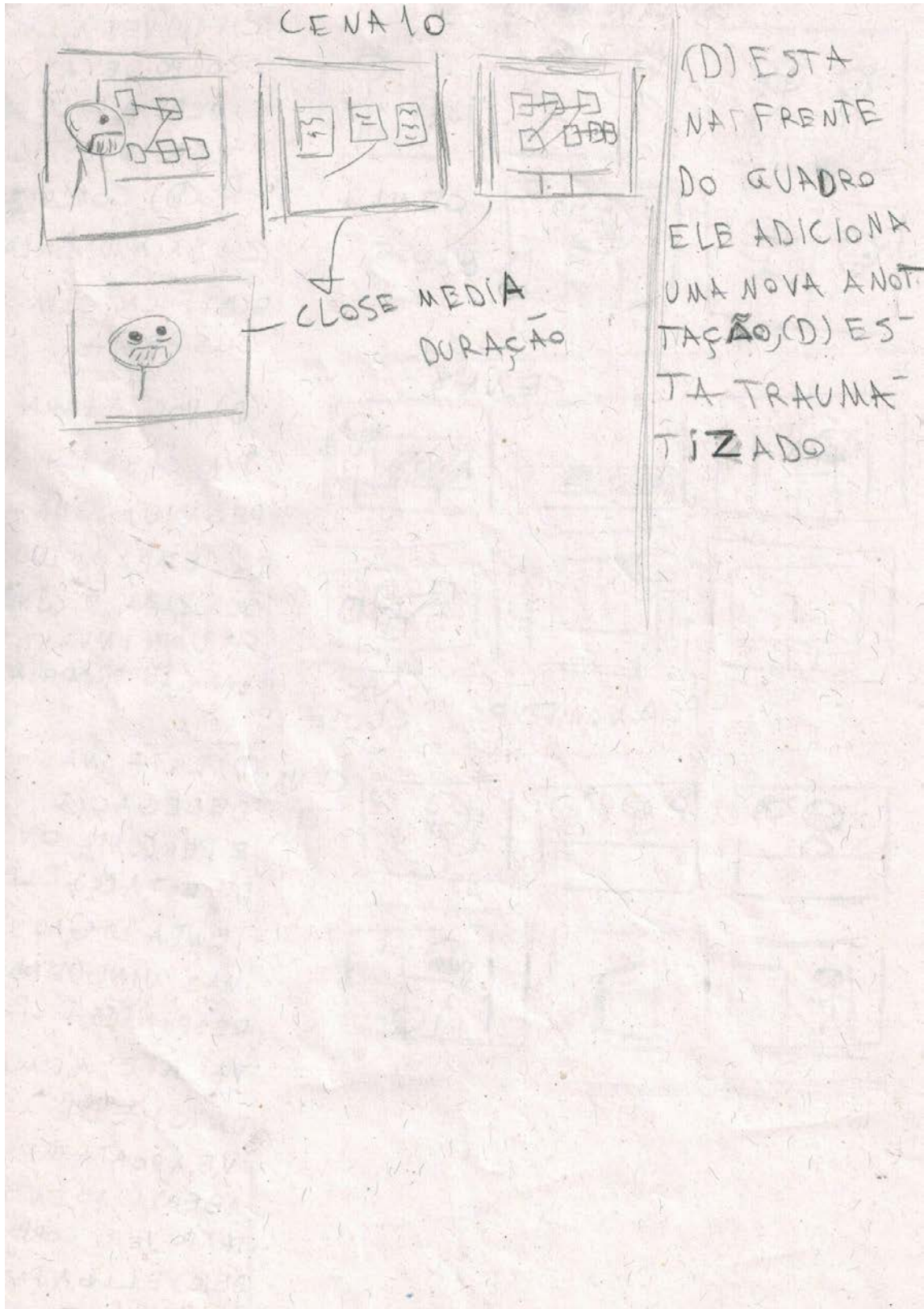
CENA 8  
PLANO MÊDIO  
CLOSE

(C) (D) VEM. O CORPO DE (A) (K) PEDE A LÍDERA DA INVESTIGAÇÃO (D) CONCEDE (C) SAÍ DA SALA (D) FICA COM SUSPEITA

(D) VOLTA PARA SUA CASA E PEGA UM QUADRO EMBAIXO DE SUA CAMA E COMEÇA UMA INVESTIGAÇÃO PRÓPRIA

CENA 9

(D) ESTÁ NA DELEGACIA E PERGUNTA ONDE ESTÁ (C), ELE TENTA LIGAR MAS NINGUÉM RESPONDE, ELE VAI ATÉ A CASA DE (C), ELE VE A PORTA MEIO ABERTA, AO ENTRAR VE O CORPO DE (K) E LIGA PARA POLÍCIA



## 7.2 Roteiro

1.

