



**Universidade de Brasília**

**Faculdade de Comunicação - FAC**

**Departamento de Audiovisuais e Publicidade**

**TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO - TCC**

**ALÍCIA ECHAVARRIA CASTRO E SOUZA**

**REFLEXÕES SOBRE O DESENVOLVIMENTO DO LIVRO DIGITAL  
“OS CAMINHOS DO AUDIOVISUAL - UM E-BOOK PARA FILMMAKERS”**

Brasília - DF  
Fevereiro de 2023

Alicia Echavarria Castro e Souza

REFLEXÕES SOBRE O DESENVOLVIMENTO DO LIVRO DIGITAL  
“OS CAMINHOS DO AUDIOVISUAL - UM E-BOOK PARA FILMMAKERS”

Memória do projeto experimental apresentado ao Curso de Comunicação Social da Faculdade de Comunicação, Universidade de Brasília, como requisito parcial para obtenção do grau de Bacharel em Comunicação Social com habilitação em Audiovisual.

Orientação da professora Dra. Mariana Souto.

Brasília - DF  
Fevereiro de 2023

ALÍCIA ECHAVARRIA CASTRO E SOUZA

Projeto aprovado em 16/ 02/ 2023 para obtenção do grau de Bacharel em  
Comunicação Social com habilitação em Audiovisual.

Banca Examinadora

---

Orientadora Professora Dra. Mariana Souto

---

Professora Dra. Denise Moraes

---

Professor Dr. Maurício Fonteles

---

Suplente Professor Dr. Sérgio Ribeiro

Brasília - DF  
Fevereiro de 2023

## Agradecimentos

Na graduação em audiovisual me encantei por duas coisas: por dirigir projetos e por ensinar. Conheci professores maravilhosos que me inspiram e aprendi muito nesse caminho - e assim surgiu a vontade e a necessidade de desenvolver um guia como produto. Por isso, queria agradecer à professora Denise Moraes, que foi uma grande mentora, não apenas em sala de aula, mas também orientando meus primeiros projetos. Também gostaria de agradecer à minha professora orientadora, Mariana Souto, que aceitou o desafio quase impossível de realizar esse projeto em tão pouco tempo, mas que esteve comigo em todas as etapas, finais de semana adentro. Também a ela agradeço pelas aulas maravilhosas, que traziam energia e inspiração para elaborar o *e-book*.

Agradeço ao Vitor Delduque, que debateu comigo todos os temas do *e-book* repetidas vezes e fez todas as comidinhas que me mantiveram viva nesse período. Agradeço à minha mãe, por ser minha melhor amiga e acreditar que eu conseguiria em todos os momentos. E agradeço ao meu pai, professor e empreendedor, que é minha grande referência de vida. Por fim, agradeço ao Lucas Castro, João Marcos P.S., Karina Fragoso e todas as pessoas que não seriam possíveis de listar nesta página, mas que contribuíram muito para que esse projeto saísse do papel. E obrigada à UnB, por ter sido um espaço de crescimento e muito aprendizado nesta etapa da minha jornada.

## SUMÁRIO

5

<b>1. INTRODUÇÃO</b>	<b>7</b>
<b>2. PROBLEMA DE PESQUISA</b>	<b>9</b>
<b>3. JUSTIFICATIVA</b>	<b>12</b>
<b>4. OBJETIVOS</b>	<b>17</b>
4.1 Objetivo geral	17
4.2 Objetivos específicos	18
<b>5. REFERENCIAL TEÓRICO / a linguagem visual e o conteúdo que dialogam com um filmmaker</b>	<b>18</b>
5.1 Conteúdo	19
5.2 Linguagem visual	26
<b>6. PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS</b>	<b>31</b>
6.1 Pesquisa inicial	31
6.2 Estrutura do e-book	33
6.3 Desenvolvimento do conteúdo	35
6.4 Formatação e arte	36
<b>7. CONSIDERAÇÕES FINAIS</b>	<b>38</b>
<b>BIBLIOGRAFIA</b>	<b>38</b>
<b>APÊNDICE</b>	<b>38</b>

## RESUMO

Este memorial descreve o processo de pesquisa, seleção e desenvolvimento de temas, elaboração e diagramação do livro digital *Os Caminhos do Audiovisual - um e-book para filmmakers*. O *e-book* é um produto voltado para aprendizes de audiovisual e pessoas que estão entrando nesse mercado. Tem como objetivo trazer orientações relevantes para esse primeiro momento profissional de forma acessível. Nesse sentido, o *e-book* foi elaborado em quatro partes, abordando na parte um os tipos de carreira e formatos de vídeo; na parte dois, as ferramentas do audiovisual; na parte três, como se posicionar no mercado e na parte quatro uma conclusão voltada para o preparo pessoal do filmmaker. Os temas escolhidos foram selecionados com base nas vivências pessoais da autora e a partir de entrevistas não estruturadas e conversas com colegas de profissão, identificando os tópicos que geraram mais insegurança no início de carreira desses profissionais. O produto se apresenta como uma ferramenta introdutória para que novos estudantes e profissionais adentrem o mercado de trabalho de forma mais segura e confiável. Pode ser utilizado como material complementar no ensino de audiovisual e fomenta um amadurecimento desse mercado. O *e-book* pode ser encontrado de forma online e gratuita nesse link: xxx

