

UNIVERSIDADE SANTO AMARO
Curso de Comunicação Social com
Habilitação em Rádio e TV

Caique Augusto Gomes
Jaielles Ribeiro Laurentino

**A TRILOGIA DO PODER: OS DESAFIOS DE FILMAR UM CURTA-
METRAGEM USANDO UM SMARTPHONE COMO CÂMERA**

São Paulo
2020

Caique Augusto Gomes
Jaielles Ribeiro Laurentino

**A TRILOGIA DO PODER: OS DESAFIOS DE FILMAR UM CURTA-
METRAGEM USANDO UM SMARTPHONE COMO CÂMERA**

Projeto Experimental apresentado ao Bacharel
em Comunicação Social com habilitação em
Rádio e TV da Universidade Santo Amaro
(UNISA).

Orientador: Prof. Me. Osmar Guerra Junior.

São Paulo

2020

Caique Augusto Gomes
Jaielles Ribeiro Laurentino

**A TRILOGIA DO PODER: OS DESAFIOS DE FILMAR UM CURTA-
METRAGEM USANDO UM SMARTPHONE COMO CÂMERA**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Curso de Rádio e TV da Universidade Santo Amaro (UNISA), como requisito parcial para obtenção do título Bacharel em Comunicação Social com habilitação em Rádio e TV.

Orientador: Prof. Me. Osmar Guerra Junior.

São Paulo - 2020

Banca Examinadora

Profa. Esp. Deise da Roza Oliveira

Prof. Me. Maurício Soares Capela

Conceito Final: _____

RESUMO

Equipamentos para produção de uma película para cinema são comumente caros e inacessíveis para a grande parcela da população. Na contramão dessa afirmação, “A Bruxa de Blair”, por exemplo, película de 1999, é um filme feito a partir de uma câmera analógica de baixo custo captado pelos próprios atores e que, a partir de sua linguagem inovadora, trouxe lucros expressivos ao seu estúdio criador. No decorrer do tempo outros filmes apresentaram uma linguagem diferente da proposta enlatada de Hollywood e, atrelado ao barateamento de dispositivos portáteis, à popularização dos telefones celulares e ao avanço impressionante das capacidades de captação da câmera dos *smartphones*, nos questionamos: “quais os desafios e as possibilidades que a captação de um produto audiovisual a partir de um *smartphone*, impõe em sua realização?”. Iniciamos assim, a produção do primeiro episódio da obra audiovisual no formato de websérie de ficção intitulada “A Trilogia do Poder” com três episódios desenvolvidos para a rede social *YouTube*, e aqui discorreremos sobre a captação do episódio piloto: “Olho-de-boi”. O processo de criação do produto foi pautado principalmente nas obras de Jean-Claude Bernardet em “O que é Cinema”, Ismail Xavier com “O Discurso Cinematográfico”, a “A Estética do Cinema” de Gérard Betton e também a partir de análises feitas dos filmes: “Tangerine” de Sean Baker e “Distúrbio” de Steven Soderbergh, dois filmes de longa-metragem independentes captados inteiramente utilizando a câmera de um *iPhone 5s* e *iPhone 7s*, da *Apple*, respectivamente. O episódio piloto da websérie “A Trilogia do Poder” foi captada unicamente a partir da câmera de um *iPhone SE 2*, também da fabricante *Apple*, e o modelo utilizado por nós um telefone do ano de 2020, provando-se possível a criação de uma obra com estética cinematográfica utilizando-se de um equipamento portátil considerado de baixo custo se comparado a equipamentos de grande arranjo técnico-profissional.

Palavras-chave: Smartphone. Cinema. Websérie.

ABSTRACT

Equipment for film production is commonly expensive and inaccessible to a large portion of the population. Contrary to this statement, “The Blair Witch Project”, for example, a 1999 film, was shot only using a low-cost analog camera captured by the actors themselves and which, based on its innovative language, brought significant profits to the studio. Over time, other films presented a different language from the canned Hollywood proposal and, coupled with the cheapness of portable devices, the popularization of cell phones and the impressive advancement of the camera's capture capabilities on smartphones, we asked ourselves: “what are the challenges and possibilities that capturing an audiovisual product using only a smartphone, imposes on its realization?”. Thus, we started the production of the first episode of the audiovisual work in the format of a fiction web series entitled “The Trilogy of Power” with three episodes developed for the social network YouTube, and here we will discuss the filming of episode 1: “Olho-de-boi”. The process of creating the series was mainly based on the works of Jean-Claude Bernardet in “O Que é Cinema”, Ismail Xavier with “O Discurso Cinematográfico”, “A Estética do Cinema” by Gérard Betton and also from analyzes made from the films: “Tangerine” by Sean Baker, and “Unsane” by Steven Soderbergh, two independent feature films shot entirely using the camera of an *Apple iPhone 5s* and *iPhone 7s*, respectively. The first episode of the web series “The Trilogy of Power” was captured only using the camera of an *iPhone SE 2*, also from the manufacturer *Apple*, and the model used by us, a phone from the year of 2020, proving possible the creation of a work with cinematographic aesthetics with a portable equipment considered to be low cost when compared to equipment of great technical-professional arrangement.

Keywords: Smartphone. Cinema. Webseries.

AGRADECIMENTOS

Caique Augusto Gomes

A todos que de alguma forma acreditaram na minha capacidade de concluir esse curso. Principalmente:

À minha mãe por ter apoiado minha vontade de fazer Rádio e TV desde o primeiro dia e me ajudando financeiramente durante grande parte desses quatro anos, permitindo que eu realizasse esse sonho.

Ao Anderson e Andréa, eu gostaria de agradecer por terem me ajudado com tantas coisas, ajuda que permitiu que eu seguisse com a faculdade durante um complicado ano e também pelos equipamentos que foram essenciais para a finalização deste TCC. Não serei capaz de agradecer vocês o suficiente.

Ao Fifo, por ter acompanhado toda a criação deste trabalho, escutando meus surtos de ansiedade e por ter dado ótimos conselhos que fizeram toda a diferença, não importa o quão preocupado ficasse, eu sabia que poderia contar com sua amizade, você não faz ideia de como isso me ajudou.

Ao Dherick, agradeço pela paciência, e acima de tudo, por seu interesse em tudo o que eu faço, é maravilhoso fazer algo sabendo que existem pessoas que valorizam e realmente se importam não apenas com o resultado final, mas também com o processo, sempre disposto a me ajudar com qualquer coisa. Você está presente neste TCC inteiro.

À Professora Doutora Júlia Lúcia de Oliveira Albano da Silva, que nos orientou durante um semestre, estou muito orgulhoso desse trabalho e tenho certeza que se não fosse por ela, o trabalho não estaria com a qualidade que está. Uma orientação de tamanho conhecimento e visão que continuou nos inspirando até o último dia, meses depois do fim do semestre que tivemos a honra de tê-la como orientadora. Muito obrigado. Ao Professor Maurício Soares Capela, com suas ótimas aulas e pela força que nos deu nesta etapa final da conclusão do curso. Ao Professor Osmar Guerra Júnior por nos orientar, nos ajudando a colocar este trabalho nos trilhos no começo do último semestre quando tudo parecia tão difícil. Os três foram essenciais para a finalização deste projeto.

Ao Jay, gostaria de te agradecer por ser a melhor pessoa possível para subir essa montanha comigo, sempre admirei sua visão para a arte e seu talento grandioso como ator, mas descobri que acima disso você é uma pessoa maravilhosa e um ótimo companheiro de trabalho. Foram muitas madrugadas arrumando o texto um do outro e escrevendo roteiro, mas no final podemos olhar com muito orgulho para tudo isso

que a gente fez. Já ouvi muita gente falar que não tem amizade que aguarde um TCC, mas não só continuamos amigos como também nunca discutimos durante a criação deste trabalho, acredito que esse ambiente de respeito mútuo que nós criamos juntos fez toda a diferença. Muito obrigado por tudo e não vejo a hora de fazer mais obras com você.

Jaierlles Ribeiro Laurentino

Foram muitos os percalços nessa jornada, no entanto, algumas pessoas se tornaram pilares de sustentação para que eu viesse a concluir este importante passo em minha trajetória. Por isso agradeço:

À vida e ao universo, sua imensidão e mistérios infindáveis que nos permitem sonhar e ver para além do que nossos olhos enxergam.

À minha mãe, Francisca Josefa Ribeiro, mulher de garra e força extraordinária, que sempre me dá suporte e me faz crer que o querer e o alcançar não estão tão distantes, mesmo em meio às adversidades. Lhe devo eterna e profunda gratidão para além do que esta existência compreende.

Aos amigos queridos, parceiros de alma, Ana Luiza Bergamasco Hachuy, Débora Peccin Gonçalves (a quem agradeço imensamente por ter contribuído com a finalização deste projeto), Giovanna Siqueira Leite dos Santos, Guilherme Massei Alves e Rebeca Ristoff dos Anjos. Obrigado pelo encontro intergaláctico.

A todos os funcionários da universidade, dos profissionais da limpeza aos coordenadores, reitores e cada um que mantém a fé em um sistema educacional acessível e libertador. Mas em especial à Júlia Lúcia de Oliveira Albano, Maurício Soares Capela e Osmar Guerra Júnior, que com notória dedicação ao ensino, tornaram esta pesquisa não somente possível, mas que também me fizeram prospectar um futuro de continuidade na academia.

Ao Caíque, parceiro deste TCC, pela dedicação, companheirismo, pelas referências, olhar artístico e estético, e pelo artista que é. Este material não seria o mesmo se não fosse por tamanha competência da sua parte. Obrigado por ter trilhado esta reta final ao meu lado.

E a todos que direta ou indiretamente contribuíram para que esta pesquisa se tornasse possível.

*“O cinema é o modo mais direto de
entrar em competição com Deus.”*

Federico Fellini

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO.....	10
1. PANORAMA DA LINGUAGEM E DO MERCADO CINEMATOGRAFICO	12
2. A ESTÉTICA CINEMATOGRAFICA.....	20
2.1. A estética hollywoodiana.....	20
2.2. <i>Dogma 95</i> : um experimento cinematográfico.....	24
3. O SMARTPHONE COMO CÂMERA.....	29
3.1. O cinema capturado a partir de <i>smartphones</i>	29
3.2. As limitações e possibilidades impostas pelo <i>iphone</i>	36
4. A WEBSÉRIE “A TRILOGIA DO PODER”	41
4.1. Proposta e justificativa.....	41
4.2. Concepção criativa.....	43
4.3. Os argumentos.....	44
4.4. Equipe técnica e artística.....	45
CONSIDERAÇÕES FINAIS	47
CRONOGRAMA	50
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	52
APÊNDICE: O ROTEIRO.....	57

INTRODUÇÃO

No presente trabalho, objetiva-se refletir acerca dos aspectos técnicos e artísticos que tornam um filme, um filme – independente dos equipamentos e das condições de produção. Buscamos autores, pensadores e profissionais da área do audiovisual e do cinema para balizar e estruturar essa pesquisa, compondo alicerces teóricos que sirvam a esse argumento.

O cinema considerado industrial começou a se estabelecer a partir da década de 20, período no qual se estruturaram verdadeiras fábricas de produções hollywoodianas e que no decorrer das décadas se estabeleceu no mercado como uma forma de fazer cinema para salas comerciais, nas emissoras de TV e também, mais recentemente, nas plataformas dos serviços de streaming. Exemplos do que se convencionou chamar de cinema industrial seriam as produções dos estúdios: MGM (Metro Goldwyn Mayer), Warner Bros. e Paramount Pictures.