1 INT. APARTAMENTO AO LADO. DIA. SUBJETIVA 1

Enquanto Carlos e Augusto estão esperando seu suspeito, uma figura misteriosa os observa pela janela do prédio onde o carro está estacionado.

2 EXT/INT. CARRO. DIA 2

CARLOS  
(Impaciente)  
A gente só está perdendo tempo aqui, isso aqui não vai dar em nada.

AUGUSTO  
(Fala calmamente. Está prestando atenção no que está acontecendo ao redor do carro. Olhando pela janela)  
Carlos, deixa de ser preguiçoso. Esse é nosso trabalho.

CARLOS  
Cê vai ver, a gente vai passar o dia inteiro aqui e ninguém vai aparecer.

AUGUSTO  
É nosso dever, como detetives, pelo menos tentar. A sua fonte garantiu pra gente que o suspeito ia estar por aqui.

CARLOS  
As vezes eu esqueço a quantidade de perda de tempo que esse trabalho demanda...

AUGUSTO  
Para de reclamar cara, era pra eu estar comendo um churrasco com a minha mina, mas eu tô aqui.

CARLOS  
É a mesma da última vez?

AUGUSTO

2.

Não, com aquela não deu certo, a gente queria coisas muito diferentes pra vida.

Carlos recebe uma ligação

CARLOS

Alô, delegado? Aconteceu alguma coisa?

DELEGADO

Carlos, avisa o Augusto que a operação foi cancelada. Descobrimos uma inconsistência que nos leva a crer que as provas foram adulteradas por alguém de dentro da polícia.

CARLOS

O que?! Como assim, delegado? Alô? Alô?

(Quando ele se dá conta, o Delegado havia desligado sem responder)

AUGUSTO

O que aconteceu pra você ficar assim?

CARLOS

A operação foi cancelada, as provas foram adulteradas, e internamente ainda por cima...

AUGUSTO

O quê?! Carlos, essa já é a quinta operação esse ano que é cancelada! Todas elas por "adulterações nas provas"! E em todas elas, você estava presente!

CARLOS

E o quê você quer que eu faça? A culpa é minha que um terceiro tá mexendo com o nosso trabalho?!

AUGUSTO

3.

Claro que não é! Mas você realmente precisa dar uma revisada nessas fontes que a gente usa! Do jeito que tá, eu não tenho nem como ter certeza que não é você quem tá tentando atrapalhar os casos!

FADE TO:

3 INT. DELEGACIA DE POLICIA. SALA DE REUNIÕES. DIA

3

DELEGADO

Certo, como todos já sabem, uma de nossas investigações de hoje foi cancelada após percebermos uma inconsistência em relação às provas.

CHEFE DA PERICIA

Não é a primeira vez que a gente tem um problema desses, e você chamou o que? Menos de 1% da delegacia pra resolver esse problema?

DELEGADO

Eu escolhi por chamar aqueles em que eu mais confio e que eu acredito que podem me ajudar.

CHEFE DA PERICIA

Eu não vou te ajudar.

DELEGADO

Como não? Sua equipe é da pericia!

CHEFE DA PERICIA

Minha equipe se mata pra fazer um trabalho que esteja acurado com as informações que vocês passam pra gente. O erro é da sua equipe não da minha!

Um telefone começa a tocar na sala, interrompendo a dupla. Carlos levanta a mão.

CARLOS

Com licença, Delegado. É uma emergência... posso me retirar?

4.

DELEGADO

Vá em frente, Carlos.

Carlos então sai da sala, com Augusto o seguindo com o olhar. Após a saída de Carlos, ele se levanta, olha para o Delegado, que acena com o olhar, permitindo a saída, e vai atrás de Carlos.

De fundo, podemos ouvir a briga do Delegado e do Chefe da Perícia continuar.

Augusto segue Carlos, ouvindo de longe a conversa que ele está tendo até chegar no banheiro, onde ele fica esperando na porta, ouvindo por fora o que Carlos está falando.

CARLOS

As informações que você me deu estavam erradas, de novo! Agora a polícia vai iniciar uma investigação geral por alguém estar mexendo nas provas!

Augusto estranha a fala de Carlos

CARLOS

Você precisa dar um jeito nisso. Se não, nós dois estamos ferrados. Se lembra daquilo que eu sempre te digo, um informante com informações ruins é tão útil quanto um homem morto.

Enquanto Carlos termina sua fala, Augusto se retira.

