

**UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO DE JANEIRO  
CENTRO DE FILOSOFIA E CIÊNCIAS HUMANAS  
ESCOLA DE COMUNICAÇÃO**

**MILI BURSZTYN DE OIVEIRA SANTOS**

**QUEM COME UM PONTO AUMENTA O CONTO**

UFRJ/ CFCH/ ECO

Rio de Janeiro

2008

Mili Bursztyn de Oliveira Santos

**QUEM COME UM PONTO AUMENTA O CONTO**

Mili Bursztyn de Oliveira Santos

## **QUEM COME UM PONTO AUMENTA O CONTO**

Relatório técnico apresentado à  
Escola de Comunicação,  
Universidade Federal do Rio de  
Janeiro, como parte dos requisitos  
necessários à obtenção do grau de  
Bacharel em Comunicação Social,  
habilitação em Radialismo.

Orientador: Prof. Dr. Fernando Fragozo

Rio de Janeiro

2008

Mili Bursztyn de Oliveira Santos

## QUEM COME UM PONTO AUMENTA O CONTO

Relatório técnico apresentado à Escola de Comunicação, Universidade Federal do Rio de Janeiro, como parte dos requisitos necessários à obtenção do grau de Bacharel em Comunicação Social, habilitação em Radialismo.

Rio de Janeiro, 09 de julho de 2008

---

Prof. Dr. Fernando Fragozo, ECO / UFRJ

---

Prof. Dr. Maurício Lissovsky, ECO / UFRJ

---

Prof. Dr. Antonio Fatorelli, ECO / UFRJ

---

Prof<sup>ª</sup>. Dr<sup>a</sup>. Fátima Sobral Fernandes, ECO / UFRJ

À Cecília,  
amiga querida.

À vó Alice,  
que me introduziu no prazer das histórias  
de suspense e terror.

## AGRADECIMENTOS

Antes de mais nada é preciso reconhecer que este trabalho não seria possível sem a cooperação de Deborah, Luísa, Tatiana, Marina e Cecília que participaram intensamente da confecção do filme, nas funções de produtora, diretora de arte, editora, diretora de fotografia e atriz. A elas, que são minhas cúmplices, não é possível agradecer em palavras.

Agradeço à Maria Clara, que emprestou sua ingenuidade à personagem filha, surpreendendo como uma atriz de inusitada qualidade.

Aos amigos, que estavam sempre lá para discutirmos, e que se empenharam em me fazer acreditar que seria possível.

Ao professor Fernando Fragozo, pela orientação e estímulo essenciais.

A minha mãe que me contou, pacientemente, tantas histórias, inclusive a que inspirou o filme.

Ao meu pai que não me deixa desanimar nunca.

Ao meu irmão, por ser um sonho realizado.

Aos meus avôs Ivany e Pedro, os quais, cada um ao seu modo, me ensinaram a importância da memória.

À Lola que, em última instância, é quem atura as minhas rebordosas.

“Sapo não pula por boniteza, mas porém por precisão”  
(ditado popular)

“Casualidades e boa sorte, frequentemente, fazem dos erros coisas  
boas”<sup>1</sup>

(BÜRGER, 1788, p. 33)

---

<sup>1</sup> Tradução livre do original alemão: *Zufall und gutes Glück machn oft manchen fehler wieder gut*

## RESUMO

BURSZTYN, Mili. **Quem come um ponto aumenta o conto.** Relatório técnico (Graduação em Comunicação Social - Habilitação em Radialismo) – Escola de Comunicação Social, Universidade Federal do Rio de Janeiro. Rio de Janeiro, 2008.

Neste trabalho apresenta-se o processo de criação do curta-metragem em vídeo **Quem como um ponto aumenta o conto**. Descreve-se cada etapa, desde a concepção e roteirização até a montagem, apresentando e refletindo sobre as referências conceituais utilizadas e, também, as dificuldades enfrentadas ao longo da produção. O vídeo conta a história de uma mãe que conta uma história para sua filha. Utilizando elementos de filmagem e animação, procura-se criar um cenário 'real' contraposto ao cenário 'fantástico' da história imaginada pela menina. Utilizaram-se recursos e efeitos, dentro das restrições orçamentárias e domínio técnico da equipe, que pudessem conferir ao vídeo uma atmosfera, ao mesmo tempo, de suspense e lúdica.

CURTA-METRAGEM, CINEMA, VIDEO ARTE



## ABSTRACT

BURSZTYN, Mili. **Quem come um ponto aumenta o conto.** Relatório técnico (Graduação em Comunicação Social - Habilitação em Radialismo) – Escola de Comunicação Social, Universidade Federal do Rio de Janeiro. Rio de Janeiro, 2008.

This paper presents the creation process of the short video **Quem come um ponto aumenta o conto**. The objective is to describe each step, from the conception and scripting to the editing phase, presenting and reflecting about the conceptual references used and, also, the difficulties faced along the production. The video tells the story of a mother who tells a story to her daughter. Using film and animation elements, it seeks to create a “real” scenario against a ‘fantastic’ one related to the child imagination about the story. Resources and effects have been used, within financial and team skills constraints, aiming to provide an atmosphere, at the same time, thriller and phantasy.

SHORT LENGTH VIDEO, MOVIE, VIDEO ART

## LISTA DE APÊNDICES E ANEXOS

APÊNDICE A - Roteiro Original	44
APÊNDICE B – Orçamento	56
APÊNDICE C – Exemplo do <i>stop motion</i>	58

## SUMÁRIO

<b>1 INTRODUÇÃO .....</b>	<b>13</b>
<b>1.1 Objetivo .....</b>	<b>13</b>
<b>1.2 Justificativa .....</b>	<b>13</b>
<b>1.3 Considerações Teóricas .....</b>	<b>14</b>
<b>1.3.1 Vídeo-arte.....</b>	<b>14</b>
<b>1.3.2 Resgate da Memória.....</b>	<b>18</b>
<b>1.4 Organização do Relatório.....</b>	<b>21</b>
<b>2 ROTEIRO .....</b>	<b>23</b>
<b>2.1 Primeiro Tratamento .....</b>	<b>23</b>
<b>2.2 Segundo Tratamento.....</b>	<b>24</b>
<b>2.3 Terceiro Tratamento .....</b>	<b>25</b>
<b>2.4 Quarto Tratamento .....</b>	<b>27</b>