A pesquisa envolve o que compõe esse cinema americano, considerado comercial, em contraponto ao movimento Dogma 95, que está pautado em diretrizes um tanto distantes, ou ainda, opostas, quando comparadas aos parâmetros que compõem a produção de uma obra criada no formato de longa-metragem dos estúdios de Hollywood. Esse movimento, criado originalmente por Thomas Vintenberg e Lars Von Trier na década de 90, em uma declarada oposição às produções enlatadas que estavam sendo realizadas naquele momento, provocou mudanças no cenário cinematográfico e, assim, nos parâmetros e critérios para a realização de obras audiovisuais. Uma das mais notáveis alterações e inovações deste movimento foi a utilização de câmera na mão como regra.

As câmeras, sejam elas portáteis como uma webcam ou de grande porte como as cinematográficas profissionais, trazem consigo características únicas, que vão desde a maneira como elas capturam imagens e vídeos até a maneira como são manuseadas pelo técnico que as utiliza. E, a depender de suas configurações, pode-se esperar diferenças estéticas no produto final.

Diante dessa pesquisa, objetivou-se levar as questões estudadas e compreendidas à prática, realizando a captação do episódio piloto da websérie “A

Trilogia do Poder”. Foi utilizada apenas a câmera de um *iPhone SE 2020* que possui limitações, seja na abertura da lente e no seu disparo, na quantidade de luz que seu sensor absorve durante a captura, ou, por exemplo, em como suas dimensões físicas podem impactar no posicionamento de enquadramento para captura das cenas.

As dimensões físicas do equipamento e seu alcance óptico determinam a maneira como o produto será capturado. Nesse sentido, “Tangerina” (2015) de Sean Baker e “Distúrbio” (2018) de Steven Soderbergh, dois filmes de longa-metragem filmados inteiramente utilizando a câmera de um *iPhone 5s* e *7s*, respectivamente, foram de grande valia para o estudo dos impactos técnicos e criativos envolvidos na proposta de produção e filmagem do episódio piloto da websérie “A Trilogia do Poder”, “Olho-de-boi”.

1. PANORAMA DA LINGUAGEM E DO MERCADO CINEMATOGRAFICO

No princípio da elaboração de um projeto audiovisual, quando se vislumbra o que é necessário para dar os primeiros passos de estruturação de uma produção, logo se pensa em quais equipamentos serão utilizados pela equipe para que esta dê início ao planejamento geral e fotográfico da obra. Por anos essa escolha se manteve em um parâmetro de quais câmeras seriam utilizadas para captação, estas que possuem produções fabris limitadas e de altíssimo custo, a exemplo da fabricante Arri Alexa, cujo modelo LF Large Format custa uma média de R\$477.420 ¹e que é comumente utilizada por grandes produções, a exemplo de “Vingadores: Ultimato” (RUSSO, 2019), “Nós” (PEELE, 2019), e “It: A Coisa” (MUSCHIETTI, 2017). Todos estes filmes são considerados “arrasadores de quarteirões” pela elevada venda de ingressos, ou, como é comumente conhecido no termo em inglês: *blockbusters*. Cada um destes filmes mencionados foram capturados utilizando modelos de câmeras de perfil profissional e apresentam um padrão estético tradicional estadunidense de produção de longa- metragem para o cinema.

Para além da qualidade técnica da imagem como produto final que as câmeras como a Arri Alexa proporcionam, a linguagem cinematográfica pode transbordar os padrões pré-estabelecidos pelo cinema hollywoodiano, que produzem obras que dialogam com uma estética que “tenta construir uma noção de reprodução da realidade”, que tradicionalmente é contra “o baixo custo”, naquele “cinema de estúdio”, da “estrela de cinema”, que “gosta-se por exemplo de filmes de mocinho e bandido, com uma narrativa acelerada e com *happy ending*”, como aponta Jean-Claude Bernardet em *O que é Cinema*.

As tecnologias de informação e comunicação digitais que possibilitam e permitem o acesso da população à internet por meio de *smartphones*, *tablets* e computadores, tornaram as possibilidades de captação e produção fílmica mais acessíveis, especialmente sob o ponto de vista econômico e técnico, abrindo espaço para construção de novas possibilidades de construção de narrativas, que

¹ Na qual uma Libra Britânica equivale a 7,16 no Real Brasileiro na data da verificação. Disponível em: <<https://www.visuals.co.uk/5921946-k00019228.html>>. Acesso em: 12 de maio. 2020.

questionam inclusive os paradigmas estéticos, estes que normatizam a produção cinematográfica e audiovisual.

Vale lembrar o movimento cinematográfico que explora os aspectos técnicos em busca de novas experimentações estéticas, não é um movimento que nasce com as tecnologias digitais. Já na década de 1990 há dois exemplos de sucesso artístico e crítico da quebra na hegemonia técnica do cinema hollywoodiano. O primeiro é o manifesto criado pelos dinamarqueses Thomas Vinterberg e Lars von Trier, intitulado por eles como *Dogma 95*. O manifesto propunha uma simplificação e redução do uso de equipamentos de filmagem para dar espaço às performances dos atores, abrindo caminho para obras como “Os Idiotas” (VON TRIER, 1998), “Festa de Família” (VINTERBERG, 1998) e “Dançando no Escuro” (VON TRIER, 2000), como descreve Hirata Filho (2017, pg. 120):

(...) Na tela, viam-se imagens feitas em vídeo por meio de câmeras semi-amadoras, tremidas e granuladas, articuladas por uma montagem repleta de *jump cuts*, em um desapego de sua “estilização” como há muito não se via no cinema. (...) 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.

O segundo exemplo de experimento cinematográfico considerado de baixo orçamento e da quebra dessa hegemonia estética, vem do próprio Estados Unidos, com o até então novo formato de captação proposto pela equipe do filme de terror “A Bruxa de Blair” (SÁNCHEZ E MYRICK, 1999). A película foi produzida com uma câmera analógica² manuseada pelos próprios atores para criar o efeito de conteúdo captado de maneira caseira, estratégia primordial para o sucesso do

² “(...) as (câmeras) digitais utilizam um sensor fotossensível para obter o registro, enquanto as analógicas necessitam de um filme fotográfico.” Disponível em: <<https://fanfoto.phooto.com.br/meu-clic/foto-digital-e-analogica/>>. Acesso em: 28 de maio. 2020.

blockbuster produzido com o orçamento de US\$35 mil³, e que deu um retorno financeiro à produtora *Haxan Films* de mais de US\$240 milhões por conta de sua exibição pelos cinemas do mundo inteiro.

Trazendo o olhar para o universo das telecomunicações, durante os anos 2000, os telefones celulares foram se popularizando pelo mundo todo, e segundo a Agência Nacional de Telecomunicações (ANATEL), especificamente em 2001 no Brasil, o país já contava com 21 milhões destes aparelhos⁴, número ínfimo se comparado aos 230 milhões⁵ de smartphones atualmente ativos no país, mas elevado aos padrões da época, em que a tecnologia de telefonia portátil ainda não era tão barata e acessível como é atualmente em 2020, no qual já podemos encontrar celulares com funções simples por R\$80, ou *smartphones* que chegam a custar a partir de R\$200, muito diferente dos mais de R\$8 mil, corrigidos para valores atuais, que eram cobrados por um *Motorola Startac* em 1996 e que só efetuava ligações. Foi também observado o crescimento do número de pessoas que acessavam a internet de 2005 a 2008 em território brasileiro, no qual 56 milhões de pessoas já se conectavam à rede mundial de computadores, número 75% maior que nos anos anteriores, segundo o IBGE⁶.

Neste contexto de evolução tecnológica dos dispositivos de comunicação digital, temos o lançamento do *smartphone* da *Apple*, o *iPhone*, em 2007, e seu lançamento trouxe uma revolução na maneira como as pessoas se relacionavam com um telefone celular e por meio de aplicativos, grande novidade na época. Muitos recursos até antes não explorados tornaram-se possíveis com a criação da empresa multibilionária fundada por Steve Jobs, Steve Wozniak e Ronald

³ A título de comparação o primeiro longa da franquia “Matrix” lançado no mesmo ano foi produzido com um orçamento de US\$63 milhões. Disponível em: <<https://www.indiewire.com/2020/04/gamechangers-box-office-history-matrix-10-things-i-hate-about-you-1202222844/>>. Acesso em: 28 de maio. 2020.

⁴ Disponível em: <[https://www.anatel.gov.br/Portal/verificaDocumentos/documento.asp?numeroPublicacao=21511&assuntoPublicacao=null&caminhoRel=null&filtro=1&documentoPath=biblioteca/rel_eases/2001/release_22_01_2001\(7\).pdf](https://www.anatel.gov.br/Portal/verificaDocumentos/documento.asp?numeroPublicacao=21511&assuntoPublicacao=null&caminhoRel=null&filtro=1&documentoPath=biblioteca/rel_eases/2001/release_22_01_2001(7).pdf)>. Acesso em: 02 de jun. 2020.

⁵ Disponível em: <<https://economia.uol.com.br/noticias/estadao-conteudo/2019/04/26/brasil-tem-230-mi-de-smartphones-em-so.htm#:~:text=O%20Brasil%20tem%20hoje%20dois,milh%C3%B5es%20de%20aparelhos%20digitais%20ativos.>>. Acesso em: 02 de jun. 2020.

⁶ Disponível em: <<https://censo2010.ibge.gov.br/noticias-censo.html?busca=1&id=1&idnoticia=1517&t=2005-2008-acesso-internet-aumenta-75-3&view=noticia>>. Acesso em: 02 de jun. 2020.

Wayne.

O *smartphone* tornou-se um dispositivo que concretiza a ideia proposta pelo filósofo e teórico Marshall McLuhan (1964) de se tornar uma “extensão do homem”, tornando-se uma opção mais acessível, especialmente para os produtores audiovisuais independentes, possibilitando que seja possível capturar imagens e vídeos em um dispositivo que está disponível na maior parte do dia em nossos bolsos.

É essa praticidade do dispositivo estar ao alcance das mãos do usuário a todo momento, aliado ao avanço das tecnologias móveis e do conhecimento de técnicas cinematográficas, que fazem com que uma produção audiovisual possa ser realizada a partir de um *smartphone*, e o estudo dessas capacidades e de seus desafios técnicos, é que propiciam novas maneiras de se pensar a criação audiovisual, pondo em xeque também a maneira como se pensa a distribuição e consumo do audiovisual, especialmente nesse cenário de crescimento exponencial da internet e de plataformas de distribuição de mídias online.

A complexidade desse processo envolve o que o Jenkins (2006) afirmou quando diz que “envolve uma transformação tanto na forma de produzir quanto na forma de consumir os meios de comunicação”, e aqui entram estas novas plataformas digitais de consumo de mídia, a exemplo dos distribuidores de conteúdo pela *web*, como *Spotify* e *Deezer* para *streaming* de músicas, *Netflix* e *HBO GO* para *streaming* de filmes e séries, *YouTube* para vídeos dos mais variados formatos, o *Kindle* para leitura de livros eletrônicos, e a lista segue.

Acompanhando a revolução social e comunicacional permeada pelos dispositivos digitais portáteis, seu barateamento e o aumento de suas capacidades técnicas, trouxeram novas possibilidades de colocar o avanço tecnológico a favor do ramo da criação audiovisual, e nesse sentido podemos mencionar o longa-metragem “Hardcore Henry: Missão Extrema” (NAISHULLER, 2015), filme de ação inteiramente captado com a pequena câmera de ação da marca *GoPro*, “Amizade Desfeita” (GABRIADZE, 2015), longa de terror inteiramente filmado utilizando a webcam do computador dos atores, “Tangerina” (BAKER, 2016) que foi capturado utilizando um *iPhone 5s*, e “Distúrbio” (SODERBERGH, 2018), com um *iPhone 7 Plus*.