**Palavras-chave:** e-book; mercado audiovisual; cinema e audiovisual; guia audiovisual; filmmaker.

## 1. APRESENTAÇÃO

O livro digital *Os Caminhos do Audiovisual - Um e-book Para Filmmakers* é um material com formato de leitura dinâmica, contando com ilustrações e grafismos, que se propõe a discorrer sobre quatro temas essenciais, os quais permeiam a vida de quem está iniciando no mercado de trabalho em audiovisual. Dessa maneira, o *e-book* não tem a intenção de se centrar em questões técnicas relativas a departamentos específicos do cinema. Pelo contrário, o objetivo do seu conteúdo é alcançar aprendizes, estudantes e profissionais iniciantes, com uma abordagem mais ampla relativa ao preparo estratégico do filmmaker como profissional.

Nesse viés, o *e-book* surgiu de uma inquietação pessoal, quando, no início da graduação, decidi começar a trabalhar na área de serviços de audiovisual para ganhar experiência. Nesse período, percebi que não haviam muitas fontes de conhecimento especificamente sobre como entrar nesse mercado. Encontrei muita informação relevante sobre a parte artística e técnica, mas não encontrei conteúdos mais profundos e direcionados sobre como se preparar para começar a trabalhar e aplicar esses conhecimentos. Perguntando para outros profissionais, as respostas costumavam ser vagas, enviesando-se pela linha de que era só começar, ou só entrar em uma produtora como assistente. A sensação é de que havia maneiras de adentrar o mercado de forma mais preparada e estruturada, mas parecia comum a ideia de que cada pessoa deveria encontrar essas respostas por si própria.

Mesmo assim, segui o caminho de abrir uma pequena produtora enquanto cursava a graduação. Vivenciei alguns anos de experiências positivas e negativas - e aprendi alguns fundamentos da profissão nesse período, buscando conhecimento em outras áreas complementares, como a administração, o marketing e o empreendedorismo. Após esse começo de jornada profissional percebi que aqueles princípios estratégicos dos quais senti falta existiam e poderiam ser compartilhados com outros aprendizes de cinema para que o começo do caminho deles pudesse ser melhor aproveitado.

Foi por isso que para a conclusão do curso de graduação em Audiovisual decidi criar um livro digital, o qual pudesse ser uma ferramenta acessível e de fácil leitura e consulta. Por esse motivo, ele será disponibilizado gratuitamente online e

teve sua diagramação pensada para que se tornasse fácil para o leitor identificar cada um dos assuntos. A proposta é que seja um guia que desperte a atenção para pontos fundamentais no que concerne uma entrada consciente no mercado de audiovisual para filmmakers. O *e-book* é dividido em quatro partes: Audiovisual, Ferramentas, Clímax e Protagonista.

A primeira parte, Audiovisual, é uma introdução à linguagem e ao meio, na qual são apresentados diferentes formatos e dimensões de projetos, tipos de equipe e as principais funções e especializações no audiovisual. A segunda parte, chamada de Ferramentas, aborda os principais elementos com os quais os filmmakers podem ter de lidar, entrando no mercado de trabalho, tais como equipamentos, dinheiro, locações, equipe, elenco, figurino e props. Já a terceira parte, Clímax, se centra em como esse profissional se posiciona e interage com o mercado, orientando sobre criação de portfólio, fundamentos de prospecção, como elaborar um orçamento e fluxo de trabalho. Por fim, na quarta parte, Protagonista, faz-se um levantamento de cuidados pessoais para que esse profissional tenha clareza e bem estar, de forma a melhor performar quando for aplicar os princípios das 3 partes iniciais do livro.

Em suma, *Os Caminhos do Audiovisual - Um e-book Para Filmmakers* se propõe a introduzir caminhos práticos para que cada filmmaker seja capaz de enxergar com mais clareza os próximos passos a seguir na sua jornada. E, para desenvolver esse conteúdo, contei com colaboradores capacitados e competentes - alguns que o fizeram de forma intencional e outros que foram mentores espontâneos ao longo dessa trajetória, como professores, familiares e colegas de profissão.



## 2. PROBLEMA DE PESQUISA

Como formatar um conteúdo prático e objetivo para filmmakers que estão entrando no mercado de trabalho? A área de audiovisual possui uma grande diversidade de conhecimentos técnicos e artísticos que se convergem para a criação de um vídeo ou filme. O viés da arte acontece quando se parte do princípio de que é uma área da comunicação muitas vezes voltada para transmitir uma mensagem que emocione, sensibilize e motive de alguma forma a audiência, além de também ser uma forma de expressão daqueles que criam tais projetos. Já o viés técnico se dá devido aos processos de realização dos produtos audiovisuais, passando por técnicas de engenharia de áudio, entendimento de iluminação, elétrica, teorias de composição, cores, atuação, narrativa, edição, entre tantas outras.