<b>3 PRÉ – PRODUÇÃO .....</b>	<b>29</b>
<b>3.1 Definição Equipe .....</b>	<b>29</b>
<b>3.2 Recursos Técnicos .....</b>	<b>30</b>
<b>3.3 Locação .....</b>	<b>31</b>
<b>4 PRODUÇÃO .....</b>	<b>33</b>
<b>4.1 Primeiro dia de gravação .....</b>	<b>33</b>
<b>4.2 Entrosamento da equipe .....</b>	<b>34</b>
<b>4.3 Direção de Fotografia .....</b>	<b>35</b>
<b>4.4 Cenografia e Direção de Arte .....</b>	<b>36</b>
<b>4.5 Direção de Atuação .....</b>	<b>37</b>
<b>4.6 Captação de Áudio .....</b>	<b>38</b>
<b>5 FINALIZAÇÃO .....</b>	<b>39</b>
<b>6 CONSIDERAÇÕES FINAIS .....</b>	<b>41</b>
<b>REFERÊNCIAS .....</b>	<b>43</b>

## 1. INTRODUÇÃO

Este filme foi produzido em primeira instância com o intuito de homenagear a imaginação de uma mãe que não pode falhar em contar toda noite novas histórias para a filha dormir.

### 1.1 Objetivo

Produzir uma obra em forma de curta-metragem onde se ponha em prática o aprendizado ao longo do curso de comunicação social da Universidade Federal do Rio de Janeiro.

### 1.2 Justificativa

O projeto se justifica pelo seu caráter experimental e aventureiro. Existe um compromisso com o aprender muito presente em todas as fases da produção, desde a concepção do roteiro à edição do filme. Em decorrência do baixo orçamento, houve um esforço no sentido de se buscar técnicas desconhecidas que pudessem ser executadas em tempo recorde com o menor custo possível. Outro fator decisivo para a realização do projeto foi a familiarização com os diversos processos e etapas que permeiam uma produção.

A diretora de fotografia nunca havia manipulado o equipamento de *steady cam*, utilizado em toda a gravação. Na fase de edição muitos efeitos não eram dominados. Diversos testes de edição foram realizados como exercício prévio.

Alguns destes testes resultaram e pequenos vídeos de animação com identidade própria.

A restrição orçamentária forçada não foi um limitante, e sim um fator estimulante da imaginação. Foi o principal instrumento na busca por soluções para problemas ocasionados pela impossibilidade de se estruturar uma produção de grande porte.

### 1.3 Considerações Teóricas

Serão expostas e discutidas, a seguir, questões teóricas que permearam o filme ainda em fase de concepção e posteriormente, quando pronto.

#### 1.3.1 Vídeo-arte

Vídeo-arte foi um movimento surgido na década de sessenta, quando artistas de diversas áreas como artes plásticas, música e fotografia entre outros tentavam encontrar um mecanismo de manifestação contra a massificação da imagem. Com o desenvolvimento de novas tecnologias o alcance de meios de comunicação, principalmente a Televisão, cresce gradativamente, ocupando cada vez novos espaços no cotidiano da sociedade. Conseqüentemente ficamos condicionados a um tipo de imagem padrão que os vanguardistas visavam deconstruir a partir de novas propostas e imprimindo uma cara diferente aos produtos audiovisuais.

“ O trabalho em vídeo, em geral, trouxe várias mudanças na utilização da imagem eletrônica, inaugurando novas formas de pensar, sentir e perceber. E, foi justamente por isso que chamou atenção de tantos artistas que viram com o nascimento do vídeo uma alternativa

para a produção de novas imagens que liberassem o telespectador da apatia do olhar e do tédio do espírito.” ( )

Até o surgimento da vídeo-arte, a sociedade em geral estava acostumada com a estrutura narrativa clássica do cinema europeu e hollywoodiano. Áudio sobreposto à imagem, ambos casando entre si, seguindo um roteiro cronológico.

“ Durante cerca de trintas anos (sua era de ouro é de 1915 – 1945, em Hollywood), de D. W. Griffith a Hitchcock, de Serguei Eisenstein a Fritz Lang, de Ernst Lubitsch a John Ford, de Howard Hawks a Jean Renoir, é o cinema que fratura a “cena” primitiva e quebra o bloco: produz a decupagem, a escala dos planos, a lógica labiríntica dos cortes, as leis (?) da montagem; articula o cinema como linguagem e constrói seus grandes parâmetros (...)” (Dubois, Philippe, 2004, p. 15)

O movimento de vídeo-arte vem para quebrar paradigmas e usa a tecnologia conhecida até então com o objetivo de desintegrar o padrão. Se no cinema e na televisão o espectador é passivo, receptor de informações, na vídeo-arte a busca é por um sujeito ativo, parte integrante e fundamental do trabalho.

Um dos precursores na desconstrução do produto televisivo foi Nam June Paik. Em muitas de suas obras ele altera a constituição das imagens a partir da inversão do circuito de broadcasting padrão na TV. De acordo com Santos Zunzunegui (1998) “boa parte da obra de Paik realizou-se me torno de uma manipulação crítica do televisor”.

Observamos em diversas vídeo-instalações a intenção nítida do artista em provocar emoções e reações do público sem as quais a obra não seria completa nem possível. Esta nova arte oferece ao seu espectador um papel de coadjuvante ou até mesmo de protagonista na construção das mensagens, principalmente na construção da mensagem que ficará dentro de cada um que se expor à experiência. A vídeo-arte é portanto um instrumento de provocação tanto das

emoções quanto de reações e conseqüentemente apresenta espaços para discussões.

“Os grandes gêneros estão postos: o experimental, voltado para a tecnologia das trucagens; o conceitual, voltado para as estruturas, os processos, o minimalismo, a percepção mental; a denúncia dos códigos, que combate os modos instituídos da representação, sobretudo televisiva; a instalação e a arte ambiental, visando amiúde a mise-en-scène do espectador nos dispositivos de circuito fechado.” ( Dubois, Philip, 2004, p. 66 )

No filme **Quem come um ponto aumenta o conto** o caráter transgressor e rebelde muitas vezes identificado nas obras definidas como vídeo-arte não é necessariamente encontrado. Porém, como este vídeo mescla diferentes formas e imagens, quebrando a narrativa clássica cinematográfica, podemos classifica-lo como tal até certa instância. Afinal, classificar o filme no gênero infantil não é possível, apesar de sua temática, uma vez que as escolhas estéticas e a narrativa do filme não se encaixam no perfil.