Todos estes filmes inovaram ao utilizar equipamentos portáteis e parecem ter um grande mérito: tiveram custos de produção considerados baixíssimos e utilizaram de uma proposta de captação não usual, que foge dos padrões técnicos estabelecidos pelo cinema de Hollywood, e, ainda assim conseguiram se estabelecer no mercado cinematográfico mundial, perpetuando sua popularidade e presença, também nas plataformas de *streaming*.

Fazendo um recorte especificamente para os festivais de cinema, que a princípio existiam para que as pessoas tivessem um lugar para ver uma seleção de filmes, e para o novo modelo de distribuição cinematográfica, a pergunta mudou de “como eu vou ver” para “o que eu vou ver”, já que no contexto da grande quantidade de produtos audiovisuais e plataformas disponíveis, e desta intensa produção de conteúdos audiovisuais, existe uma grande variedade de conteúdos para consumo em serviços de *streaming*.

O *Mobile Motion Film Festival*, famoso festival suíço de cinema feito com *smartphone*, acredita que festivais ainda são necessários. Desde 2014, ano da primeira edição na Suíça, o festival incentiva inteiramente o cinema captado a partir de um *smartphone* e endossa as possibilidades de mercado para estas obras. De acordo com o próprio festival:

Através da história do cinema, diretores fizeram sua entrada na indústria com produções de baixo orçamento. Com câmeras de cada vez maior qualidade em nossos bolsos, e equipamentos de edição bons e acessíveis (comparados à mesas de edição de filme, como uma *Steenbeck* por exemplo), nunca esteve tão fácil fazer filmes de alta qualidade com orçamentos mínimos (...) As plataformas como *Youtube* e *Amazon* agora aceitando virtualmente todos os níveis de fazer filmes, existe uma rota direta e quase instantânea do diretor para sua audiência.⁷

⁷ Visão do Mobile Motion Film Festival. Disponível em: <<https://momofilmfest.com/today-anyone-can-make-a-movie/>>. Acesso em: 01 de jun. 2020.

Já no Brasil temos o *Festival Filmaê*, o primeiro da América do Sul a trabalhar inteiramente com cinema *mobile*. O evento em Brasília, acontece durante 4 dias e tem como um de seus compromissos “a democratização do cinema, ao incentivar o uso de *smartphones* como meio de captura de imagens para que uma história bem contada termine na tela do cinema”⁸.

Para além destes festivais específicos, o cinema feito com o *smartphone* já entrou também em competições de festivais renomados, “Tangerina” (BAKER, 2015) por exemplo, foi lançado no *Sundance Film Festival*, famoso evento cinematográfico norte-americano com foco em cinema independente. Também temos os “Os Melhores Anos de Uma Vida” (LELOUCH, 2019) e “Projeto Flórida” (BAKER, 2017), ambos captados parcialmente com *iPhone* e que foram lançados inclusive no *Festival de Cannes*.

Neste contexto, propomos uma reflexão a partir da questão: “Quais os desafios e possibilidades de se produzir um filme a partir de um *iPhone*?”. A nossa hipótese é que o *iPhone* manuseado por um profissional do audiovisual e sendo este o principal meio de captação para uma websérie, pode gerar uma obra com estética cinematográfica experimental, e, com o propósito de resolver as questões levantadas, recorreremos a uma metodologia estruturada em pesquisa bibliográfica, filmográfica, videográfica e documental, passando pelos estudos de obras e teóricos que tratam de conceitos e estéticas de diferentes tipos do fazer cinematográfico, imbricando o conceito do cinema nacional do pesquisador e professor na área de Teoria do Cinema, Fernando Mascarello (2008), o sistema hollywoodiano de Alfredo Manevy (2008), além dos conceitos técnicos cinematográficos de Jean-Claude Bernardet (1980).

Com o conhecimento não apenas sobre estética, mas também do fazer cinematográfico, propomos a criação e produção do episódio piloto da websérie “A Trilogia do Poder” no formato de websérie experimental totalmente captada a partir de um *iPhone SE 2*.

O contexto tecnológico e comunicacional atual, notadamente pautado pelas interações à distância, permite que criadores e espectadores, a partir do

⁸ Um Festival de Cinema dos Novos Tempos. Disponível em: <<https://www.filmae.com.br/festival-filmae2019>>. Acesso em: 01 de jun. 2020 às 18:00.

uso de tecnologias portáteis, criem uma nova forma de produção e consumo de mídias, como menciona o pesquisador André Lemos (2005, pg. 6), onde diz que o celular, atrelado ao uso da internet móvel, se tornou:

(...) um 'teletudo', um equipamento que é ao mesmo tempo telefone, máquina fotográfica, televisão, cinema, receptor de informações jornalísticas, difusor de e-mails (...) atualizador de sites (moblogs), localizador por GPS (...) carteira eletrônica... Podemos agora falar, ver TV, pagar contas, interagir com outras pessoas por SMS, tirar fotos, ouvir música, pagar o estacionamento, comprar tickets para o cinema, entrar em uma festa e até organizar mobilizações políticas.

É por isso que partindo das obras realizadas a partir de um *iPhone*, como “Tangerina” (BAKER, 2015) que teve sua distribuição realizada pela *Magnolia Pictures* e um lucro estimado de US\$828 mil em sua comercialização, e “Distúrbio” (SODERBERGH, 2018) que foi distribuído pela *20th Century Fox* e obteve um lucro de mais de US\$14 milhões, temos um indício de que os meandros para a realização de uma peça audiovisual podem ser menos tortuosos.

Unindo este conceito de que o celular é um “teletudo”, junto das inovações tecnológicas apresentadas pela *Apple* no ramo das câmeras de seu *smartphone*, e atrelado à abertura mercadológica que filmes feitos a partir de dispositivos *mobile*, acreditamos que uma websérie captada dessa maneira, possa, e deva, não apenas ser realizada, como também comercializada e distribuída no circuito digital a partir das redes sociais.

Portanto, refletindo as questões levantadas até aqui e em como os paradigmas de produção, distribuição e consumo das mídias digitais a partir de dispositivos portáteis vem propiciando reinvenções no mercado audiovisual de acordo com o avanço tecnológico, gostaríamos de propor um aprofundamento na maneira como a acessibilidade proposta por estes dispositivos, e aqui, mais

especificamente um *iPhone SE 2*, torna-se um agente primordial para a criação e desenvolvimento do episódio piloto da websérie “A Trilogia do Poder”, produto proposto por nós neste trabalho de conclusão de curso.

2. A ESTÉTICA CINEMATOGRAFICA

2.1. A ESTÉTICA HOLLYWOODIANA

A indústria cinematográfica hollywoodiana começa a ser desenvolvida em 1920, e alguns dos principais precursores desse movimento foram os estúdios *MGM (Metro Goldwyn Mayer)*, *Warner Bros.* e *Paramount Pictures*. À época, a linguagem de captação de uma obra para o audiovisual ainda estava sendo descoberta e as produtoras precisavam estruturar cenários em galpões escuros para controle total da iluminação, além de desenvolver seus próprios equipamentos de captação, como explica Mark Cousins em “*The Story of Film: An Odyssey*” (COUSINS, 2001). Cousins também destaca que as soluções técnicas para se captar uma obra era feita não apenas pensando na inovação dessa nova modalidade artística - que ainda engatinhava -, mas também para padronizar a criação das películas, e assim, estes estúdios se tornaram verdadeiras indústrias, produzindo centenas de filmes por ano.

Sobre os aspectos do cinema tradicional de Hollywood, David Bordwell em “*O cinema clássico hollywoodiano: Normas e princípios*” caracteriza os personagens como “indivíduos definidos”, com sua personalidade, valores e comportamentos consistentes. Estes personagens entram em conflitos com outros personagens da trama através de problemas externos e são esses conflitos que levam a narrativa à frente. Ainda segundo Bordwell, geralmente os protagonistas são compostos por um casal e a linha narrativa envolve um romance e alguma outra temática como “trabalho, guerra, missão ou busca”. Cada uma dessas linhas narrativas têm sua apresentação, desenvolvimento e clímax, e na maioria das vezes, apesar de serem duas coisas separadas na história, as linhas narrativas se cruzam e a finalização de uma, pode acontecer antes da outra, mas é comum delas se coincidirem no final. Bordwell também diz que as cenas de um longa-metragem no cinema clássico estadunidense, tem como objetivo concluir o que foi deixado em aberto nas cenas anteriores e ao mesmo tempo abrir “novas linhas casuais para desenvolvimento futuro”.

Dede Allen, conta em “American Cinema: The Hollywood Style” (PITKETHLY, 1995) que um jovem editor uma vez lhe disse para sempre começar com um plano aberto, ir se aproximando e depois, cortar para o conhecido plano “*over the shoulder*”, neste plano, câmera fica por detrás de um dos personagens na altura do ombro, mostrando-o de frente ao personagem em evidência como exemplificado na imagem abaixo, seguindo de closes.

Figura 1: *Still* do filme Casablanca (1942) - Plano aberto citado por Dede Allen



Fonte: Divulgação.

Figura 3: *Still* do filme Casablanca (1942) - Plano fechado



Fonte: Divulgação.

Figura 2: *Still* do filme Casablanca (1942) – Plano “over the shoulder”



Fonte: Divulgação.

A famosa “linearidade” do cinema de hollywood se estabelece com a junção desse estilo de edição mencionada por Allen, juntamente com o desenvolvimento de cena abordado por Bordwell, fechando o arco dramático da narrativa estabelecida na cena anterior. Outras características importantes apontadas em “*O cinema clássico hollywoodiano: Normas e princípios*” são: a narrativa clássica, a iluminação da cena e o som. Sobre isso, Bordwell salienta que a narrativa clássica procura sempre trazer clareza ao espectador, criando conexão de uma cena para outra, como por exemplo: quanto tempo se passou dentro da narrativa e posteriormente a maneira como este tempo é anunciado para o público através de uma fala ou narração. Já a iluminação da cena deve também deixar em evidência o plano de fundo dos cenários, assim como os personagens e a principal ação que está sendo captada, normalmente centralizada no quadro, unindo-se à terceira característica apontada por ele, que é o som, normalmente claro e o mais realista possível.

O movimento de câmera é chamado por Bordwell como “antecipatório”, termo que pode ser completado pela fala do diretor americano Raoul Walsh (1971) quando diz que “só há uma maneira de filmar uma cena, aquela que mostra ao público o que acontecerá a seguir” (WALSH, 1971 apud BORDWELL p.292) ou seja, a estética clássica hollywoodiana é montada para transmitir as informações de forma mais clara e lógica possível, com os elementos técnicos agindo de forma quase invisível aos olhos do espectador, para que a narrativa linear do filme seja o foco da atenção do público. Todos esses aspectos técnicos citados até aqui podem ser encontrados no filme “Casablanca” (CURTIZ, 1942), um dos mais fiéis exemplos do cinema clássico de hollywood, como aponta “American Cinema: The Hollywood Style” (PITKETHLY, 1995).

Isto posto, pautado nos teóricos aqui citados, vê-se que a estética do cinema clássico hollywoodiano propõe uma narrativa embasada especialmente numa construção linear do roteiro, preocupada em deixar o público o mais envolvido possível na história que está sendo contada, e para isso, se utiliza de iluminação, som, planos, ângulos e movimentos de câmeras, com cortes fluidos, que enaltecem a trama em si e não seus elementos técnicos, criando no espectador a ilusão da realidade dentro da tela de projeção.