Ele retorna para a sala de reuniões, trombando com o Delegado no caminho. Lá, ele pega uma pasta e os arquivos que estavam em sua mão, junta todos e se retira.

Na saída, ele e Carlos se trombam. Carlos entra na sala, garantindo que Augusto foi embora.

CARLOS

O Augusto me seguiu não foi? A quanto tempo ele saiu da sala?

CHEFE DA PERICIA

Sei lá, a gente tá ocupado aqui. Ou você se senta e ajuda a gente a resolver esse problema, ou você sai daqui.

CARLOS

Ele com certeza ouviu alguma coisa

5.

Carlos se retira. O assistente da perícia calmamente olha para o lado com um olhar suspeito.

CUT TO:

**4 INT. DELEGACIA DE POLICIA. ESCRITÓRIO DO DELEGADO. TARDE 4**

Augusto abre a porta com a mesma força que bateu a porta do banheiro.

AUGUSTO  
Senhor Delegado, Carlos está mentindo para nós.

DELEGADO  
De novo com isso Augusto? O que foi dessa vez?

AUGUSTO  
Aquela ligação que o Carlos atendeu, não tinha nada a ver com a família dele! Era com uma das supostas fontes dele, as mesmas que sempre levam a gente a não descobrir nada!

DELEGADO  
E sobre o que ele falou com essa fonte? Do jeito que você está falando, parece até que você o pegou com a mão suja de sangue...

AUGUSTO  
Ele estava falando sobre como um informante com informações ruins é a mesma coisa que um homem morto...

DELEGADO  
Augusto, você nem sabe quem era a pessoa com quem ele estava falando, sabe?  
(Colocando a mão na ponte do nariz, o delegado, decepcionado, continua falando)

6.

O suspeito era um conhecido da namorada do Carlos, ele é o motivo pelo qual o Carlos começou a namorar com ela. Foi graças a ele que conseguimos as informações sobre esse suspeito. Ele tinha marcado uma reunião com o suspeito, tentando trazer o homem pra ser interrogado. Por isso que a situação era uma emergência de família.

(Como se pedindo de desculpas agora, ele fala)

Eu entendo que você está irritado e eu concordo que talvez tenha algo de estranho com o Carlos. Você citou aquele antigo caso que eu tive antes de assumir como Delegado a dois anos... O Carlos também estava envolvido nele, eu era como um mentor pra ele antes de você entrar. O Carlos trabalha aqui desde novo, mas isso não tira ele da nossa lista de suspeitos. Vou te pedir para confiar em mim. Vá pra casa, tire uns dois ou três dias de férias, remuneradas, pra ver se te deixa mais tranquilo, ok? Você está estressado, isso só vai te atrapalhar em seu próximo caso. Eu te garanto que, se existir algum policial adulterando as provas, ele será preso.

CUT TO:

5 INT. CASA DO AUGUSTO. NOITE

5

Augusto abre a porta destrancada. Ele percebe que seu cachorro não veio o cumprimentar.

AUGUSTO

Tobias... Cadê você hein?

Ele rapidamente percebe que o cachorro não está na sala, ele coloca seu colete em cima da mesa e começa a andar em direção ao corredor, a câmera o pega de frente andando.

Olhando pelas portas, mesmo sem entrar, ele percebe que o cachorro não está presente em nenhum dos quartos, então ele vai em direção a cozinha

7.

Uma forma pode ser vista na escuridão ao fundo da cozinha, Augusto, não percebendo ela, vai para a bancada e procura o osso de borracha de seu cachorro. Assim que ele o pega, a forma escura corre em direção à Augusto com uma faca em sua mão. A figura está mascarada, impedindo o rosto de ser visto.

Quando ele chega perto de Augusto, ele solta um grito e empurra o policial pro chão. O policial, caído, tenta correr para a sala. A figura o segue e consegue derrubar Augusto no chão do outro lado de uma mesa, onde ele é esfaqueado diversas vezes e morre com sangue jorrando nas vestes escuras do assassino.

FADE TO:

6 INT. MORTUÁRIO. DIA.

6

O corpo de Augusto não se encontra mais no chão. O delegado, Carlos e um perito estão na cena.

DELEGADO

Então, a gente já sabe o que aconteceu pro Augusto ter morrido na própria casa por uma facada?

PERITO

Infelizmente não, Delegado. Pelos locais onde as facadas foram encontradas, não pode ter sido suicídio. Também encontramos edemas que indicam que aconteceu uma briga.

CARLOS

(Pensativo)

A gente sabe como o agressor entrou na casa?