Ao fazer uso de imagens captadas em superoito há cerca de 30 anos atrás e misturá-las a diferentes formas de comunicação visual como o vídeo e a animação, é proposta uma forma fora dos padrões de narrativa com uma ênfase no experimental. A não presença dos atores em cena – ao espectador é possível apenas enxergar recortes do corpo das duas personagens principais e suas sombras projetadas na parede – impulsiona o despertar da imaginação, uma vez que cabe a quem assiste dar forma e rosto à mãe e à filha, bem como ao cenário. Esse exercício de resgatar um plano imaginário é semelhante ao que se vivencia na leitura de um livro onde existe uma descrição detalhada dos ambientes e personagens, porém não podemos vê-los. Na literatura usamos palavras como ferramenta para criarmos em nossas mentes uma representação física da



história. A interpretação de cada leitor é única e intransferível por ser verdadeiramente lúdica. Independe da expectativa do autor a influência que uma obra irá exercer em segundos e terceiros. São na maioria dos casos pensamentos involuntários e por isso soltos, não necessariamente conexos ou lineares.

O filme trabalha com imagens em superoito e animações não como um mecanismo de ilustração do que a mãe está narrando, apesar de as imagens exercerem esta função também, mas principalmente como um simbolizador do que se passa na imaginação da filha enquanto a mesma escuta a mãe. Ou ainda, a direção se propõe a fazer o mesmo exercício do espectador, lançando mão da fantasia para dar forma ao que nos é ocultado propositalmente. Estamos todos envoltos com a mesma dúvida: Da onde surgiram essas pessoas? E a resposta não existe enquanto afirmação.

O áudio do filme tem um peso enorme e existe independente das imagens. Você pode compreendê-lo apenas escutando as falas das personagens e deixar a cargo da fantasia todo o resto. Porém, neste caso, as imagens que não remetem a nenhuma esfera de tempo ou lugar, casam com o conceito da obra e justificam desta forma sua presença, reforçando a mensagem.

Observando a linha evolutiva da vídeo-arte, entende-se que seu caráter transgressor continua nos dias atuais, embora não em forma de contestação da regra vigente e difundida, como na época em que os artistas se levantavam contra a massificação produzida pela cultura televisiva. A inquietação política vigente nas décadas de 60, 70 e 80 proporcionou o surgimento de uma arte de combate ao que se classificava como um sistema de castração. A realidade das duas décadas que se seguiram é outra. Vivemos hoje o tempo do tudo pode. Um resgate de

todas as tendências e uma ausência de polaridades políticas. Isso influencia todos os movimentos de uma forma ou de outra. No caso da vídeo-arte, Philip Dubois (2004, p. 172) afirma que o caminho natural do movimento é o de “não procurar ser algo (de pleno e verdadeiro ou real, contra a televisão ou com o cinema), mas, em vez disso, procurar ‘não ser’, por assim dizer”. É desta forma que **Quem come um ponto aumenta o conto** é entendido pela autora. Um filme que não busca parâmetros reguladores que fundamentem sua existência enquanto cinema ou vídeo. É genuinamente uma viagem em busca das formas de ser.

### 1.3.2 Resgate da Memória

Em paralelo à forma de vídeo-arte que o filme apresenta, existe um universo muito particular e próprio. Inicialmente, no momento da formatação do roteiro, houve um cuidado extremo em universalizar uma história que partiu de uma experiência real entre mãe e filha. Porém, conforme a produção foi avançando, a direção se permitiu mergulhar mais fundo nas questões particulares e até discuti-las, mesmo que não diretamente.

O resultado foi possivelmente uma mescla de documentário autobiográfico e ficção pura. O documentário autobiográfico se mostra nas fotografias da cena inicial, parte de um acervo de Pedro Bursztyn. Essas fotografias remetem à origem de uma família, há duas gerações no Brasil. São nitidamente fotografias antigas, e um observador mais atento pode reconhecer traços culturais nas vestimentas e fisionomia das pessoas retratadas. Porém, a cena tem uma função estética e colabora para o filme. O mesmo efeito poderia ter sido recriado a partir de fotos aleatórias, sem uma história embutida, e ainda assim desempenhar o mesmo

papel. Isto vale, também, para os rolos de superoito aproveitados em diversos momentos.

" (...) qualquer imagem é, portanto, ambivalente, não importa como ela foi obtida, ela sempre será, por um lado, ficção e, por outro, documento. É o regime discursivo em que ela se encontra que definirá (ou não) qual dessas suas acepções (documental ou ficcional) de vê afluir à superfície para complementar o seu sentido e o sentido do discurso a que ela serve". ( Comolli *apud* Roitman, 2007, p. 47)

Os importantes avanços tecnológicos do início do século XX possibilitaram que o registro audiovisual saísse de uma esfera acadêmica e profissional se tornando possível também em ambiente caseiro. Graças à tecnologia que desenvolveu câmeras fotográficas e de filmar de fácil manuseio e transporte, aos poucos, tornou-se possível a todo e qualquer indivíduo fazer seus próprios registros históricos.

Hoje, algumas das imagens utilizadas no projeto têm quase ou mais de um século. E, apesar de sua baixa resolução e qualidade, constituem um material rico, que representam melhor que ninguém o conceito de memória e seu resgate presente em **Quem come um ponto aumenta o conto**.

Nada mais perfeito para ilustrar o passado de uma personagem e a conseqüente fantasia da outra, que a textura granulada do superoito. Ao mesmo tempo um registro de uma época real, com o glamour de um tempo que não existe mais.

Não se pode precisar ao certo onde termina o documental e começa a ficção. As personagens e os fatos foram inspirados livremente em pessoas e experiências reais. Isso não exclui a possibilidade de grande parte do roteiro ter sofrido influência de interpretações particulares da parte envolvida que o escreveu.

Depois de pronto o filme foi mostrado à mãe verdadeira que inspirou a da ficção que após assisti-lo revelou que na verdade os pedaços do corpo materno não saíam pela boca e sim entravam. Uma prova de que uma narrativa, independente de sua proposta ser documental ou não, nunca será de fato um retrato incontestável da verdade dos fatos, uma vez que passou pelo filtro de alguém, no caso o diretor.