Devido a essa tamanha gama de temas, cada qual com um grande nível de aprofundamento, é possível perceber uma vasta disponibilidade de conteúdos explorando tais assuntos. Vemos livros voltados para a cinematografia, como *Os 5 C's da Cinematografia* (Mascelli, 1965), *Set Lighting Technician's Handbook* (Box, 1993) ou *American Cinematographer Manual* (1986), os quais abordam de forma aprofundada questões técnicas para estes profissionais. Porém, dificilmente encontramos livros ou manuais que instruem sobre a carreira de um cinematografista.

Nesse contexto, é comum se deparar com profissionais que se preparam arduamente e adquirem um potencial artístico e técnico bom, mas carecem de uma compreensão sobre como se apresentar e interagir com o mercado. Isso faz com que essas pessoas subutilizem suas capacidades e potencialmente se frustrem.

Essa escassez de produções bibliográficas voltadas para a carreira ou modelo de negócio em audiovisual motivou uma pesquisa através de materiais complementares de outras áreas para embasar o desenvolvimento do *e-book*. Foram explorados livros de empreendedorismo, desenvolvimento pessoal, marketing e gestão, assim como materiais de fora do meio acadêmico, como a

realização de entrevistas não estruturadas com colegas da área e a leitura de blogs escritos por profissionais do audiovisual.

Para que esses conhecimentos fizessem sentido dentro da abordagem de produção de vídeos, foi realizado um alinhamento dos conceitos aprendidos com as experiências vividas por mim e por conhecidos. Essa adaptação nos promoveu uma aproximação do que seria um material introdutório que poderia ser utilizado por aprendizes de audiovisual, dentro e fora do meio acadêmico.

Outro ponto é que a abordagem empreendedora é pouco discutida e tem atualmente diminuta relevância dentro da Faculdade de Comunicação. Existem matérias ofertadas sobre empreendedorismo, como Introdução à Atividade Empresarial, Planejamento e Gestão em Marketing e Empreendedorismo e Gestão em Comunicação. No entanto, além de não serem voltadas para o audiovisual, são optativas ou consideradas de módulo livre, de forma a não integrar a grade obrigatória do curso. Dessa maneira, o curso de Audiovisual se centra em ensinar os fundamentos técnicos e teóricos da realização audiovisual, deixando como opcional para o aluno a possibilidade de iniciar o seu preparo dentro de uma ótica empreendedora ou de mercado.

Ainda nesse sentido, o curso de audiovisual tem um cunho abrangente, que se propõe a formar profissionais com conhecimentos básicos em comunicação, pesquisa, ética e em todas as habilidades referentes à produção de um vídeo ou filme, com matérias teóricas e práticas que envolvem os principais departamentos de uma produção. Dessa forma, o curso de graduação poderia contemplar essa frente de ensino voltada ao preparo do profissional que atuará no mercado de produção audiovisual, seja de forma empreendedora, ou como contratado em uma empresa ou por uma produção.

Com todas as questões acima consideradas, inicia-se o desafio de selecionar os temas centrais do livro digital. Essa etapa foi particularmente laboriosa, pois, inicialmente, me deparei com muitos temas pertinentes para o assunto do livro e não fazia parte da proposta do projeto criar um *e-book* muito extenso e de difícil leitura. Nesse sentido, se fez necessário elencar os tópicos que, em um momento

inicial da carreira de um filmmaker, teriam o maior potencial de preparar o seu olhar para a entrada no mercado de trabalho. A ideia era a de que o livro digital precisava conter o essencial para o público-alvo, sem ficar longo demais.

Além disso, por ser um material de cunho educacional, o *e-book* precisava ser interessante e didático. Dessa maneira, após elencar os temas principais, foram testadas algumas versões de ordem dos temas e abordagem. Com a ordem definida, foi estudada a questão final de apresentação visual dessas informações. Como o público-alvo é de comunicação e costuma trabalhar com uma linguagem visual, rítmica e dinâmica, optei por realizar uma diagramação ilustrada com informações em blocos de texto dinâmicos, a qual promovesse para os leitores uma sensação próxima a de estar envolvido em uma história audiovisual ao longo da leitura. Nesse sentido, o maior desafio que tivemos foi encontrar uma estética que não remetesse a um material infantil, para não afastar o público. O que conseguimos através de uma escolha cuidadosa da paleta de cores e de pesquisas em livros de Concept Art para filmes.