PERITO

Também não encontramos nada. Nenhuma porta parece ter sido arrombada, não encontramos nenhuma impressão e as câmeras próximas não mostram ninguém passando que seja suspeito.

CARLOS

(Determinado)

Delegado, o Augusto era um grande amigo meu, eu gostaria de estar envolvido na investigação.

8.

O delegado estranha o pedido de Carlos, dá uma volta nele e o estranha com o olhar

CARLOS

Algum problema com o meu pedido?

DELEGADO

Não, Carlos. Vamos fazer isso mesmo. Vou te deixar encarregado desse caso... Considerando que estamos tratando da morte de um policial, eu gostaria de estar envolvido na investigação, mas estou ocupado com uma outra coisa no momento...

CARLOS

Certo, irei começar questionando os moradores do prédio. Com certeza alguém deve ter visto algo... Talvez algo que as câmeras não pegaram...

Carlos então vê alguém pela fresta da porta, ele sai da sala perguntando se a pessoa viu alguém andando pela região por volta das 18 no dia anterior. O perito se retira junto.

DELEGADO

Faz um tempo que eu não venho pra campo...

O delegado fecha a porta, deixando a câmera sozinha na sala.

**7 INT. DELEGACIA DE POLICIA. ESCRITÓRIO DO DELEGADO**

7

Em seu escritório, o Delegado está procurando pelos documentos que Augusto deixou em sua mesa, os encontrando em uma gaveta.

Ele vai passando pelos diversos documentos, anotando as datas, os nomes dos casos e o envolvimento de Carlos em cada um. Quando ele chega no último documento, ele vê o relógio e boceja.

DELEGADO

(Cansado)

Vou ter que continuar isso em casa... Pena que todas as viaturas já estão em patrulha, adoraria usar uma agora... Vai ter que ser de metrô...

9.

**8 INT. CASA DO DELEGADO. NOITE****8**

O Delegado acende a luz de uma sala em sua casa, revelando um pano cobrindo um quadro.

Ele retira o pano de cima do quadro, revelando vários nomes, casos e fotos no quadro branco, com o centro vazio.

O Delegado pega a caneta e escreve o nome de Augusto em uma lista de nomes, ao lado, outra lista está escrita.

No centro, ainda vazio, o Delegado escreve o nome de Carlos

O caso é de um assassinato de uma pessoa próxima de um policial, o corpo foi encontrado em casa e nunca encontraram o assassino. Não existiam marcas indicando a invasão da casa, tudo se alinha perfeitamente com o assassinato de Augusto.

DELEGADO

O método do assassinato é o mesmo... será que é a mesma pessoa?

O delegado então vê que o caso teve um segundo assassinato que ocorreu na noite seguinte ao primeiro. A segunda vítima foi um parceiro da primeira vítima.

DELEGADO

Pera... isso significa que... Carlos!

O delegado então tenta ligar para Carlos, mas o policial não responde. Ele então liga para a Delegacia.

DELEGADO

(Gritando)  
Onde tá o Carlos?!

POLICIAL

Ele acabou de sair pra casa, por que?

DELEGADO

Eu preciso que mandem pelo menos mais duas pessoas pra casa dele, agora!

Antes de terminar de ouvir a fala, o Delegado desliga o telefone e sai de casa correndo em direção à estação de metrô mais próxima.

**9 EXT. CASA DO CARLOS.****9**

10.

Carlos abre a porta de seu apartamento. Ele tenta ligar o interruptor, mas percebe que ele não está funcionando. Ele segue andando em direção ao disjuntor na cozinha.

Com dificuldade, ele abre o disjuntor, ligando as luzes do apartamento. Enquanto ele se direciona para fora da cozinha de volta para o apartamento vazio onde mora, ele percebe uma sombra estranha do outro lado do corredor. Não entendendo o que é, ele vai atrás dela.

No corredor, ele percebe que a porta da varanda está aberta. Ele entra no quarto e segue em direção a ela. Quando ele se vira, o assassino de Augusto aparece, correndo em sua direção e o esfaqueando. Carlos tenta se soltar do homem, o fazendo cair na parede. O assassino o carrega para fora do quarto.

**10 INT. CASA DO CARLOS. CORREDOR 10**

O delegado aparece no apartamento, ele chuta a porta entrando mirado com seu revólver. Quando ele chega no apartamento, ele vê o corpo de Carlos largado no corredor aonde ele brigou com o assassino.

DELEGADO  
(Triste)  
Merda! Cheguei tarde demais... Me desculpa Carlos...

FADE TO BLACK.

**11 EXT. CASA DO CARLOS. DIA (SUBJETIVA) 11**

A câmera, ve mostra o Delegado correndo fora de um prédio