



**UNIVERSIDADE FEDERAL DO CEARÁ
INSTITUTO DE CULTURA E ARTE
CURSO DE CINEMA E AUDIOVISUAL**

GIANLUCA RIBEIRO MASTROIANNI

SÓ NO MEIO DO MAR:

O processo de criação da imagem do curta-metragem de ficção

FORTALEZA - CE

2025

GIANLUCA RIBEIRO MASTROIANNI

SÓ NO MEIO DO MAR:

O processo de criação da imagem do curta-metragem de ficção

Trabalho de Conclusão de curso apresentado
ao Curso de Cinema e Audiovisual do Instituto
de Cultura e Arte da Universidade Federal do
Ceará, como requisito parcial à obtenção do
título de Bacharel em Cinema e Audiovisual.

Orientador: Prof. Dr. Yuri Firmeza

Co-orientador: Dr. Frederico Benevides
Parente

FORTALEZA-CE

2025

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação
Universidade Federal do Ceará
Sistema de Bibliotecas

Gerada automaticamente pelo módulo Catalog, mediante os dados fornecidos pelo(a) autor(a)

M374s Mastroianni, Gianluca Ribeiro.

Só no meio do mar : o processo de criação da imagem do curta-metragem de ficção / Gianluca Ribeiro
Mastroianni. – 2025.

96 f. : il. color.

Trabalho de Conclusão de Curso (graduação) – Universidade Federal do Ceará, Instituto de Cultura e Arte, Curso de Cinema e Audiovisual, Fortaleza, 2025.

Orientação: Prof. Dr. Yuri Firmeza.

Coorientação: Prof. Dr. Frederico Benevides Parente.

1. Direção de fotografia. 2. Estudo da imagem. 3. Cinema sensorial. 4. Cinema de fluxo. I. Título.

CDD 791.4

GIANLUCA RIBEIRO MASTROIANNI

SÓ NO MEIO DO MAR:

O processo de criação da imagem do curta-metragem de ficção

Trabalho de Conclusão de curso apresentado
ao Curso de Cinema e Audiovisual do Instituto
de Cultura e Arte da Universidade Federal do
Ceará, como requisito parcial à obtenção do
título de Bacharel em Cinema e Audiovisual.

Aprovada em: / / .

BANCA EXAMINADORA

Prof. Dr. Yuri Firmeza (Orientador)
Universidade Federal do Ceará (UFC)

Prof. Dr. Maria Inês Dieuzeide
Universidade Federal do Ceará (UFC)

Prof. Dr. Sylvia Beatriz Bezerra Furtado
Universidade Federal do Ceará (UFC)

AGRADECIMENTOS

Não tenho como agradecer algumas pessoas, pois seria muito pouco. Ainda sim, à minha mãe Patrícia e vó Vera, agradeço por estarem sempre perto, provendo tudo que eu poderia precisar para chegar em qualquer lugar da vida. Com amor e aceitação infinitos, vocês são a base de tudo o que sou e irei me tornar. Igualmente, agradeço a meu irmão, Guiga, o único que literalmente nunca esteve longe e me entende mais do que eu posso imaginar. Obrigado por compartilharmos feições, roupas, desenhos, filmes e a maior das amizades.

Ao meu querido amigo Milho, por chegar junto e se tornar alguém tão importante tão rapidamente mas, acima de tudo, por criarmos juntos esses sonhos, seja no mar ou em qualquer lugar. Se eu tenho o olho, você definitivamente tem as palavras e a sensibilidade que tanto admiro! Sou sortudo por tê-lo ao meu lado neste processo final de graduação e não faria diferente.

Agradeço a Yasmin, por sua gentileza e calma infinita. Esse processo foi ainda mais bonito contigo junto, agradeço pela sua escuta paciente e próxima. Sou muito feliz por ter lhe conhecido mais nesses últimos anos e mal posso esperar pelo que virá.

À minha grandiosa "prima" Maria dos Anjos, que está ao meu lado antes mesmo de sermos amigos, que felicidade poder dizer que por tua amizade acredito em destino. Por muito dos filmes que já me apaixonei, pelo seu olhar e por todos os bons momentos que vieram e virão, muito obrigado.

Para todos que contribuíram no longo processo que foi a graduação, agradeço aos meus professores, por me apresentarem novas formas de ver, ouvir e sentir o Cinema e Audiovisual. Agradeço imensamente à Yuri Firmeza, que acreditou e direcionou o nosso trabalho, e às pessoas que compõem esta banca, Maria Ines e Bia Furtado, que de uma maneira ou outra me inspiram a seguir nessa área. Agradeço também ao nosso co-orientador, Fred Benevides, pela escuta e indicações preciosas para a montagem do filme.

Aos meus colegas de trabalho e convivência da Escola Pública de Audiovisual e Vila das Artes. Cris, Beija e colegas do NPD, que me ajudaram neste processo de balancear estudo

com vida profissional e que contribuem diariamente para abrir portas de um Cinema e educação artística tão diversas e potentes na cidade de Fortaleza.

Agradeço profundamente todas, todes e todos que possibilitaram a feitura deste filme, que compraram e divulgaram a rifa, ajudaram de alguma forma e dos que participaram ativamente nele. O set de filmagem e todas as pessoas que conheci no processo serão o que levarei comigo deste filme, portanto agradeço Paulo, Guiga, Kim, Liana, Matheus, Marina, Thais, Nova Azul, Serginho, Davi, Cinira e Marcelo.

À meu Tio, primos de Fortaleza, irmãs e irmão, por sempre me amarem, apoiarem, mesmo não estando próximos.

Agradeço a todos os meus amigos que me acompanham até aqui e que caminho ao lado nesse mundo tão incerto. Vivian, Letícia, Felipe.

Por fim, agradeço ao Paulo, que tenho ao meu lado nesses últimos 5 anos de mudanças e tudo que vem com elas . Em algum ponto, nos tornamos pessoas novas, e devo muito das coisas boas a ti. Espero continuarmos a crescer juntos, criando, aprendendo e experimentando várias coisas novas. Você me faz feliz, te amo!

Aos que já estiveram e em algum momento e se foram, obrigado por tudo.

“Se abrissem as pessoas encontrariam paisagens. A mim, se me abrissem, encontrariam praias.” (Agnès Varda, 2008)

RESUMO

Este memorial de conclusão de curso analisa o processo de realização do curta-metragem *Só no Meio do Mar*, sob a ótica da direção de fotografia de Gianluca Ribeiro, em um filme co-realizado com Emiliano Barreira e Yasmin Lima. A obra, uma ficção que dialoga com o cinema de fluxo e sensorial, narra a jornada de um jovem e um velho por paisagens desérticas em busca de uma luz misteriosa, explorando temas como o escapismo, a memória e a dimensão onírica. A partir de uma abordagem reflexiva e pessoal, o trabalho investiga a construção da imagem do filme, desde as bases teóricas e estéticas até as decisões práticas de decupagem e fotografia. A análise aprofunda-se na criação de atmosfera, em diálogo com o cinema de autores como Andrei Tarkovsky e Apichatpong Weerasethakul, e discute o uso da imagem para além do simbolismo tradicional. Por fim, o documento detalha os desafios de uma produção minimalista e colaborativa e analisa cenas-chave, utilizando storyboards e planos finais para demonstrar a tradução do conceito em poética visual.

Palavras-chave: Direção de Fotografia. Cinema de Fluxo. Cinema Sensorial. Estudo da imagem.

ABSTRACT

This final project memorial analyzes the filmmaking process of the short film *Só no Meio do Mar* (Only in the Middle of the Sea) from the perspective of the cinematography by Gianluca Ribeiro, one of the film's co-creators along with Emiliano Barreira and Yasmin Lima. The work, a fiction that engages with a fluid and sensorial cinematic style, narrates the journey of a young man and an old man through desert-like landscapes in search of a mysterious light, exploring themes such as escapism, memory, and the oneiric dimension. Through a reflective and personal approach, this paper investigates the film's visual construction, from its theoretical and aesthetic foundations to the practical decisions of decoupage and cinematography. The analysis delves into the creation of atmosphere, in dialogue with the cinema of filmmakers such as Andrei Tarkovsky and Apichatpong Weerasethakul, and discusses the use of the image beyond traditional symbolism. Finally, the document details the challenges of a minimalist and collaborative production and analyzes key scenes, using storyboards and final shots to demonstrate the translation of concept into visual poetics.

Keywords: Cinematography. Cinematic Image. Cinema of Flux. Sensorial Cinema.

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO	11
2	O CAMINHO ATÉ AQUI	12
2.1	A semente	15
3	PRESENTE#1: O CORAL SECO.....	18
4	REFERÊNCIAS GERAIS.....	20
4.1	Ideia e estrutura.....	21
4.2	Cinema Sensorial e de Fluxo.....	21
4.3	Apichatpong Weerasethakul e o onírico no banal.....	24
4.4	Andrei Tarkovsky e a poética do símbolo.....	28
5	ANÁLISE FOTOGRAFIA.....	32
5.1	Equipamentos: Câmera e lentes.....	33
6	STORYBOARD E DECUPAGEM.....	34
6.1	Sequência 2: A fuga.....	36
6.2	Cena 3: O encontro no Coral seco.....	38
6.3	Sequência 4: A caminhada.....	39
6.4	Cena 5: O sonho de João.....	41
6.5	Cenas 6,7 e 8: Davi, as dunas e o jogo.....	42
6.6	Cenas 9 e 10: O escuro toma espaço.....	45
6.7	Cena 11: O sonho com o Gato xadrez.....	46
6.8	Sequência final: O encontro com a luz.....	49
7	PRESENTE#2: JUNTOS NO MEIO DO MAR.....	51
8	CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	53
9	REFERÊNCIAS.....	55
10	APÊNDICE.....	58
10.1	Roteiro: Último tratamento.....	58
10.2	Decupagem técnica.....	75
10.3	Storyboards.....	77
10.4	Ordens do Dia.....	95

1. Introdução

O curta-metragem *Só no meio do mar* nasce a partir da união de três realizadores que, incluindo o autor deste documento, são: Joaquim Emiliano Aires e Yasmin de Lima Ferreira Alves. O projeto foi concebido na disciplina de “Pesquisa e Elaboração de Projetos em Audiovisual”, no ano de 2024, porém, suas ideias e conceitos foram trabalhadas ao longo do curso e da trajetória artística dos realizadores.

De início, apresento aqui uma breve sinopse para guiar a leitura do seguinte memorial: *Só no meio do mar* conta a história de um jovem, João, que foge de sua vida, do ritmo frenético da cidade e do capital. Em sua fuga, se depara com Ari, um velho nômade que passou a vida viajando em busca de algo que viu em sua infância: uma luz misteriosa que se manifestou e o transportou, por breves instantes, para outro plano de existência, mesmo que ele não entenda isso com clareza. Quando João escuta a história de Ari, fica fascinado. Decide então se juntar a ele em sua jornada, tomando para si a procura do viajante. Os dois partem em busca da luz que Ari viu quando criança, procurando algo que nem sequer sabem se existem. Dentro dessa jornada, passam por cenários desérticos, campos de dunas, falésias e a imensidão do mar. Adentram em uma espécie de não-lugar, em um mundo outro. Lá, a relação dos dois se estreita e se constrói uma cumplicidade no silêncio, nos gestos e no caminhar sem rumo.

Este filme surge do desejo conjunto de experimentar com temas mais abstratos como o onírico, a reminiscência e o escapismo. A partir desta ideia, nos propusemos a desdobrar essas questões em uma ficção sob a ótica do realismo fantástico e diante de um modelo de produção de set não convencional, mínimo e colaborativo. A partir da construção de uma atmosfera cinematográfica, por meio de imagens, sons e montagem, botamos em prática o que vínhamos trabalhando no audiovisual e nas artes até a confecção do curta.

Desse modo, o memorial tem como proposta discorrer sobre esse processo de realização, levando em conta três momentos: a minha trajetória até o momento da produção; a feitura do filme em si e a pós-produção; da montagem (que conta com a supervisão de nossa co-orientação, Frederico Benevides) ao retrospecto do trabalho como um todo. Pretendo, por meio de uma escrita mais pessoal, e – pelo fato de estar na função principal de fotografia – explorar e abordar os referenciais teóricos e estéticos mais voltados à criação da imagem e suas particularidades, como o simbolismo e a construção de atmosfera.

Os referenciais teóricos são textos diversos, que abrangem questões da fotografia e da criação da imagem dentro do Cinema e da proposta do curta. Por se tratar de um memorial que surge a partir de um trabalho filmico, as referências textuais estão impregnadas no modo de pensar e fazer o curta em si, pretendendo apenas então explorar a temática ou ideias que tratam estes autores, de forma a conversar com os conceitos e questões que tratamos no trabalho de pesquisa para *Só no meio do mar*.

Já nas referências estéticas e filmicas serei um pouco mais extenso, visto que estas são as que mais me aproximam do real processo de criação. Autores como Apichatpong Weerasethakul e Andrei Tarkovsky foram fundamentais para guiar nosso TCC e semear muito do que tratamos como estética e forma filmica. Ademais, irei destrinchar a decupagem de pré-produção e me utilizarei de analogias e comparações de outros filmes que tomamos como inspiração, que perpassam majoritariamente o Cinema de Fluxo e Sensorial.

Cabe então finalizar esta introdução definindo uma proposta de escrita não muito usual. Levando em conta a escrita de dois memoriais para um mesmo projeto, e por ideia conjunta com nosso orientador (Yuri Firmeza), foi proposto o seguinte dispositivo de leitura destes trabalhos: Caso queiram entender melhor as questões que permeiam a escrita do roteiro, direção e montagem, cabe a leitura atenta do trabalho de Joaquim Emiliano, que perpassa suas referências, vivências e fragmentos do que se constituiu como o trabalho final (ou pelo menos o primeiro corte). Caso o aprofundamento seja nas questões de criação da imagem e propostas estéticas, seria então o documento que está sendo lido.

2. O caminho até aqui

Ingressei na faculdade ainda aos 17 anos, no semestre de 2019.1. A vontade de cursar Cinema não veio ao acaso ao me aproximar do fim do ensino médio, mas sim de uma ideia fundada quando criança, onde resolvi que pretendia estudar Animação. Desde a infância, fui muito ligado ao desenho. Meu irmão gêmeo (Guilhermo) e eu o tínhamos como uma forma de divertimento e por vezes até mesmo como competição. Portanto, era natural que ao consumir algum tipo de mídia ou conteúdo audiovisual, obras animadas me chamavam mais atenção e atiçavam um desejo que eventualmente se tornou latente: o de criar imagens.

No ensino médio, esse desejo se condensou em mais de um elemento, já que tomei gosto pela fotografia, amadora e de celular. Dentro dessas experimentações livres, o *eu* se tornou um objeto dos meus pensamentos artísticos até ali: o meu cotidiano, o meu corpo e os elementos que eu interpretava como parte de mim: O espelho, os arredores do quarto, o apartamento com diversas referências ao mar. Assim, consequentemente fui me informando sobre o curso de Cinema e tomei como certeza que seria o que escolheria estudar, caso passasse.

Entrei ao lado de uma amiga próxima que estudou comigo durante todo o ensino médio, Maria Gabriela, e nossos pensamentos se alinhavam bastante no que esperar do curso. No início do primeiro semestre, nos aproximamos de Emiliano, colega que ingressou no mesmo período. Juntos, formamos um trio que trilhou as primeiras disciplinas, exercícios e experimentações. Um de nossos trabalhos juntos, *Entrada* (Figura 1) foi um projeto de vídeo-instalação, onde produzimos um ensaio sobre memória e movimento a partir da ambientação de um parque intinerante da cidade. Luzes e brinquedos davam lugar à construção de um imaginário muito associado à infância e ao lúdico.

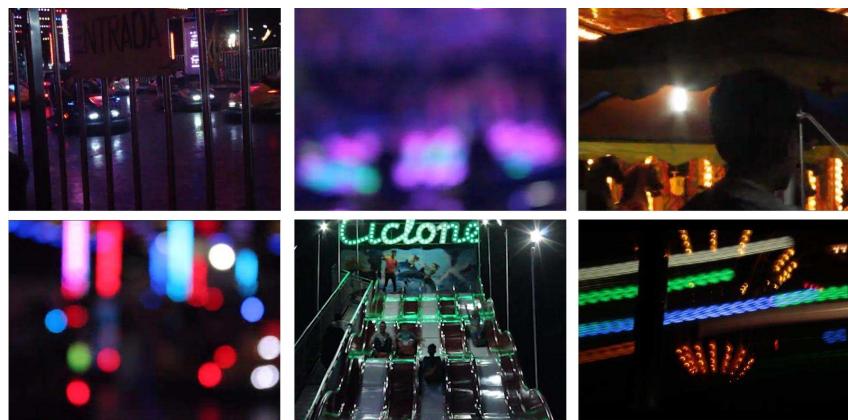


Figura 1: Frames de *Entrada* (2019), de Emiliano Barreira, Maria dos Anjos e Gianluca Ribeiro (Youtube)

Olhamos então para o Cinema e o Audiovisual de forma parecida, que para além de contar histórias, tem o poder de transmitir e ser absorvido. Assim, inflamados por cadeiras como a de Teorias e estéticas do Cinema Contemporâneo, Fotografia e Teoria da imagem (ministradas por Beatriz Furtado e Osmar Gonçalves, respectivamente), flertamos com a ideia de querer fazer filmes mais livres que não necessariamente se encaixem como narrativa clássica. Obras que, antes mesmo de contar algo, ou dizer, tenha a intenção de tocar o espectador e fazê-lo sentir por meio da imagem e do som.

Nesse entremeio, a pandemia do COVID-19 impôs um hiato no mundo e em todas as coisas. Olhando em retrospecto, e sob um ponto de vista puramente pessoal, pude experienciar uma janela de tempo bem maior para o fazer artístico espontâneo, que para mim foi a melhor forma de me ocupar até as aulas voltarem, e a vida como a entendemos. Entre esses novos hábitos, iniciei um caderno de sonhos e comecei a entrar um pouco mais na pintura à tinta, algo que tinha vontade de começar, mas nunca tive tempo hábil nem motivação.

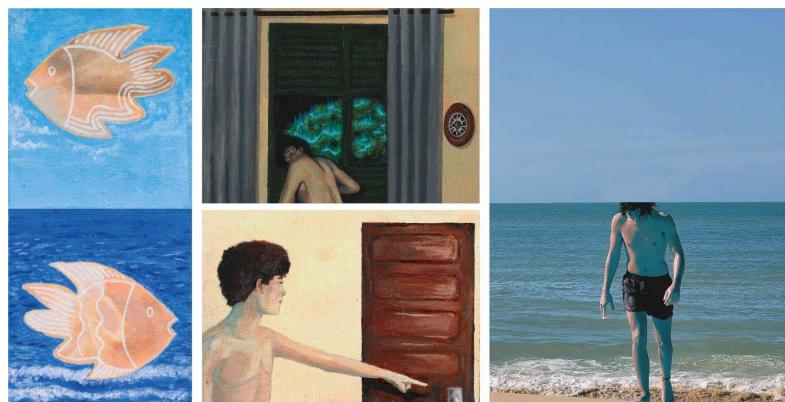


Figura 2: Quadros e intervenções digitais (2020-2022) (Acervo Pessoal)

Pensava nesses quadros pintados (Figura 2) a partir desses registros oníricos ou signos constantes no meu dia a dia, como portas, janelas, a vista de fora e os peixes (de barro, pintados e estampados em diferentes locais do apartamento). Influências que moldaram esse pensamento estético se encontram em várias áreas, das pinturas de René Magritte¹ aos filmes de Lynch² (Figura 3 e 4). Não existe um motivo específico para ter esses elementos como inspiração para as imagens que crio, sem ser a repetição de vê-los desde minha infância pela casa, que morei (e moro) pela vida inteira. Assim, eles fazem parte de mim e desse imaginário simbólico, contido em cada imagem.

¹ René François Ghislain Magritte (1898–1967) foi um pintor belga que figurou entre os mais proeminentes surrealistas de sua época. Magritte é amplamente reconhecido por suas imagens enigmáticas e poéticas que desafiam a lógica e exploram a relação entre imagem e realidade. Obras dele que influenciam e me influenciam incluem *Valores pessoais* (1952), *A canção do amor* (1948) e *La reproduction interdite* (1937).

² David Keith Lynch (1946–2025) foi um cineasta, roteirista e artista plástico norte-americano que figura entre os mais influentes nomes do cinema contemporâneo e do surrealismo audiovisual. É amplamente reconhecido por suas narrativas fragmentadas, atmosferas oníricas e pela exploração dos limites entre realidade, sonho e subconsciente. Obras que pontuo aqui são *Twin Peaks* (1990–1991, 2017), *Mulholland Dr.* (2001) e *Inland Empire* (2006).



Figuras 3 e 4: Frames de *Twin Peaks* (2017), *Inland Empire* (2006), *Mulholland Drive* (2001) e pinturas *Valores pessoais* (1952), *A canção do amor* (1948) e *La reproduction interdite* (1937) (Internet)

Creio que foi aí que o apego à ideia do inconsciente e do onírico me invadiu de vez e ficou comigo por todo o percurso do curso e do que considero ser meu foco temático - dentro e fora do Cinema. O sonho é uma junção de imagens, que para o sonhador, muitas vezes não tem sentido, mas ali naquele estado de dormência só temos como absorver e por vezes até contextualizar o que esses signos comunicam.