“ O real é sim representado nas telas do cinema documentário, mas não devemos esquecer que em cada plano alguém escolheu uma certa câmera, com uma lente específica, um enquadramento preciso, uma tal abertura de diafragma, o foco em algum ponto [...]” (Roitman, 2007, p. 50)

Apesar da citação fazer referência ao cinema documentário, serve como ilustração neste caso. Apesar de toda a influência estética que elementos técnicos como câmera, diafragma e foco possam exercer sobre a imagem, a interpretação do sujeito que recebe e transmite se imprime na construção da mensagem.

Houve um cuidado em criar cortes suaves que permitissem uma junção de diferentes imagens como se tudo tivesse sido gravado em uma única tomada. Uma tentativa de criar um diálogo maior entre as diferentes linguagens e formas.

**Quem come um ponto aumenta o conto** é uma história de família, mais precisamente uma história da relação entre pais e filhos, e por isso contada a partir de elementos reais que ajudam a compor toda a atmosfera particular. Uma exposição de um sentimento individual que é compartilhado à medida que todos os elementos que são de uma esfera privada, se tornaram público. As fotografias, os filmes em superoito, o figurino, a locação, todo o filme foi construído com ferramentas carregadas de significado. Muito embora, o objetivo não fosse o de

documentar um recorte da vida privada, em alguma medida, a obra o faz por conta própria.

#### 1.4 Organização do Relatório

Este trabalho relata o processo de roteiro, pré-produção, produção e finalização do filme de curta metragem **Quem come um ponto aumenta o conto**. Ao longo dos capítulos, apresenta-se um exercício de análise das decisões que culminam no projeto de conclusão do curso de Comunicação Social da Universidade Federal do Rio de Janeiro.

Esta é uma obra audiovisual calcada em referências e vivências de cunho pessoal. O uso de imagens e fotografias de família sustenta a tese de filme documental ou biográfico apesar do caráter ficcional da obra.

Neste capítulo o autor situa o campo teórico que abrange este trabalho de conclusão. Um projeto não existe por si só e os questionamentos são necessários para a compreensão do resultado alcançado, seja ele em alguns momentos propositais em muitos outros acidentais.

No segundo capítulo são enumerados cronologicamente cada passo do processo criativo de estruturação do roteiro. Foram seis meses de trabalho descritos minuciosamente a fim de se compartilhar o caminho inevitável até a conquista de um objetivo.

O terceiro capítulo trata de toda a parte de pré-produção do projeto que engloba desde a formação da equipe à captação de recursos e orçamento do filme.

No quarto capítulo se discute cada parte integrante da produção que engloba a Direção Geral, Direção de Fotografia, Direção de Atuação, Direção de Arte, Produção e Animação. São apontadas as funções de cada uma das áreas, suas propostas, resultados, influências e os padrões estéticos seguidos.

No capítulo 5 descreve-se todo o processo de edição e finalização do filme.

No capítulo 6 encontram-se as considerações finais a cerca do projeto em geral.

## 2 ROTEIRO

A base do roteiro foi uma história original inventada por Ivani Bursztyn. A concepção do roteiro exigiu seis meses de trabalho. Ao longo deste período foram desenvolvidas quatro versões de roteiro, sendo a quarta a definitiva.

### 2.1 Primeiro Tratamento

Por não se ter experiência em escrever roteiro, a proposta para a primeira versão era de exercitar a técnica. O início, meio e fim da narrativa já estavam previamente definidos. Já existia uma trama pré-estabelecida na qual não se queria mudar nada, mas que precisava ser traduzida em imagens e falas. A primeira necessidade identificada foi a de estabelecer os diálogos e o número de personagens e cenas que contariam a história. Em seguida, percebeu-se a necessidade de se identificar diferentes planos onde a história aconteceria. Criou-se, então, um plano que denominado aqui de “real” e outro, que está identificado como “fantástico”.

O ambiente da esfera “real” é definido pela ação da mãe que toda noite precisa contar à filha uma história para dormir. A idéia de história para dormir é comum a muitas relações de mãe e filho. Por isso, poderia ser retratada de uma forma bem tradicional, possibilitando o surgimento de uma identificação do espectador com o filme a partir da apresentação de uma situação universal.

No plano “fantástico” estaria representada a fantasia da criança. Como se esta desenhasse, traduzisse em figuras literalmente o que está escutando. Ao mesmo tempo, não necessariamente o roteiro precisa ser entendido desta forma:

uma história dentro de uma história. Em outras palavras, o filme não é restritamente a história de uma mãe que conta a história de uma segunda relação mãe e filha para a sua própria filha. Afinal, as ações em animação podem de fato estarem acontecendo com a mãe em tempo real.

Portanto, quando o roteiro é dividido em dois planos, isso se dá mais por uma questão de inviabilidade de recursos técnicos que proporcionariam a gravação de cena da mãe entrando pela boca e desaparecendo do que por uma vontade de se estabelecer esta divisão.

## 2.2 Segundo Tratamento

Uma vez terminado o primeiro roteiro, conclui-se que algumas partes deveriam ser reescritas a fim de torná-lo mais viável, financeiramente e do ponto de vista da produção e direção. A idéia inicial era o de construir dois cenários: dois quartos de criança. Um para a narrativa real, outro para a parte fantástica. O quarto fantástico seria uma reprodução do quarto real em miniatura - uma maquete ou casa de boneca.

As personagens de ambas as esferas da história seriam uma mãe e uma filha. Conforme explicação no item anterior, não necessariamente a mãe e a filha de cada uma dessas esferas seriam as mesmas pessoas. A idéia é deixar isso em aberto.

Como seria muito difícil fazer um efeito onde se recriasse a cena da mãe entrando pela boca usando atores reais, optou-se por fazer essas cenas em animação. A hipótese de convidar um ilustrador chegou a ser cogitada. Porém, as



ilustrações demandariam um tempo muito grande para serem feitas e não havia essa disponibilidade.

Ficou decidido fazer a animação em *stop motion*<sup>2</sup> com duas bonecas. O cenário seria a maquete imitando o quarto do personagem filha. Filmes como a Noiva Cadáver, do diretor Tim Burton, principalmente, pela textura sombria impressa em suas obras, foram influências na hora de conceber estas cenas. No entanto, faltava um conhecimento da técnica, nunca se havia trabalhado com animação. O filme Babuskas, produzido por Mili Bursztyn e Tatiana Gouveia para a disciplina Imagem em Movimento ministrada pelo Prof. Antonio Fatorelli, foi um exercício importante para o entendimento da técnica fotográfica e de edição desta modalidade de animação.