2.2. DOGMA 95: UM EXPERIMENTO CINEMATOGRAFICO

Mark Cousins em “The Story of Film: An Odyssey” (2011) descreve o cinema hollywoodiano como “uma fábrica pela qual o mundo se apaixonou”, e junto de seu nascimento e dominação do cinema mundial, surgiram os primeiros “rebeldes” deste tipo de cinema construído na linearidade e no fácil entendimento narrativo.

Estes diretores se puseram dispostos a criar movimentos cinematográficos que fugiriam da proposta apresentada por Hollywood, trazendo especialmente o objetivo de criar um cinema que chamaremos neste capítulo de “cinema experimental”. A. L. Rees em “A History of Experimental Film and Video” (1999) especifica que o cinema experimental, ou cinema “*avant-gard*” rejeita e critica o cinema de entretenimento, um dos movimentos cinematográficos que se aplica a esta definição é o *Dogma 95*.

O *Dogma 95* nasceu como um movimento em forma de manifesto criado pelos cineastas dinamarqueses Lars Von Trier e Thomas Vinterberg. Mauricio Hirata Filho em “*Cinema Mundial Contemporâneo*” aponta que o manifesto lançado em 1995 surgiu como uma “provocação” dos diretores para o que era considerado verdadeiramente “bom cinema” na época, impondo regras para a realização cinematográfica, fugindo de vertentes do cinema clássico e moderno.

O *Dogma 95* pretende se separar do “cinema de autor”, Mauricio Hirata Filho diz que o manifesto considera este tipo de cinema como “um romantismo burguês desde o começo” e como alternativa era proposto que o cinema fosse feito de forma coletiva, deixando de lado a autoria e usando como ferramenta principal dessa mudança, as novas tecnologias digitais, que seguindo o manifesto trariam a “democratização definitiva do cinema” (p.123). Outro aspecto do movimento, salientado por Mauricio Hirata Filho são as críticas para o cinema *mainstream* hollywoodiano, principalmente seu aspecto “ilusório” e que este tipo de cinema pode apenas passar “a ilusão das emoções e uma ilusão de amor”, porém o manifesto não propõe uma forma específica de como fugir dessa estética hollywoodiana, apenas dizendo para os diretores negarem a ilusão e buscar o

“real” e a “verdade”, seguindo as regras do *Dogma 95*, chamadas pelo próprio manifesto como “votos de castidade”.

Estas 10 regras⁹ do *Dogma 95* determinam desde a forma que as imagens e o som devem ser captados, até o que pode ou não acontecer no enredo do filme:

1. As filmagens devem ser feitas no local. Não podem ser usados acessórios ou cenografia (se a trama requer um acessório particular, deve-se escolher um ambiente externo onde ele se encontre).
2. O som não deve jamais ser produzido separadamente da imagem ou vice-versa. (A música não poderá ser utilizada, a menos que ressoe no local onde se filma a cena).
3. A câmera deve ser usada na mão. São consentidos todos os movimentos - ou a imobilidade - devidos aos movimentos do corpo. (O filme não deve ser feito onde a câmera está colocada; são as tomadas que devem desenvolver-se onde o filme tem lugar).
4. O filme deve ser em cores. Não se aceita nenhuma iluminação especial. (Se há pouca luz, a cena deve ser cortada, ou então, pode-se colocar uma única lâmpada sobre a câmera).
5. São proibidos os truques fotográficos e filtros.
6. O filme não deve conter nenhuma ação "superficial". (Homicídios, Armas, etc. não podem ocorrer).
7. São vetados os deslocamentos temporais ou geográficos. (O filme ocorre na época atual).
8. São inaceitáveis os filmes de gênero.
9. O filme final deve ser transferido para cópia em 35mm, padrão, com formato de tela 4:3. (regra foi abrandada para permitir a realização de produções de baixo orçamento.)

⁹ Disponível em: <<https://www.gazetadopovo.com.br/caderno-g/dogma-95-segue-em-movimento-caydcozeak75ixhk6zv6j9366/>>. Acesso em: 12 de out. 20 às 20:50.

10. O nome do diretor não deve figurar nos créditos.

Três anos depois da criação do *Dogma 95*, os dois primeiros filmes do movimento foram lançados, “Festa de Família” (VINTERBERG, 1998) e “Os Idiotas” (VON TRIER, 1998) e, segundo Hirata Filho, a estética proposta por ambos causou grande choque nos festivais que foram lançados. Os dois filmes, gravados com pequenas câmeras “extremamente baratas” (HIRATA) manuseadas à mão, tinham imagens tremidas, granuladas, e um total desapego a “estetização” como não se via há muito tempo.

Seguindo todas as regras do *Dogma 95*, o que sobrava era um filme praticamente inteiro conduzido a partir do roteiro e da performance dos atores. Vinterberg em uma entrevista para a revista eletrônica holandesa VPRO em 2015, lembrando a criação de “Festa de Família” diz que com todas as regras impedindo que ele pudesse fazer várias coisas, como usar música no filme por exemplo, fez com que ele fosse mais “corajoso” e “inconsequente” na hora de criar roteiro, porque a história em si era tudo o que teria para engajar o público.

Figura 4: Still do filme "Festa de Família" (1998)



Fonte: Divulgação.

Figura 5: *Still* do filme "Festa de Família" (1998)



Fonte: Divulgação.

Figura 6: *Still* do filme "Os Idiotas" (1998)



Fonte: Divulgação.

Figura 6: *Still* do filme "Os Idiotas" (1998)



Fonte: Divulgação.

Após exibição e premiação no *Festival de Cannes*, na França, o *Dogma 95* trouxe a atenção e engajamento necessários para que profissionais e amantes da sétima arte pusessem os olhos sobre ambos os primeiros filmes e seus diretores, isso fez com que o movimento fosse reconhecido e absorvido pelo cinema *mainstream*¹⁰. Hirata Filho considera a sequência inicial “ultra naturalista” de “O Resgate do Soldado Ryan” (SPIELBERG, 1998), que também usa câmera na mão e vários *jump cuts*¹¹, como um resultado dessa influência e que além da estética, o *Dogma 95* também inspirou economicamente a indústria audiovisual de várias nacionalidades, que para fazer mais filmes optaram por usar tecnologias de captação de imagem e áudio mais econômicas.

Essa oposição ao sistema dominante está presente quando se observa os enquadramentos dos filmes do movimento, na pouca preocupação proposital quando notamos a falta de iluminação e de captação sonora considerada profissional nos quadros das películas. Estas escolhas técnicas tomadas pela equipe do manifesto optam por assim o serem, como maneira de reduzir custos, realçando o enredo e a performances dos atores, utilizando de tecnologias de captação de imagem e áudio consideradas mais econômicas, como os próprios dispositivos *mobile*.

¹⁰ *Mainstream* é um conceito que expressa uma tendência ou moda principal e dominante. A tradução literal de *mainstream* é "corrente principal" ou "fluxo principal". Disponível em: <<https://www.significados.com.br/mainstream/>>. Acesso em: 08 de nov. 20 às 21:04.

¹¹ *Jump cut* é um corte brusco numa sequência contínua entre planos. Disponível em: <<https://www.collinsdictionary.com/pt/dictionary/english/jump-cut>>. Acesso em: 08 de nov. 20 às 21:19.

3. O SMARTPHONE COMO CÂMERA

3.1. O CINEMA CAPTURADO A PARTIR DE SMARTPHONES

Em 1895¹² os irmãos Louis e Auguste Lumière realizaram a primeira projeção cinematográfica em Paris, no *Salão Indiano* do Grand Café do Bulevar des Capucines utilizando de sua câmera-projetor intitulada por eles como “Cinematógrafo” e exibindo o famoso filme dos trabalhadores saindo da fábrica na França. Em 1890, Thomas Edison e seu assistente William Dickson desenvolveram a primeira câmera cinematográfica, e no ano seguinte, Edison inventou o Kinetoscópio, uma máquina dotada de um orifício para observação que permitia a uma pessoa ver uma tira de filme movendo-se após passar por um feixe de luz. Havia a tecnologia, mesmo que rudimentar, para captar e transpor as imagens em movimento, havia a projeção, e criou-se a cultura de ir a uma sala fechada e escura para assistir ao que era projetado. Foi o começo do que conhecemos como cinema.

Em 1922¹³ foram feitos os primeiros testes com filme colorido da Kodak, o Kodachrome, em 1927 estreia em circuito comercial o que é considerado o primeiro filme com áudio da história, intitulado “O Cantor de Jazz” de Alan Crosland, e desde então as tecnologias de captação de imagens e de som vêm evoluindo de maneira exponencial com o decorrer das décadas.

Novos recursos tecnológicos proporcionaram avanços expressivos à indústria cinematográfica, como o desenvolvimento de novas câmeras, lentes, microfones, equipamentos de edição e tratamento das imagens, e a redução em aspectos físicos dessas tecnologias, atrelado ao aumento de suas capacidades de captação, que culminaram na chegada de câmeras aos dispositivos portáteis, como em *smartphones* e câmeras de ação, drones, e foi, segundo o festival

¹² Disponível em: <https://operamundi.uol.com.br/historia/2377/hoje-na-historia-1895-irmaos-lumiere-realizam-a-primeira-projecao-cinematografica>. Acesso em: 02 de out. 2020 às 18:40.

¹³ Disponível em: <https://cultura.estadao.com.br/blogs/ricardo-lombardi/kodak-1922-kodachrome-film-test/>. Acesso em: 22 de out. 20 às 14:41.

Filmaê, festival que exhibe e premia somente filmes capturados a partir de um smartphone, que:

com o lançamento dos primeiros smartphones na segunda metade dos anos 2000 que a forma de fazer cinema mudou para sempre. Hoje os *smartphones* e tablets são utilizados como equipamentos de produção audiovisual acessíveis, adotados por cineastas amadores e profissionais. A criação e popularização desses aparelhos, que filmam com alta qualidade de imagem, inauguraram uma nova maneira de fazer cinema com potencial ilimitado (FILMAÊ, 2020).

Ainda segundo o festival, “estamos vivendo uma transformação histórica disruptiva. Pela primeira vez há uma câmera de filmagem em quase todos os bolsos”. E foi dentro deste cenário que Steven Soderbergh, cineasta estadunidense conhecido por filmes como “Onze Homens e Um Segredo” (2001) e “Contágio” (2011), aventurou-se na maneira com que foi feita a captação de seu filme intitulado “Distúrbio”, aproveitando-se da portabilidade dada pela câmera do seu telefone para levar ao espectador seu primeiro filme de longa-metragem inteiramente capturado utilizando somente a câmera de um celular, sendo inclusive exibido na mostra oficial de competição do *Festival de Berlim* em 21 de fevereiro de 2018.

O filme, lançado no circuito comercial naquele mesmo ano e estrelado por Claire Foy, foi inteiramente capturado em duas semanas, ponto positivo para esta modalidade de captação audiovisual, já que produções que utilizam de planejamento e equipamentos tradicionais de captação levam meses (senão anos) para serem rodados, a exemplo de “Batman - O Cavaleiro das Trevas” (NOLAN, 2008) que foi rodado em 3 meses.

Analisando a estética cinematográfica de “Distúrbio”, que por optar por ângulos e planos de câmera que intuem um certo *voyeurismo*¹⁴ em relação às cenas, elas por vezes aparentam ser câmeras de segurança, e por outras, dão um aspecto claustrofóbico ao enredo, unindo perfeitamente o formato estético de

¹⁴ Segundo dicionário de Oxford: “Forma de curiosidade mórbida com relação ao que é privativo, privado ou íntimo.”

captura causada pelo *iPhone* com a trama desta, que foi a primeira experimentação do diretor com a captação a partir de um *smartphone*, mais especificamente um modelo *iPhone 7s* da *Apple*.