### 3. ENCARANDO O MERCADO COMO FILMMAKER

O preparo do profissional de audiovisual para o mercado engloba diferentes áreas do conhecimento, as quais não concernem apenas às técnicas e fazeres artísticos da área. A partir do momento em que o filmmaker começa a dominar o seu ofício, seja ele específico ou mais generalista, ele começará a se questionar como adentrar no mercado. Ou seja, como aplicar os conhecimentos e experiências que já possui em projetos externos, sejam estes curtas metragem, produção de séries, gravação de eventos, videoclipes, vídeos para publicidade, entre tantas outras possibilidades.

Em um primeiro momento, é importante que o filmmaker seja capaz de visualizar os caminhos pelos quais ele pode seguir. Isso envolve compreender os formatos e tipos de projetos já existentes no mercado para ser capaz de reconhecer oportunidades e ter clareza sobre como se posicionar para realizar os projetos que pretende em sua carreira. Além disso, é de suma importância visualizar os tipos de profissionais que existem no audiovisual, para que o filmmaker compreenda as possibilidades que existem e possa realizar uma escolha consciente da sua área de atuação. Seja ela mais generalista, na qual o filmmaker é o responsável por realizar várias frentes de trabalho em uma mesma produção, seja ela mais específica, em que o filmmaker se especializa em uma área do audiovisual para integrar equipes maiores.

A partir desse momento de compreensão das possibilidades do mercado, é interessante que o filmmaker seja capaz de assimilar as principais ferramentas e recursos através dos quais realizará seus trabalhos. Isso envolve desenvolver uma percepção sobre gestão de equipamentos, entendendo como determinar a sua necessidade e fluxo de aquisição, bem como estratégias e cuidados ao alcançá-los. Também envolve compreender como realizar o trabalho quando se está com equipes maiores, menores e, até mesmo, sozinho. Além das equipes, é preciso ter um entendimento da locação como recurso, compreendendo de que forma o espaço onde o projeto será gravado pode ser encontrado, negociado e gerido, de forma a integrar uma parte fundamental no escopo de um projeto. Em adição a esses elementos, o elenco também é um recurso de suma importância, sendo relevante

entender como preparar pessoas para o ambiente de um set, levando em consideração indivíduos com diferentes níveis de experiência na área de performance para a câmera. Além desses pontos, ter um embasamento sobre como gerenciar elementos de direção de arte, como figurino e objetos de cena, é crucial para o bom andamento prático e estético de projetos. Por fim, o entendimento sobre gestão financeira também se faz necessário, já que este é um recurso o qual viabiliza muitos dos outros supracitados, bem como tange o viés pessoal da vida de um profissional de audiovisual.

Com os conhecimentos acima estabelecidos, chega o momento do filmmaker se posicionar para o mercado de trabalho de forma a ter uma postura profissional e estratégica, direcionada a seus objetivos. Para isso, se faz necessário o conhecimento sobre como elaborar, organizar e apresentar um portfólio, tanto para clientes, quanto para produtores. Assim como é pertinente compreender e estabelecer de forma clara como funciona seu fluxo de trabalho, de forma a ter domínio sobre materiais necessários para a realização de projetos e prazos de produção e entrega. Ademais, ter clareza sobre como criar um orçamento, levando em conta não apenas o valor do serviço, mas também os custos envolvidos na produção de um projeto. E, enfim, conhecer alguns fundamentos de como estabelecer conexões e realizar prospecções não só para a sua entrada, mas para a manutenção dentro do mercado de trabalho.

Tendo mais clareza sobre os elementos acima, o filmmaker que busca integrar uma equipe, trabalhar como freelancer ou empreender com um negócio próprio precisa se preparar de forma consistente em um nível pessoal. Entender como realizar uma melhor gestão de alimentação, descanso, auto estima, círculo social, exercícios e outros fatores da vida que não tangem diretamente a profissão, pode potencializar a sua atuação como profissional. Isso acontece na medida em que o filmmaker se torna uma pessoa mais estável, plena e centrada em seus projetos, sendo mais capaz de realizá-los com maestria e foco.

Profissionais que adentram o mercado de trabalho sem um conhecimento prévio relacionado a essas questões podem estar mais suscetíveis a uma série de intempéries, tanto do mercado em si, quanto da profissão. Para ilustrar, é possível

citar indivíduos que aceitam condições ruins de trabalho - seja pela ausência de recursos básicos, tratamentos inapropriados e até mesmo inexistência de itens de segurança - pelo simples fato de não conhecerem o que é apropriado ou não na área em que atuam. E esse desconhecimento gera uma sensação de impotência na hora de cobrar esses requisitos, afinal, o profissional não sabe o que é praticado no mercado e tenta se adequar à situação que lhe é apresentada. Além de que, muitas vezes, o profissional sente que algo está errado, mas não é capaz ainda de identificar o quê.

Um outro exemplo relativo à falta de domínio sobre as questões apresentadas é a elaboração de projetos mal estruturados por parte desses profissionais que estão começando. Por ainda não terem sido introduzidos àqueles pontos, esses filmmakers vão propor e realizar projetos sem pensar em elementos básicos de sua estrutura, o que compromete não só a qualidade final esperada, mas também todo o bem-estar da equipe, o relacionamento com parceiros e, por fim, a sua viabilização operacional e financeira.