### 2.3 Terceiro Tratamento

O terceiro tratamento do roteiro busca soluções para algumas situações-problema para a execução do filme. Existia a necessidade de um cenário para o quarto da criança com características bastante específicas. O roteiro era muito descritivo quanto às locações e demandava uma boa produção e direção de arte. Não havia orçamento para aluguel de locação, móveis e outros componentes cenográficos.

Em paralelo, detectou - se um outro problema: a direção de atuação. O filme pedia uma atriz mirim. A escalação de uma atriz ou de um ator adulto para

---

<sup>2</sup> **Stop motion** é um modalidade de animação que utiliza modelos reais em diversos materiais, dentro dos mais comuns, está a massa de modelar. Os modelos são movimentados e fotografados quadro a quadro. Um dos muitos filmes feito com a técnica de stop motion foi O Estranho Mundo de Jack (1993), de Tim Burton. [www.wikipedia.org](http://www.wikipedia.org)

interpretar uma criança não seria adequada para este caso e imprimiria à obra um ar de *Chaves*<sup>3</sup>. Ao mesmo tempo, o peso do filme se dividia entre as duas únicas personagens vigentes no roteiro.

É de conhecimento de todos que se propõem a realizar um curta universitário que a questão elenco é um dos percalços da produção. Em sua grande maioria, os atores não são experientes e exigem um olhar cuidadoso da direção. Se o ator for uma criança de menos de dez anos de idade, essas questões ficam ainda mais delicadas. Como dirigir a impoção vocal e a expressão facial e corporal de uma menina de oito anos impulsionou a guinada no roteiro nesta terceira versão.

As cenas da esfera real foram reescritas a fim de se cortar todas as aparições dos rostos das atrizes. Esta foi a solução encontrada para que o foco não ficasse sobre uma possível má atuação dos atores, resultante de uma imaturidade natural de um diretor iniciante. Ao mesmo tempo, o recurso implantado para fazer esses cortes deveria ter uma função estética no filme. Não poderia parecer que o diretor teve medo de dirigir os atores em cena e simplesmente restringiu suas aparições.

Para que isto, além de parecer um recurso estético, pudesse contribuir positivamente para o filme, optou-se por utilizar uma linguagem de câmera que mostrasse apenas as mãos e recortes do corpo da mãe e da filha. O movimento de câmera deveria ser leve e contínuo, como se fosse uma onda remetendo ao lúdico da história. Unindo-se a isto, a iluminação escura, puxando para um tom amarelado de papel ou fotografia antiga, daria o tom transilvânico desejado. Todos

---

<sup>3</sup> Chaves é uma série cômica televisiva mexicana onde atores adultos interpretam papéis de crianças.

esses elementos complementaríamos o aspecto sombrio e de suspense do filme. Além disso, estava contornada a insuficiência orçamentária que dificultaria a construção de um cenário conforme proposto inicialmente.

Essas cenas são intercaladas com as da esfera fantástica, onde pedaços de uma mãe, fruto da imaginação da filha, ou a própria mãe entram pela boca. A esta altura o lema para executar o filme era simplificar. Visando a isso, tudo que pode resultar em um maior trabalho de produção foi cortado. O roteiro foi pensando de forma a ser realizado pelo menor número possível de pessoas. Em contrapartida, assumiu-se o caráter experimental da obra.

#### 2.4 Quarto Tratamento

Durante as correções que resultaram na versão final do roteiro, a estrutura das cenas não foi modificada, porém, alguns ajustes foram realizados objetivando uma oxigenação na narrativa.

Nas cenas em vídeo, que a princípio, mostrariam basicamente mãos e troncos das personagens, foram acrescentadas imagens das sombras da mãe e da filha na parede.

A parte de *stop motion* recebeu uma nova formatação. No lugar de uma animação com bonecos em miniatura, optou-se por uma estética que recriasse no plano fantástico o mesmo efeito do plano real. A nova animação deveria fazer referência à técnica de recorte da silhueta ou perfil de uma pessoa em papel e ao teatro de *sombras chinês* <sup>4</sup>.

---

<sup>4</sup> O Teatro de sombras chinês utiliza a técnica de projeção de sombras de bonecos confeccionados em papel ou couro através de uma fina tela branca [www.wikipedia.org](http://www.wikipedia.org)

Para as cenas do plano fantástico a idéia foi usar uma animação feita a partir de bonecos recortados em cartolina preta fotografados sobre um fundo neutro. Na edição, este fundo deveria ser recortado e as imagens em superoito introduzidas em seu lugar. A introdução de pedaços de filmes de família reforça o véis autobiográfico do filme.

As alterações afastaram o filme cada vez mais da idéia original de fazer algo voltado para o publico infantil. A mistura de texturas como vídeo, animação e super oito não se encaixam no gênero. Todavia se quis manter algo da ingenuidade de uma criança. O roteiro oscilou entre a necessidade de experimentação livre que pende para a vídeo-arte e o ritmo calmo e cíclico que remete ao ato de contar uma história infantil.

Após se definir a estrutura do roteiro, ele foi apresentado a pessoas próximas. Desse movimento, surgiram muitas contribuições. Algumas foram incluídas em uma última revisão. Outras foram aproveitadas na gravação, mesmo não estando presentes no roteiro.

A importância de um roteiro bem estruturado e definido foi percebida no processo de edição. A decupagem detalhada das cenas resultou em um material fiel ao que se escreveu.

---

### 3 PRÉ-PRODUÇÃO

À definição do roteiro, se seguiu a formação da equipe. Nesse momento eram necessários um diretor de arte, um de fotografia e um de produção, além da figura do diretor do filme em si. Com esses três membros da equipe discutiu-se questões técnicas que possibilitariam a realização da idéia.

#### 3.1 Definição da Equipe

Nesta fase da pré-produção, foram definidas as pessoas responsáveis pela direção de produção, de fotografia e de arte. Em conjunto com a equipe formada por três pessoas, foram definidas a data de gravação das cenas em vídeo e a locação que serviu de cenário.

Todas as pessoas envolvidas no projeto, desde a equipe ao elenco, não receberam nenhum tipo de apoio financeiro. Por isso, são majoritariamente amigos e conhecidos. O profissional mais difícil de achar foi o diretor de fotografia. Estava decidido que se gravaria com um equipamento de *steadycam* e não se encontrava alguém com disponibilidade de tempo para se envolver no projeto e o conhecimento necessário do equipamento de gravação.