Figura 10: Soderbergh capta filme no *iPhone*



Fonte: Mobile Motion Film Festival.

Figura 8: *Still* do filme "Distúrbio" (2018) mostrando o ângulo capturado na figura 7



Fonte: Mobile Motion Film Festival.

Figura 9: Soderbergh no set de "Distúrbio" (2018)



Fonte: Mobile Motion Film Festival.

Figura 10: *Still* de "Distúrbio" (2018)



Fonte: Mobile Motion Film Festival.

Figura 71: *iPhone* no tripé capturando cena do filme "Distúrbio" (2018)



Fonte: Mobile Motion Film Festival.

Em 2019 Soderbergh voltou a utilizar a câmera de seu *smartphone* para capturar um longa, desta vez, “High Flying Bird” (2019), produção original da *Netflix*, filmado em um *iPhone 8*: “Eu gostaria que esta tecnologia que nós usamos pra fazer este filme estivesse disponível quando eu tinha 15 anos” disse o diretor sobre o fato de que quando começou a carreira, era difícil alugar equipamentos, filmar em fitas e depois muito material se perder, sem possibilidade de assisti-las enquanto filmava, o que é totalmente possível ao capturar as cenas em um *iPhone*, já que a tela do dispositivo se torna a própria tela de retorno do que foi filmado e onde já é possível assistir à tomada que acabou de ser filmada e, se for o caso, refilmar.

Soderbergh no entanto não foi o primeiro cineasta a ganhar popularidade por fazer um filme a partir da captura com uma câmera de um *iPhone*. Sean Baker conseguiu muitas críticas positivas com seu filme “Tangerina” (2015), desde seu lançamento no *Festival de Sundance*, nos Estados Unidos e que foi posteriormente eleita a melhor ficção de temática LGBT no *Festival do Rio*, no Brasil, ainda no mesmo ano. Baker, em entrevista ao portal *Film Courage* disse que “gostaria de intencionalmente ter tido a ideia em filmar o longa com um *iPhone*, a princípio foi só a falta de verba para equipamentos mais caros”, e também apontou para o fato de ter usado protótipos de lentes encaixadas por cima da lente do próprio telefone que distorciam a imagem para o formato anamórfico de cinema para telas grandes, já que “os produtores executivos só toparam bancar o longa depois que foram feitos testes da qualidade de imagem projetados em telas de exibição para cinema”, para só então a produção ter sinal verde e dar início aos trabalhos de filmagem.

Figura 12: *Still* do filme "Tangerina" (2015)



Fonte: Divulgação.

Figura 3: *Still* do filme "Tangerina" (2015)



Fonte: Divulgação.

Figura 14: *Still* do filme "Tangerina" (2015)



Fonte: Divulgação.

Figura 15: Baker utiliza um *iPhone* sob um estabilizador em filmagem de cena do filme "Tangerina" (2015)



Fonte: The Player.

Figura 16: Baker dirige atrizes segurando um *iPhone* no estabilizador com lente *moondog anamorphic* atrelada à câmera do dispositivo.



Fonte: The Player.

Figura 17: Baker simula um *travelling in* utilizando uma bicicleta



Fonte: The Player.

Baker ainda na mesma entrevista, sugere aos cineastas iniciantes que querem filmar utilizando um *iPhone* que basicamente dêem muita atenção ao uso de equipamento que impeçam o dispositivo de tremer, já que segundo o diretor “a lente do telefone é tão pequena e mesmo que você não trema sua mão, ainda assim vai ficar um tremido natural ao vídeo”. Outro item apontado por Baker é sobre a captação do áudio: “muitas pessoas me perguntam como consegui tamanha qualidade no áudio de *Tangerine*, mas o áudio não foi captado com o *iPhone*, e sim com um equipamento profissional separado e sincronizado na pós”.

3.2. AS LIMITAÇÕES E POSSIBILIDADES IMPOSTAS PELO IPHONE

Importante começar este capítulo com as especificações físicas e técnicas do dispositivo no qual o episódio piloto foi capturado: um *smartphone* da marca *Apple* modelo *iPhone SE 2020*, que conta com uma tela LCD de 4,7 polegadas, 138,4mm de altura, 67,3mm de largura e 7,3mm de espessura. Sua câmera conta com uma lente grande angular de 12 megapixels de resolução com abertura de f/1.8, zoom digital de até 5x para fotos e de 3x para vídeos, além de estabilização ótica. A captação em vídeo com este *smartphone* pode ser feita em 720 *pixels*¹⁵ de resolução (a 30 quadros por segundo), HD - *High Definition*, ou “alta resolução” em português, em duas opções: a primeira em 1080 *pixels* de resolução (a 30 ou a 60 quadros por segundo) e a 4K, nome dado à resolução “Ultra HD” (a 24, 30 ou a 60 quadros por segundo).

Figura 18: *Smartphone iPhone SE 2020 em relação à mão*



Fonte: *Universmartphone*.

Para atingirmos uma estética cinematográfica com o dispositivo, optamos por capturar as cenas utilizando do recurso de filmagem em 4K, com alta performance de captura de imagem pelo *smartphone*, que por vezes esteve

¹⁵ Um pixel é a menor unidade que compõe uma imagem, seja ela uma foto ou um frame (quadro) de um vídeo. Disponível em: <<https://tecnoblog.net/295290/o-que-e-um-pixel/>>. Acesso em: 06 de nov. 20 às 02:00.

apoiado em um tripé para celulares, e por outras, segurando-o com as próprias mãos para dar movimento ao quadro. O *software*¹⁶ que utilizamos na captação não foi o aplicativo padrão de captura de fotos e vídeos disponível no *iPhone SE 2020*, a razão para isso é que este aplicativo nativo dispõe de menos controles de captura, seja de imagem ou vídeo, e para obtermos mais opções de ajustes técnicos no que se refere ao balanço de branco, foco, disparador e exposição de luz, foi comprado na loja *Apple Store* o aplicativo “*ProMovie*”, disponível pelo preço de R\$10,90.

Figura 19: Captura de tela do aplicativo *ProMovie* utilizado para as filmagens do episódio piloto. Em cena a atriz Gabriela Antunes.



Fonte: Arquivo Pessoal.

Figura 20: Captura de tela do teste de enquadramento utilizando o aplicativo *ProMovie* nas filmagens do episódio piloto. Em cena, os atores Guilherme Matzei e Luiz Felipe Bianchini, respectivamente.



Fonte: Arquivo Pessoal.

¹⁶ Programa ou aplicativo utilizado pelos *smartphones* para cumprir funções das mais variadas.

Para Soderbergh, diretor do longa “Distúrbio” (2018), o fator que mais o incomodava na captura de seu filme com um *iPhone* era que “tudo está em foco, não temos o efeito de desfoque do fundo em planos abertos”, mas pondera que há também benefícios em utilizar um dispositivo pequeno nas filmagens, como a capacidade de filmar mais facilmente no espaço apertado de um carro ou em acoplá-lo em paredes e outras superfícies mais facilmente, como quando utilizou de uma cadeira com rodas e o telefone acoplado num *gimba*¹⁷ para simular o efeito de *travelling*¹⁸, como demonstrado na foto abaixo, nas captações de seu filme “Distúrbio” (2018).

Figura 21: *Still* do longa "Distúrbio" diretamente da foto de Soderbergh na Figura 15



Figura 22: Soderbergh filmando cena do longa "Distúrbio" (2018)



¹⁷ Dispositivo utilizado como suporte a um smartphone, com base para segurar com uma mão e possui um anel suspenso de modo que possa girar em um eixo para impedir que a captura de imagem feita pelo dispositivo não fique tremida.

Também gozamos destes benefícios em nossa filmagem. A sala locada tinha pouco mais de 4 metros quadrados e com base nas dimensões do aparelho, atrelado à amplitude de captura de sua câmera, conseguimos facilmente deixar o que queríamos em quadro. Se fôssemos fazer uma comparação da utilização de um *smartphone* como o *iPhone SE 2020* com uma câmera DSLR padrão, temos que necessariamente escolher as lentes, trocá-las a depender da estética almejada, ajustar o foco, a ISO, abertura de captura, introduzir o cartão de memória, carregar sua bateria, e, se a filmagem durar o dia todo, comumente se preocupar em ter outras baterias reservas para substituir por entre as horas de trabalho. Com a captura a partir da câmera de um *smartphone*, você só precisa se certificar de que o mesmo tenha carga de bateria, espaço de memória disponível, abrir o aplicativo da câmera e apertar um botão.

Claro, os desafios surgem quando percebemos que esta praticidade está atrelada às limitações técnicas do dispositivo: na filmagem do episódio piloto tivemos que utilizar uma luz LED para iluminação do cenário e dos quatro atores para garantir que o vídeo final não estivesse granuloso, já que a sala utilizada como locação não dispunha de iluminação adequada, contando somente com um lustre no teto.

Também para termos como opção de enquadramento acoplamos uma lente que dá ao vídeo uma estética “olho-de-peixe” pois o local de filmagem era um tanto pequeno e gostaríamos de um plano em que a sala por completo estivesse em quadro, isso só foi possível com esta mini lente posicionada por cima da câmera do *iPhone*, como na foto abaixo:

Figura 23: Atores no set do episódio “Olho-de-boi”. Em cena, da esquerda para a direita em sentido horário, os atores: Jay Laurentino, Guilherme Matzei e Luiz Felipe Bianchini.



Fonte: ArquivoPessoal.

A captação do áudio foi feita a partir de um microfone da marca *Rode* modelo *VideoMicro* cardióide conectado diretamente na mesma entrada de fones de ouvido de um outro aparelho celular de um dos membros da equipe. Estes áudios capturados foram sincronizados com o vídeo posteriormente no processo de pós-produção do material, no programa *Adobe Premiere Pro*. Neste mesmo programa foi feito o tratamento de cor, o ajuste para o formato do quadro final do vídeo, *lettering* e outros itens gráficos que fazem parte do filme.

4. A WEBSÉRIE “A TRILOGIA DO PODER”

4.1. PROPOSTA E JUSTIFICATIVA

A compreensão e a prática de produção audiovisual a partir de um telefone se mostra relevante pelo fato de o Brasil ser um dos países com maior número de celulares ativos no mundo segundo dados da ANATEL¹⁸. A cada edição estes dispositivos apresentam mais recursos para a captação de imagens em movimento, aproximando-se em qualidade técnica das câmeras utilizadas na indústria cinematográfica, e dentro da perspectiva de que o espectador é potencialmente um produtor e distribuidor de conteúdo audiovisual (principalmente no atual cenário de rapidez com que os produtos comunicacionais são criados e distribuídos pela internet em meio ao isolamento social) gostaríamos de ressaltar a importância do estudo das possibilidades de construção de conteúdo audiovisual, apresentar as possibilidades de construção de obras audiovisuais competitivas e de como a qualidade técnica se mostra como uma oportunidade de geração de valor para os profissionais da área, especialmente pelo fato de que o *smartphone* é um dispositivo portátil que está à disposição do usuário na maior parte do dia.