Desse modo, meu interesse no tema parte justamente desse local indefinível, uma imagem onírica que evoca sensações como estranhamento, mudança de tempo e desperta o consciente para algo que não pode, nem deve, se definir. O filme que crio colaborativamente também parte desse lugar. O desenho de uma paisagem onírica se faz constante, uma longa praia com cenários quase irreais onde o protagonista recebe - uma por uma- as imagens, elementos e pessoas ali presentes. Uma espécie de sonho desperto, rumo ao desconhecido.

2.1 A semente

Os semestres foram se estendendo mais do que o previsto, por questões de trabalho e também a reorganização do calendário estudantil no pós-pandemia. Maria havia saído do curso e um certo desânimo se instalou depois de poucas experiências em conjunto. Cadeiras onde haviam muitas pessoas agregadas acabavam não me animando muito dentro do curso, onde por muitas vezes terminei em posições onde não havia muita participação ou voz criativa. Os projetos em si não agregavam tanto quanto eu gostaria, e nem se encontravam dentro dessa linha de Cinema que pretendia, ou pelo menos, desejava seguir.

Foi então, em 2022, numa disciplina optativa intitulada “Oficina de Vídeo” (ministrada pelo Professor Dr. Marcelo Ikeda) que encontrei, junto de meu grupo, a semente que viria a se

tornar este projeto de TCC. Em resumo, tínhamos que entregar um curta de duas em duas semanas, cada um proposto com diferentes dispositivos (Um diálogo, extracampo, um plano sequência, uma adaptação de poema e um exercício livre). Eu e Emiliano estávamos matriculados e não conhecíamos ninguém da turma. Foi só na preparação para o primeiro exercício que conhecemos alguns colegas que concordaram em se juntar ao nosso grupo.

Cabe pontuar aqui a chegada de Yasmin, que eu já conhecia por meio do Emiliano desde 2019/2020, mas que havia entrado no Curso no semestre em que a pandemia atingiu as aulas (2020.1), e um ano após nosso ingresso. Sendo assim não havíamos tido oportunidade de fazer muita coisa juntos. Nestes exercícios (Figura 5), podemos experimentar pela primeira vez o que seria este novo trio, por assim dizer, onde Yas foi atriz de 4 dos 5 curtas e colaborou ativamente em todo o processo.



Figura 5: Exercícios da cadeira de Oficina de Vídeo (Acervo pessoal)

Uno foi o nosso curta final para a cadeira. Emiliano, que escreveu o argumento e o diálogo, que partiu da ideia de dois irmãos, separados por muito tempo e que agora se encontravam uma última vez para uma despedida. O mais velho, José, havia partido em busca de um local irreal, uma espécie de portal que leva quem adentrar para uma outra dimensão onde se volta para um estado primitivo à consciência. Porém, ao encontrar este lugar e se despedir de Ará (o mais novo), ambos acabam entrando e tendo um vislumbre desse outro estado.

Foi um curta com mais diálogos do que imagens (que se deram pela falta de tempo e recursos), mas cabe pontuar o desejo de construir um fragmento de uma ficção científica que parte do sensível. Por exemplo, em dado momento do filme, logo após os irmãos perceberem

que entraram nesse lugar-outro (em um plano conjunto fechado de seus rostos hipnotizados), vislumbramos um plano que ilustra esse local (Figura 6): Três árvores em um plano estático enquanto uma de suas pétalas cai em uma velocidade lenta, dilatando o tempo real da cena e criando assim essa possibilidade de um mundo onde as regras, e o próprio tempo, não se aplicam de forma natural, submergindo os personagens e o espectador em um outro estado sensorial.



Figura 6: Frame de *Uno* (Acervo pessoal)

O curta foi pensado a partir de duas referências do diretor, que inspirado por autores como Mia Couto, com o escrito *Línguas que não sabemos que sabíamos* (COUTO, 2009) e o filme *Stalker* (TARKOVSKY, 1979), foi gravado em um dia só, no Centro de Convivência do próprio ICA. Os corredores de cimento em contraste com a mata que rodeia o departamento criou uma dicotomia interessante que sustentou essa atmosfera: Ao adentrar nesse outro espaço, os personagens não mais estavam num mundo estruturalmente humano ou regido pelo mesmo (as paredes, prédios, o artificial), mas sim um espaço natural onde a natureza se comporta de forma diferente, e se faz ser sentida novamente.

Assim, esse dispositivo narrativo permaneceu no curta que propomos para este trabalho de conclusão - onde irei discorrer sobre as referências mútuas mais a frente. Um mundo onde seus personagens estão à deriva, fugindo de algo que não entendemos e buscando algum tipo de verdade, ou um estado de ser diferente. Carregamos conosco também esse pano de fundo ficcional, pois a busca pelo portal mencionado em *Uno* seria análoga à procura pela luz sobrenatural em *Só no Meio do Mar* — utilizando-me do contexto literal da palavra “sobrenatural”, onde a luz é o elemento que transcende o estado do natural. Um tempo que

transgride e ao mesmo tempo parece dilatar em todas as direções, numa paisagem onírica que ainda sim é real, pois é natural, mas que agrega uma outra forma de se existir. Agora não mais vemos uma árvore ou o concreto das paredes que seguram os irmãos Ará e José (protagonistas de *Uno*), mas a longa praia e o deserto de dunas que cercam João e Ari.

Finalizo este capítulo com a esperança de que esse caminho, que fora aberto em 2019, possa permanecer assim até a feitura deste trabalho e para além dele. Emiliano, Yasmin e eu compartilhamos uma visão de semelhante e que esse filme possa ser um exercício de colaboração onde cada um possa transpor suas referências, ideias e conversas para a tela. Derramo um pouco dos meus sonhos e imagens para dentro dessa história de Emiliano, assim como Yasmin transmite suas escutas para dentro dessa paisagem onírica. Assim podemos experimentar como um corpo só essa obra na intenção de compartilhar esses frutos com quem assiste e tire suas próprias sensações do que está em tela.

3. Presente #1: O coral seco

No texto a seguir, a que nomeei de *Presente#1*, irei discorrer (em formato de um diário de recordação) acerca da primeira experiência de visita ao local de gravação de *Só no Meio do mar*, onde procuramos imergir no lugar e entender o que queríamos transpor para a tela:

“Estamos nos aproximando das gravações do que será nosso filme. Algumas incertezas pairam. Entre respiros de tempo aqui e ali, me pego duvidando da minha capacidade de escrita deste memorial. Como definir em palavras algo que pensamos como imagem?

Quando penso no curta, me vem à cabeça as pedras de Peroba. Diversos tons de amarelo a vermelho preenchem a mente e me trazem a memória de nossa primeira visita técnica, em Dezembro do ano 2024, onde caminhamos por horas em uma linha reta enquanto exploramos as paisagens ali misturadas. Fomos só com a roupa do corpo, sem câmeras e sem cadernos.

O importante naquele momento era absorver imagens e sons daquele terreno, que para mim era desconhecido, mas que para Emiliano e Yasmin já havia uma certa familiaridade. Toda textura parecia se entrelaçar de forma diferente. Os pedaços de algas soltas criavam desenhos na areia, as conchas davam lugar a pedras do fundo do mar que mais pareciam mini-cérebros e cada parte das falésias parecia ser pintada por um pincel diferente. Via veias, linhas e

padrões alternados. Minha grande diversão foi imaginar essa paisagem e suas súbitas mudanças como capítulos de um filme, quase como em uma jornada, mas de herói nenhum, apenas espectadores do sol do meio dia até o cair do fim da tarde.

Em especial, me chamou atenção um rochedo logo ao lado da casa que ficamos durante a visita à Icapuí - ele fica uns quinze metros acima do nível do mar e encara diretamente a área de aclimatação dos peixes-bois que fica depois das ondas da praia (iniciativa do projeto da Aquasis, ONG de proteção à espécies ameaçadas de extinção). Nomeei esse lugar, a que me refiro, como “coral seco” (Figura 7). A paisagem difere das falésias dali e me remete exatamente ao nome dado: uma espécie de recife já há muito tempo desgastado e que havia se tornado pedra. Resultado de um tempo que passou e de uma maré que já não mais o cobre, nem o toca. Possui círculos como crateras e pedras que lembram tubos de corais calcificados, e um tapete de pedrinhas vermelhas se estende pelo chão e fazem barulho ao serem pisadas.



Figura 7: O coral seco (Acervo pessoal).

Essa imagem ficou comigo pois até ali não houvera pensado a fundo em como mostrar esse deserto inóspito no filme. Tínhamos uma ideia de seguir uma estética mais naturalista da praia e ir transformando-a aos poucos com experimentações de sobreposição, calibração de cores mais frias e afins. Mas estar presente no local desencadeou uma virada de chave, por assim dizer. O tempo, e a transformação dele sobre aquele litoral era palpável. Nossa personagem, João, está perdido em uma espécie de limbo, e agora sabemos que esse local deve ser representado por uma paisagem que não seja naturalista. Peroba é e deve ser mostrada como

personagem. A cor dali é viva, quente, mutável e reflete a paisagem de um lugar que se dilata no passado e presente. Assim que deve ser a atmosfera visual do filme.

Foi como se o local ditasse o tom que deveríamos seguir de forma orgânica. Esse espaço, que por vezes parece pertencer a outros mundos, deve cercar nossos personagens e as cores, texturas e grandes rochas os acompanharia no processo. O tempo ali se faz múltiplo: O coral, já seco. As grandes pedras dão lugar a pedras menores, e eventualmente se tornam areia. As dunas que lentamente tomam novas formas. São paisagens que podem transportar para o fundo do mar ou ao solo de um planeta inabitado, onde os vários tempos se encontram suspensos e assumem uma forma só.

Espero podermos fazer jus a algumas dessas imagens, ou que pelo menos seja o início de um processo para registrá-las. Uma jornada que não se inicia nem termina com o filme, assim como o caminho não delimitado que João percorre.”

4. Referências gerais

Nos próximos parágrafos e subcapítulos, irei refletir sobre as origens das referências estéticas e filmicas que orientaram o projeto. Antecipadamente, ressalto que elas se relacionam com as vertentes do Cinema de Fluxo e do Cinema Sensorial, flertando também com o subgênero do realismo mágico. São nomenclaturas que, comumente, em textos acadêmicos e críticos, abrangem os autores que serviram de base para o nosso projeto — realizadores com os quais compartilhamos uma afinidade ao pensar a potência do cinema no campo da criação e do lírico.

4.1. Ideia e estrutura

A ideia inicial para a trama surgiu a partir de uma lenda local que o diretor ouviu de uma pessoa próxima: em determinada duna de Paracuru, uma luz de fonte desconhecida iluminaria a região, desnorteando os que presenciassem o fenômeno. Partindo desse simples mote, e em diálogo com a experiência narrativa de *Uno* (descrita no capítulo 2), surgiram os primeiros esboços do que viria a ser *Só no Meio do Mar*. Passamos a defini-lo como uma espécie de ficção científica do sensível. Em breves palavras, um fenômeno inexplicável e sobrenatural serviria de pano de fundo para a jornada do personagem e seu estado de espírito. Filmes como *Stalker* (Andrei Tarkovsky, 1979), *La Jetée* (Chris Marker, 1962), *Memoria* (Apichatpong

Weerasethakul, 2021) servem como referência para esse termo referido, devido principalmente ao tom mais poético com que abordam suas questões ligadas ao gênero de ficção científica. Contudo, à medida que o projeto se desenvolvia, a dimensão do irreal foi se tornando mais tênue, abrindo espaço para o corpo e o gesto como centro da história.

A escrita do roteiro se deu de forma fluida, partindo dessas sensações como disparadores para as cenas e resultando em uma narrativa não linear, que se afasta da estrutura clássica baseada em introdução, incidente incitante, conflito, clímax e desfecho. Por exemplo, acompanhamos o protagonista já em deslocamento, se aproximando do litoral — não há propriamente um início. João foge de algo ou de alguém, mas não há indícios concretos na narrativa sobre o que ou quem seria. Não nos interessa aqui destrinchar motivações e causas; a intenção é priorizar as sensações, por meio da imagem e do som, em vez de nos apoiarmos em uma lógica convencional de enredo.

Dessa forma, o filme é concebido como uma combinação de blocos. Em cada um deles, há um desejo de expressão que transcende a lógica da linearidade. Se Peroba representa um não-lugar e suspende a ideia de tempo — funcionando como um escape da realidade da qual João simultaneamente foge e busca —, então não haveria outra forma de representá-lo senão por meio de elipses e de uma montagem centrada na construção de uma atmosfera, para além do desenvolvimento de personagens ou de arcos transformadores. João, Ari e Davi simplesmente existem ali, naquele instante, e suas buscas não se fixam em um ponto de chegada. Ainda assim, vislumbramos lampejos de quem são, a partir da fala, dos sonhos, do lúdico e da relação com o espaço ao redor. A luz — aquela mesma que motivou os primeiros esboços — permanece como um elemento de unidade, atravessando a narrativa e entrelaçando o jovem e o velho. Em resumo, o filme se desenrola a partir de seu dispositivo: a busca desse objeto de desejo, e nos seus entremeios vemos interações e perambulações dos personagens divididos nesses blocos.

4.2 Cinema Sensorial e de Fluxo

No contexto acadêmico e crítico dos estudos cinematográficos, filmes que adotam essa abordagem são frequentemente associados às vertentes do cinema sensorial e do cinema de fluxo. Com o conhecimento que adquiri até o momento da escrita deste memorial, reconheço

que *Só no Meio do Mar* nasce de um hibridismo entre essas duas formas de fazer e sentir o cinema.

No texto *Realismo sensório no contemporâneo* (VIEIRA JR., Erly 2020, pág.19), são discutidas três hipóteses para a definição do que se convencionou chamar de Cinema de Fluxo. Uma delas propõe que o corpo — enquanto elemento central da linguagem audiovisual — passa a ocupar o papel de mediador privilegiado entre as dimensões do espaço e do tempo, sobretudo em contextos cotidianos. Essa perspectiva, de acordo com o autor, institui um novo “contrato sensório” com o espectador, em que a experiência filmica se estrutura menos a partir da narrativa tradicional e mais pela presença corpórea, pela duração e pelo gesto. A hipótese sugere uma articulação entre três camadas simultâneas de corporalidade: os corpos filmados, o corpo do espectador e a própria câmera enquanto corpo sensível, que não apenas registra, mas participa da encenação.

Essa concepção é fundamental para pensarmos o tipo de relação sensorial que buscamos construir em *Só no Meio do Mar*. Essa intenção nos levou a priorizar uma mise-en-scène em que o tempo não fosse apenas um marcador de ações, mas um elemento ativo da cena. Buscamos planos em que as ações pudessem acontecer com calma, sem a necessidade de cortes que apressasse o gesto ou o olhar. A imagem e texto foram pensados previamente - ou também aconteceram de forma espontânea - porém sempre houve a liberdade de ambas se alterarem, para o que o local ou os atores pediam na ação, que se desenrola a cada take. A câmera não se posiciona como observadora distante, mas acompanha o movimento desses corpos, partilha os espaços, hesita, caminha junto. A ideia era fazer com que o espectador se colocasse no filme por meio do corpo, sentindo o tempo e o espaço mais do que apenas decifrando a narrativa.

Esses blocos seriam pequenos recortes de um cotidiano feito de eventos que não seguem uma ordem cronológica, mas que, ainda assim, podem ser compreendidos pelo próprio contexto do dispositivo: o que acontece dentro desse microcosmo é válido em si.

Em duas cenas distintas é possível exemplificar essa ideia de corpo múltiplo. A primeira ocorre em um dos planos mais abertos e fixos do filme, quando João e Ari se conhecem, e o mais novo recebe uma memória como forma de apresentação. É quase como se a câmera fosse um terceiro integrante daquele acampamento improvisado — posicionada entre os

personagens, aproximando-se apenas em momentos pontuais do monólogo. A segunda cena acontece durante uma das caminhadas, em que acompanhamos João e Ari. A câmera os segue, seja na mão ou no tripé (por meio de pans lentas ou caminhando junto com os atores em cena), observando sua trajetória livre pelo espaço como um corpo que vê e transmite.

Em uma ótica do conceito generalista de Cinema sensorial, onde o filme interage com os outros sentidos do corpo por meio do audiovisual, é dito o seguinte: "Nossa experiência sensória comum dos filmes; a maneira como, em alguma modalidade carnal, somos capazes de tocar e ser tocados pela substância e textura das imagens; de sentir uma atmosfera visual nos envolver; de experimentar peso, sufocamento e a necessidade de ar" (SOBCHACK, 2004, p. 65).

Essa substância, citada pela autora, nada mais seria, ao meu ver, do que um desejo, uma intenção de transmitir por meio da corporalidade. Sendo assim, essa sensorialidade ultrapassa a barreira de uma leitura clássica. Por exemplo, um plano aberto de uma campina pode ser filmado como um plano de ambientação, que serve como uma porta de entrada para os planos seguintes se desenrolarem e ambientarem o espectador ali, naquele local. Porém, se analisarmos a mesma campina em um algum filme de Tarkovsky, que é exemplo de um Cinema onde há esse desejo de transmitir uma sensação para além da diegese, percebemos como essa leitura é diferente. O tempo se estende, escutamos o som do vento e vemos o balançar da grama por um longo período. A ação tem o devido tempo de acontecer diante do espectador. O filme respira e se dá peso.

Em *Só no Meio do Mar*, para além da vontade do tempo dilatado e do cotidiano dos personagens (que estão mais atrelados ao conceito de Cinema de fluxo), pretendemos também experimentar com essas sensações. Brincar com as imagens e sons. O uso de objetos (Figura 8) como o apito do velho, o monóculo de Davi e a lanterna de João vem à tona como elementos que reforçam a identidade dos personagens, ainda que não tenham um sentido claro na narrativa, mas que abrem espaço para usarmos de artifício de potencialização dessa atmosfera. O som que ecoa do instrumento. A luz da lanterna que foca, desfoca e tateia o caminho a frente. O monóculo que procura algo em meio a paisagem. Esses elementos possibilitam experimentarmos a imagem de maneiras mais dinâmicas e que diferem de um cinema clássico movido pela transparência³.

³O conceito de *cinema transparente*, elaborado por Ismail Xavier em seu livro *O discurso cinematográfico: A opacidade e a transparência* (XAVIER, Ismail. 2005) refere-se a um modelo de representação que busca



Figura 8: O apito, a lanterna e o monóculo (Acervo pessoal)

Assim, entre as principais referências que compartilham aspectos ligados ao cinema de fluxo e ao sensorial, destacam-se dois autores: o tailandês Apichatpong Weerasethakul, especialmente com o filme *Memoria* (2021), e o cineasta russo Andrei Tarkovsky, com *Stalker* (1979). Ambos os filmes, como mencionado anteriormente, serviram de base estética e conceitual para a criação do curta *Só no Meio do Mar*, e estão intimamente ligados aos conceitos apresentados até aqui.

4.3 Apichatpong Weerasethakul e o onírico no banal

O realizador nasceu na Tailândia em 1970, formou-se em Arquitetura e é mestre em Artes Visuais. O primeiro filme que assisti de sua autoria foi *Mal dos Trópicos* (2004), em que a narrativa é dividida em dois blocos distintos. Em determinado momento, os protagonistas desaparecem da cena, e passamos a acompanhar outra sequência de eventos, desconectada de uma lógica convencional. Esse olhar — em que a atenção se desloca dos personagens para o ambiente que os envolve — e que se usa de imagens simples, ao passo que também quase hipnotizantes, foi o que inicialmente me aproximou de seu cinema.

Em seu filme mais conhecido, *Tio Boonmee que pode recordar suas vidas passadas* (2010), acompanhamos os últimos dias de um fazendeiro, junto a sua cunhada e sobrinho, em encontro com fantasmas e criaturas presentes ali no local: o fantasma de sua falecida esposa e seu filho desaparecido há muitos anos, que se transformou em uma criatura híbrida da floresta. Na obra, essas imagens aparecem de forma meditativa (Figura 9), a floresta que rodeia a casa do protagonista, e a própria casa, servem de ponte para esses espíritos

naturalizar a linguagem cinematográfica, apagando os sinais de mediação entre câmera e realidade. Trata-se de um cinema em que o estilo tende à invisibilidade, favorecendo a fluidez narrativa e a imersão do espectador, como se a imagem funcionasse como uma janela para o mundo, e não como construção. Em oposição a essa lógica, *Só no Meio do Mar* assume a opacidade da imagem, utilizando elementos expressivos e sensoriais que revelam a presença do olhar e da linguagem.

dialogarem com os humanos dali. Pontuo a formação de Apichatpong pois o mesmo tem uma visão minuciosa do espaço e das suas construções, presentes em sua filmografia e que servem como elementos simbólicos de suas histórias.



Figura 9: Frames de *Tio Boonmee que pode recordar suas vidas passadas* (2010)

A decupagem de Weerasethakul induz, em cada um de seus planos, um estado de atenção crescente, em que a duração estendida da imagem, somada à sua estaticidade, cria uma atmosfera quase onírica. A composição dos planos costuma dar ênfase ao que espreita ao redor — raramente há closes ou enquadramentos fechados. Seus personagens vagam pelo espaço com a mesma incerteza que atravessa a percepção de um sonho — ou do próprio espectador. Sua iluminação é predominantemente natural durante o dia e durante a noite as sombras desenham silhuetas e pequenos pontos de luz.