O cuidado com a fotografia foi grande. A iluminação no quarto da filha, onde se passa a ação em vídeo, demandava uma luz amarelada que imprimisse no vídeo a textura de um ambiente escuro, por vezes, sombrio. A câmera deveria ser, de acordo com o roteiro, solta, sempre em movimentos de onda, circulares, contribuindo para que o espectador não procurasse se situar em nenhuma época ou ambiente específico. A não presença física total dos atores em cena e a

cenografia crua, composta basicamente por um objeto, o livro, evidenciam o papel ativo da fotografia. Em função da ausência dos rostos dos atores, a luz exerce um papel que pode ser comparado ao de atuação. É uma extensão da expressão de sentimentos que se queria alcançar. Em um filme convencional, a expressão facial dos atores desempenharia este papel, na maior parte das vezes.

Conforme o roteiro ia sendo trabalhado com a equipe, todo o esforço em tornar a produção do filme o mais simples possível se mostrava falha. De fato, as soluções apresentadas para questões técnicas e de cronograma de gravação possibilitaram uma equipe enxuta e exigiram poucos dias de produção para o filme. Porém, como descrito, outras vertentes sofrem uma pressão maior por terem uma presença, em diversos momentos, quase que unânime em cena. Era como se a fala da personagem mãe saísse do círculo ficcional e fosse se tornando o fio condutor da produção: “[...] cada palavra, cada letra, fazia diferença.”

Assim como na fala da mãe, cada detalhe da produção do filme faria diferença. Eram poucos os detalhes, por isso a grande evidência de cada um. Foram realizadas reuniões individuais com cada um dos envolvidos na produção, em que o roteiro foi exaustivamente decupado. Deu-se muita importância para este exercício de pré-definição do que se queria em cena. Este momento de conversa e de troca, em que os diferentes pontos de vistas eram neutralizados, construiu uma equipe unida em torno de um mesmo objetivo na hora da gravação.

### 3.2 Recursos Técnicos

Os equipamentos necessários para a gravação foram conseguidos de duas formas. Primeiro, se levantou tudo o que poderia ser emprestado junto à

faculdade. Posteriormente foram pesquisadas produtoras que poderiam alugar os equipamentos por um preço abaixo do mercado.

O contato com essas pessoas ficou a cargo da responsável pela produção do filme. Enviou-se a proposta do projeto para cada uma delas e se conseguiu descontos consideráveis no aluguel do *steadycam*, *bum* e *fresnel*. O mês era Setembro de 2007 e foi definida a data de gravação: o último Domingo de Outubro.

Para buscar os equipamentos nos diferentes endereços, se fez necessário contratar um serviço de *van*. Um amigo recebeu um pagamento simbólico para acompanhar o motorista e efetuar os pagamentos em cada local.

### 3.3 Locação

O gasto com material e equipamento de gravação foi inevitável. Visando não estourar o orçamento previsto, houve um empenho em conseguir uma locação de graça.

Precisava-se de um lugar sem móveis, com paredes claras e um corredor, com profundidade e largura ideais para se gravar a cena inicial da estante de livros. A primeira parte era fácil de conseguir. Bastava um quarto qualquer. Os móveis poderiam ser retirados provisoriamente. No entanto, o corredor com estante parecia impossível de ser encontrado.

A direção de arte apresentou diversas opções para a confecção de uma estante cenográfica. Mas o tamanho do corredor ainda era um percalço, pois, afinal, este teria que ter espaço para comportar uma estante e, ainda, permitir o movimento de câmera.

Uma possibilidade seria gravar as cenas em vídeo em dois dias e locações diferentes. Em uma externa seriam gravadas todas as cenas do quarto. Posteriormente, em outro dia, se gravaria apenas a primeira parte do filme em que a estante se faria necessária. Logicamente, os gastos com a diária de cada equipamento dobrariam.

Por fim, ficou decidido manter o cronograma de gravação, e todas as cenas em vídeo foram gravadas na casa da diretora, mais precisamente na sala de estar. A estante foi cortada do roteiro e, em seu lugar, entrou a cena com fotografias antigas que abre o filme. Essa mudança não foi incluída no roteiro.

A escolha da locação foi importante. Por ser a casa da diretora, não havia necessidade de negociar horários de chegada e de finalização do trabalho. Além disso, existia toda a estrutura necessária para comportar uma equipe e elenco: cozinha, banheiros, medicamentos, telefone. Nada disso precisaria ser produzido. O local apresentava outra vantagem. Por ser um apartamento no 16º andar, localizado em rua de pouco movimento, quase não se teve interferência de sons externos. Os moradores da casa viajaram no fim de semana da gravação e a casa ficou vazia para a equipe poder trabalhar sem incomodar ou ser incomodado.

Definidos os custos com equipamento e produção de arte, parte do dinheiro foi separado para os de mais gastos como transporte e comida.



## 4 PRODUÇÃO

Neste capítulo serão expostos os acertos e problemas ocorridos na ação da gravação. Soluções encontradas para problemas surgidos no momento e como cada área se comportou no *set*. Foram dois dias de produção. No primeiro dia, gravaram-se todas as cenas que aparecem em vídeo no filme. No segundo, foram feitas as fotografias que compõem os movimentos em *stop motion*.

### 4.1 Primeiro dia de gravação

A gravação das cenas em vídeo aconteceu no último domingo de Outubro de 2007. Estavam presentes a diretora, a produtora, que durante a gravação exerceu a função de assistente de direção, a diretora de fotografia, uma assistente de iluminação convidada pela diretora de fotografia para participar do projeto, a diretora de arte e as atrizes que desempenham o papel de Mãe e Filha, conforme descrito no apêndice B.

Os trabalhos tiveram início às oito horas da manhã com a preparação do *set*. Todos os móveis da sala de estar do apartamento foram retirados. Uma cama foi tirada de uns dos quartos da casa e posicionada adequadamente na sala. Os testes de iluminação e câmera foram feitos na hora, antes de o elenco chegar.

Quatro horas depois, mais exatamente ao meio dia, foi enunciado o primeiro “gravando”. Como o filme todo é costurado por uma narração em *off*, a orientação da direção foi a de não parar de gravar independente de o resultado das imagens estarem adequados ou não. No filme som e imagem correm quase que em paralelo. Como a boca das atrizes não pode ser vista, não existe a

preocupação de sincronizar o movimento labial com o áudio. Em poucos momentos interrompeu-se a tomada antes de finalizada a cena. A orientação da direção para os atores era a de continuar o texto e ação independente de alguém ter cometido alguma falha. Isso valia para quem estava operando a câmera ou monitorando o áudio. Todas as 11 cenas foram encenadas e captadas em *on*, eliminando-se a necessidade de reservar horário de estúdio para gravar os *off's* das passagens em *stop motion* e super oito.