É também muito importante experienciar como estes fatores impactam no resultado final de uma obra, para que seja também possível analisar como as limitações técnicas apresentadas pela aparelhagem óptica da câmera de um *smartphone* pode resultar em filmes cujas decisões de captação, condicionadas pelo dispositivo em uso, apresentam diferenciais estéticos se comparados às obras cinematográficas produzidas dentro dos parâmetros técnicos e estéticos da indústria do entretenimento. Neste contexto, é importante afirmar que tanto o resultado final, como os desafios e possibilidades apresentados no processo de

¹⁸ Disponível em: <<https://economia.uol.com.br/noticias/estadao-conteudo/2019/04/26/brasil-tem-230-mi-de-smartphones-em-uso.htm#:~:text=O%20Brasil%20tem%20hoje%20dois,milh%C3%B5es%20de%20aparelhos%20digitais%20ativos.>>. Acesso em: 02 de jun. 2020 às 23:26.

planejamento, produção e de captação por meio dos recursos do *iPhone*, são objetos deste projeto experimental apresentado como trabalho de conclusão de curso.

Propomos também, identificar as possibilidades apresentadas com o uso dessa aparelhagem reduzida, e como esta cria novas facilidades na prática da captação de uma obra, além de compreender como o uso de aplicativos que controlam e ajustam os parâmetros da câmera de um *smartphone* podem mimetizar os recursos técnicos de uma câmera profissional.

Nosso público alvo será composto por homens e mulheres entre 18 e 46 anos que utilizam a plataforma *Youtube* para consumir filmes e webséries independentes, que em sua maioria assistem conteúdos de suspense e terror, além de produções que abordem questões políticas, já que estes são os principais elementos abordados na websérie aqui proposta.

4.2. CONCEPÇÃO CRIATIVA

Partindo do pressuposto antropológico histórico de dominação que raça humana tem sobre outras espécies, e até mesmo dentre a própria raça humana, impondo-se sobre outro ser humano a partir de critérios estabelecidos por grupos dominantes e da luta de outros grupos em busca de posição igualitária na pirâmide social, foi estruturado o esqueleto central da websérie “A Trilogia do Poder.”

Propomos então um estudo audiovisual sobre essa diferença social-piramidal que aparentemente se estrutura na raiz dessa vontade de dominar, partindo das seguintes questões: dominar quem? Por quê? Por quais meios? De que maneira? E assim apresentamos três ensaios-estudos:

Episódio 1: A dominação na forma de redução social de um grupo com base na sua origem, costumes e gênero, transfigurada do episódio intitulado “Olho-de-boi”. Substantivo masculino, uma pedra que simboliza o poder e a realização.

Episódio 2: A dominação que busca equidade social, e aqui pomos em cheque a palavra “*dominação*”, sendo este um estudo proposto no episódio intitulado “Hecatombe”. Substantivo feminino, descrito no dicionário como o sacrifício de cem bois.

Episódio 3: A dominação de uma espécie sobre a outra, que é o objeto de estudo no episódio intitulado “Alóctone”, adjetivo e substantivo de dois gêneros, no dicionário descrito como aquilo que não tem suas origens no lugar onde existe.

4.3. OS ARGUMENTOS

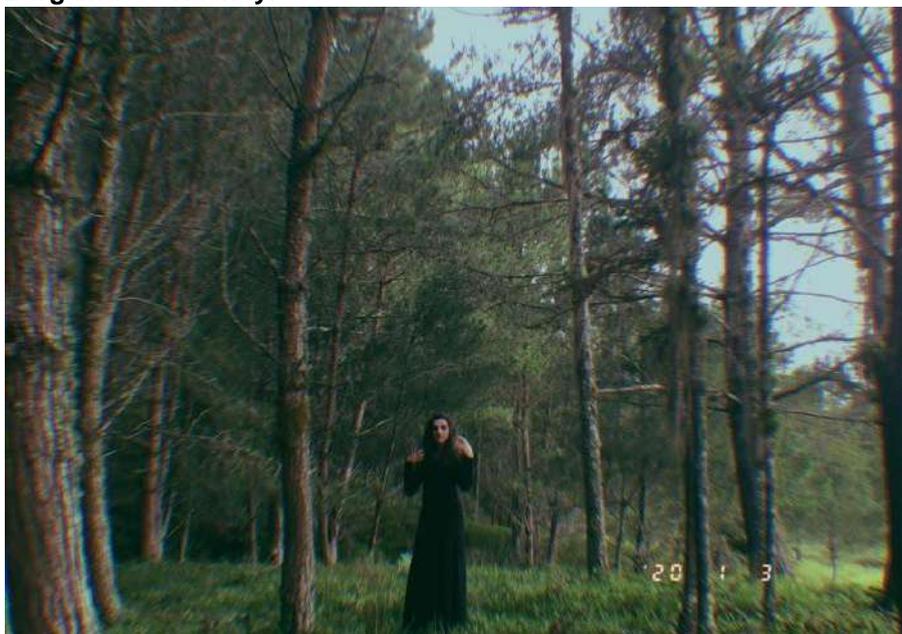
Episódio 1 - “A TRILOGIA DO PODER: OLHO-DE-BOI” - 5 minutos:

Pedro é recebido por dois homens vestidos com roupas sociais, parece um encontro de uma organização que possui seus próprios símbolos, trejeitos e códigos. O intuito do encontro é discutir a participação de Pedro nesta organização e estruturar o nascimento de um grupo extremista. Fim.

Episódio 2 - “A TRILOGIA DO PODER: HECATOMBE” - 5 minutos:

As esposas dos homens apresentados no primeiro episódio - vestidas de preto - cozinham e preparam bebidas alucinógenas aos maridos enquanto esses ainda discutem em reunião. Quando os três finalmente estão sob os efeitos das drogas e desmaiam, elas os carregam ao centro da floresta para completarem seu ritual sangrento. A mestra mór surge em meio ao bosque para dar início ao ritual. Fim.

Figura 24: Referência para estética visual do episódio 2. Na foto, a atriz Ana Luiza Bergamasco Hachuy.



Fonte: Arquivo pessoal.

Episódio 3 - “A TRILOGIA DO PODER: ALÓCTONE” - 5 a 10 minutos:

Enquanto está acontecendo um ritual bruxólico no bosque, uma forte luz toma conta do lugar, todos os que estão no meio do ritual ficam paralisados, começam

a passar vultos em meio às luzes que piscam incessantemente. Seres alienígenas surgem do meio das árvores, observam os humanos paralisados. Fim.

Figura 25: Referência para estética visual do episódio 3.



Fonte: Avansh Atry. <<https://www.instagram.com/davanshatry/>>

4.4. EQUIPE TÉCNICA E ARTÍSTICA DO EPISÓDIO 1 “OLHO-DE-BOI”

Direção, produção, direção de fotografia e de arte, captação de imagem e som: Caíque Augusto & Jay Laurentino.

Roteiro, ideia original e figurino: Jay Laurentino.

Montagem e edição: Caíque Augusto.

Elenco: Gabriela Antunes, Guilherme Matzei, Luiz Felipe Bianchini, Jay Laurentino.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Quando iniciou-se o projeto de pesquisa da websérie “A Trilogia do Poder”, haviam algumas questões sobre os desafios práticos de se filmar um produto audiovisual utilizando apenas um *iPhone* e que tivesse uma estética com parâmetros cinematográficos, para posteriormente, após finalizado, ser publicado diretamente nas redes sociais da produtora audiovisual independente *Panorâmica Boreal Filmes*. Diante disso, foi necessário desenvolver o episódio piloto em formato de curta-metragem intitulado “Olho-de-boi”, partindo de um roteiro original com duração de cinco minutos e produzido pelos dois proponentes deste trabalho de conclusão de curso como o produto principal deste projeto.

Constata-se então que o objetivo geral foi atingido, pois, utilizando-se de elementos da linguagem cinematográfica, o trabalho conseguiu identificar que os ângulos de câmeras, os enquadramentos, o tempo de corte entre cenas, a montagem não-linear, a trilha e o tratamento de áudio, a colorização e produção de *lettering*, entre outros aspectos utilizados tipicamente no cinema, quando somados, independente da fonte de captação, se uma câmera caseira ou uma câmera considerada profissional, pode constituir de um produto audiovisual com potencial cinematográfico.

Como objetivos específicos tínhamos como premissa identificar quais equipamentos e *softwares* seriam necessários para captação do material e quais os impactos do trabalho da pré-produção e da pós-produção na finalização do filme produzido por nós. Constatou-se então que o áudio precisaria ser captado separadamente ao mesmo tempo que captava-se as cenas utilizando o *iPhone SE 2020* a partir do aplicativo *ProMovie* e, posteriormente no *software Adobe Premiere* feita a edição não-linear dos vídeos de cada uma das cenas filmadas, em um trabalho conjunto com o *software Audacity* para o tratamento dos áudios.

Surgiram também limitações em meio ao processo de pré-produção da obra “A Trilogia do Poder”: o projeto inicial foi planejado para ser filmado em um sítio no interior do Estado de Santa Catarina, com mais atores integrantes no elenco, e com todos os três episódios captados e finalizados até a entrega deste

trabalho de conclusão de curso, no entanto, fomos pegos de surpresa ainda no primeiro semestre de 2020 pela crise sanitária internacional causada pelo vírus da COVID-19, e então, devido às circunstâncias, tivemos que permanecer em quarentena mandatória até meados de agosto do mesmo ano, quando finalmente, com o afrouxamento das medidas restritivas do Estado e da cidade de São Paulo, pudemos reestruturar a proposta de captação e finalização somente do episódio piloto intitulado “Olho-de-boi”, contando com quatro atores, equipe de filmagem extremamente reduzida e com duração fílmica menor do que a planejada inicialmente.

Outra limitação em meio à produção do episódio piloto foi financeira: não conseguimos patrocínio, doações e nem permuta para a pré-produção do projeto do episódio piloto, sendo assim, contávamos com pouca verba para as filmagens, fato que contribuiu para que não conseguíssemos nem a locação ideal, nem a direção de arte ideal, nem os figurinos, iluminação ou maquiagens ideais e nem verba para cachê dos atores convidados para as filmagens para as gravações do episódio piloto, o que tornaria nossa produção plena e mais alinhada com os parâmetros esperados pautados na justeza de pagamento de profissionais envolvidos na proposta aqui apresentada e nas escolhas artístico-estéticas que poderiam ter feito o projeto ficar mais próximo da versão que consideramos ideal.

Muito embora tivemos que lidar com adversidades no desenvolvimento do produto - especialmente os da ordem de saúde pública - gostaríamos de compartilhar que as adaptações feitas no roteiro, no cenário, na equipe e na quantidade de atores participantes, não alteraram o que consideramos um trabalho de qualidade técnica que abrange as expectativas do início do planejamento da obra. Foi feito um rateio para aluguel de locação e alimentação pelos dois proponentes deste projeto. Também utilizamos o *iPhone SE 2020* e o microfone Rode VideoMicro cardióide que já possuíamos, juntamente com uma luz LED, figurinos dos próprios atores e reescrevemos o roteiro para que nele coubesse a essência do que acreditávamos ser o arco central da obra, tendo a versão fechada do texto do episódio, a potência criativa que esperávamos desde o início.

Partindo dos desafios enfrentados por nós neste processo, acreditamos

que qualquer pessoa que se aventure na produção de uma obra audiovisual utilizando-se apenas de seu *smartphone* como câmera, que tenha conhecimento de que é necessário possuir também um bom microfone para captação do áudio e que este seja captado separadamente do vídeo, atrelado a um *software* de captação para a câmera do dispositivo, e a um programa de computador para edição do material capturado, como os *Sony Vegas*, *Adobe Premiere*, *Final Cut* e outros disponíveis no mercado, juntamente de conhecimentos da linguagem cinematográfica para que possam tornar os simples vídeos capturados por um *smartphone*, um produto com requintes de um filme pertencente à estética cinematográfica.