Para alguém que está no início da carreira, pode ser razoável encarar alguns projetos nesse padrão. Porém, quando só há a possibilidade de aprender todos esses fundamentos em campo, o amadurecimento desse profissional é retardado, fazendo com que sua atuação profissional passe por repetidos ciclos mal estruturados até que comece a adquirir amadurecimento e estrutura. Isso faz com que muitos filmmakers com boa técnica e olhar artístico, que poderiam ter mais espaço no mercado, se sintam desvalorizados. Sem compreender a razão pela qual ainda não cresceram profissionalmente, de forma equivocada, acreditam que lhes falta conhecimento técnico ou recursos, o que os faz buscar por mais cursos, equipamentos e especializações na área. Conforme essa soma de conhecimentos e equipamentos não resolve o problema do seu crescimento profissional, esse filmmaker começa a constatar que sua capacidade técnica e artística deve ser, simplesmente, ruim. Dessa forma, ou desistem da área, ou se contentam com um estilo de carreira no qual trabalham muito e recebem pouco, provavelmente em uma função que não era a que haviam projetado para si mesmos.

Esse caminho de raciocínio é o que apresento no *e-book* como o ciclo da patinação, uma série de eventos que acontecem com os profissionais quando lhes

falta clareza sobre esses princípios de gestão, prospecção, vendas, desenvolvimento pessoal e empreendedorismo no audiovisual. De forma resumida, o profissional entra no mercado sem clareza do que precisa fazer; o que faz com que não se tenha resultados expressivos; que gera um baixo retorno financeiro; levando a uma situação em que não se consegue investir em conhecimento para melhorar esse contexto; o que leva à falta de direcionamento e termina onde começa: na ausência de clareza do que precisa ser feito.

Nesse momento, constata-se que parte do que pode ser feito para solucionar o problema do ciclo da patinação e gerar uma entrada no mercado de trabalho de forma mais proveitosa é o estudo de temas como gestão, marketing, vendas, liderança, desenvolvimento pessoal e finanças, por parte desses profissionais de audiovisual. No entanto, esses são temas complexos, os quais precisariam ser estudados desde a sua introdução até um nível mais avançado de aplicação. Considerando a realidade das pessoas que estão entrando nesse mercado, a probabilidade é de que não tenham tempo para se aprofundar nessas questões e nem as considerem relevantes em um primeiro momento.

Foi pensando nesse contexto que a ideia de fazer um livro digital sobre esses temas, com as variáveis citadas, surgiu. A proposta é que o *e-book* funcione como um ponto de partida para essas pessoas, de forma que elas percebam a relevância desses tópicos - e possam se aprofundar depois por conta própria - e que já concluam a leitura com um embasamento inicial suficiente para dar os primeiros passos na carreira de audiovisual de forma mais segura.

Por esse motivo, o *e-book* vem com uma proposta de ser acessível. Ou seja, ele será disponibilizado de forma gratuita, para que mesmo quem não tenha poder aquisitivo consiga obter esses conhecimentos. Além disso, o seu formato digital viabiliza uma maior distribuição do conteúdo, contornando obstáculos financeiros e logísticos que poderiam surgir com a elaboração de um livro físico. E, por fim, o *e-book* se propõe a ser acessível também em sua linguagem, de forma a criar um nivelamento para que pessoas com diferentes níveis de conhecimento concluam a leitura com um embasamento teórico similar.

O *e-book Os Caminhos do Audiovisual* possui relevância acadêmica em um sentido de que pode ser utilizado como material complementar em aulas da faculdade, principalmente para as matérias que promovem realizações audiovisuais práticas. Isso porque o seu conteúdo pode ser compartilhado junto a outros fundamentos técnicos e teóricos para que os alunos já realizem os exercícios da matéria aplicando os conhecimentos do livro digital e amadurecendo sua postura profissional enquanto estão na faculdade. Isso pode ser de extremo proveito para esse público, considerando que estão em um ambiente que é normalmente seguro para experimentações e testes de aplicação desses princípios.

Além disso, o *e-book* também possui relevância aplicada, já que estará disponível para filmmakers de dentro e fora da faculdade. Esses profissionais poderão acessar o conteúdo de forma completa e fazer uso de seus princípios para entrar com mais segurança no mercado de trabalho. Ademais, o livro digital pode funcionar como guia para quem já trabalha com audiovisual e busca melhorar seus processos, bem como material complementar para produtoras que queiram preparar melhor novos funcionários.

Por fim, o livro digital também possui relevância social, no sentido de que ajuda a amadurecer o mercado audiovisual. Com profissionais entrando de forma mais preparada, é possível criar ambientes de trabalho mais seguros, produtivos e com fluxo de trabalho mais estruturado com mais facilidade. O que fomenta uma maior empregabilidade e produtividade na área.