Não há excesso em sua encenação, e isso é uma referência forte para mim dentro de um cinema independente e iniciante, onde muitas vezes não temos acesso a equipamentos sofisticados ou ao domínio técnico de seu uso, além de enfatizar uma percepção realista dessa ficção quase mágica, com pouco orçamento. Para a concepção de *Só no Meio do Mar*, ao buscar imagens que transcendem o cotidiano, essa abordagem do autor foi um guia. Isso se traduziu no uso da noite e da escuridão para sugerir o invisível, no brilho de uma luz de led para emular algum fenômeno desconhecido (cena final do curta, que irei discorrer mais a frente) e no enquadramento de elementos naturais da locação — que se comunicam com o espectador tanto quanto os personagens.

Porém, é em *Memoria* (2021) que abre-se um diálogo maior com o curta *Só no Meio do Mar*. O plot é o seguinte: Acompanhamos Jessica, uma mulher estrangeira na Colômbia que começa a escutar um som misterioso que apenas ela parece ouvir. A partir desse evento, o filme se estrutura não como uma investigação narrativa tradicional, mas como um mergulho sensorial, em que o som, o silêncio e a deriva pelo espaço guiam a personagem à fonte do som.

Como no nosso curta, *Memoria* fala de uma conexão do espaço e dos personagens através do tempo, e suas relações com o corpo são traduzidas por meio da imagem, do som e da atmosfera entre as “vinhetas” da narrativa. É importante pontuar que o tailandês, junto com a atriz protagonista (Tilda Swinton) tinham como intenção mergulhar em um local desconhecido para então construir a base do que seria o longa. Durante a viagem a Colômbia, local onde foi gravado a obra, o realizador desenvolveu uma condição intitulada de “Síndrome da cabeça explosiva”, que serviu de dispositivo para a jornada da protagonista dentro da trama. Visto que também partimos de um dispositivo para nortear nosso roteiro, é interessante pensar nesse processo criativo mais espontâneo, que demanda uma imersão no espaço para inserir seus personagens.

Jessica é vista em planos abertos, perambulando. Ela visita túneis, uma universidade, ruas movimentadas. Parece andar entre diferentes tempos e ressonâncias de espaço. Seu gesto, de curiosidade e estar aberta aos eventos que se desenrolam a partir daquela busca banal que nos conectam com a personagem, e não seu passado ou narrativa pessoal. Apichatpong aponta diversos símbolos que cruzam o espaço tempo de um país que enterra violências silenciadas, mas que ainda ressoam em quem se importa em ouvir e estar atento - Os túneis de uma grande mineração, partes de um esqueleto estudado por uma arqueóloga, os instrumentos musicais e o próprio estúdio de som, e claro, a grande nave espacial que corta o céu no fim do filme e que mais uma vez conecta presente, passado e futuro (Figura 10).

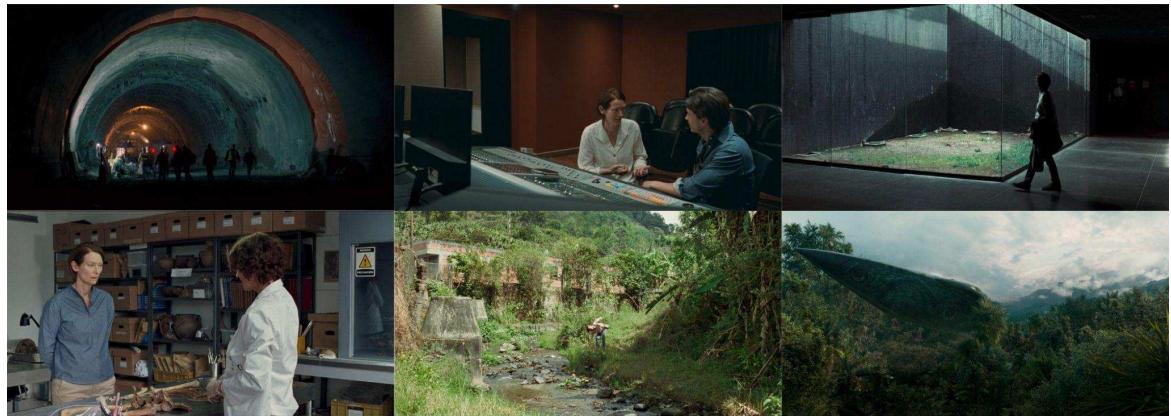


Figura 10: Frames do filme *Memoria* (2021) (Internet)

Além disso, a imagem em *Memoria*, como em nosso filme, não se faz só presente no plano, mas também por meio da paisagem sonora. Me interessa essa comparação pois tanto no longa do tailandês quanto no curta, há a vontade de criar um extracampo que não se dá pelo limite da tela, mas sim do diálogo e do sons que sobrepõe a imagem dos personagens. Por exemplo, no momento chave do longa, Jessica se encontra com um indivíduo que se diz ser como ela – seres que captam as vibrações de outras temporalidades, “antenas”. A partir dessa conversa, que acontece em um plano conjunto médio em uma mesa de jantar (Figura 11), o “clímax” se desenrola em um único longo plano. Quando Hernán, de olhos fechados, revive e narra um evento passado, o filme opta por não mostrá-lo em flashback. A câmera permanece fixa em seus rostos, e a riqueza da paisagem sonora – o som de chuva, pessoas correndo, tiros sendo disparados – constrói a cena na mente do espectador. Uma das imagens mais importantes do filme torna-se, portanto, uma imagem sonora, invisível.



Figura 11: Frame de *Memoria* (2021) (Internet)

Essa concepção sensorial de extracampo, onde o som não apenas complementa, mas substitui a imagem visual para evocar o passado e a memória, foi a principal inspiração para as cenas de monólogo de *Só no Meio do Mar*. A intenção, a ser realizada de forma plena em uma etapa mais robusta de pós-produção, é provocar essas paisagens visuais invisíveis por meio dos sons, onde não precisaremos incluir planos clássicos de flashback ou dar um “devido retorno imagético” para a cena. O plano estático, com essa adição, evoca o seu próprio microcosmos de possíveis imagens, seja durante a memória de Ari ou durante o sonho que assombra João.

Nas palavras de Apichatpong: “Então, para mim, eu vejo a Jessica como o 'cinema'. Eu disse ao meu produtor que ela é o cinema, mas ninguém entendeu! Ela é como um microfone ou uma câmera que absorve o som [e] grava.”. Finalizo esta análise aplicando a metáfora do cineasta ao nosso protagonista, recuperando a ideia da câmera como um corpo, discutida anteriormente no início desse capítulo, João também se torna esse 'cinema' que Apichatpong descreve: uma antena que busca absorver e gravar aquilo à sua volta. Sua jornada não se limita a uma perspectiva de 'primeira pessoa', mas se manifesta através de um corpo cinematográfico que se torna igualmente sensível, um dispositivo que não apenas segue, mas *sente* e registra as 'vibrações' do personagem e do ambiente que o cerca.

4.4 Andrei Tarkovsky e a poética do símbolo

Outra referência de autor que nos inspira e serviu de base conceitual e estética para o curta *Só no Meio do Mar* é o autor Andrei Tarkovsky. O cineasta nasceu em 1932, em um vilarejo na ainda União Soviética (atual Rússia). Minha primeira impressão foi com seu primeiro longa-metragem, *A infância de Ivan* (1962), que me impactou por conta de suas composições complexas em termos de técnica, tratando o plano cinematográfico não como uma mera composição pictórica, mas como uma espécie de testemunho do tempo, onde cada elemento em quadro — os corpos, o contraste da luz, os cenários — revela uma verdade sobre a condição do personagem (Figura 12). Vemos a “realidade”, com o peso da infância de um personagem que lida com as tragédias de uma guerra e também uma dimensão onírica, que lida de forma experimental com os momentos de sonho, onde a criança vislumbra outras realidades por meio de imagens repetidas, sobreposições e montagem.



Figura 12: Frames de *A infância de Ivan* (1962) (Internet)

É fácil então traçar um paralelo entre o cineasta russo do tailandês Apichatpong, com seus planos mais meditativos e no cuidado em enquadrar o espaço e o ambiente. Inclusive penso no fazer filmico do nosso curta muito mais ligado a simplicidade com que a câmera de *Memoria* ou *Tio Boonmee pode recordar suas vidas passadas*, porém é inegável que o cinema de Andrei é fundamental para a construção de nosso pensamento sobre imagem e potência simbólica e atmosférica dentro desse e outros trabalhos como *Uno*. Assim, enquanto nosso curta se alinha mais com a simplicidade e ao minimalismo de Apichatpong, a base referencial que norteia nosso pensamento parte de uma visão mais alinhada à Tarkovsky, de uma imagem poética que permeia diferentes temporalidades nos planos e que não se prende a definições simbólicas.

Assim, dentro das obras do realizador, a que se destaca é *Stalker* (1979), baseada no romance *Piquenique na Estrada*, escrita pelos irmãos Arkadi e Boris Strugatsky em 1972. O filme trata sobre um mundo em um tempo indefinido, onde uma área acometida por um fenômeno misterioso, conhecida como “zona”, foi isolada da sociedade e os únicos que adentram esse local são os chamados “stalkers” (Figura 13). Assim, acompanhamos 3 personagens (o Stalker, o Professor e o Escritor) que acessam esse local em busca de uma dita caverna que realizaria todos os desejos do homem caso alguém a adentre.



Figura 13: Frames do filme *Stalker* (Internet)

O cineasta rejeitava o simbolismo evidente, defendendo que a imagem não é um hieróglifo a ser decifrado, mas sim "a encarnação de uma revelação, um vislumbre momentâneo [...] de um mundo que nos é inacessível em sua totalidade" (TARKOVSKI, 1998, p. 105). O exemplo dessa filosofia é a própria Zona. Ela não é um conjunto de símbolos, mas um espaço concreto cuja atmosfera e densidade temporal forçam os personagens a um estado de introspecção. Em uma analogia, a praia de Peroba em nosso curta também foi concebida menos como um cenário e mais como um espaço liminar com leis próprias. A busca dos personagens pela "luz" não é a busca por um símbolo, mas a jornada em direção a um fenômeno real dentro daquele universo, cuja verdade e significado são inerentes à própria experiência, assim como acontece com o 'quarto' (Figura 14), cujo verdadeiro poder não reside em conceder um desejo material, mas em forçar um autoexame sobre a natureza da fé e da vontade.



Figura 14: Frame do “quarto” em *Stalker* (Internet)

Por fim, mesmo que o autor afirme que seus filmes não possuam símbolos representados, é claro em análises críticas e acadêmicas que o teor de suas obras é amplamente analisado por meio dessas imagens e signos. Os elementos representados (água, terra, fogo e ar), as ruínas e cenários naturais em contraste com a posição dos personagens, todas essas questões podem ser esmiuçadas sob a ótica do simbolismo por conta da potência poética das imagens de Tarkovsky, ainda que elas venham a ele como desejo de expressão e não significado. Porém, é possível também traçar um paralelo entre os arquétipos representados em seus personagens de Stalker e os personagens de Só no Meio do Mar, e como isso se traduz no pensamento da imagem e do plano.

Em Stalker há um choque entre 3 representações dos personagens: A fé (o Stalker), a arte (Escritor) e o racionalismo (Professor). Entrando em alguns estudos da psicanálise junguiana, que estuda os símbolos nas diferentes culturas, é possível notar que alguns arquétipos básicos os representam, mas para isso é crucial diferenciar os termos. O autor define: “Uma palavra ou imagem é simbólica quando implica alguma coisa além do seu significado manifesto e imediato”(JUNG, 1998, p. 20). Por conseguinte, Jung (2011, § 270) define o arquétipo como uma “forma sem conteúdo”, uma estrutura psíquica que representa apenas a possibilidade de um tipo de percepção e de ação. Ele só se torna visível quando é preenchido por uma imagem específica, o símbolo.

Desse modo, o personagem do Stalker seria representado pelo arquétipo do guia, que em sua crença espiritual leva os outros dois indivíduos sem mesmo saber o porquê de acreditar naquilo que está manifestado na Zona. O Escritor representaria o Ego por meio da figura do artista que, desiludido e cínico, perdeu a fé no seu próprio poder de criação. Ele busca na Zona uma inspiração externa, uma espécie de resposta para sua crise criativa e existencial. Já o Professor encarna outra ‘faceta’ do Ego: a razão científica. Ele entra na Zona não com fé, mas com o desejo de controlar, analisar e se preciso destruir (com sua bomba) aquilo que a ciência não pode explicar.

Em Só no meio do Mar, tanto símbolos quanto arquétipos podem ser identificados. Em paralelo aos personagens do filme russo, João representa o Ego em seu processo de transformação, a consciência que é forçada a se abrir para novas percepções. Seu caminho na história é a da assimilação do desconhecido. Para isso, o mesmo é guiado por Ari, que seria a

representação do arquétipo do Velho Sábio (aqui de forma literal), que o leva em direção a novos caminhos. Nesse deslocamento surge a imagem da criança divina, Davi, que aponta caminhos e é símbolo de intuição e futuro.

Na imagem do filme, isso se traduz de forma quase orgânica. João, representando o Ego em crise, corta o plano correndo, seus enquadramentos fechados e sua distância do ambiente expressam a sua desconexão inicial com o lugar. Enquanto isso, Ari é visto em consonância com o ambiente, seus planos são mais estáveis e sua postura relaxada, por muitas vezes sonolenta, sugerem uma aceitação e conexão do espaço da praia, ele sempre toma a dianteira nas caminhadas, com o jovem adulto mirando às suas costas, seus passos. Diferente de João, a figura de Davi já é apresentada desde o início em total harmonia com o Velho Sábio. A decupagem os une frequentemente no mesmo plano, e a roupa da criança o mimetiza com o ambiente das dunas em que surge. Após o jogo, esses três se juntam no quadro, indicando a mudança de João e da dinâmica ali estabelecida, agora se integrando e se abrindo ao potencial de renovação e mudança.

5. Análise técnica da Fotografia

No pensamento de imagem e fotografia, fundamentados nos últimos capítulos, tivemos a intenção de filmar da forma mais naturalista possível, evitando o excesso de planos, movimentos de câmera e iluminação complexa. Essa simplicidade foi uma escolha tanto estética, alinhada à proposta do filme, quanto prática, dada a viabilidade de um set com locações externas de difícil acesso, com subidas íngremes, transporte à pé e distância entre locações.

Ainda que seguindo essa proposta, as cores e texturas do espaço darão lugar a essa estranheza e aspecto ligeiramente fantástico, beirando o onírico. Já nas cenas noturnas se dariam por esses planos mais escuros, iluminados artificialmente e que buscam evocar não mais o naturalista, e sim uma sensorialidade que converse com o espaço-outro que os personagens estão inseridos. A tela se usa dessas texturas a partir de uma imagem mais granulada, que pela temática e tom do filme, adiciona um aspecto de impressão no tempo, tal qual a um fotograma que passa por diferentes transformações da própria luz, ou a película, conversando com a sensação mais tátil e sensorial que queremos evidenciar. Para isso, gravamos com o ISO mais elevado, permitindo que o ruído faça parte dessa estética do filme, principalmente nas cenas noturnas, onde isso já ocorre naturalmente por conta da pouca entrada de luz na câmera.

Em relação a iluminação, que descrevo como a maior dificuldade no que tange a área de foto, houveram questões que dificultaram o planejamento e execução dessa parte. Além do fato de eu possuir uma inexperiência com o desenho de luz (que foi feito praticamente todo durante as preparações de cena) e iluminação no geral, tínhamos à disposição somente dois leds que satisfaziam nossas necessidades. Isso pois não havia base de energia próximo das locações que não fosse a base da equipe, assim tínhamos ao nosso dispor somente baterias para todos os equipamentos.

Mesmo assim, acredito que conseguimos assumir essas questões por conta da estética experimental e onírica do filme, o que não deixou de ser algo pensado ao nosso favor. As sombras demarcadas das folhas e dos personagens potencializam as cenas noturnas e dão uma qualidade mais surreal às locações e as imagens. Sem contar as lanternas que foram usadas como objeto de cena e que serviram para os próprios atores/personagens interagirem com a paisagem às suas maneiras.

5.1. Equipamentos: Câmeras e lentes

Com relação às lentes utilizadas (descritas na decupagem técnica e que constam na lista de equipamentos em anexo), e em diálogo com a ideia de privilegiar a presença do ambiente no filme e construção de atmosfera, preferimos dar espaço às que tinham menor milimetragem, produzindo um campo de visão mais aberto e uma amplitude de foco maior (24mm e 35mm), tanto para os personagens quanto para as paisagens. Salvo alguns planos onde os personagens eram o foco do quadro, onde nos utilizamos das lentes mais tele objetivas (70mm e 85mm). Onde houve o uso do zoom óptico, usamos uma lente Canon 24-70mm (locada especialmente para esse fim), nos momentos em que a intenção era entrar no quadro e dar uma força imagética a aproximação do corpo câmera ao ambiente ou corpo personagem (Cena 1 e Cena 10, respectivamente).

Gravamos no formato de arquivo Log-C3, que possibilita uma maior gama de informações para pós-produção na área de cor e luz – etapa que será realizada após a entrega deste documento e primeiro corte. Em resolução, optamos pela 4K, por ter o melhor resultado em caso de necessidade de crops na imagem e levando em conta também o fato de muitas externas terem acontecido à noite. Também queremos evitar ao máximo problemas com

excesso de ruído e má qualidade, visto o desafio da iluminação e inexperiência técnica para pormenores.

Em dado momento do set, para mais fluidez e material alternativo para a montagem, decidimos ter uma outra câmera gravando em paralelo à Canon R6 (nossa câmera principal). Essa alternativa, uma Olympus E-M1 Mark II (lentes 17mm e 45mm), foi usada em cenas específicas que necessitavam de câmera na mão. Como a Olympus possui um sistema de estabilização digital mais eficiente, a acoplamos no gimbal para podermos acompanhar planos que demandam mais movimentos, como os de caminhada e a sequência das dunas de Ponta Grossa, enquanto a Canon ficou no tripé para os planos fixos.



Figura 15: Disposições de câmera e lentes durante o set (Acervo pessoal)

6. Storyboard e decupagem

Neste capítulo, que separei do breve capítulo anterior a fim de melhor estruturar o texto, analiso o processo de decupagem, fotografia e experiência de set para o curta *Só no Meio do Mar* – claro, à partir de um olhar pessoal, do relato de experiência e dos pensamentos sobre as imagens produzidas. Abordarei, a partir do repertório de planos que criamos, sobre como as referências conceituais discutidas no capítulo anterior se põem diante das decisões práticas de câmera e encenação e como foi o processo de produção em set, incluindo os desafios e observações destes.

O processo ocorreu de forma bem orgânica e coletiva nos dois meses que antecederam as gravações do curta. Eu e Emiliano decidimos nos encontrar pessoalmente para a leitura do que ele havia escrito até então – pois como desejávamos um roteiro mais livre, o diretor/roteirista ainda estava escrevendo durante este processo – para assim começarmos a fazer um primeiro esboço da decupagem em si. Sentimos que a melhor abordagem seria nos utilizando de um storyboard feito à mão ao invés de iniciar com algo técnico. Por meio do desenho desses planos poderíamos pensar como mostraremos esses personagens em cena e assim avançarmos nas questões de fotografia, análise técnica e plano de filmagens.

Cito como referência o processo do cineasta japonês Akira Kurosawa, que por ser ligado primeiramente a pintura antes de começar a gravar seus filmes, desenvolveu um forte trabalho visual ao pintar os planos que tinha em mente, se usando de cores fortes e um traço mais livre como ponto de partida (Figura 16). Essa abordagem de Kurosawa, que trata o storyboard não como um mero guia técnico, mas como um ato de descoberta da própria imagem, foi uma inspiração para o nosso método de trabalho.



Figura 16: Storyboard dos filmes *Ran* (1985) e *Sonhos* (1990), respectivamente, da esquerda p/ direita (Internet)

Irei, a seguir, destrinchar algumas cenas chaves do curta-metragem, usando uma comparação entre o plano pensado em pré-produção (Storyboard) e frames do material gravado na produção do filme, que está em processo de pós-produção e montagem. O storyboard completo e análise de decupagem técnica (confeccionado logo após), assim como o roteiro, constam nos anexos deste documento. Pontuo que analisarei a partir da sequência 2, pois a cena 1 é um plano estático de ambição (gravado em Ponta Grossa).

6.1. Sequência 2: A fuga (Figura 17)

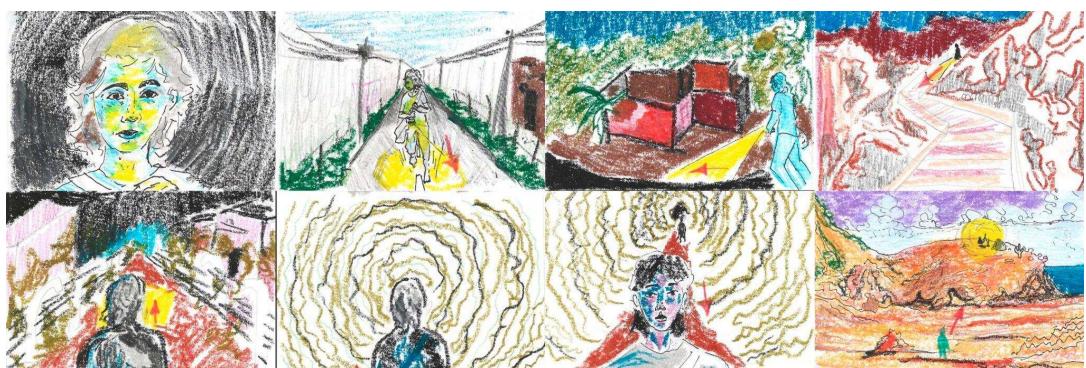


Figura 17: Storyboard da sequência 2 de *Só no Meio do Mar* (Acervo pessoal)

A primeira sequência do curta é o momento mais dinâmico do filme, em termos de duração de planos e quantidade. João corre de algo/algum abstrato que o persegue e se embrenha cada vez mais em um espaço que vai perdendo os traços artificiais da cidade. Para isso, queríamos iniciar a cena nessa feição preocupada do personagem, com uma câmera que lentamente o acompanha em travelling para trás e vai abrindo o plano fechado de seu rosto gradualmente para um geral que o insere nesse espaço noturno e inóspito (Figura 18).