Durante o desenvolvimento da proposta do produto verificou-se que independentemente do tipo de câmera escolhida, contanto que haja programas de computador e de aplicativos para *smartphones*, atrelado a um profissional que possua conhecimentos para manuseá-los, quando estes são às escolhas pertencentes à linguagem propriamente do cinema, pudemos confirmar que um produto audiovisual pode sim ser captado a partir da câmera de um *smartphone*.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

A.L., Rees. **A History of Experimental Film and Video**. Reino Unido: British Film Institute, 1999.

AMIZADE desfeita. Direção: Levan Gabriadze. Produção: Bazelevs Production. Estados Unidos: Universal Pictures, 2015.

BAPTISTA, Mauro; MASCARELLO, Fernando. **Cinema Mundial Contemporâneo**. 2. ed. São Paulo: Papirus, 2008.

BERNARDET, Jean-Claude. **O que é cinema**. São Paulo: Editora Brasiliense, 1985.

BETTON, Gérard. **Estética do Cinema**. São Paulo: Ed. Martins Fontes, 1987.

BRAMESCO, Charles. **Unsane: how Steven Soderbergh manages to thrill with just an iPhone**. The Guardian. Disponível em: <<https://www.theguardian.com/film/2018/mar/21/unsane-iphone-steven-soderbergh-thriller-shot-camera>> Acesso em: 29 mar.2020.

BRUXA de blair. Direção: Daniel Myrick, Eduardo Sánchez. Produção: Haxan Films. Estados Unidos: Artisan Entertainments, 1999.

BUNGARTEN, Vera Internet ou TV? Novas estratégias de lançamento para “De Volta”.

Revista GEMInIS, v. 4, n. 1, p. 57-68, 11 ago. 2013. Disponível em: <<http://www.revistageminis.ufscar.br/index.php/geminis/article/view/127>> Acesso em: 11 abr.2020.

CABRAL, Otávio.; FERRAZ, Ana Flávia. **Brecht e Lars Von Trier: Híbrido e anti-ilusionismo em Dogville** (2003). Revista GEMInIS, v. 5, n. 3, p. 06-18, 10 dez. 2014. Disponível em: <<http://www.revistageminis.ufscar.br/index.php/geminis/article/view/200>> Acesso em: 18 abr.2020.

CAMARGO, Paulo. **Dogma 95 Segue em Movimento**. Gazeta do Povo. Disponível em: <<https://www.gazetadopovo.com.br/caderno-g/dogma-95-segue-em-movimento-caydcozeak75ixhk6zv6j9366/>>. Acesso em: 23 out. 2020.

CARNEIRO DOS SANTOS, Márcio. **O trailer, o filme e a serialidade no modelo dos blockbusters do cinema hollywoodiano contemporâneo**. Revista GEMInIS, v. 1, n. 1, p. 299-316, 11. Disponível em: <<http://www.revistageminis.ufscar.br/index.php/geminis/article/view/24>> Acesso em: 11 abr.2020.

CASABLANCA. Direção: Michael Curtiz. Produção: Warner Bros. Estados Unidos: Warner Bros. Entertainment, 1942.

CASTRO DE, Davi. **Primeiro filme sonoro completa 85 anos**. EBC. Disponível em: <<https://memoria.ebc.com.br/cultura/2012/10/cantor-de-jazz-completa-85-anos>>. Acesso em: 23 out. 2020.

CATARINA PEREIRA, Ana. **A Internet como uma forma alternativa de distribuição - Uma entrevista com a realizadora portuguesa Cláudia Tomaz**. Revista GEMInIS, v. 3, n. 1, p. 178-186, 6 ago. 2012. Disponível em: <<http://www.revistageminis.ufscar.br/index.php/geminis/article/view/107>> Acesso em: 29 mar.2020.

COSTA, Bruno; PEREIRA ALBERTO, Thiago. **“Are you talking to me?” A expressão do popular midiático como potência política em taxi driver, de Martin Scorsese**. Revista GEMInIS, v. 6, n. 2, p. 57-75, 11 dez. 2015. Disponível em: <<http://www.revistageminis.ufscar.br/index.php/geminis/article/view/239>> Acesso em: 28 mar.2020.

DANÇANDO no escuro. Direção: Lars Von Trier. Produção: Zentropa Entertainments. França: New Line Cinema, 2000.

DANTAS DE FIGUEIREDO, Carolina.; RONALDO DA SILVA MENDES, Allison. **Roteiros para dispositivos de mídias móveis: tela, tempo e trânsito como elementos contingentes**. Revista GEMInIS, v. 6, n. 2, p. 165-182, 11 dez. 2015. Disponível em: <<http://www.revistageminis.ufscar.br/index.php/geminis/article/view/245>> Acesso em: 29 mar.2020.

ERBLAND, Kate. **11 Movies Shot on iPhones, From ‘Tangerine’ to a Charming Short By Michel Gondry**. IndieWire. Disponível em: <<https://www.indiewire.com/2018/03/movies-shot-on-iphones-unsane-tangerine-horts-1201941565/>> Acesso em: 28 mar.2020.

FESTA de família. Direção: Thomas Vinterberg. Produção: Nimbus Films Productions. Dinamarca: Cult Films, 1998.

HARDCORE henry. Direção: Ilya Naishuller. Produção: Bazelevs Production. Rússia: Warner Bros., 2015.

HOAD, Phil. **How we made The Blair Witch Project.** The Guardian. Disponível em: <<https://www.theguardian.com/culture/2018/may/21/how-we-made-the-blair-witch-project>>. Acesso em: 5 abr. 2020.

HORROCKS, Simon. **Soderbergh's Unsane - Behind the Scenes.** Mobile Motion Film Festival. Disponível em: <<https://momofilmfest.com/soderberghs-unsane-behind-the-scenes-insights/>>. Acesso em: 23 out. 2020.

IT: a coisa. Direção: Andy Muschietti. Produção: New Line Cinema. Estados Unidos: Warner Bros., 2017.

JENKINS, Henry. **Cultura da Convergência.** São Paulo: Editora Aleph, 2015.

LEMOS, André. **Cibercultura, Tecnologia e Vida Social na Cultura Contemporânea.** Sulina: Porto Alegre, 2005.

LOMBARDI, Ricardo. **Kodachrome Film Test.** Estadão. <https://cultura.estadao.com.br/blogs/ricardo-lombardi/kodak-1922-kodachrome-film-test/>. Acesso em: 22 out. 2020 às 14:41.

MACHADO, Arlindo. **Pré-cinema e pós-cinema.** São Paulo: Papirus, 1997.

MARTIN, Marcel. **A Linguagem Cinematográfica.** Lisboa: Dinalivros, 2005.

MCLUHAN, Marshall. **Os Meios de Comunicação como Extensões do Homem.** São Paulo: Editora Cultrix, 1964.

NÓS. Direção: Jordan Peele. Produção: Monkeypaw Productions. Estados Unidos: Universal Pictures, 2019.

OS IDIOTAS. Direção: Lars Von Trier. Produção: Zentropa Entertainments. França: Les Films du Losange, 1998.

SALDANHA, Leo. **O Destaque Mundial do trabalho de Luisa Dorr**. Fhox. Disponível em: <<https://fhox.com.br/entrevistas/o-destaque-mundial-do-trabalho-de-luisa-dorr/>> Acesso em: 2 mar.2020.

SLEEP has her house. Direção: Scott Barley. Produção: Ether Films. Reino Unido: Tao Films, 2017.

TANGERINE. Direção: Sean Baker. Produção: Duplass Brothers Productions e Through Films. Estados Unidos: Magnolia Pictures, 2015.

THE FLORIDA project. Direção: Sean Baker. Produção: Cre Film. Estados Unidos: Diamond Films, 2017.

THE STORY of film: an odyssey. Direção: Mark Cousins. Produção: Hopscotch Films. Inglaterra: Channel 4, 2011.

TRENHOLM, Richard. **iPhone fan Steven Soderbergh: Shooting on film is like 'writing in pencil'**. CNET. Disponível em: <<https://www.cnet.com/news/iphone-loving-steven-soderbergh-shooting-on-film-is-like-writing-in-pencil/>>. Acesso em: 23 out. 2020.

UNEASY lies the mind. Direção: Ricky Fosheim. Produção: Detetion Films e All Mod Cons. Estados Unidos: Gravitass Ventures, 2014.

UNSAFE. Direção: Steven Soderbergh. Produção: Fingerprint Releasing, Extension 765, New Regency Pictures e Regency Enterprises. Estados Unidos: 20th Century Fox, 2018.

VINGADORES: ultimato. Direção: Joe Russo e Anthony Russo. Produção: Marvel Studios. Estados Unidos: Walt Disney Studios Motion Pictures, 2019.

XAVIER DE LIMA, Marília. **Transcinema: a multiplicação de janelas e o hipertexto como dispositivo da interatividade**. Revista GEMINIS, v. 1, n. 1, p. 339-350, 11. Disponível em: <<http://www.revistageminis.ufscar.br/index.php/geminis/article/view/26>> Acesso 28: mar.2020.

XAVIER, Ismail. **O Discurso Cinematográfico**. 3 Ed. São Paulo: Paz & Terra, 2008.

APÊNDICE

CENA 1 - INT. SALA ENTARDECER

Pedro, Bruno e Gustav, três homens brancos, estão sentados à mesa. Gustav e Bruno ao lado um do outro e Pedro na frente dos dois.

GUSTAV

... eu sou um pouco mais velho que o Bruno aqui na organização. A gente sabe que você deve tá afoito pra fazer parte do que estamos criando aqui, mas o momento é de aguardar, pelo menos por enquanto. Pouco a pouco, vamos pelas beiradas, devagar... Até que o momento certo chegue.

BRUNO

E se alguém disser que esse é um movimento supremacista, racista, ruralista, taxista, assessorista, manobrista, esteticista...

Gustav começa a gargalhar, Bruno começa tímido mas segue o parceiro, aumentando gradativamente de um riso pequeno a uma grande gargalhada. Pedro que antes assistia, começa tímido também mas logo está gargalhando junto dos dois.

Um minuto de

gargalhadas. Cessa.

Silêncio.

PEDRO

Bom, é... Vocês tinham pedido que junto comigo eu trouxesse a ficha de inscrição impressa, e tá aqui.

Pedro dispõe um ENVELOPE sobre a mesa com algumas folhas dentro.

GUSTAV

Certo. Agora, Pedro... Você que certamente leu o manual, também deve saber que tem que ser

aprovado por dois dos membros
oficiais da organização pra então
poder ser integrante, né?

Silêncio.

BRUNO

Agora, eu tô na dúvida, a Paraíba
e Pernambuco foram colonizados por
quais países mesmo?

PEDRO

Por portugueses, franceses e
holandeses.

BRUNO

Engraçado, porque você nem parece...

GUSTAV

Assim, tão...

BRUNO

...

GUSTAV

Sabe? Sem ofensas.

Silêncio.

Pedro fica sem reação. Ouve-se alguém batendo na porta.

GUSTAV

(Grita
ndo) Entra!

Pela porta surge Ágata, mulher branca, vestida com roupas
comportadas e carregando uma bandeja com uma garrafa de
vinho e três taças.

ÁGATA

Perdão interromper a reunião, senhores. Mas o
jantar está quase pronto, então eu trouxe uma

garrafa de vinho, como haviam solicitado.

BRUNO

Mas foi bem na hora meu amor. Pode entrar, peça que as outras senhoritas venham também pra montar a mesa depois, tenho certeza que Pedro deve tá com muita fome. Não é Pedro?

Ágata entra, leva três taças à mesa junto da garrafa de vinho que mencionara. Gustav se levanta, pega a GARRAFA DE VINHO das mãos de Ágata, serve o vinho a Bruno e a si, deixando Pedro de fora.