## **4. OBJETIVOS**

O livro digital tem o objetivo de trazer informações e promover maior clareza sobre aspectos fundamentais no que tange a entrada de filmmakers no mercado de trabalho, sejam estes indivíduos que venham a trabalhar em equipes, se especializando em uma área do audiovisual; sejam pessoas que trabalham de forma independente, realizando múltiplas atividades em suas realizações audiovisuais.

### **4.1 Objetivo geral**

Estruturar conteúdo, por meio de um e-book, para profissionais de audiovisual que estejam entrando no mercado de trabalho.

### **4.2 Objetivos específicos**

- Definir os temas essenciais para o propósito do e-book, considerando o momento na carreira do público-alvo escolhido. Somando, dessa maneira, minhas vivências pessoais de início de carreira e projetos de faculdade com pesquisa bibliográfica e entrevistas com colegas da área.
- Organizar os assuntos em uma ordem que fizesse sentido para o público, de forma a chamar a atenção para temas de maior interesse no início e desenvolver para temas pertinentes que normalmente não geram tanto interesse ao avançar da leitura.
- Criar um e-book que funcione como um guia, com listas de checagem e orientações práticas que podem ajudar os leitores no começo da carreira.
- Desenvolver uma apresentação visual que cativa os leitores e crie dinâmica na leitura.
- Ajudar na profissionalização do mercado, de forma que profissionais os quais estejam iniciando sua carreira o façam de forma mais preparada e segura.

## 5. A LINGUAGEM VISUAL E O CONTEÚDO QUE DIALOGAM COM O CAMINHO PROFISSIONAL DE UM FILMMAKER

Para embasar o desenvolvimento do *e-book*, foram utilizados livros sobre produção audiovisual, como *O Cinema e a Produção* (RODRIGUES, 2007); *A Arte em Cena* (HAMBURGER, 2014); *Fazendo Filmes* (LUMET, 1995); *Sobre Direção de Cinema* (MAMET, 1991) e *Framed ink* (MATEU-MESTRE, 2010)

Porém, devido ao viés proposto para o *e-book*, também foram abarcados livros de negócios dentro do audiovisual, como *Criatividade S.A.* (CATMULL, 2014). Livros de desenvolvimento pessoal, como *Essencialismo* (MCKEON, 2014). E livros sobre negócios, como *Storybrand* (MILLER, 2019); *Cocriação de Valor* (LAS CASAS, 2014); *Empreendedorismo Além do Plano de Negócio* (LUCAS DE SOUZA e GUIMARÃES, 2006)

Partindo desses referenciais, uma pesquisa mais ampla foi realizada, de forma a abarcar artigos publicados em blogs online, como os *MasterClass Articles* (<https://www.masterclass.com/articles/> , acessado em janeiro de 2023), redigidos por profissionais do cinema e os artigos publicados pela *Studio Binder* em seu site (<https://www.studiobinder.com/blog/> , acessado em janeiro de 2023). Para além das publicações online, também foram realizadas conversas e entrevistas com colegas profissionais para compreender de qual forma os temas elencados para o *e-book* seriam relevantes para eles em suas próprias carreiras e coletar informações de suas próprias vivências, as quais seriam pertinentes para o desenvolvimento do livro digital.

Nesse sentido, o desafio se centrou em reunir todas essas informações, as quais não dialogavam diretamente com o problema de pesquisa do projeto e relacioná-las de forma a desenvolver um material coerente e útil para o público-alvo.

Para finalizar, no *e-book* os referenciais teóricos foram colocados ao final de cada uma das quatro partes, sendo indicados como fonte de leitura para o público. Considerando-se que o *e-book* não se trata de um produto acadêmico, o que presume um maior rigor de formatação, optei por estabelecer um caminho de leitura mais fluido, menos interrompido por citações. Dessa maneira, todos os referenciais

teóricos citados neste memorial também se encontram no *e-book*, ao final de cada parte.

## 5.1 Conteúdo

Para embasar o desenvolvimento do conteúdo do *e-book* utilizei materiais bibliográficos, mas também outros recursos de fontes alternativas. Um desses recursos foram minhas experiências pessoais, abrangendo o período em que comecei a trabalhar com audiovisual, em 2016, e os desafios e aprendizados vividos ao longo desse processo. Nesse sentido, busquei analisar os eventos pessoais ocorridos e validá-los com os materiais acadêmicos e teóricos utilizados como referenciais nesse projeto.

Outro recurso alternativo para embasar o livro digital produzido foram conversas e entrevistas com colegas. Nessa etapa conversei com Vitor Delduque (operador de câmera e diretor de fotografia), João Marcos P.S. (engenheiro de áudio e compositor de trilhas sonoras), Karina Fragozo (diretora de arte e animadora) e Mauro Castro (professor e mestre em engenharia de produção). Todas essas conversas foram fundamentais para compreender a estrutura que o *e-book* precisaria ter e quais eram os temas latentes, os quais precisavam ser abordados. Esse tópico abordarei com mais aprofundamento na parte de Pesquisa do memorial.