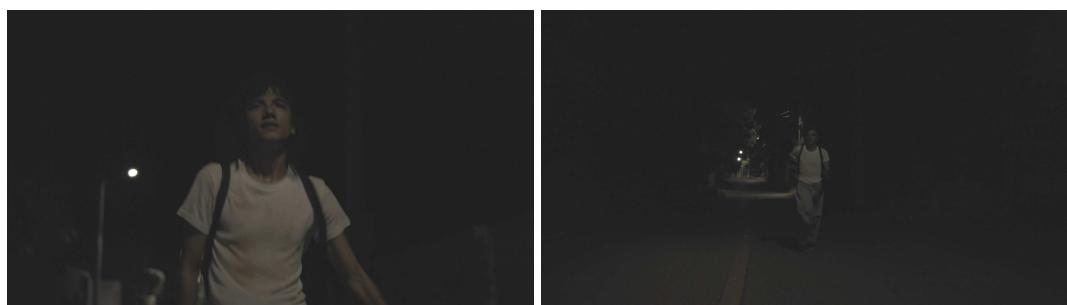


Figura 18: Frames da Sequência 2 de *Só no Meio do Mar* (Acervo pessoal)

Esse primeiro plano foi o mais desafiador em termos de complexidade pois usamos um carro para suporte técnico. Eu estava posicionado no porta-malas com a câmera montada em um gimbal enquanto Kimberly (Assistente de Foto) focava de acordo com a distância do personagem. Emiliano assistia no monitor no banco de trás enquanto Matheus (Assistente de Direção) segurava uma lanterna para iluminar minimamente o personagem. De referência filmica para este momento, cito um plano específico do longa japonês de 2001, *Tudo sobre Lily Chou-Chou*. Nele há o uso de luz direta artificial em meio a uma rua escura. O uso de

uma lente aberta e centralizada nos personagens em cena enfatiza esse vazio e escuridão em contraponto com a luz direta (Figura 19).



Figura 19: Frame do filme Tudo Sobre Lily Chou-Chou (2001) (Internet)

Essa transição do cenário se daria por esses planos mais breves que o localizam em uma espécie de “descida”, onde vemos as construções se tornando rudimentares, uma escada em meio às rochas e logo após as matas fechadas que levam a visão do grande coral, onde o protagonista vê Ari de longe pela primeira vez em um longo plano aberto, finalmente revelando essa paisagem em toda sua dimensão e nos primeiros indícios de luz do dia. Gravamos toda a sequência de madrugada para poder capturar a luz do amanhecer do plano final da cena, o que foi um sucesso e enfatiza essa mudança de dimensão para o personagem. Ele alcançou o lugar outro (Figura 20).



Figura 20: O Coral seco de Só no Meio do Mar (Acervo pessoal)

6.2. Cena 3: O encontro no Coral seco (Figura 21)



Figura 21: Storyboard da cena 3 de *Só no Meio do Mar* (Acervo pessoal)

A cena 3 do filme foi gravada logo em seguida da sequência 2, por questões de logística da produção e continuidade. Ainda que a luz tenha mudado bastante, já que foi do amanhecer para a manhã, o resultado esperado em relação aos planos foi bem satisfatório. O diálogo exigiu alguns takes por conta dos apontamentos do diretor para atuação, mas os planos fluíram bem já que dependiam somente de um tripé fixo, algumas mudanças de posição e duas lentes (35 e 85mm).

O plano aberto posiciona os dois personagens nas pontas do quadro, evidenciando assim uma forma que foi respeitada durante as primeiras sequências do curta que tinham os dois em cena. João e Ari se conhecem ali e portanto há uma separação entre eles (aqui a fogueira cumpre esse papel), ambos seguem uma posição baseada na regra dos terços, onde cada um está em uma linha. O plano master foi gravado com o monólogo completo, enquanto o ator realizava as ações em cena, porém gravamos um plano fechado do ator mais velho durante seu texto (Figura 22).

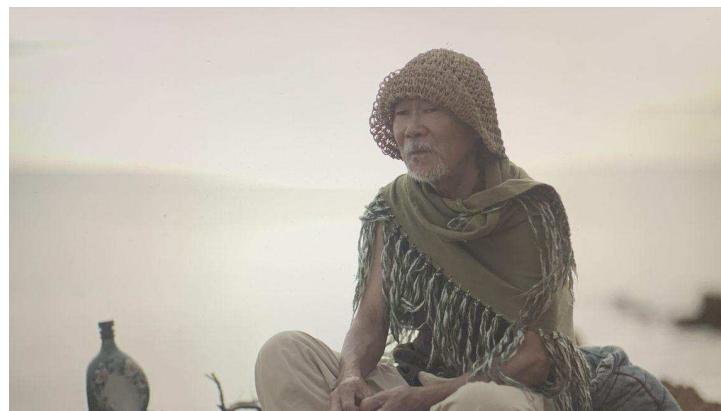


Figura 22: Frame bruto do curta *Só no Meio do Mar* (Acervo pessoal)

Em relação a estética deste plano mais longo, a intenção foi mesclar Ari ao mar e céu que está ao fundo, ainda mantendo uma certa profundidade na imagem, enquanto João é posto mais em contato com a terra. Para isso, foi usada uma lente maior (85mm) que desse conta de focar na feição de Ari, ao mesmo tempo que aproximava o mar dele. Um contra em relação à imagem final foi o fato da luz de fundo ficar superexposta por conta da posição de contra-luz, mesmo fazendo uso de um rebatedor no rosto de Sérgio (ator). Caberão esses ajustes na pós-produção, a fim de amenizar este efeito.

6.3. Sequência 4: A caminhada

Nesta sequência em específico não houve um trabalho de desenho de storyboard. Por se tratar de um momento em que queríamos experimentar no curta, só planejamos as filmagens com base nas indicações de texto do roteiro (em anexo). João e Ari percorrem a paisagem da praia, montam acampamento e João nada no mar. É um momento pensado para dar lugar ao silêncio e à travessia. A cena do nado é visualmente importante pois, em um único take, acompanha João ainda vestido entrando de costas no mar. Ali o personagem se funde à paisagem, sozinho. Ele não corta o plano, e sim vai “entrando” enquanto se distancia e mergulha no mar, sumindo do quadro (Figura 23).



Figura 23 : Frame de Só no Meio do Mar (Acervo pessoal)

Uma GoPro foi usada para gravar as cenas debaixo da água (Emiliano entrou com a câmera, junto de João), porém os resultados não foram satisfatórios. Tínhamos em mente planos mais abertos por conta da lente da câmera e onde haveria uma dinâmica interessante da luz no corpo do personagem, porém não houve tempo hábil para testarmos mais takes. Nosso objetivo é tentar filmar novamente esses takes em algum momento durante a pós-produção. Deixo porém imagens de referência para o efeito que imaginava termos na cena subaquática,

retirado videoclipe da cantora e instrumentista Ichiko Aoba (Figura 24), intitulado *Porcelain* (2020).

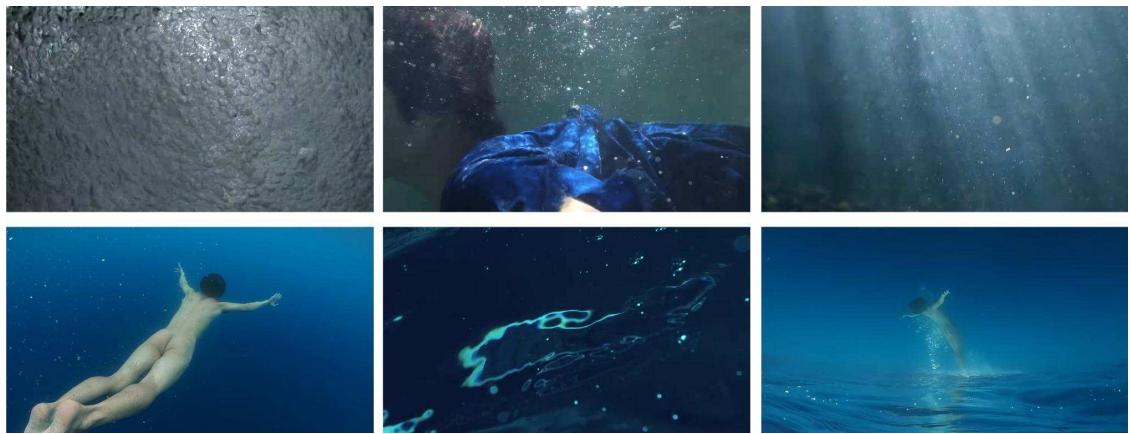


Figura 24 : Frames do videoclipe de Porcelain (2020), dirigido por Kodai Kobayashi (Youtube)

Também foi adicionado um local mais afastado das locações, uma região de salina e mangue que adiciona mais um microcosmos para essa numerosa quantidade de paisagens que é Icapuí (Figura 25). Ali gravamos mais alguns planos dois andando em meio à vastidão e durante a luz do Sol. Essa justaposição de texturas, diferentes solos, plantas e a presença constante de água ou areia potencializa essa “zona”. A imagem por si se reforça como um lugar de transformação constante, assim como os personagens. Me faz pensar que é justificada essa proposta de alongar esse tempo e dá-lo ao espectador, o permitindo se situar em meio a essa travessia - ou pelo menos momentos dela.



Figura 25: Frames do filme Só no Meio do Mar (Internet)

6.4. Cena 5: O sonho de João (Figura 26)



Figura 26: Storyboard da cena 5 de *Só no Meio do Mar* (Acervo pessoal)

A cena 5 foi a que mais saiu da curva em relação ao que foi pensado visualmente. Um ponto positivo, posso afirmar. Esse momento foi adicionado após uma mudança de roteiro. Originalmente esse monólogo do personagem aconteceria ainda durante a cena 3, mas foi separado pois aconteceria logo após a memória de Ari, deixando a cena muito carregada e longa. Dessa forma, Emiliano separou os dois momentos e a ideia inicial seria debaixo de alguma árvore, porém durante os dias de set, foi decidido que os planos se dariam em um acampamento, dentro de uma espécie de gruta/caverna (Figura 27).



Figura 27: Frame da cena 5 de *Só no Meio do Mar* (Acervo pessoal)

O resultado foi melhor do que esperávamos. A Arte do filme (Marina de Botas e Thaís) acendeu uma fogueira e fazendo um paralelo a composição do plano conjunto da Cena 3, tínhamos novamente o fogo separando os personagens, seguindo a mesma composição dos terços. Agora porém, os personagens estavam dentro desse espaço fechado, duro e iluminado somente pelo fogo (além de um Led em extracampo), fazendo total sentido com o monólogo de João, que conta sobre esse sonho que teve na infância e sobre sua dificuldade em dormir. Ali o peso das pedras parece o afugentar como em seu pesadelo, e ele circula esses pensamentos no movimento da pedra que tem em mãos. Cortamos para um Ari que pouco

parece ligar, mas de olhos fechados escuta sua história. Gosto muito desse resultado pois sinto que nessa proposta, de entender o lugar e as cenas, foi possível criar essa conversa do espaço com o roteiro, potencializando um ao outro nesse sentido.

6.5. Cenas 6,7 e 8: Davi, as dunas e o jogo (Figura 28)



Figura 28: Storyboard das cenas 6,7 e 8 de Só no Meio do Mar (Acervo pessoal)

Para as sequências gravadas em Ponta Grossa, a melhor palavra para definir seria “desafiador”. Nosso Assistente de Direção separou uma diária específica para podermos trabalhar nas cenas 6, 7 e 8, que apresentam Davi (o personagem e ator mirim) e a interações mais lúdicas e dinâmicas do filme, em termos de técnica e narrativa.

Subimos as dunas a pé com os equipamentos e montamos base em uma extensa área sem nenhum tipo de sombra natural. Tínhamos conosco guarda-sol, guarda-chuvas e muita água potável para beber às 14h da tarde no meio da areia. Me dividi com a Kim pois o primeiro plano seria o de entrada dos dois protagonistas por uma das dunas. Enquanto ela filaria o plano fixo já montado, eu ficaria na posição de Davi, gravando as imagens do monóculo.

Para elas usei a praticidade de um smartphone, o que não prejudicou no resultado visto no primeiro corte, apesar do constante vento que impedia uma estabilização da imagem (Figura 29).

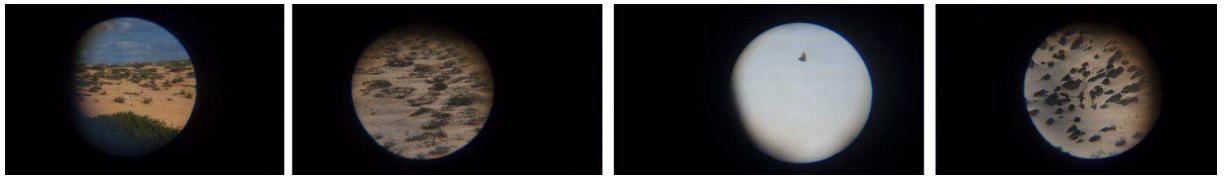


Figura 29: Frames do monóculo na cena 6 (Acervo pessoal)

Essa visão em primeira pessoa, do corpo que procura (Davi) e encontra não só João e Ari, mas com o que estava ali - a borboleta, a cabra e o mar, aprofunda a relação desses objetos que cada um carrega (O som do apito, a luz da lanterna) e como influenciam na imagem e no som do curta.

Dos planos desenhados previamente para as sequências de Ponta Grossa, o que Ari cumprimenta Davi de longe é meu favorito em termos de resultado final e composição (Figura 30). É uma imagem simples que carrega uma ideia específica de como ver na imagem a relação desses dois corpos: Vemos uma ação espelhada, um duplo que se apresenta em dois corpos e dois tempos. Davi e Ari de certa forma são duas revelações para o protagonista e se entendem de imediato, ambos são lúdicos e agem como se tivessem surgido daquele próprio chão.



Figura 30: O encontro de Ari e Davi, cena 6 de *Só no Meio do Mar*.

De uma maneira referencial indireta mas que trabalha com o duplo frequentemente em suas obras, cito novamente David Lynch. Em obras como *Twin Peaks* (1991-1992, 2017) e *Lost Highway* (1997), o autor procura explorar a ideia (e a imagem) do “Doppelganger”, termo alemão que em tradução significa “o que caminha ao lado”, onde seus atores interpretam diferentes personagens ou personagens são diferentes atores, botando em cheque a realidade e explorando a própria psique deles por meio deste artifício. Não se afirma, por esse ou outros

planos, que Davi e Ari são a mesma pessoa, porém há pequenos detalhes que abrem o espectador para diferentes leituras – para mim, é possível até ler os três personagens como um só, como formas humanas da própria mente de João, ou da praia. Enfim, há um ramo de interpretações.

Nas imagens que se seguem, vemos o jogo. Os três jogam pedras ao alto e devem procurá-las. Tínhamos poucos planos desenhados para essa ação, incluindo o movimento de câmera no rosto de Davi, enquanto o mesmo explica o jogo (tilt para baixo). A partir dessa andança do jovem adulto em busca de sua pedra, justaposta na montagem pela imagem de uma formiga que gravei durante uma pausa da produção, vemos os três dividindo o quadro na mesma altura de corpo, pois o plano conjunto de antes do jogo coloca João acima dos dois outros. Aqui, todos estão em posição de igualdade no quadro (Figura 31), que se desenrola em uma interação leve e um leve ajuste na câmera para integrar o João ao plano, como se o incluísse. Confesso que no corte ficou um tanto engessado e perceptível, mas reconheço como a melhor escolha, já que nosso tempo foi limitado para gravar novos takes.



Figura 31: Os três interagem em um plano só. Cena 7 de *Só no Meio do Mar* (Acervo pessoal)

Todos brincam em uma sequência de imagens lúdicas que Emiliano, diretor e montador, contribuiu com seu próprio olhar: Davi desliza pela areia e, em diferentes cortes rápidos, se torna João e vice-versa. Por fim, a sequência termina com Davi indo embora pelo mesmo caminho em que surgiu, mas agora quem o observa com o monóculo é João. A imagem se repete e há uma troca de energias entre os personagens.

6.6. Cenas 9 e 10: O escuro toma espaço (Figura 32)

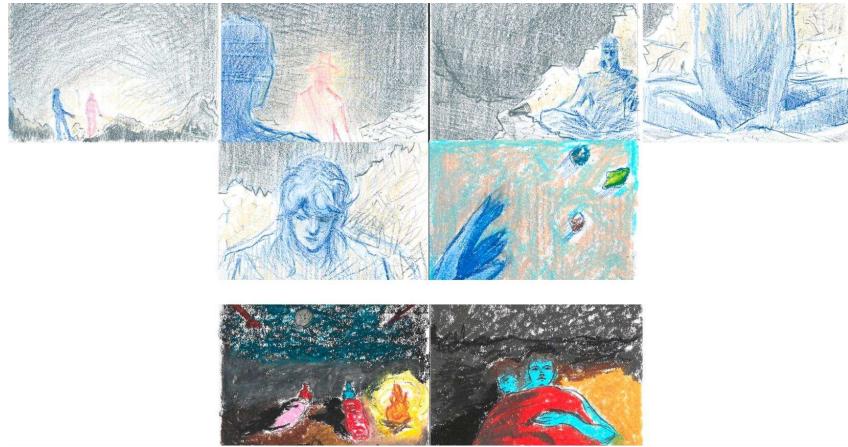


Figura 32: Storyboard da cena 9 e 10 de *Só no Meio do Mar* (Acervo pessoal)

A noite toma lugar nas cenas seguintes. De novo sozinhos, João e Ari tateiam com suas lanternas o quadro tomado pelo preto. Sobreposições na própria imagem indicam essa perambulação sem direção dos personagens. João pede para parar e se senta para começarem a montar acampamento. No processo, ele encontra a pedra do jogo, em um movimento tilt para cima, análogo ao da cena 6, onde desemos do rosto de Davi para os objetos em sua mão. Aqui, vemos o sorriso sutil de João e depois a pedra em sua mão, evidenciada pela lanterna de Ari (Figura 33). Originalmente, esse seria um movimento contrário à cena 6, porém na montagem foi mais fluido cortar para o rosto de João, assim invertemos a ordem, colocando o plano de trás pra frente.



Figura 33: João encontra a pedra. Cena 10 de *Só no Meio do Mar* (Acervo pessoal)

Gravamos essas cenas na última diária do filme (incluindo a cena 12, que será analisada no subcapítulo 6.8). Já tínhamos em mente o local da gravação, porém durante a pausa da

produção para o lanche, fiquei com Emiliano e Kim decidindo os posicionamentos de câmera e iluminação para os últimos momentos do curta. Gravamos alguns takes e sob a ameaça de uma possível chuva, nos recolhemos para a base até pensarmos em uma solução viável para proteger todo o equipamento. Optamos por levar o essencial para gravarmos o resto das cenas e esse fator resultou em duas consequências para a Fotografia: Não tínhamos mais o gimbal (que era locado) a nossa disposição e ficamos apenas com a câmera Olympus na mão e a Canon no tripé/bastão. Usamos a lente com o zoom para todos os planos seguintes, visando uma amplitude de opções e, claro, possibilitando o plano que tinha esse movimento óptico.

No plano do acampamento, já montado após uma elipse, o vento soprava incessantemente. Um ponto positivo, pois o resultado se deu em um plano quase sufocante, aquele pequeno espaço sendo iluminado e as vestimentas dos personagens voando junto às faíscas da fogueira. Assistindo de novo, tenho a sensação que estão não na praia, mas no fundo de um oceano. Ari dorme e diz suas últimas palavras da história, algo como ter pego a si mesmo lembrando do gato xadrez do companheiro de viagem. João se cobre em seu lençol e nesse momento fazemos uso do zoom in óptico (um dos artifícios clássicos) para fechar cada vez mais o personagem e essa sensação de aperto, medo. João finalmente dorme.

6.7. Cena 11: O sonho com o Gato Xadrez (Figura 34)



Figura 34: Storyboard da cena 11 de *Só no Meio do Mar* (Acervo pessoal)

Essa sequência em específico foi pensada à parte de toda a estética do filme. Pretendemos, em um processo de animação tradicional 2D realizado em parceria com meu irmão, Guilhermo Ribeiro Mastroianni, retratar o sonho de João e a figura do Gato xadrez. Infelizmente, até o momento dessa escrita e entrega do primeiro corte, não será possível mostrar uma versão da animação, visto que o animador também está em processo de TCC em seu curso. Irei, no

entanto, citar algumas referências que guiam nossas ideias para essa sequência onírica que potencializa a experimentação da imagem.