#### 4.2 Entrosamento da equipe

Mesmo composta por pessoas que nunca haviam trabalhado juntas, e sendo a diretora do filme o único elo entre os envolvidos na produção, o entrosamento das pessoas no dia de gravação merece destaque.

O que se viu foi um *set* de filmagem em harmonia. Todas as partes se envolveram e opinaram nas diferentes esferas que uma produção abrange. A postura adotada pela direção foi a de compartilhar com a equipe todas as questões. Isso permitiu que todos pudessem se sentir, de alguma forma, parte integrante do projeto, mesmo não assinando como autores.

Por sua vez, essa postura criou um ambiente bastante amistoso e as pessoas se integraram de forma surpreendente. A sensação é de que todos haviam vestido a camisa. Em busca de ajuda para concretizar o projeto, compartilhar e ser o mais democrático possível foi o caminho encontrado para envolver a equipe e extrair de cada parte o melhor.

#### 4.3 Direção de Fotografia

O que se queria para a fotografia era recriar um ambiente escuro de suspense, com uma luz amarelada reproduzindo a tonalidade de uma fotografia antiga. O filme que serviu de referência estética foi “Os Outros”, uma produção de 2001 dirigida por Alejandro Amenáber. A história serve de exemplo por seu enredo de mistério. Uma família inglesa mora em uma casa isolada durante a Segunda Guerra Mundial e é assombrada pela presença oculta de pessoas que querem expulsá-los do local. Como se pode observar este ponto é comum a ambos os argumentos. São histórias que propõem um confronto ou mesmo uma conversa entre duas realidades complementares apesar de distantes.

Em conjunto com a luz, um outro instrumento foi fundamental para dar corpo ao roteiro. No audiovisual a câmera é a porta de entrada para a obra. Através da imagem captada em sua lente se conta a história. Pode-se optar por uma captação estática, em que a câmera está parada enquanto a ação se desenrola. Nesse caso, se quis que a câmera contribuísse na interpretação do todo. Seus movimentos circulares foram pensados de forma a reforçarem o aspecto lúdico do filme. Conforme a câmera se movimenta, o olhar do espectador a segue em sua busca por desvendar quem está por de trás das vozes, mãos e sombras no quarto. É ela o fio condutor que nos guia ao longo da história.

O resultado final agrada no sentido de não ter descaracterizado em nenhum momento a proposta. Porém, em alguns momentos, principalmente na cena das fotografias na parede, o movimento poderia ter ficado mais uniforme e a imagem menos tremida. Talvez pelo cansaço após quase 12 horas de trabalho, essa cena não tenha alcançado o nível desejado. Outro possível problema foi o peso do

equipamento de *steadycam*, manuseado durante toda a gravação por uma mulher. No entanto, fazendo um balanço final, o resultado está conforme o esperado. Nenhuma cena foi cortada da edição por não estar dentro dos padrões desejados.

#### 4.4 Cenografia e Direção de Arte

De todos os campos que englobam um filme, desde a sua fase de pré-produção, o da produção de arte era o de conceito mais definido desde o início. Em conversas com a responsável pela direção desta área, foram compartilhadas referências estética e o resultado esperado.

Ao longo do processo de preparação para a gravação, essa foi a parte que menos demandou preocupação e por isso, sofreu pouca influência por parte da autora. Para explicar detalhadamente o que se queria, desenhos foram feitos retratando o aspecto que o livro e a maquete deveriam ter.

O livro deveria imitar um exemplar antigo de contos de fadas. Com capa dura, pesado e grosso. Como as páginas deveriam estar em branco, salvo algumas que teriam ilustrações, seria necessário mandar fazer um sob encomenda ou confeccioná-lo por conta própria. Tendo em vista o orçamento limitado, a decisão foi tentar produzi-lo artesanalmente.

A produtora comprou um livro qualquer em um sebo no centro da cidade. O conteúdo do livro foi arrancado, aproveitando-se apenas sua capa dura vermelha. No lugar do recheio, foram coladas páginas em branco. Antes, o papel passou por um processo de envelhecimento que consiste em molhar a folha branca com café e deixar secar.

Por um lado, se tinha confiança de que o produto final seria fiel ao pedido, uma vez que tudo foi passado com muita clareza. Por outro, o excesso de segurança fez com que a direção de arte ficasse em segundo plano na pré-produção, pois as outras áreas sofriam com indefinições e dependiam de uma maior presença da direção nas decisões.

Um dia antes da gravação foi constatado que muito ainda precisa ser feito para que a maquete e o livro estivessem perfeitos em cena. Alguns ajustes foram feitos de última hora e a cola que prendia as páginas à capa não secou a tempo. Pouco antes de iniciar a gravação da primeira cena as folhas caíam do livro. A apreensão quanto à resistência do objeto até o final do dia era grande. Mas, como a história pedia um livro antigo e surrado, este imprevisto acabou agregando valor ao objeto de cena.

#### 4.5 Direção de Atuação

Na edição, os problemas com a direção de atuação foram desesperadores. A mãe tinha entonações completamente equivocadas para determinadas situações. Como o texto foi escrito por uma pessoa que se via na situação da filha, talvez este papel tenha ficado mais claro ou mais bem escrito que o da mãe.

Houve grande preocupação em fazer a atriz mirim entrar no papel, negligenciando-se a direção da atriz que representou a mãe. Faltou pulso para fazê-la regravar algumas cenas. Em outros momentos, tomados pelo cansaço, optou-se por não refazer, acreditando-se que teria material suficiente.

A assistência de direção ficou perdida, também, por falta de planejamento e dos acontecimentos que se estruturam muito em cima da hora. O texto da

personagem mãe não foi reproduzido com fidelidade e a idéia se perdeu em algumas cenas.

#### 4.6 Captação de Áudio

A captação de áudio foi outro problema identificado na edição: inúmeras falhas e áudio picotado. As falas da mãe foram as mais prejudicadas. O operador de áudio, único com o fone de ouvido para monitoração, não sinalizou os problemas durante a gravação. As cenas não foram revisadas imediatamente após a tomada de cada *take*. Sendo assim, o erro não pode ser revertido na captação.