Por fim, o último recurso alternativo foram artigos encontrados em blogs online. Estes foram de muita importância para determinar informações mais específicas necessárias a algumas partes do *e-book*.

Assim, vou citar aqui as principais fontes que respaldam cada parte do livro digital, separando a sua apresentação pelas quatro partes de sua composição.

Começando pela parte um, chamada Audiovisual, a qual possui os seguintes capítulos:

1. Não se prenda aos formatos;
2. O que Pensar em Cada Formato;
3. Equipe x Especialização.

Essa primeira parte do livro digital se divide em duas principais frentes: um entendimento hodierno sobre o fazer de filmes e vídeos, compreendendo seus formatos; e uma visualização das diversas possibilidades de funções que existem dentro do mercado de audiovisual.

Para a primeira parte, livros mais próprios do cinema foram utilizados como referencial, tais quais *Fazendo Filmes* (LUMET, 1995); *Sobre Direção de Cinema* (MAMET, 1991) e *Framed ink* (MATEU-MESTRE, 2010). Os dois primeiros foram essenciais para estabelecer uma perspectiva mais ampla sobre a realização audiovisual em uma ótica da indústria cinematográfica, compreendendo a forma como grandes equipes operam em produções de maior porte.

Já o livro *Framed Ink* foi relevante por ressaltar de forma veemente o quanto o meio ou o formato não são tão determinantes para uma produção quanto o que você escolhe enquadrar no seu filme. Foi a partir desse e de outros conceitos do autor Mateu-Mestre que o capítulo O Que Pensar Em Cada Formato foi estruturado.

Não vamos nos esquecer de que, quando estamos falando sobre narrativas visuais, a imagem é um veículo e não um fim nela mesma. Não podemos nos dar ao luxo de deixar a audiência presa em um frame específico apenas porque o desenho ou a cena parece maravilhosa sem que haja um propósito específico para ela dentro da história. (*Mateu-Mestre, 2010, p. 14*)

Já no último capítulo desta parte, intitulado EUquipe x Especialização, utilizei o livro *O Cinema e a Produção* (RODRIGUES, 2007) e o artigo *Who's who on the Film Crew* (<https://www.masterclass.com/articles/whos-who-on-the-film-crew>, acessado em janeiro de 2023), para apresentar as principais funções existentes em produções audiovisuais com equipes maiores.

Esse recorte foi muito importante para estabelecer um parâmetro para o leitor sobre a vasta gama de possibilidades de especialização dentro do audiovisual. No entanto, como a proposta do *e-book* é ser uma introdução e não se aprofundar demais em nenhum dos seus quatro temas centrais, foi tomado o cuidado de se colocar apenas as funções mais básicas de um projeto. Caso o leitor se interesse

por um departamento específico, adicionamos uma ressalva para que ele busque conhecer as demandas de funções existentes em cada tipo de produção.

Na parte dois, chamada Ferramentas, temos os seguintes capítulos:

1. Recurso 01: Equipamentos;
2. Recurso 02: Equipe;
3. Recurso 03: Locações;
4. Recurso 04: Figurino e Props;
5. Recurso 05: Elenco;
6. Recurso 06: Financeiro.

Nessa segunda parte apresento para o leitor os recursos com os quais ele muito provavelmente lidará ao entrar no mercado de audiovisual, independentemente se for em um departamento específico ou como um filmmaker que realiza mais de uma função em suas produções.

Para o primeiro capítulo, contei muito com minhas próprias experiências pessoais, comprando meus primeiros equipamentos. Essa foi uma parte do livro para a qual encontrei pouco referencial teórico e muito conteúdo online com instruções duvidosas, as quais poderiam facilmente induzir ao erro para uma pessoa iniciante.

Esse fator foi de forte motivação para o desenvolvimento desses dois capítulos. Impulsionada pelo fato de que muitos aprendizes vão consumir esses conteúdos *online* e podem acabar adquirindo equipamentos de forma consumista ou descuidada, entrevistei o cinematografista Vitor Delduque e construímos juntos os tópicos para esses capítulos, somando a minha experiência com a experiência mais técnica dele com a compra, manutenção e gestão dos próprios equipamentos.

Para o segundo capítulo, intitulado Recurso 02: Equipe, também fiz muito uso da experiência pessoal para descrever formas de pensar a estruturação de uma equipe para diferentes projetos. Porém, para toda a parte de como lidar com pessoas criativas, como proteger a inovação e, principalmente, como valorizar quem

está no seu time, o referencial teórico é do fantástico livro *Criatividade S.A.* (CATMULL, 2014).