Misturar animação com live action, ou alternar entre essas mídias, foi uma vontade desde o início da construção do filme. Da perspectiva da experimentação e do Cinema, a representação do sonho é uma fonte rica de intervenção da imagem e uso de diferentes artifícios. Uma referência que me marcou é o filme *Waking Life* (2001), do cineasta estadunidense Richard Linklater. No longa, cada imagem é animada pelo processo de rotoscopia⁴, dando instabilidade à própria materialidade dos cenários e personagens em um diálogo com a situação do personagem, que se vê dentro de um sonho onde não consegue acordar (Figura 35).



Figura 35 : Frames do filme *Waking Life* (2001) (Internet)

Em um primeiro momento havia pensado em usarmos da mesma técnica de forma tradicional, imprimindo a imagem live action frame a frame e pintando o gato por cima com técnicas mistas, porém como não temos experiência ou conhecimento técnico básico, o resultado poderia ser ruim ou muito longo.

Dessa forma, fomos discutindo ideias até chegar no material da figura que ilustra este subcapítulo, onde Guilhermo se usou do giz pastel oleoso para misturar o branco, o preto e o cinza no papel de aquarela. A técnica imaginada seria a de pintura no tempo, que consiste em criar frame a frame animado em uma única superfície, permitindo um “rastro” na imagem que

⁴ A rotoscopia é uma técnica de animação que consiste em desenhar quadro a quadro sobre uma filmagem live-action, buscando traduzir a fluidez e o peso do movimento real para uma estética desenhada. Foi muito usada nos primeiros longa-metragens animados, tendo como exemplo notável produções da Disney como *Branca de Neve e os Sete Anões* (1937).

acreditamos dialogar com o simbolismo imbuído ao Gato Xadrez e a ideia de tempo suspenso no onírico.

Trago como referência para essa técnica o curta-metragem pernambucano *Guaxuma* (2018), de Nara Normande (Figura 36). Aqui, a animação faz uso da pintura no tempo, usando a areia como material para animação na superfície de uma mesa de luz. O resultado conversa com a paisagem retratada e faz um ótimo uso do claro e escuro, que em Só no Meio do Mar é essencial para criar a atmosfera da animação. No sonho de João, o preto e o branco se misturam e criam esses rastros que se duelam, por assim dizer, em seu subconsciente.



Figura 36: Frames do curta metragem *Guaxuma* (2018) de Nara Normande (Internet)

Esse plano fixo do gato aconteceria após uma justaposição de imagens da Peroba que fomos reunindo até o momento de pós-produção. Essas texturas irão entrar em quadro como manifestações abstratas que antecedem a imagem animada.

Outra referência que faz um uso similar da justaposição de imagens durante esses momentos oníricos se encontra no longa de Wim Wenders, *Dias Perfeitos* (2023). O termo japonês para isso é referenciado no próprio longa, se chama “Komorebi”, e significa o brilho de luz e sombras criado pelo chacoalhar das folhas no vento. Nesses planos (Figura 37), mergulhamos no sonho do personagem com imagens do seu cotidiano justapostas com plantas e jogo de sombras, luz e os reflexos que as mesmas criam. Essa imagem poética e quase desconstruída, em termos de figuratividade, é o que pretendemos trazer também para a nossa cena.



Figura 37 : Frames da sequência de sonho em *Dias Perfeitos* (2023), de Wim Wenders (Internet)

6.8. Sequência final: O encontro com a luz (Figura 38)



Figura 38: Storyboard da cena 12 de *Só no Meio do Mar* (Acervo pessoal)

A sequência final, ou cena 12, é onde se encontram os planos que dão fim ao filme *Só no Meio do Mar*. Foram os últimos takes gravados na última diária (dia #4), juntamente das cenas 9 e 10. O vento continuava a soprar forte e a fogueira já havia diminuído de tamanho, o que foi proposital para indicar alguma passagem de tempo da cena 11 para esta. Vemos João acordando de seu sono frágil e bebendo água. Ao fundo, uma luz começa a brilhar e ele se vira, entrando em um transe que é cortado abruptamente. João chama Ari e o mesmo não acorda. Em dois planos finais, ele caminha em direção a luz (Figura 39).



Figura 39 : Sequência final de *Só no Meio do Mar* (Acervo pessoal)

Para realizarmos o efeito da luz, foi simples: Enquanto eu estava na câmera principal, Paulo (o Platô/Logger/Still do curta) ficou deitado atrás das pedras com um dos leds usados para iluminação, que apontava para o rochedo e depois em direção à lente.

Foi o nosso plano de maior dificuldade técnica, pois se trata de uma câmera na mão que, em uma sequência só, acompanha João se levantando e se deslocando pelo espaço. Gravamos um total de 8 takes. Em dado momento eu estava na luz e Emiliano estava gravando na Canon enquanto Kim registrava algumas imagens paralelas na Olympus. Mas tomei a frente novamente nos últimos 2 takes, incluindo o que entrou no primeiro corte.

O momento de hipnose, onde a sombra de João é trêmula e rotacional, se deu pelo movimento de uma lanterna. O plano é uma referência direta a nosso próprio trabalho em *Uno*, onde os dois irmãos encaram um fenômeno extracampo (Figura 40). O uso do extracampo para ocultar a ação sobrenatural, por meio do olhar do personagem, era uma imagem enraizada desde o início. Houve a discussão de manter essa luz também em extracampo no plano final, porém abandonamos na convicção de que o personagem andando até ela possui um aspecto visual mais forte.



Figura 40: Frame do curta *Uno* (2022), de Emiliano Barreira (Acervo pessoal)

Em paralelo, um plano a mais foi adicionado, que não havia sido planejado. Em dado momento com a câmera, Paulo gravou um plano lateral de João sendo iluminado, plano que mantemos no corte final e simboliza esse encontro direto e agora a feição oculta de João, frente ao fenômeno (Figura 41).

Essa luz como unidade é algo presente no Cinema, de diferentes formas, é por fim a materialização do desejo do personagem, ainda que não saiba qual caminho tomar. Esse

plano, onde ele encara, pode ser visto analogamente em diferentes filmes. A referência que me vem ao imaginário e que se relaciona a essa busca não narrativa, a busca por uma imagem, pode ser vista em *Felizes Juntos* (1997), de Wong Kar-Wai (Figura 42).



Figura 42: Frame do filme Felizes Juntos (1997), de Wong Kar-Wai (Internet)

Ao final do longa, o personagem principal chega a materialização do seu desejo, ainda que navegando por uma série de desilusões e caminhos. Para ele, a catarata (Iguazu), era o símbolo de amor que o unia ao seu companheiro no início do filme, e que eles resolveram buscar juntos em uma terra estrangeira. Em *Só no Meio do Mar*, essa luz é a materialização da própria busca de João. Ele chegou ali sem rumo, e tomou para si a jornada de Ari. A imagem propõe essa conversa, mas assim como a figura acima, não dá respostas ao espectador, não sugere esse encontro como fim, ou nem mesmo como ponto final. A luz aponta só mais um caminho, que agora cabe a João trilhar só.

7. Presente#2: Juntos no meio do Mar

Chego ao fim deste documento como quem alcança metade de uma linha de chegada. Ainda há muito que pode ser dito, mas ao mesmo tempo, nem tudo deve ser revelado. A experiência de filhar *Só no Meio do Mar* veio em um momento muito oportuno, e caótico. Fizemos esse filme durante um momento de transição, de fim do curso, que traz uma certa ansiedade mas que ao mesmo tempo renovou o amor que eu sentia pelo ato de criar. Nos últimos dois anos venho trabalhando, e fazer parte desse processo mecânico de não ter muito tempo livre acabou fazendo com que eu me afastasse dos meus projetos pessoais e coletivos.

Porém, foram quatro diárias onde doze pessoas se mobilizaram para criar, ajudar e colaborar em um só propósito. Tive o prazer de trabalhar com meus amigos e de criar novas amizades no processo, e por isso fico extremamente agradecido. Ainda que houvesse contratemplos técnicos aqui e ali, não consegui sentir apreensão ou medo de dar errado. O próprio ato de fazer foi o suficiente.

Olhando em volta, enquanto levávamos a pé os equipamentos pelos caminhos silenciosos da praia, me dei conta de que esse filme poderia ser ainda mais. Em específico, esse pensamento passou pela minha cabeça enquanto olhava a espuma da água salinizada, lá onde gravamos alguns planos da cena 4. Aquela imagem, ainda que pacífica, parecia ter algo de incomum, como se houvesse passado um tempo onde os elementos naturais não fossem mais os mesmos e a própria natureza havia se transformado. Parecia que o tempo deste lugar era futuro. Essa ideia acabou ficando comigo, de que o filme pode ser algo maior, um longa, que não somente olhe para a jornada de João, mas também estacione por esse mundo e veja de perto essas transformações. Uma espécie de eco filme talvez. Mas não um que explore uma natureza morta e devastada, e sim uma em que as coisas encontram outro meio de existir, após um longo processo de desnaturalização. Não sei dizer, mas foi o que me veio.

O que sei é que queria mais tempo. Mais tempo para imergir nessa praia, gravarmos sem pressa e sem minúcia, coletando as imagens que viessem dessa perambulação. Essa era a ideia inicial e penso que mesmo tendo um primeiro corte mais centrado, ainda há espaço para continuar nessa linha de pensamento. Porém, ainda mais do que gravar, ser possível também confraternizar e trocar conhecimentos, histórias e momentos com quem conhecemos ali e quem poderia vir a surgir.

Davi, a criança, disse em vários momentos sobre “ir à Lua”, em uma de suas mentiras bobas e sapequice de criança. Queria ouvir mais dessas histórias, conhecer mais de Peroba através dos olhos atentos dele, que conhece a praia e as dunas como a palma de sua mão. Ir à lua e voltar. Queria ouvir mais de Serginho, com suas histórias de uma vida toda - são cinquenta anos a mais de caminhadas. É o que mais me falta na realização desse filme, a possibilidade de ver mais, absorver mais de cada um desses personagens e de coletar pequenas ações no caminho.

Agora devemos montar esses caminhos possíveis. Adicionar se necessário, e acima de tudo respeitar o tempo de cada imagem, mesmo que no final tenhamos algo longo e que não se configure como um curta. Por estar no processo de escrita deste memorial, não pude estar

presente no processo de montagem do primeiro corte, mas algo que comprehendi o assistindo é que devemos entendê-lo como algo orgânico, que toma forma mesmo que não atenda as nossas ideias originais. Assim teremos um filme e assim faremos o nosso cinema.



Figura 43 : Equipe Só no Meio do Mar (Acervo pessoal)

8. Considerações Finais

Portanto, olhando para trás nesse processo de mais de um ano, é notável ver o quanto longe chegamos. Nessa co-realização entre mim, Emiliano e Yasmin, e muitos outros, pude aprender ainda mais sobre o Cinema que pretendo fazer e do processo de criação como um todo. A área de Fotografia e decupagem foram os processos que acabei me debruçando na feitura deste filme, porém desejo experimentar cada vez mais em outras áreas como roteiro, montagem e, quem sabe, direção.

Para *Só no Meio do Mar*, espero que haja um processo calmo e atento na montagem, visto a importância deste processo de pós-produção e a fragilidade com algumas questões, como o som, a cor e as escolhas mais criativas de como juntar essas imagens. Frederico, nosso co-orientador, proporcionou dicas valiosas para que possamos caminhar melhor nesse período pós primeiro corte.

Em relação a minha área da fotografia, quero ajustar alguns planos em relação a proporção e estabilizar melhor algumas imagens que ficaram muito tremidas. Além disso, irei acompanhar de perto a etapa de colorização do filme, garantindo que a nossa visão possa ser atendida ao máximo.

Espero podermos exibir o filme em possíveis mostras ou festivais. Emiliano levantou a questão de não ser mais um curta e que isso pode afetar a divulgação do nosso trabalho, mas levando em conta esse entendimento do ritmo, necessário para a proposta, isso só o tempo responderá. Também visualizo que este trabalho possa se dar também em outros meios e formatos, como o vídeo-ensaio, instalação e ensaio fotográfico. As possibilidades não ficam limitadas ao roteiro que escrevemos e seria interessante expandir essa pesquisa para abranger novas experiências sensoriais da praia de Peroba.

Por fim, só tenho a agradecer a todos que contribuíram para minha caminhada no curso de Cinema e Audiovisual durante estes quase 7 anos, entre idas e vindas, pandemia e trabalhos. Tudo até aqui derramou em nossos trabalhos e acredito que o processo artístico seja belo justamente por isso. Finalizo esta etapa com anseio pelo que virá depois, ainda que o caminho não seja claro e muito menos certo.

REFERÊNCIAS

COUTO, Mia. Línguas que não sabíamos que sabíamos. In: COUTO, Mia. **E se Obama fosse africano? e outras interinvenções**. São Paulo: Companhia das Letras, 2011.

JUNG, Carl Gustav. **A natureza da psique**. 9. ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2011. (Obras Completas de C. G. Jung, v. 8/2).

JUNG, Carl Gustav et al. **O homem e seus símbolos**. Tradução de Maria Lúcia Pinho. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1998.

MAGRITTE, René. **A canção de amor** (Le chant d'amour). 1948. Óleo sobre tela, 78.7 cm × 58.4 cm. Coleção particular.

MAGRITTE, René. **A reprodução interdita** (La reproduction interdite). 1937. Óleo sobre tela, 81.3 cm × 65 cm. Museu Boijmans Van Beuningen, Roterdã.

MAGRITTE, René. **Os valores pessoais** (Les valeurs personnelles). 1952. Óleo sobre tela, 80 cm × 100 cm. Museu Magritte, Bruxelas.

SOBCHACK, Vivian. **Carnal thoughts**: embodiment and the moving image. Berkeley: University of California Press, 2004.

STRUGATSKI, Arkádi; STRUGATSKI, Bóris. **Piquenique na estrada**. Tradução de Tatiana Larkina. São Paulo: Aleph, 2017.

TARKOVSKI, Andrei. **Esculpir o tempo**. Tradução de Jefferson Luiz Camargo. São Paulo: Martins Fontes, 1998.

VIEIRA JUNIOR, Erly. **Realismo sensório no cinema contemporâneo** [recurso eletrônico]. Vitória, ES: EDUFES, 2020.

VICK, Tom. Memoria director Apichatpong Weerasethakul interview: ‘Exploding Head Syndrome is a really peculiar thing’. **The Independent**, 17 jan. 2022. Disponível em: <https://www.independent.co.uk/arts-entertainment/films/features/memoria-apichatpong-weera-sethakul-interview-b1992346.html>. Acesso em: 25 jul. 2025.

XAVIER, Ismail. **O discurso cinematográfico**: a opacidade e a transparência. 4. ed. São Paulo: Paz e Terra, 2008.

Lista de Filmes

A infância de Ivan. Direção: Andrei Tarkovsky. União Soviética: Mosfilm, 1962. 1 filme (95 min).

Branca de Neve e os Sete Anões. Direção: David Hand et al. Estados Unidos: Walt Disney Productions, 1937. 1 filme (83 min).

Cidade dos Sonhos (Mulholland Drive). Direção: David Lynch. Estados Unidos; França: Les Films Alain Sarde; Asymmetrical Productions, 2001. 1 filme (147 min).

Dias Perfeitos. Direção: Wim Wenders. Japão; Alemanha: Master Mind; Wenders Images, 2023. 1 filme (125 min).

Felizes Juntos. Direção: Wong Kar-wai. Hong Kong; Japão; Coreia do Sul: Block 2 Pictures; Jet Tone Production, 1997. 1 filme (96 min).

Guaxuma. Direção: Nara Normande. Brasil; França: Vilarejo Filmes; Les Valseurs, 2018. 1 filme (14 min).

Império dos Sonhos (Inland Empire). Direção: David Lynch. Estados Unidos; França; Polônia: Asymmetrical Productions; StudioCanal, 2006. 1 filme (180 min).

La Jetée. Direção: Chris Marker. França: Argos Films, 1962. 1 filme (28 min).

Mal dos Trópicos. Direção: Apichatpong Weerasethakul. Tailândia; França; Alemanha; Itália: Anna Sanders Films; GMM Pictures, 2004. 1 filme (118 min).

Memoria. Direção: Apichatpong Weerasethakul. Colômbia et al.: Kick the Machine, 2021. 1 filme (136 min).

Porcelain. Artista: Ichiko Aoba. Direção: Kodai Kobayashi. Japão, 2020. 1 videoclipe (4 min, 34 s). Disponível em: [\[https://www.youtube.com/watch?v=4JprPTHR808\]](https://www.youtube.com/watch?v=4JprPTHR808). Acesso em: 25 jul. 2025.

Ran. Direção: Akira Kurosawa. Japão; França: Greenwich Film Productions; Herald Ace; Nippon Herald Films, 1985. 1 filme (162 min).

Sonhos. Direção: Akira Kurosawa. Japão; Estados Unidos: Akira Kurosawa USA, 1990. 1 filme (120 min).

Stalker. Direção: Andrei Tarkovsky. União Soviética: Mosfilm, 1979. 1 filme (163 min).

Tio Boonmee, que Pode Recordar Suas Vidas Passadas. Direção: Apichatpong Weerasethakul. Tailândia et al.: Kick the Machine, 2010. 1 filme (114 min).

Tudo Sobre Lily Chou-Chou. Direção: Shunji Iwai. Japão: Rockwell Eyes, 2001. 1 filme (146 min).

Twin Peaks. Criação: Mark Frost e David Lynch. Estados Unidos: Lynch/Frost Productions; Propaganda Films; Spelling Television, 1990-1991, 2017. 3 temporadas.

Waking Life. Direção: Richard Linklater. Estados Unidos: Fox Searchlight Pictures; Thousand Words, 2001. 1 filme (99 min).

10. APÊNDICE

10.1. APÊNDICE 1 - Roteiro: Último tratamento

Só no meio do mar

Escrito por

Emiliano Barreira
(02/07/2025)

1. EXT. DESERTO DE DUNAS PONTA GROSSA - AMANHECER

Plano blackout

Fade in. Aos poucos um enorme espaço rodeado por dunas se revela lentamente.

A paisagem é misteriosa, desolada. Sombria e bela.

Som de vento e de ondas do mar quebrando em uma praia distante começam a emergir.

Os sons iniciais crescem aos poucos enquanto um zoom in é dado na imagem. Quanto mais fechada a imagem da paisagem fica, mais o ruído se torna denso, grave, confuso. Constrói-se uma tensão crescente, os sons tornam-se sufocantes, tomam conta da cena enquanto adentramos nessa paisagem misteriosa e inquietante.

CORTE SECO.

2. EXT. RUA DESERTA/ESCADA/MATA FECHADA/FALESTIA - NOITE**2A) RUA DESERTA**

TRAVELLING PARA TRÁS – Um jovem corre em direção à câmera, que recua conforme ele avança em direção a ela.

JOÃO (25), pardo, rosto marcado pelo sol e pelo cansaço, carrega uma pequena mochila e corre. Seus olhos fixos para frente, expressão vazia – mas determinada.

Ele está fugindo. Olha para trás, para ver a distância de seus perseguidores. Não vemos ninguém atrás dele. **Sons desconexos** e **ruídos indecifráveis** vêm de onde ele veio. João carrega consigo uma lanterna que ilumina seu caminho.

2B) CASA EM RUÍNAS

João vira uma esquina. A cidade, a luz dos postes, as casas, tudo vai ficando para trás. E dando espaço para uma paisagem natural.

2C) ESCADARIA

Desce uma grande escada no meio das falésias.

2D) TRILHA DE MATO

Ele entra em uma **trilha de terra**, que se estreita entre matos e árvores secas.

Agora só há terra, silêncio e escuridão. Continua correndo, mas seu ritmo aos poucos diminui.

João caminha com mais dificuldade. O cansaço pesa. Seu ritmo desacelera.

2E) MATA FECHADA ACESSO A FALÉSIA

Ao atravessar um túnel de mata fechada, JOÃO se encontra aos pés de uma falésia, rodeado de formações rochosas com tons alaranjadas e vermelhos e crateras circulares. O ambiente parece ser outro planeta ou o fundo do mar.

Finalmente, ele para. Respira fundo.

Uma ambiência natural predomina, o sopro leve do vento, pássaros cantando. O dia começa a nascer.

Em cima da falésia, em uma área plana entre pedras e vegetação, uma **luz branda de fogo** cria sombras nas rochas.

João observa por um momento, depois caminha em direção a luz.

3. EXT. FALÉSIA/ACAMPAMENTO IMPROVISADO - MADRUGADA/AMANHECER

O céu começa a clarear. JOÃO sobe a falésia com passos lentos e cautelosos.

Lá em cima, um acampamento simples. Uma fogueira quase apagada, um saco de dormir jogado ao lado de uma mochila surrada. Acima da brasa, uma estrutura metálica sustenta uma chaleira, de onde sai uma leve fumaça branca.

ARI (60), um velho de rosto sereno, e barba volumosa, está sentado na areia, olhos fechados. Ele assopra suavemente um pequeno instrumento de madeira – um som agudo e melódico se espalha como um assobio.

JOÃO se aproxima, em silêncio. Está cansado da noite que teve, confuso, inseguro. Se aproxima com cautela, mantendo certa distância.