## 5 FINALIZAÇÃO

Neste capítulo serão expostas as idéias para a edição e finalização do filme. Onde foi possível dar ganho à imagem, o que não pode ser salvo, problemas e acertos. Além das experiências que proporcionaram o surgimento de novos conceitos.

Um dos pontos mais gratificantes foi ter feito um filme inteiro baseado no roteiro. Aproveitaram-se todas as cenas e cronologia do roteiro. Não houve necessidade de refazer a estrutura ou excluir alguma cena por conta de erros na gravação. A concisão do material bruto facilitou o trabalho de corte.

As cenas de animação em fundo superoito foram muito trabalhosas. Para cada imagem que se jogava em baixo de uma foto do *stop motion* era necessário um *render* que levava em torno de quinze minutos ou mais. Isto fazia com que o ritmo de trabalho e a concentração fossem constantemente quebrados.

Muitos dos efeitos que foram introduzidos nesta etapa eram desconhecidos pela editora e pela diretora, que acompanhou todo o processo. Ambas tinham consciência do resultado a ser alcançado, porém, ao longo do caminho, muitas experiências foram realizadas. Curiosamente, algumas tentativas ocasionaram mudança de planos, uma vez que a descoberta se fazia mais interessante do que o roteirizado.

Todo o áudio da mãe foi redesenhado nessa etapa. Algumas falas foram construídas a partir de vários *takes* diferentes de uma mesma cena. Como o filme, praticamente, só tem voz em *off* e, mesmo nas cenas de sombra, quase não há que se preocupar com a sincronização entre voz e boca, foi possível resolver a

maior parte dos problemas. Alguns desníveis de áudio e chiados não puderam ser consertados na sonorização.

O grande trabalho desta etapa foi com a animação. Normalmente, não é aconselhável se trabalhar com recorte de *croma* no programa *final cut*. A precisão deste programa não é a mesma que a do *Avid*, por exemplo. Mas, na medida em que a idéia era fazer uma animação que remetesse ao desenho e forma de pensar de uma criança, a linguagem criada pelos recursos do *final cut* contribuíram para a estética do filme, mesmo que, em um primeiro momento, não propositalmente.

As fotografias eram pesadas para a ilha usada. Ficava-se 20 minutos esperando o computador terminar de *renderizar* dois ou três *frames* de animação para poder prosseguir com o trabalho. Foram, ao todo, quatro meses de edição.



## **6. CONSIDERAÇÕES FINAIS**

Este projeto é uma conquista pessoal não apenas por apontar para o encerramento de uma fase muito rica da vida, mas, principalmente, por ser uma jornada de descobertas familiares. Todas as imagens em super oito e as fotografias são do acervo pessoal da família Bursztyn, da qual a autora é a segunda geração nascida no Brasil. É inegável o cunho autobiográfico do projeto que retrata a infância da diretora que se traduz nas influências estéticas apontadas neste relatório.

O livro e filme *As Aventuras do Barão de Muechhausen*, cujos originais são de 1788, foram apresentados à diretora ainda criança. Um resgate de vivências que marcaram por se darem em uma fase muito peculiar do ser humano, em que o caráter ainda está em formação.

O curta abrange diversos aspectos de resgate da memória. Um trabalho que proporcionou um auto-conhecimento através das histórias de antepassados e do resgate de uma memória ligada à infância.

A peça de teatro feita a partir da projeção de sombras dos atores através de uma tela branca durante a quarta série ginásial está presente na forma das animações. As histórias inventadas pela mãe e pela avó da autora estão contidas em cada diálogo do roteiro.

Outra grande interferência vem das *Fantásticas Aventuras do Barão de Muechhausen*, lidas na infância. E, por último as fábulas e contos de fadas reunidas pelos irmãos Grimm e editadas no livro “*Haus und Kindermaerchen*” (1992).

Ao mesmo tempo em que o filme possibilitou uma brincadeira com referências muito pessoais, ele abriu caminho para que se descobrissem novas formas de se comunicar. A experimentação dentro do campo de animação possibilitou descobertas no que diz respeito a efeitos e finalização.

Uma oportunidade sem igual de compartilhamento de idéias, debates enriquecedores que demandaram a defesa de uma opinião ou reconhecimento do equívoco. Por último, um espaço onde as teorias e as técnicas aprendidas ao longo do curso de graduação puderam ser aprofundadas.

## REFERÊNCIAS

BASTOS, Lilia da Rocha; PAIXÃO, Lyra; FERNANDES, Lúcia Monteiro; DELUIZ, Neise. **Manual para elaboração de projetos e relatórios de pesquisas, teses, dissertações e monografias**. Rio de Janeiro: LTC Editora, 2003. 222 p.

BÜRGER, G.A. **Wunderbare Reisen zu Wasser und Lande, Feldzüge und lustige Abenteuer des Freherrn von Münchhausen**. Zurich: Manesse, 1978. 250p.

Centro de Referência de Audiovisual/UFMG. **A história do Stop Motion**. Disponível em [www.eba.ufmg.br/midiaarte/quadroaquadro/stop/princip1.htm](http://www.eba.ufmg.br/midiaarte/quadroaquadro/stop/princip1.htm). Acessado em 29 de maio de 2008 DUBOIS, Philippe. **Cinema, Vídeo, Godard**. Rio de Janeiro: Cosacnaify, 2004. 326p

D'ÁVILA, Roberto. **Os cineastas**. Rio de Janeiro: Bom Texto, 2002. 228 p

FIELD, Syd. **Manual do Roteiro: o fundamento do texto cinematográfico**. Rio de Janeiro: Objetiva, 2001. 223p.

GRIMM, Jakob; GRIMM, Wilhelm. **Grimms Märchen: Kindern- und Hausmärchen**. Wien: Lechner, 1992. 639 p

ZUNZUNEGUI, Santos. **Pensar la Imagem**. Madri: Ediciones Cátedra, 1989.

ROITMAN, Julieta. **Miragens de si: ensaios auto-biográficos no cinema**. Dissertação (Mestrado em História)–Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2007. 142 p

SANTOS, Rudi. **Manual de Vídeo**. Rio de Janeiro: UFRJ, 1993. 208 p.

STANISLAVSKI. **A Construção do Personagem**. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 1998. 320 p

Wikipedia. <http://www.wilipedia.org>