Pedro observa as taças serem servidas de vinho e ele sendo deixado de fora pelos anfitriões.

Gustav então senta-se à mesa, ao lado de Bruno, e sente o aroma da taça embebida em vinho. Toma um gole. Bruno faz o mesmo.

Silêncio.

PEDRO

Olhe, eu não sei muito bem onde vocês querem chegar, não... Pra mim já tava tudo é certo, que eu ia fazer parte da organização, pelo que conversei com Gustav no Telegram eu ia vir aqui só pra gente se conhecer, assinar o que precisava e pronto, vocês pareciam tão receptivos com a ideia... Agora, eu confesso que vocês estão me ofendendo com esse tipo de comentário.

Bruno e Gustav bebem mais.

GUSTAV

É, então, é que na verdade você é indicação da Sabrina né? Ela disse que você era um homem de respeito, de palavra.

BRUNO

... e toda esse monte de merda que mulher sempre fala quando tá com medo de ficar sozinha e arruma um bosta como você. Olha essa franjinha!

Gustav começa a gargalhar descontroladamente. Bruno segue eufórico esbravejando de sua escrotidão encorajado pelas gargalhadas do companheiro. Pedro observa os dois.

Bruno gargalha descontroladamente junto de Gustav. Gustav segue gargalhando encavalando as falas de Bruno, eufórico. Som seco do corpo de Gustav caindo sobre mesa. Bruno pára instantaneamente de rir, olha atônito para Pedro.

Bruno olha para Ágatha e em seguida para Pedro, que olha para Ágata no fundo da sala, são parceiros do envenenamento por vinho. Bruno desmaia na mesa logo em seguida. Pedro sorri.

FIM.

**ANEXO 6
RÁDIO E TV****Termo de Compromisso de Cessão de Direitos de Participação Individual**

Pelo presente instrumento particular, eu **Gabriela Antunes dos Santos**, RG. **35.855.224-2**, CPF. **451.414.498-31**, na qualidade de CEDENTE, cede à Unisa - Universidade de Santo Amaro, inscrito no CNPJ.: 18.301.267/0004-27, com sede nesta Capital, na Rua: Isabel Shimidt, 349, Santo Amaro, São Paulo, na qualidade de CESSIONÁRIO, os direitos de publicação, exibição pública e / ou privada, de sua participação individual, compreendendo imagem, voz, nome em artes e obra, nas gravações, reproduções em vídeo, transmissões ao vivo e pré-gravadas por televisão (**Canal Universitário de São Paulo**), **gravados, editados ou concebidos para atividades acadêmicas**, para avaliação ou não, e nas obras delas derivadas do qual é participante, podendo ser veiculado não só por ocasião do evento acima especificado, mas também, de circuito interno, inclusive em eventos abertos ou fechados, de natureza acadêmica. A presente cessão é outorgada em caráter definitivo, irrevogável e irretroatável, para uso irrestrito dos programas da referida série, sendo certo que o (a) CEDENTE abre mão de toda e qualquer remuneração pelo uso da citada obra, a título de participação individual, ficando o CESSIONÁRIO expressamente autorizado pelo CEDENTE a reproduzir o programa acima especificado, não tendo o CEDENTE, também nesta hipótese, nada a receber, pedir, ou reclamar, oferecendo, para tal, desde já, plena e rasa quitação, ficando todo o produto auferido, integral e exclusivamente, a favor e de propriedade do CESSIONÁRIO.

Pela presente cessão as partes, inclusive por seus eventuais sucessores, de maneira recíproca, de forma irretroatável e irrevogável, em face do todo supra avençado, oferecem a mais ampla e geral quitação, nada tendo a pedir ou reclamar, seja a que título for, inclusive no que diz respeito ao direito de imagem ou eventual pleito de dano moral ou material.

São Paulo, 24 de outubro de 2020.

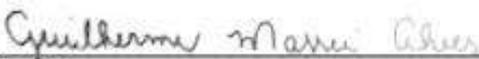
Gabriela Antunes dos Santos
Cedente

**ANEXO 6
RÁDIO E TV****Termo de Compromisso de Cessão de Direitos de Participação Individual**

Pelo presente instrumento particular, eu **Guilherme Massei Alves**, RG. **48.353.817-6**, CPF. **407.300.308-90**, na qualidade de CEDENTE, cedo à Unisa - Universidade de Santo Amaro, inscrito no CNPJ.: 18.301.267/0004-27, com sede nesta Capital, na Rua: Isabel Shimidt, 349, Santo Amaro, São Paulo, na qualidade de CESSIONÁRIO, os direitos de publicação, exibição pública e / ou privada, de sua participação individual, compreendendo imagem, voz, nome em artes e obra, nas gravações, reproduções em vídeo, transmissões ao vivo e pré-gravadas por televisão (**Canal Universitário de São Paulo**), **gravados, editados ou concebidos para atividades acadêmicas**, para avaliação ou não, e nas obras delas derivadas do qual é participante, podendo ser veiculado não só por ocasião do evento acima especificado, mas também, de circuito interno, inclusive em eventos abertos ou fechados, de natureza acadêmica. A presente cessão é outorgada em caráter definitivo, irrevogável e irrevogável, para uso irrestrito dos programas da referida série, sendo certo que o (a) CEDENTE abre mão de toda e qualquer remuneração pelo uso da citada obra, a título de participação individual, ficando o CESSIONÁRIO expressamente autorizado pelo CEDENTE a reproduzir o programa acima especificado, não tendo o CEDENTE, também nesta hipótese, nada a receber, pedir, ou reclamar, oferecendo, para tal, desde já, plena e rasa quitação, ficando todo o produto auferido, integral e exclusivamente, a favor e de propriedade do CESSIONÁRIO.

Pela presente cessão as partes, inclusive por seus eventuais sucessores, de maneira recíproca, de forma irrevogável e irrevogável, em face do todo supra avençado, oferecem a mais ampla e geral quitação, nada tendo a pedir ou reclamar, seja a que título for, inclusive no que diz respeito ao direito de imagem ou eventual pleito de dano moral ou material.

São Paulo, 24 de outubro de 2020.



Cedente

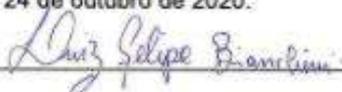
**ANEXO 6
RÁDIO E TV****Termo de Compromisso de Cessão de Direitos de Participação Individual**

Pelo presente instrumento particular, eu **Luiz Felipe Cunha Bianchini**, RG. **41.700-92**, CPF. **063.989.649-93**, na qualidade de CEDENTE, cede à Unisa - Universidade de Santo Amaro, inscrito no CNPJ.: 18.301.267/0004-27, com sede nesta Capital, na Rua: Isabel Shimidt, 349, Santo Amaro, São Paulo, na qualidade de CESSIONÁRIO, os direitos de publicação, exibição pública e / ou privada, de sua participação individual, compreendendo imagem, voz, nome em artes e obra, nas gravações, reproduções em vídeo, transmissões ao vivo e pré-gravadas por televisão (**Canal Universitário de São Paulo**), **gravados, editados ou concebidos para atividades acadêmicas**, para avaliação ou não, e nas obras delas derivadas do qual é participante, podendo ser veiculado não só por ocasião do evento acima especificado, mas também, de circuito interno, inclusive em eventos abertos ou fechados, de natureza acadêmica. A presente cessão é outorgada em caráter definitivo, irrevogável e irretratável, para uso irrestrito dos programas da referida série, sendo certo que o (a) CEDENTE abre mão de toda e qualquer remuneração pelo uso da citada obra, a título de participação individual, ficando o CESSIONÁRIO expressamente autorizado pelo CEDENTE a reproduzir o programa acima especificado, não tendo o CEDENTE, também nesta hipótese, nada a receber, pedir, ou reclamar, oferecendo, para tal, desde já, plena e rasa quitação, ficando todo o produto auferido, integral e exclusivamente, a favor e de propriedade do CESSIONÁRIO.

Pela presente cessão as partes, inclusive por seus eventuais sucessores, de maneira recíproca, de forma irrevogável e irretratável, em face do todo supra avençado, oferecem a mais ampla e geral quitação, nada tendo a pedir ou reclamar, seja a que título for, inclusive no que diz respeito ao direito de imagem ou eventual pleito de dano moral ou material.

São Paulo, 24 de outubro de 2020.

Cedente



**ANEXO 6
RÁDIO E TV****Termo de Compromisso de Cessão de Direitos de Participação Individual**

Pelo presente instrumento particular, eu **Jaieltes Ribeiro Laurentino**, RG. **37.369.268-7**, CPF. **406.828.298-62**, na qualidade de CEDENTE, cede à Unisa - Universidade de Santo Amaro, inscrito no CNPJ.: 18.301.267/0004-27, com sede nesta Capital, na Rua: Isabel Shimidt, 349, Santo Amaro, São Paulo, na qualidade de CESSIONÁRIO, os direitos de publicação, exibição pública e / ou privada, de sua participação individual, compreendendo imagem, voz, nome em artes e obra, nas gravações, reproduções em vídeo, transmissões ao vivo e pré-gravadas por televisão (**Canal Universitário de São Paulo**), **gravados, editados ou concebidos para atividades acadêmicas**, para avaliação ou não, e nas obras delas derivadas do qual é participante, podendo ser veiculado não só por ocasião do evento acima especificado, mas também, de circuito interno, inclusive em eventos abertos ou fechados, de natureza acadêmica. A presente cessão é outorgada em caráter definitivo, irrevogável e irretroatável, para uso irrestrito dos programas da referida série, sendo certo que o (a) CEDENTE abre mão de toda e qualquer remuneração pelo uso da citada obra, a título de participação individual, ficando o CESSIONÁRIO expressamente autorizado pelo CEDENTE a reproduzir o programa acima especificado, não tendo o CEDENTE, também nesta hipótese, nada a receber, pedir, ou reclamar, oferecendo, para tal, desde já, plena e rasa quitação, ficando todo o produto auferido, integral e exclusivamente, a favor e de propriedade do CESSIONÁRIO.

Pela presente cessão as partes, inclusive por seus eventuais sucessores, de maneira recíproca, de forma irretroatável e irrevogável, em face do todo supra avençado, oferecem a mais ampla e geral quitação, nada tendo a pedir ou reclamar, seja a que título for, inclusive no que diz respeito ao direito de imagem ou eventual pleito de dano moral ou material.

São Paulo, 24 de outubro de 2020.

Cedente



ANEXO 7

RÁDIO E TV

Parecer para a defesa do Trabalho de Conclusão de Curso

São Paulo, 19 de novembro de 2020.

À coordenação de curso da Comunicação Social, Prof. Me. MAURICIO SOARES CAPELA.

Eu, Prof. Me. Osmar Guerra Junior, orientador do trabalho de conclusão de curso denominado "A Trilogia do Poder: Os Desafios de Filmar um Curta-metragem Usando um Smartphone como Câmera", dos discentes Caique Augusto Gomes e Jaierlles Ribeiro Laurentino, informo que o TCC está:

apto para a defesa

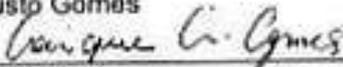
inapto para a defesa

Justificativa do parecer:

Obedecendo todo o processo de orientação durante o semestre, declaro que os alunos abaixo assinados estão aptos a defenderem seu trabalho de conclusão de curso.

Assinatura dos discentes:

Caique Augusto Gomes

1.  _____

Jaierlles Ribeiro Laurentino

2.  _____

Assinatura do professor-orientador:

 _____

Osmar Guerra Júnior