O velho continua tocando, alheio à presença do jovem. Só quando a melodia cessa, ele abre os olhos e vê JOÃO de pé, ao lado da fogueira.

Silêncio entre os dois. Ouvimos só o crepitir da lenha e o som distante das ondas preenchendo o ar.

O tempo parece suspenso.

Então ARI se move. Sem dizer nada, tira com calma uma caneca de metal e uma garrafa de água de sua mochila .

Serve a água na caneca e oferece a JOÃO que aceita e dá um grande gole. JOÃO senta-se do outro lado da fogueira.

ARI observa o jovem com atenção e cuidado, há uma vontade de ajudar, de acolher JOÃO.

ARI checa a cafeteira que está no fogo para ver se a água ferveu. Fala ao jovem com cuidado e sutileza, como que para não assustar um animal perdido.

ARI
Água tá quase fervendo. Daqui a
pouco sai o café.

Os dois permanecem em silêncio por algum tempo, observando o nascer do dia que desponta no horizonte.

ARI fala com ternura.

ARI (CONT'D)
Sabe, o tempo desse café passar é o
tempo deu te contar uma história.
Posso?

JOÃO não responde. Olha para o horizonte, para longe, e não para ARI. Seu olhar é distante, profundo, está imerso em seus próprios pensamentos. Olha para o nada.

ARI olha para JOÃO que ainda está em silêncio sem olhar para ele, e conta a história mesmo assim.

ARI conta de forma leve, divertida, risonha. Enquanto às vezes mexe no fogareiro para fazer o café.

ARI (CONT'D)
Quando eu era criança, lá não sei
quantos anos atrás. Em um lugar
muito, muito longe daqui. Meu pai
me contava uma história. Ele dizia
assim: 'Menino não vá muito longe
não. Não cruze aquele morro que lá
mora um velho'.
Eu nunca dei muita bola pro que meu
pai dizia... *mas sempre fui muito*
preguiçoso e o morro era tão
longe... Então nunca ia. E nem
tinha vontade de ir.

ARI se aproxima do fogareiro, e vê que a água está fervendo. Retira do fogo e deixa ao lado.

(pausa)
Mas ai um dia, do nada, acordei,
botei meu melhor chapéu e fui.

(MORE)

ARI (CONT'D)
 Devo ter caminhado bem uns três
 dias. Choveu, fez sol, a maré
 baixou... Subi morro e descii
 morro...
 Até que cheguei.
 Era um lugar imenso, num tinha fim.
 (Aqui ARI imagina o lugar)
 Era um deserto, uma floresta, um
 oceano. Tidinho. Tudo junto. Num
 mesmo lugar.
 E no meio de tudo... lá misturado
 na areia... tinha um velho. Devia
 ter bem uns cem anos. E ele cavava
 uma duna com uma pá.
 Sem parar.

ARI fala sem olhar para JOÃO. Habilmente retira um pote de café da sua bolsa, pega uma garrafinha térmica e coloca o filtro apoiado na boca da garrafa. Enquanto conta o resto da história continua fazendo o café.

ARI (CONT'D)
 Cheguei perto e perguntei que
 diabos ele tava fazendo.
 Ele disse, bem sério: "Procuro uma
 coisa. Não sei o que é. Mas vou
 saber quando encontrar."

(rindo)
 Eu não entendi nada.

Mas tava tão cansado da caminhada
 que eu fiquei lá, vendo ele cavar.
 Horas e horas. Parecia até que a
 duna diminuía.

(ARI para de mexer no
 café)
 Foi então que do nada, na hora que
 ele cavou fundo um buraco na areia,
 que eu vi um pequeno ponto lá
 dentro da duna. Uma luz, quase
 apagada, mas com certeza ela tava
 lá.
 Foi só um segundo, mas ali foi uma
 eternidade.
 Parecia que a luz olhava pra mim.
 Lá no fundo. Que até o tempo tinha
 parado.

ARI respira fundo. Fecha os olhos por um instante. O velho
 fica mais sério, uma pitada de tristeza desponta em seu
 olhar.

Enquanto isso, JOÃO aos poucos se vira para escutar a história do velho. Gradativamente, deixa de estar preso em seus pensamentos e vai se impressionando com o velho.

ARI volta contar sua história no tom bem humorado de antes.

ARI (CONT'D)

Mas do jeito que a luz veio, sumiu.
O velho também viu ela. Depois que sumiu, cavou que nem louco. Gritou, chorou, querendo que a luz voltasse. Mas ela não apareceu de novo. Nem ali, nem nunca mais. Voltei lá várias e várias vezes, pra ficar vendo ele cavar, pra ver se a luz aparecia. Nunca apareceu. E um dia foi o velho que deixou de aparecer.

ARI vê que o café passou todo para garrafa térmica, tira o filtro de cima. Pega duas canecas da sua bolsa e começa a servir o café

Quando eu cresci, viajei o mundo em busca daquilo. Passei por todo canto... falei com toda gente...
Mas ainda não achei nada igual.
Agora tô aqui.
Mas pra ser sincero, hoje em dia eu tô é com uma preguiça...

ARI dá um bocejo, esfrega os olhos e dá um gole do café, sente o gosto e aprova com satisfação. Age como se a história que tivesse contado não fosse especial, já mais interessado no café que fez do que na história que contou.

JOÃO se virou completamente. Seu olhar está vidrado no velho, estonteado, ele mal respira. Está absorto, ainda com a história ressoando dentro de si.

ARI levanta o rosto, olha para JOÃO, estende uma caneca para ele e pergunta com serenidade:

ARI (CONT'D)

E tu? Vem de onde?

4. EXT. PRAIA/FALÉSIAS/DUNAS.

Os dois caminham um na frente do outro em silêncio. Passam por diversas paisagens, sempre natureza, sempre desértica.

Ari com seu instrumento ecoando em grandes campos abertos. João atrás. Montam acampamentos improvisados. Param para comer frutas. Tomam banho de mar. Se abrigam em sombras.

Ari, toda vez que param, dorme. Cobre seus olhos com um chapéu, estende uma palha no chão e deita-se. Em poucos segundos está dormindo. João fica sempre acordado.

Os dois não conversam, entendemos a relação deles através de seus gestos, da sua forma de caminhar, de sua proximidade e distância.

Proximidade e distância - A cena inicia com JOÃO caminhando atrás de ARI, sempre distante. Mas finaliza com os dois caminhando lado a lado.

Gestos - ARI ajuda sempre JOÃO: oferece água, algumas peças de roupa (um chapéu, um lenço) para o jovem. JOÃO aos poucos vai imitando os gestos de ARI. Mais para o fim da cena, JOÃO também ajuda o velho em seus afazeres.

Forma de caminhar - ARI caminha livre, leve, se sente bem no lugar que está, se sente bem na natureza. JOÃO caminha pesado, olhando sempre para o chão, cauteloso. Sente pouco a natureza, olha pouco para onde está. Ao longo da cena JOÃO vai se soltando, olhando para o céu, pisando na terra e ganhando liberdade.

Nessa cena, JOÃO cria intimidade com ARI e com o lugar. Aqui a PERROBA toma espaço no filme, o ambiente ao redor torna-se protagonista.

MONTAGEM DAS CAMINHADAS:

A IDEIA É DAR A SENSAÇÃO DE PASSAGEM DE TEMPO, POR VOLTA DE 3 DIAS.

4A - DIA - JOÃO e ARI caminhando distantes um do outro em uma planície desértica enorme. São pequenos pontos caminhando na imensidão.

4B - DIA - Os dois param na sombra de uma pedra para beber água. O sol é muito forte. ARI entrega um lenço que JOÃO coloca na cabeça.

4C - NOITE - JOÃO e ARI vagando na escuridão da noite. Só a luz da lanterna iluminando o caminho.

4D - NOITE - ARI dorme profundamente. JOÃO acordado, ilumina sua bolsa para pegar a garrafa de água. Não dorme.

4E - DIA - Caminham na praia, JOÃO observa o local, já não olha só para baixo. ARI carrega um grande graveto/cajado que arrasta na areia deixando um longo rastro.

4F - DIA - ARI deitado na praia, dormindo. JOÃO mergulha sozinho no mar. Câmera embaixo da água.

4G - DIA - JOÃO estende suas roupas molhadas em uma árvore. ARI come frutas ao fundo.

4H - ENTARDECER - JOÃO e ARI, lado a lado, encaram um enorme paredão de pedra.

5. EXT. ACAMPAMENTO NA FALÉSIA NOITE

JOÃO e ARI estão prontos para dormir embaixo de uma pequena árvore. Ambos estão deitados dentro de seus sacos de dormir.

Pendurada na árvore, entre os dois personagens, está uma lanterna acesa que aponta para baixo, iluminando parcialmente os dois andarilhos.

JOÃO está deitado lateralmente sem olhar para ARI. Fala com cautela, introspectivo.

JOÃO
Ari, tá acordado?

ARI não responde.

JOÃO (CONT'D)
Posso te contar um sonho que tive?

ARI responde sonolento

ARI
Que?

JOÃO
É que desde que eu tô aqui, tem um sonho meu... Um sonho de quando eu era criança... Que voltou a aparecer.

ARI
Conte, conte, que é bom pra eu dormir.

JOÃO se senta, encosta na árvore e passa a contar o sonho. Suas mãos estão inquietas. Conta como se estivesse lembrando do que está falando, bem pausado. Sente-se medo na sua voz, evita olhar para os lados.

JOÃO
Quando eu era criança eu nunca conseguia dormir direito.
(MORE)

JOÃO (CONT'D)

Por mais que tentasse, que fosse tarde da noite, que me cantassem canção de ninar. Eu não dormia. Por muito tempo minha mãe sofreu com isso. Passava as noites comigo, esperando que eu caísse no sono. Mas o sono nunca vinha. Até que um dia ela cansou. Começou a contar uma história na hora de dormir. Uma história pra criança, mas que não parecia... Ela contava de um outro mundo. Falava de um ser que vinha de lá para buscar as crianças que não dormiam... Um gato xadrez. Ela batia na madeira da cama. E dizia "o gato xadrez está vindo"..."Toc, Toc".

Quando JOÃO imita a voz da mãe, fala como um sussurro, como se estivesse falando baixinho no ouvido de uma criança. Há uma ênfase nesse som, a voz fica mais próxima, assim como quando a mãe bate na madeira. Essa memória se manifesta através do som.

Eu me enterrava no cobertor. "Ele tá chegando perto, João... cada vez mais..." E batia mais forte na beira da cama. "Toc, toc".
 O gato xadrez está te vendo"..." Eu fechava os olhos com força... e via o gato... no canto do quarto, o rabo dele balançando no escuro da parede... ele vinha na minha direção...
 (demorando)
 ...e eu dormia.
 (pausa)
 Mas não dormia de sono. Nunca tinha sono. Eu dormia pra não ver o gato. Pra escapar.
 (pausa)
 Mas agora... desde que eu tô aqui... Eu não consigo dormir... Quando fecho o olho, sinto que ele vai estar lá... no escuro. Esperando por mim. Ainda me dá medo. Não sei porque. Mas me dá medo.

Os dois ficam em silêncio, JOÃO espera uma resposta de ARI, mas nada vem. Escuta-se apenas o som do ambiente. JOÃO não se deita novamente. Apaga a lanterna pendurada ao seu lado. A escuridão reina.

6. EXT. DUNAS DA PONTA GROSSA - DIA

ARI e JOÃO se encontram em um grande campo de dunas. Iniciam a travessia da imensidão de areia em silêncio. Caminham por algum tempo. O som do vento sibila, misturando-se com o mar que quebra na praia distante.

Depois de certo tempo de caminhada, ao longe, muito distante, o som de um assovio ecoa na imensidão. Nenhum dos dois nota. Alguns segundos depois, o som se manifesta novamente. Dessa vez, ARI percebe, repara e se detém onde está. JOÃO continua a caminhar indiferente.

No pé de uma duna, sentado, está um menino com um chapéu de palha e um sorriso no rosto. O tom de suas roupas se mistura com o da areia, ele parece ser um com aquele lugar. É DAVI. Ele carrega um monóculo com a qual observa os dois homens. ARI olha para a criança e os dois se cumprimentam com um aceno da cabeça. ARI vai em direção a ele.

JOÃO continua a caminhar, até olhar para trás e reparar que ARI não está sozinho, está conversando no pé da duna com DAVI. JOÃO se aproxima e os dois já estão no meio de um diálogo animado (o qual não conseguimos ouvir com clareza). ARI está ensinando DAVI a tocar o instrumento que carrega.

ARI apresenta DAVI a JOÃO

ARI
Esse é Davi. A gente tava
procurando por ele.

JOÃO
(desconfiado)
Era ele?

Davi nem liga e continua tentando tocar o instrumento, mas sem sair som.

JOÃO (CONT'D)
Aí menino, tu sabe pra onde a gente
tem que ir?

DAVI para de tocar o instrumento e olha para JOÃO.

DAVI

Sei.

E volta a tocar. JOÃO continua olhando para DAVI, esperando o menino falar mais alguma coisa.

JOÃO
Sim, e vai dizer não?

DAVI
Não.

Davi olha pra ARI e apontando para JOÃO diz.

DAVI (CONT'D)
Cara chato hein?

ARI
Ele fica mais legal quando tu
conhece, Davi.

DAVI
(desanimado)
Tá... Tá...

DAVI devolve o instrumento pra ARI, tira algumas pedras do
bolso e fala pra ARI.

DAVI (CONT'D)
Vamo jogar um jogo?

ARI dá um grande sorriso, esfrega as mãos animado e concorda.

ARI
Vamo.

DAVI se dirige a JOÃO.

DAVI
Bó?

Antes que JOÃO possa responder qualquer coisa ARI interrompe.

ARI
Ele topa também.

DAVI explica o jogo.

DAVI
O jogo é assim... Cada um pega uma
pedra dessa aqui. Ai todo mundo
fecha os olhos. Na tua vez, se
levanta, e joga a pedra o mais
forte que conseguir
Cada um vai jogar uma vez. Cada um
joga a pedra pro outro.
Depois a gente vai procurar. Quem
voltar por último, perde. Mas ó,
cuidado, aqui tudo muda de lugar

DAVI (CONT'D)
 (para João)
 Se tu achar, eu te mostro onde tu
 tem que ir.

JOÃO encara Davi com desconfiança. ARI apenas sorri.

MONTAGEM DO JOGO.

- JOÃO fecha os olhos.
- DAVI joga uma pedra.
- ARI fecha os olhos.
- JOÃO joga uma pedra.
- DAVI fecha os olhos.
- ARI joga uma pedra.

Eles abrem os olhos. Sem dizer nada, cada um segue em uma direção diferente.

7. EXT. DUNAS DA PONTA GROSSA - DIA

JOÃO caminha rápido. Vira pedras. Olha no mato seco. Cava com as mãos. Seus olhos sempre olham para o chão.

A luz do sol é forte. JOÃO para, ofegante. Nada da pedra.

Ele respira fundo, olha em volta. Decide voltar para a duna onde estava.

JOÃO retorna.

DAVI e ARI estão sentados na areia. Um grande pano é estendido no chão pra eles sentarem. Riem. Compartilham frutas. Descansam. Veem o tempo passar.

DAVI sopra o instrumento de ARI, que vibra num som desafinado. Ari aplaude. Ao lado deles, duas pedras – as deles.

JOÃO para em silêncio. Observa. Depois se aproxima dos dois, a passos lentos, cabisbaixo, ofegante.

ARI e DAVI param o que estão fazendo quando JOÃO chega perto. Olham com feições sérias para ele enquanto se aproxima.

DAVI deixa o instrumento de lado.

JOÃO se senta ao lado dos dois, cansado. Pega um pedaço de fruta da pequena cesta deixada no chão.

Ao lado, o instrumento de sopro repousa na areia. JOÃO o pega e o observa com curiosidade.

Ele sopra com força. Um SOM DESAFINADO e TRONCHO preenche o ar.

ARI e DAVI se jogam para trás, botando as mãos no ouvido, exagerados.

Há um breve momento de silêncio. Os três caem na risada. Uma gargalhada leve.

DAVI
(rindo)
Tá pior que eu ele

Os três riem. ARI passa a ensinar para os dois como tocar o instrumento.

Os três se divertem juntos. Caminham, rolam na areia, escorregam nas dunas. DAVI faz com que JOÃO se solte.

8. EXT. DUNAS - PÔR DO SOL

O céu manchado de tons quentes. O silêncio paira. Os três estão deitados em um pano estendido na areia. ARI dorme e DAVI também. JOÃO está acordado.

De repente, DAVI acorda e se levanta. Atenta os ouvidos como se tivesse ouvido algo. Olha para cima.

DAVI
Vixi.. tenho que ir me embora.
Minha mãe tá me chamando.

Ele se posiciona, como quem prepara uma brincadeira. Dá um leve impulso com os pés.

DAVI (CONT'D) (CONT'D)
Tchau!

DAVI dispara duna acima, leve, com os braços abertos – quase como se voasse. JOÃO agora está com o monóculo de DAVI, com ele observa o menino ir embora.

No topo da duna, DAVI para. Olha para os dois. Balança o chapéu com um sorriso largo. E então, some do outro lado da duna.

ARI e JOÃO observam o topo da duna onde DAVI desapareceu.

ARI
Menino massa, né?

JOÃO
Gostei dele.

Pegam suas mochilas e retomam a caminhada.

9. EXT. CLAREIRA ESCURA - INÍCIO DA NOITE

Os dois caminham, a noite caiu. ARI caminha sempre a frente, JOÃO atrás. Os dois tornam-se apenas borrões no meio de enormes dunas. A luz da lua e os raios de luz de suas lanternas os iluminam.

MONTAGEM DA CAMINHADA

8A - NOITE - FALÉSIA, ARI em um terreno mais elevado, JOÃO mais embaixo, vemos apenas pontos de luz na escuridão que as lanternas de cada um clareiam.

8B - NOITE - PRAIA, ARI anda mais a frente JOÃO atrás. JOÃO aponta sua lanterna para ARI.

JOÃO (CONT'D)
Não tô vendo mais nada, Ari.

ARI
Vamos mais um pouco.

ARI continua a caminhar, sem olhar para trás. JOÃO para, decidido.

JOÃO
Já deu. Bora parar.

ARI para. Olha para trás, volta sua lanterna para JOÃO e o ilumina.

ARI
Tá bem, João

ARI caminha até ele.

ARI ilumina JOÃO enquanto o jovem tira as coisas da bolsa para armazenação.

JOÃO se senta e joga a mochila no chão. Ao se acomodar, franze o rosto. Algo sob si o incomoda. Ele cava com as mãos. Surge uma PEQUENA PEDRA marcada com um "X" branco. A pedra do jogo. Aquela que ele nunca tinha encontrado. JOÃO ri. Leve. Incrédulo.

ARI observa de longe, curioso.

Os dois começam a montar o acampamento.

10. EXT. CLAREIRA - NOITE

Os sacos de dormir são postos ao chão. ARI e JOÃO sentam-se junto a uma pequena fogueira, cuja luz mal ilumina seus corpos. A escuridão envolve o ambiente, ao redor, sombras tremulam com o vento.

ARI ajeita-se dentro do saco de dormir, ainda sentado fala para JOÃO.

ARI
(sonolento, provocativo)
Sabe João, num sei porque, mas
agora eu lembrei do seu gato
xadrez...

JOÃO fica em silêncio, olha para o horizonte, distante. Segura em sua mão a pedra que encontrou. Escutamos apenas o som ambiente da praia.

ARI deita no saco de dormir, fecha os olhos.

ARI (CONT'D)
O dia acabou, tá na hora de dormir,
João. Até já.

Novamente os dois ficam em silêncio. Em poucos segundos ARI está dormindo.

JOÃO permanece acordado, sentado. Agora ele olha para a pedra que encontrou. O crepitante do fogo se mistura com o som do mar, distante. O vento sopra mais forte. A luz da fogueira diminui.

A câmera vai aos poucos se aproximando de JOÃO, os sons de vento, da fogueira e das ondas do mar vão se tornando gradativamente mais densos, misturados e confusos. A pequena ilha de luz que a fogueira cria parece diminuir cada vez mais. JOÃO está apreensivo, olha sutilmente para os lados. Se encolhe em seu saco de dormir, ainda sentado. A tensão se acumula cada vez mais enquanto a câmera se aproxima de JOÃO. JOÃO, contraído em seu saco de dormir, fecha os olhos.

A escuridão toma conta de tudo. Silêncio.

11. ESPAÇO ESCURO - ANIMAÇÃO - TELA NEGRA

(EM UMA ESPÉCIE DE PRIMEIRA PESSOA, VEMOS UM PLANO PRETO. ESTAMOS DENTRO DA CABEÇA DE JOÃO)

Do fundo da escuridão, em um canto da tela, um pequeno ponto de luz começa a se formar.

Do ponto, surge um gato de pelugem xadrez, sua pelugem quadriculada é fosca, embaçada. Seus contornos não são bem definidos. O gato lembra uma memória.

Ele se move devagar, cruzando a tela de um lado ao outro.

Por onde passa, deixa um rastro de luz fragmentada, que a medida que caminha desaparece.

O gato apenas vaga, silencioso

Poucos segundos depois ele passa a caminhar na direção do espectador. A se aproximar. Subitamente ele para, olha para câmera. Passa alguns segundos olhando. Então segue seu caminho: se afasta do olhar da câmera até sumir na escuridão.

A tela se apaga lentamente.

FADE TO BLACK.

12. EXT. CLAREIRA - NOITE

JOÃO acorda subitamente. ARI ainda dorme profundamente ao seu lado. O som ambiente voltou ao mundo real – ondas quebrando ao longe, o vento leve, os estalos de brasas da fogueira morrendo.

JOÃO acende uma lanterna, pega uma garrafa d'água na mochila e bebe um gole. Olha ao redor.

Acima, o céu limpo. A lua cheia ilumina o acampamento.

JOÃO apaga a lanterna e olha para o vasto céu.

No fundo da imagem, nos limites da escuridão, surge uma luz esverdeada. Ela bruxuleia, vaga muito lentamente, etérea.

Se move como se estivesse nadando, debaixo d'água.

JOÃO percebe a presença de algo atrás dele. Vira o rosto lentamente e vê a luz. Ele a encara. Hipnotizado, entra em uma espécie de transe, paralisado pela luz que ilumina seu rosto.

Uma luz artificial faz voltas ao redor da sua face, criando sombras e potencializando o efeito de transe. A respiração de JOÃO quase cessa. Vemos apenas o rosto dele, não vemos o que ele vê. Um som denso e profundo se manifesta: uma mistura entre sons de natureza (pássaros, vento) com uma sonoridade eletrônica, um som calmo e hipnotizante.

De repente, um som estridente, agudo, ecoa. O instrumento de ARI soa no escuro.

JOÃO desperta de seu transe.

Com um sobressalto, às pressas, pega sua lanterna na bolsa, a acende e vira-se para ARI.

Ajoelha-se perto dele e sussurra:

JOÃO
Ari... Ari...

Nada.

ARI dorme profundamente.

JOÃO, agora nervoso, agitado, sacode o velho pelos ombros:

JOÃO (CONT'D)
(GRITANDO)
Ari, acorda. Ari!

ARI não desperta.

O som do mar engole o som da voz de JOÃO.

JOÃO se levanta, olha para a escuridão de onde a luz vinha. Agora a luz não passa de um ponto distante, muito longe.

O vento sopra forte. JOÃO desliga a lanterna. Dá um passo a frente, é engolido pela escuridão.

FIM

10.2. APÊNDICE 2 – Decupagem técnica

Cena	Plano	Local-Turno	Turno	Personagens	Decupagem Técnica "Só no Meio do Mar"		Tipo de Plano	Movimento Câmera	Lente	Iluminação	OBS
					Descrição	Diração: Emiliano Barreira - Direção Foto: Gianluca Ribeiro					
1	1	Duna	Nôturno	Nenhum	Uma imagem estática de uma grande duna		Geral fixo	Trípode	35mm		-
1.1	1	Rua deserta	Nôturno	João	João corre por uma rua deserta e olha para trás	Proximo	Cam mão Travelling p trás	35mm		Gravar na traseira de um carro.	
2	2	Casa desconstruída (labirinto)	Nôturno	João	João corta o piano ainda com certa velocidade	Aberto	Cam mão fixo	35mm		Plano 1 se transforma em um piano aberto descrito no 1.1. Serão uns só	
3	3	Escada	Nôturno	João	João desce as escadas que levam a um local aberto	Americano	Trípé pan dir. p esq.	35mm		-	
4	2	Acesso Coral	Nôturno	João	João passa por casas e cercas	Geral	Trípode fixo	50mm		-	
5	5	Acesso Coral	Nôturno	João	João anda em um túnel de mata fechada	Médio	Cam mão Travelling p frente	35mm		-	
6	6	Coral	Nôturno	João	João anda em um túnel de mata fechada. Para a esquerda, vemos um grande cocheiro laranja. Um ponto de luz indica a presença de uma folgaria ao longe. João comece a subir as pedras	Médio	Cam mão Travelling p frente	35mm		Gravar da ponta final do acesso. Uma espécie de foguetaria da Cena 3 terá que estar acessa. Talvez Ari apareça em quadro ao longe.	
7	7	Coral	Amanhecer	João	Vemos um grande cocheiro laranja. Um ponto de luz indica a presença de uma folgaria ao longe. João comece a subir as pedras	Geral	Trípode fixo	24mm		Ari aparece (Vários props)	
1	1		Amanhecer	João/Ari	João encontra o acampamento e Ari está sentado	Geral	Trípode fixo	35mm		Abrir a arte (Vários props)	
2.5	2.5		Amanhecer	João/Ari	"Então Ari se move" - João pega a águia e se senta. Plano final.	Médio	Trípode fixo	35mm		PLANO MASTER MONÓLOGOS	
3	3	Coral/Acampamento 1	Amanhecer	João/Ari	Ari conta sua história	Próximo	Trípode fixo contra a noite	85mm		Gravar sem o chão ao fundo?	
4	4		Amanhecer	João/Ari	João canta para Ari com fascínio	Próximo	Trípode fixo Plongée leve	85mm		Gravar mais o céu ao fundo?	
4	4	Extensão praia/rochedo	Pérola	Diurno	João/Ari						
1/3	1/3	Grua	Nôturno	João/Ari	João é Ari estão prontos para dormir embalado de uma pequena árvore. Ambos estão deitados dentro de seu saco de dormir. Os dois ficam em silêncio. João sagra sua resposta de Ari, mas nenhuma vem.	Conjunto	Trípode fixo	50mm			
5	2	Grua	Nôturno	João	João se senta, encosta na árvore e passa a comutar o sono.	Próximo	Próximo	50mm		Vemos apenas João. Ari está fora do quadro.	
5	4	Grua	Nôturno	João	A sombra das mãos. João iluminada pela lanterna, se move no chão	Próximo	Próximo	85mm			
5	5	Grua	Nôturno	João	João apaga a lanterna pendurada ao seu lado.	Próximo	Próximo	85mm			
1	1	Duna Ponta Grossa	Diurno	João/Ari/Davi	A lanterna de Davi encanta os dois viajantes em meio a uma duna gigante. João e Ari caminham separados.	Geral - Ponto de vista	Mão (monóculo ou efeito monóculo)	24mm		Testar monóculo	
2	2	Duna Ponta Grossa	Diurno	João/Ari/Davi	Ari olha Davi no alto da duna e acha. Davi acaba de volta	Conjunto médio	Trípode fixo	35mm		Importante ter espaço para criação e improvisação dos personagens em relação aos lugares	
3	3	Duna Ponta Grossa	Diurno	João/Ari/Davi	João caminha olhando para baixo, absorto em seus pensamentos. Vê Ari e Davi longe na duna.	Aberto—>conjunto	Trípode pan dir-esq	35mm			
4	4	Duna Ponta Grossa	Diurno	João/Ari/Davi	João se aproxima dos dois sentados em um diálogo animado e é apresentado por Ari a Davi. Davi toca o instrumento de Ari sem saber. João pergunta "sabe pra onde a gente tem que ir?" no que sucede o diálogo onde Davi propõe um jogo.	Conjunto	Trípode fixo	35mm		João está em pé enquanto os dois estão sentados e olham para cima.	
5	5	Duna Ponta Grossa	Diurno	João/Ari/Davi	Davi explica o jogo. A câmera desce do rosto de Davi e a câmera sae de seu rosto quando ele fecha os olhos, descerendo ate suas mãos que brincam com as peças	Próximo	Trípode fixo	50mm/85mm			
6	6	Duna Ponta Grossa	Diurno	João/Ari/Davi	As peças são arremessadas	Próximo	Mão acompanhando as peças	50mm/85mm		Montagem e sobreposição desses arremessos - Slow Motion	

Cena	Plano	Local-Turno	Turno	Personagens	Dirupagem Técnica "Só no Meio do Mar"		Movimento Câmera	Lente	Iluminação	OBS
					Descrição	Tipo de Plano				
1	Duna Ponta Grossa		Diurno	João, Ari, Davi	João anda à procura da pedra. Seus olhos sempre ao chão. Ele em algum momento para elegante	Seq. Médio/aberto	Mão acompanhando João	35mm		
7	Duna Ponta Grossa		Diurno	João, Ari, Davi	Davi e Ari estão sentados, rindo comendo frutas e desenhando no chão com gravetos.	Aberto	Tripé fixo	35mm		
3	Duna Ponta Grossa		Diurno	João, Ari, Davi	Frontal João caminha em direção a câmera	Médio	Tripé fixo leve contra plongée	35mm/50mm		
1	Duna Ponta Grossa		Por do Sol	João, Ari, Davi	Ambiência do cenário e da sombra das dunas. O Sol começa a se por	Geral	Tripé fixo	24mm		
2	Duna Ponta Grossa		Por do Sol	João, Ari, Davi	Os três estão deitados no chão. Ari e Davi dormem	Próximo	Tripé fixo zenital	35mm		
8	Duna Ponta Grossa		Por do Sol	João, Ari, Davi	Davi levanta e os outros dois acompanham lentamente. O menino diz que tem que ir, sa despede e sai correndo com os braços levantados em direção as dunas. João e Ari começam a rir.	Aberto/Conjunto	Tripé fixo	35mm		
4	Duna Ponta Grossa		Por do Sol	João, Ari, Davi	João olha o monôculo que Davi deixa para ele e vê o menino sumindo ao longe	Aberto	Mão Monóculo - Ponto de vista	24mm		
5	Duna Ponta Grossa		Por do Sol	João, Ari	João e Ari elogiam Davi.	Conjunto próximo	Tripé fixo ou mão	50mm		
1	Rochas	Noturno	João, Ari		Noite escura. Os dois caminham em meio ao breu, vemos só rochas e o escuro. "Não tô vendo mais nada Ari", "vemos mais um pouco"	Aberto-geral	Tripé fix, pans leves	24mm		Filmar mais de um plano para montagem e sobreposição de imagens
2	Praia redonda	Noturno	João, Ari		"lá deu, vamos para."	Geral	mão over the shoulder	35mm		
9	Praia redonda	Noturno	João, Ari		João senta e a lanterna de Ari o ilumina.	Médio	Tripé fixo	35mm		
4	Praia redonda	Noturno	João, Ari		João sente algo no chão e cava lentamente. Acha a pedra e ri	Próximo	Tripé tilt p cima	50mm/85mm		
Insert Piano 4	Praia redonda	Noturno	João, Ari		A pedra é arremessada novamente (igual a cena 5)	Próximo	mão acompanhando a pedra	50mm/85mm		Começamos de suas mãos no chão e vamos subindo lentamente até vermos sua expressão.
					João e Ari montam acampamento e se deitam. Ari diz "é hora de dormir". A noite preenche o quadro e os dois se viram para Ari diz "é hora de dormir". A noite preenche o quadro e os dois se viram para a ligares opostos.	Aberto - Conjunto	Tripé zoom in digital	50mm		
					Vemos o resto de João olhando para o céu e eventualmente se virando para dormir pela primeira vez em cena.	Próximo de Ari	Tripé	50mm		
						Fechado	Tripé zoom in digital-->fix	50mm		
10	Praia redonda	Noturno	João, Ari		João e Ari montam acampamento e se deitam. Ari diz "é hora de dormir". A noite preenche o quadro e os dois se viram para Ari diz "é hora de dormir". A noite preenche o quadro e os dois se viram para a ligares opostos.	Aberto - Conjunto	Tripé zoom in digital	50mm		
10	Praia redonda	Noturno	João, Ari			Próximo de Ari	Tripé	50mm		
10	Praia redonda	Noturno	João, Ari			Fechado	Tripé zoom in digital-->fix	50mm		
11	Animação	-	Gato Xadrez		O gato xadrez cruza o piano	Aberto	frame a frame	-		
13	Praia redonda	Noturno	João, Ari		João levanta o tronco e tateia por água na sua mochila. Ari permanece dormindo.	Aberto	Tripé fixo	50mm		
12	Praia redonda	Noturno	João, Ari		A luz brilha atrás de João, ao fundo do piano. Ele percebe e se levanta	Aberto	Tripé fixo	85mm		
4	Praia redonda	Noturno	João, Ari		A luz brilha em meio ao céu negro	Aberto	Tripé fixo	85mm		
5	Praia redonda	Noturno	João, Ari		João está hipnotizado. Sai de seu transe ao ouvir o som do instrumento de sopro de Ari	Primeiro Piano	Tripé Pongee	85mm		Uma espécie de perspectiva da luz. Ela demarca seu rosto como em um espiral
						Aberto-médio Seq	Mão	35mm		
										Piano aberto--> Piano conjunto--> Piano Geral

10.3. APÊNDICE 3 – Storyboards

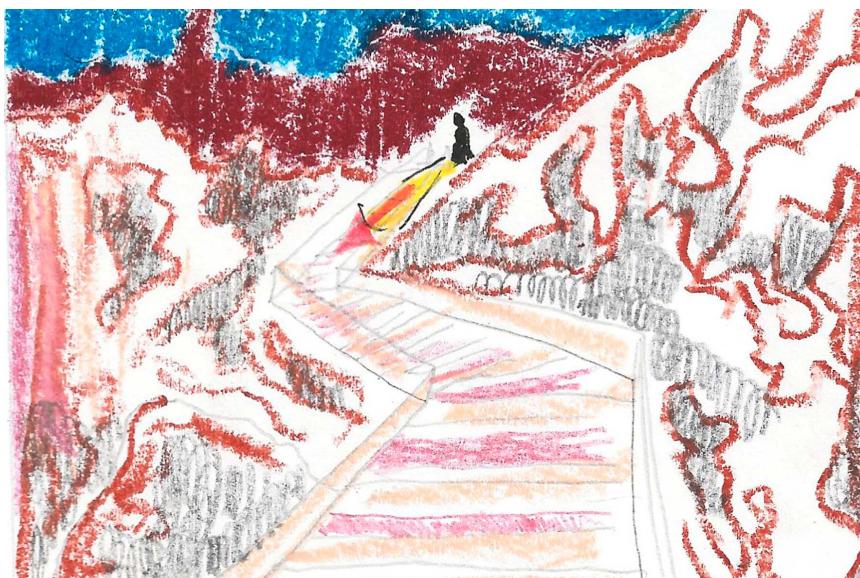
- Storyboard -

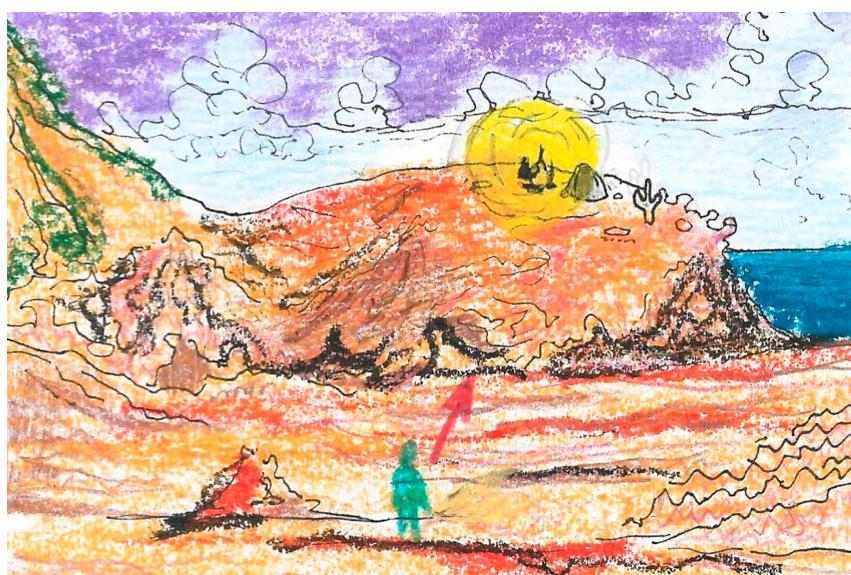
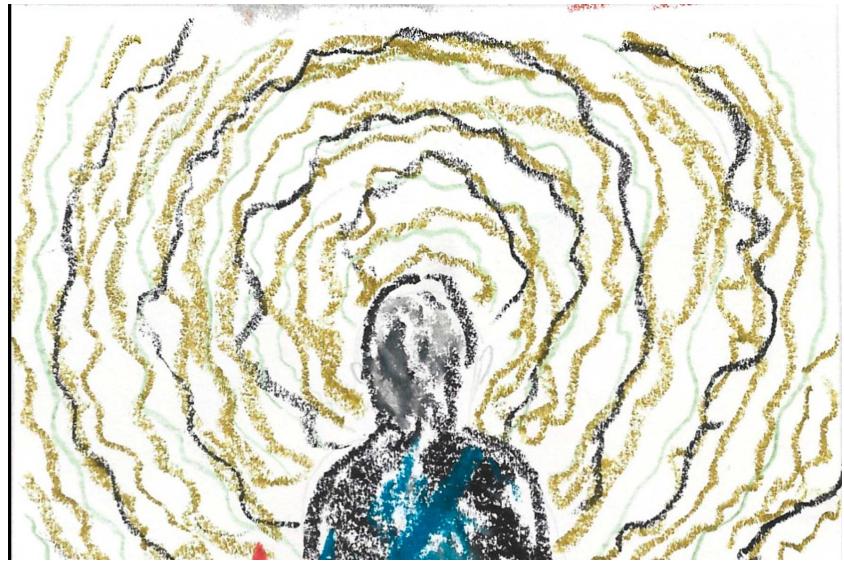
Idealização: Emiliano Barreira/ Gianluca Ribeiro

Desenhos por: Gianluca Ribeiro

-Cena 2-

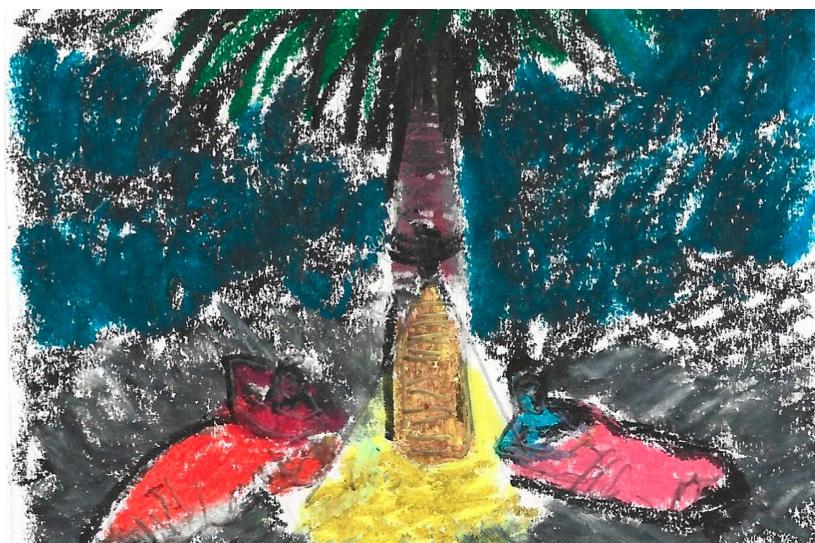
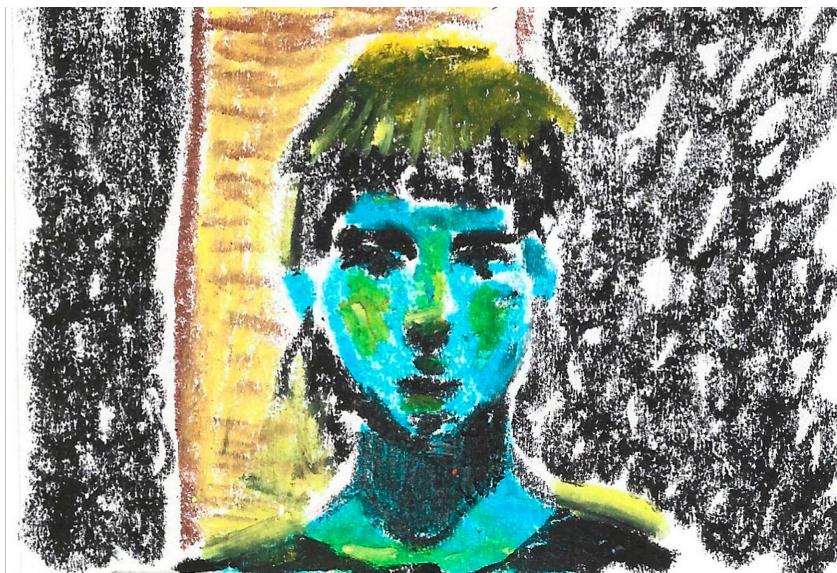




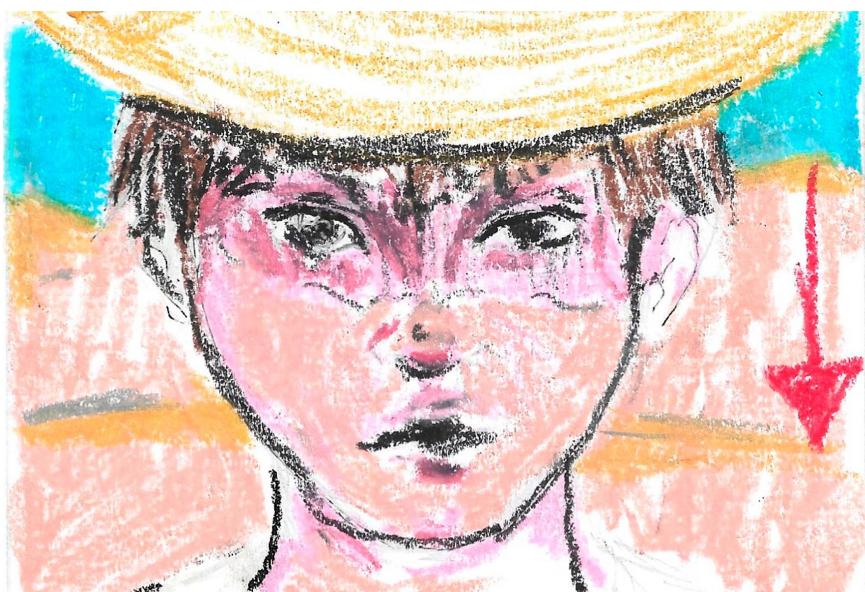


-Cena 3-



-Cena 4-

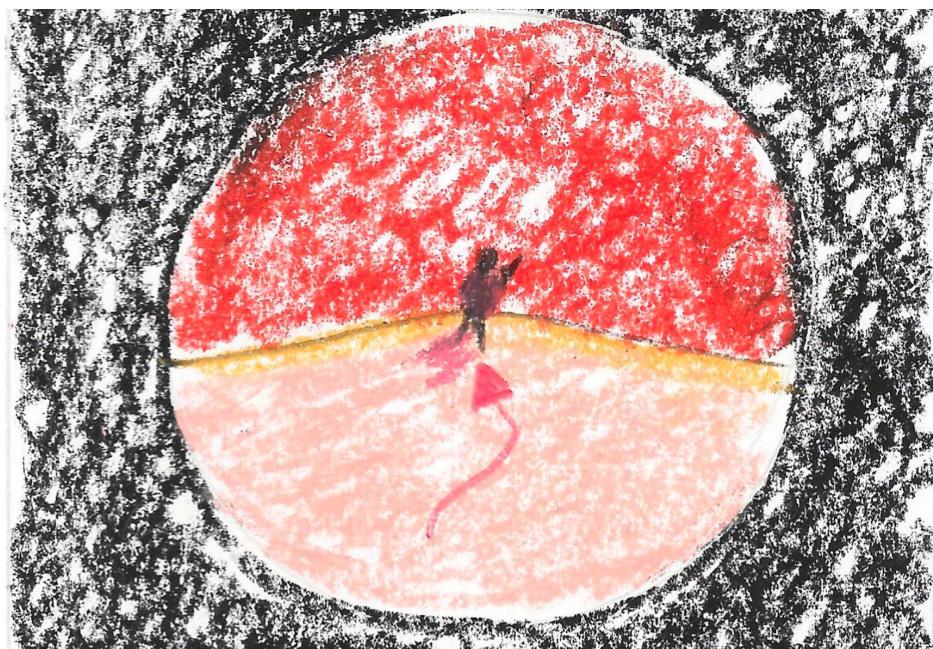
-Cena 6-





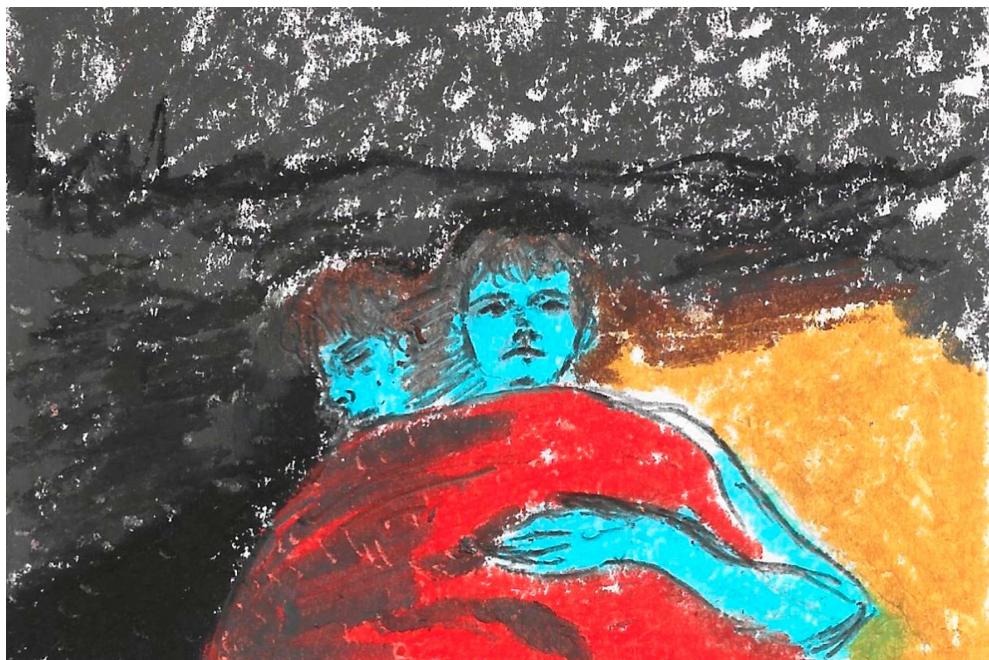
-Cena 7-

-Cena 8-



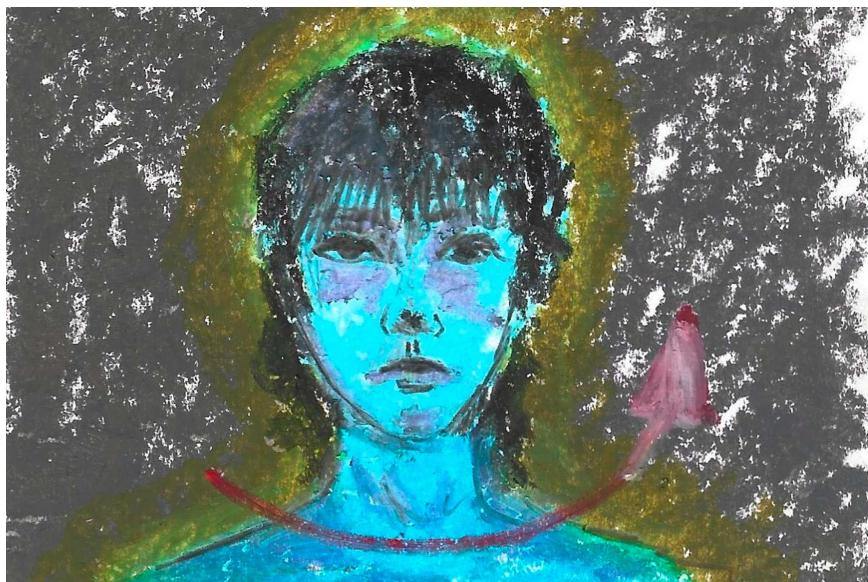
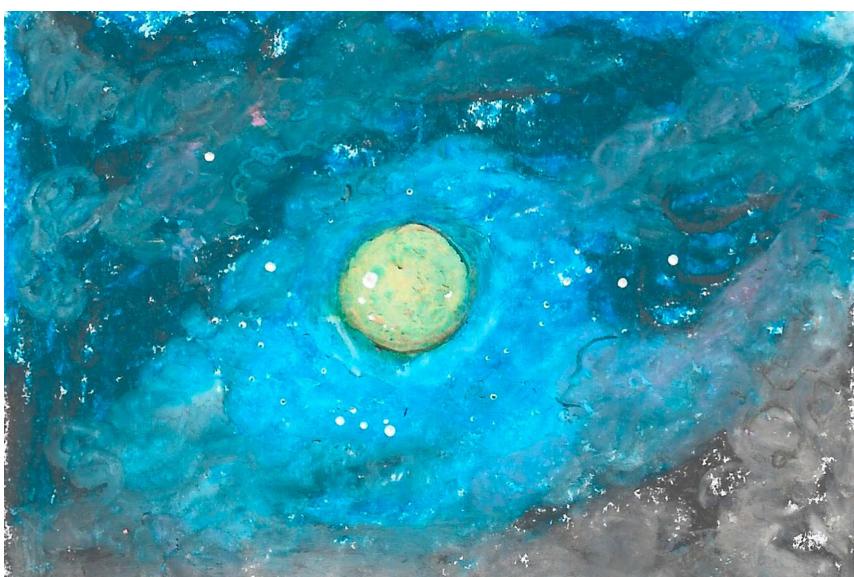
-Cena 9 (Desenho por: Guilhermo Ribeiro)-

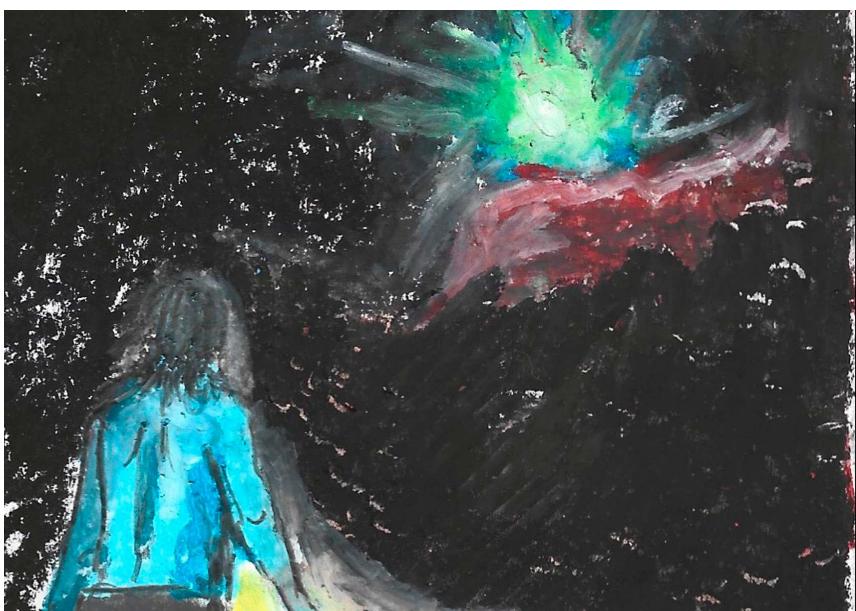
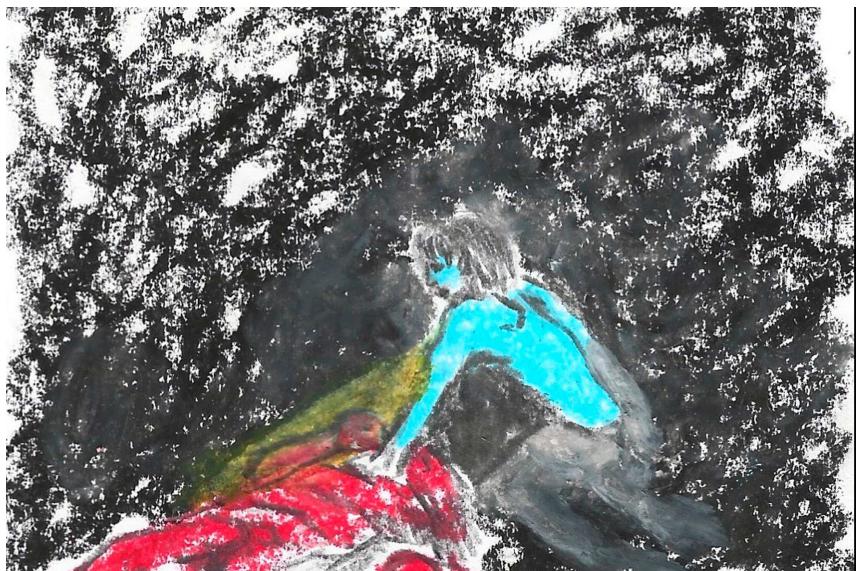


-Cena 10-

-Cena 11 (Desenho por: Guilhermo Ribeiro)-



-Cena 12-



10.4. APÊNDICE 4 – Ordens do dia

Ordem Do Dia • #01/04

Direção: Emiliano Barreira

Quinta, 03 de Julho de 2025

SÓ NO MEIO DO MAR

Ordem Do Dia • #02/04

Direção: Emiliano Barreira

Sexta, 04 de Julho de 2025

Chamada: 19h00		Produção		Ass. de Direção		PREVISÃO DO TEMPO	
JANTAR: 19h00 (1h)		Prod. Executiva / Liana Almeida: (85) 9807-0747		1º AD / Matheus Caminha: (85) 999991134			
PREPARAÇÃO: 20h20		Dir. de Prod. / Emiliano Barreira: (85) 94096082					
PRIMEIRO PLANO: 22h00							
LANCHE: 22h45 (15')		LISTA DE LOCAÇÕES: PRAIA, FALÉSIAS, DUNAS e ACAMPAMENTO NA FALÉSIA					
CORTA CÂMERA + DESPROD.: 01h00 (30')		BASES					
FIM DA DIÁRIA: 01h30		BASE DE PRODUÇÃO: CASA DO EMILIANO					
		ALIMENTAÇÃO: Na Base de Produção.					
		BANHEIROS: Verificar com a Produção.					

SÓ NO MEIO DO MAR

Ordem Do Dia • #03/04

Direção: Emiliano Barreira

Sábado, 05 de Julho de 2025

Chamada: 11h30

ALMOÇO: 11h30 (1h)

PREPARAÇÃO: 13h00

PRIMEIRO PLANO: 14h30

LANCHE: 16h10 (20')

CORTA CÂMERA + DESPROD.: 18h00 (1h)

FIM DA DIÁRIA: 19h00

Produção

Prod. Executiva / Liana Almeida: (85) 9807-0747

Dir. de Prod. / Emiliano Barreira: (85) 94096082

Ass. de Direção

1º AD / Matheus Caminha: (85) 999991134

LOCAÇÕES

LISTA DE LOCAÇÕES: DUNAS DA PONTA GROSSA

BASES

BASE DE PRODUÇÃO: CASA DO EMILIANO

ALIMENTAÇÃO: Na Base de Produção e no Set.

BANHEIROS: Verificar com a Produção.

PREVISÃO DO TEMPO

05h33 24° C

17h29 30° C

6% Maré Baixa: 05h44 e 19h05

SE 20 km/h Maré Alta: 11h59

Ensolarado a parcialmente nublado

EQUIPE	CHAMADA	EQUIPE	CHAMADA
Direção	11h30	Som	11h30
AD	11h30	Arte / Figurino	11h30
Produção	11h30	Logger / Still	11h30
Fotografia	11h30	Platô	11h30

• CENAS DO DIA •

PREPARA	RODA	CENA	LUZ	SINOPSE	PGS	CRONO.	ELENCO	OBS.:
11h30 às 12h30 – ALMOÇO								
12h30 às 13h00 - DESLOCAMENTO P/ SET								
13h00 - 14h30	14h30 - 15h00	6	EXT DIA	DUNAS DA PONTA GROSSA João e Ari encontram o garoto Davi nas dunas. Eles começam um jogo.	2 3/8 pgs.	DIA 2	1,2,3	
15h00 - 15h40	15h40 - 16h10	7	EXT DIA	DUNAS DA PONTA GROSSA João não encontra sua pedra. Os três se divertem.	6/8	DIA 2	1,2,3	
16h10 às 16h30 - LANCHE								
16h30 - 17h00	17h00 - 17h30	8	EXT ENTARDECER	DUNAS DA PONTA GROSSA Davi vai embora. Ari e João seguem seu caminho.	3/8 pgs.	DIA 2	1,2,3	Atenção ao horário. Luz do Entardecer.
17h30 - 17h45	17h45 - 18h00	1	EXT AMANHECER	DESERTO DE DUNAS DA PONTA GROSSA Paisagem das dunas, sons e ruídos sufoantes.	3/8 pgs.	DIA 1	-	
18h00 às 19h00 – DESPRODUÇÃO + DESLOCAMENTO								

ELENCO

ID	PERSONAGEM	ELENCO	PRONOMES	CENAS	CHAMADA
1	JOÃO	Nova Azul	Elu/Delu Ele/Dele	6,7,8	11h30
2	ARI	Sergio Fujiwara	Ele/Dele	6,7,8	11h30
3	DAVI	Davi	Ele/Dele	6,7,8	11h30

ATIVIDADES PARALELAS

AVISOS E INFORMAÇÕES IMPORTANTES					
<ul style="list-style-type: none"> • As informações deste documento são todas confidenciais. • Mantenha seu celular em modo silencioso durante todo o tempo que estiver no set. • Não serão toleradas manifestações de racismo, machismo, LGBTfobia, gordofobia, etarismo ou qualquer outro tipo de opressão. Diante de qualquer episódio, por favor procurar a Produção para que providências sejam tomadas. • Respeite o nome social e os pronomes demandados pelas pessoas da equipe e elenco. Em caso de dúvida, pergunte. • É proibido fumar dentro das locações. • É recomendado o uso de sapato fechado e calça no set. • Lembre-se de levar para o set sua garrafinha d'água e se manter hidratado. Também é importante estar sempre com protetor solar e repelente. 					

SÓ NO MEIO DO MAR

Ordem Do Dia • #04/04

Direção: Emiliano Barreira

Domingo, 06 de Julho de 2025

Chamada: 12h00

ALMOÇO: 12h00 (13h)

PREPARAÇÃO: 13h15

PRIMEIRO PLANO: 13h150

JANTAR: 18h00 (1h)

CORTA CÂMERA + DESPROD.: 23h30 (30')

FIM DA DIÁRIA: 00h00

Produção

Prod. Executiva / Liana Almeida: (85) 9807-0747

Dir. de Prod. / Emiliano Barreira: (85) 94096082

Ass. de Direção

1º AD / Matheus Caminha: (85) 999991134

LOCAÇÕES

LISTA DE LOCAÇÕES: CLAREIRA ESCURA

BASES

BASE DE PRODUÇÃO: CASA DO EMILIANO

ALIMENTAÇÃO: Na Base de Produção.

BANHEIROS: Verificar com a Produção.

PREVISÃO DO TEMPO

05h38 25° C

17h30 30° C

60% Maré Baixa: 00h20 e 12h56

L 17 km/h Maré Alta: 06h41 e 19h00

Predominantemente ensolarado.

Algumas pancadas de chuva.

EQUIPE

CHAMADA

EQUIPE

CHAMADA

RÁDIO

Direção 12h00

Som 12h00

AD 12h00

Arte / Figurino 12h00

Produção 12h00

Logger / Still 12h00

Fotografia 12h00

Platô 12h00



1

PRODUÇÃO

1

DIREÇÃO

1

ASSISTÊNCIA DE DIREÇÃO

• CENAS DO DIA •

PREPARA	RODA	CENA	LUZ	SINOPSE	PGS	CRONO.	ELENCO	OBS.:
12h00 à 13h00 - ALMOÇO								
13h00 às 13h15 - DESLOCAMENTO P/ SET								
13h15 - 17h45	13h15 - 17h45	4	EXT DIA	PRAIA / FALESIAS / DUNAS Montagem das caminhadas. (DIURNAS: 4A, 4B, 4C e 4F)	5/8 pgs.	DIA 2	1.2	
17h45 às 18h00 - DESLOCAMENTO P/ BASE								
18h00 às 19h00 - JANTAR								
19h00 às 19h30 - CAPTAÇÃO DE DIALOGO P/ CENA 4 + FOLEY								
19h30 às 19h40 - DESLOCAMENTO P/ SET								
CLAREIRA ESCURA								
19h40 - 20h20	20h20 - 21h00	9	EXT NOITE	João e Ari caminham a noite. Eles param para acampar, João encontra sua pedra do jogo.	6/8 pgs.	DIA 2	1.2	
21h00 - 21h40	21h40 - 22h00	10	EXT NOITE	CLAREIRA Ari vai dormir, João observa sua pedra. Uma atmosfera estranha se forma.	5/8 pgs.	DIA 2	1.2	
22h00 - 23h00	23h00 - 23h30	12	EXT NOITE	CLAREIRA João desarma e encontra a misteriosa luz.	1 1/8 pgs.	DIA 2	1.2	
23h30 às 00h00 - DESPRODUÇÃO + DESLOCAMENTO								
 É isso galera, vamo curtir esse mar!  <i>Vcs viram meu amigo Cadú ai?</i>								

ELENCO

ID	PERSONAGEM	ELENCO	PRONOMES	CENAS	CHAMADA
1	JOÃO	Nova Azul	Elu/Delu Ele/Dele	4,9,10,12	12h00
2	ARI	Sergio Fujiwara	Ele/Dele	4,9,10,12	12h00

ATIVIDADES PARALELAS

- SPLIT:** Durante a gravação da Cena 4 a equipe de Som ficará com a tarde livre para realizar a captação de ambientes sonoros, um carro será disponibilizado. Após o jantar, durante a captação de som, a equipe de arte irá iniciar a montagem da cenografia das Cenas 9, 10 e 12.

AVISOS E INFORMAÇÕES IMPORTANTES

- FIQUE ATENTO AO MAPA DE TRANSPORTE ENVIADO PELA PRODUÇÃO, SEJA PONTUAL. DESLOCAMENTO ICAPUI - FORTALEZA NO DIA SEGUINTE (07/07).**

- As informações deste documento são todas confidenciais.
- Mantenha seu celular em modo silencioso durante todo o tempo que estiver no set.
- Não serão toleradas manifestações de racismo, machismo, LGBTfobia, gordofobia, etarismo ou qualquer outro tipo de opressão.** Diante de qualquer episódio, por favor procurar a Produção para que providências sejam tomadas.
- Respeite o nome social e os pronomes demandados pelas pessoas da equipe e elenco. Em caso de dúvida, pergunte.**
- É proibido fumar dentro das locações.
- É recomendado o uso de sapato fechado e calça no set.
- Lembre-se de levar para o set sua **garrafinha d'água** e se manter hidratado. Também é importante estar sempre com **protetor solar e repelente**.