Neste livro, Catmull, presidente da *Pixar Animation* e *Disney Animation*, conta toda a sua jornada como contador de histórias e a mescla com o desenvolvimento dos estúdios Pixar. Enquanto narra os eventos, o autor explica os fundamentos do que eles foram aprendendo sobre negócios no ramo de fazer filmes. Ele cita desde atitudes simples, como mudar a disposição das cadeiras em uma sala para tornar uma reunião criativa mais produtiva, até compreender o contexto de vida de um colaborador para alinhar as suas expectativas de rendimento em um projeto.

Apoiar seus funcionários significa encorajá-los a alcançar um equilíbrio não dizendo simplesmente “Seja equilibrado!”, mas também tornando mais fácil a consecução desse equilíbrio. (...) Mas liderança também significa prestar muita atenção às dinâmicas em constante mutação no local de trabalho. Por exemplo, quando nossos funcionários mais jovens - os que não têm famílias - trabalham mais horas do que aqueles que têm filhos, devemos ter o cuidado de não comparar a produção desses dois grupos sem levar em consideração o contexto. Não estou me referindo somente à saúde dos nossos funcionários, mas à sua produtividade e felicidade no longo prazo. Investir nisso rende dividendos no futuro. (Catmull, 2014, p. 91)

Já para o terceiro e quarto capítulos, chamados Recurso 03: Locações e Recurso 04: Figurino e Props, além das experiências pessoais e entrevistas, um dos recursos principais para a sua elaboração foram as aulas de Direção de Arte da professora Mariana Souto, na Faculdade de Comunicação. Nessas aulas, Mariana abordou de forma muito completa conceitos sobre pesquisa de locação, como pensar o local de gravação de forma narrativa, levando em conta o que a história do projeto demanda do espaço, e de forma prática, considerando-se aspectos físicos do local para viabilizar uma gravação.

Mariana também trouxe orientações práticas sobre a escolha e preparo de props para uma gravação, levando em conta estética e funcionalidade. Ademais, ensinou a história da indumentária e figurino, trazendo relevância para a escolha consciente desses elementos em uma produção.

Além disso, foi apresentado nas aulas o livro *A Arte em Cena - A direção de arte no cinema brasileiro* (HAMBURGER, 2014), o qual também foi fundamental para a elaboração deste capítulo. Em seu texto, a autora desenvolve questões primordiais sobre Direção de Arte e sua relação com a produção como um todo. Vou

destacar aqui um trecho no qual a autora discorre sobre a escolha da locação se relacionando com a fotografia e a montagem:

No decorrer da narrativa, esses espaços sofrem transformações formais, redefinindo a posição de seu protagonista nas diversas fases de sua trajetória. Cenários são elementos vivos que, somados aos efeitos da luz e outros, especiais, fabricam atmosferas e armam situações a cada acontecimento do roteiro. A edição em sequência dos inúmeros ambientes, ou mesmo das diversas cenas que se passam em um único espaço, oferece ao espectador um percurso visual. Ao explorar plasticamente essa fluência, cria-se uma cadência rítmica ao olhar, interferindo diretamente na vivência do filme e na compreensão da narrativa. (HAMBURGER, 2014, p. 33)

Essa citação resume a razão pela qual elenquei locações como uma das ferramentas do filmmaker, bem como figurino e props. Esses elementos compõem boa parte da narrativa visual de um projeto audiovisual e é extremamente benéfico quando são encarados pelo filmmaker como elementos narrativos intencionais. Para muitos profissionais iniciantes, a definição de uma locação pode parecer ser apenas uma escolha pragmática de produção. Porém, quando se estabelece a noção de sua relevância em uma narrativa, como Hamburger o faz de forma brilhante em seu texto, essa definição alcança um nível muito mais alto de importância.

O quinto capítulo, Recurso 05: Elenco, foi escrito com base em três fontes. Primeiramente, utilizei a minha experiência pessoal como diretora, trabalhando com diversos perfis de pessoas, desde aquelas que não possuíam experiência com as câmeras, até com atores de teatro, professores, atores mirins, palestrantes, entre outros. Também me embasei nas aulas de Direção de Elenco da professora Denise Moraes que participei na Faculdade de Comunicação da Universidade de Brasília, as quais foram fundamentais para a minha introdução ao processo de direção. Por fim, fiz uso de fundamentos aprendidos no curso online de direção da plataforma MasterClass, do diretor Ron Howard (<https://www.masterclass.com/classes/ron-howard-teaches-directing> , acessado em fevereiro de 2023), onde ele ensina princípios sobre como criar uma melhor conexão entre atores e personagens, assim como estabelecer um ambiente aberto para colaboração do elenco.

Para finalizar, o sexto capítulo, chamado Recurso 06: Financeiro, trata de estratégias simples para entender o dinheiro como recurso e pensar de forma intencional a sua gestão. Para esse capítulo, também foram utilizadas as minhas vivências pessoais, somadas às conversas com Mauro Castro, que contribuiu na construção dos três caminhos do que pode acontecer com o dinheiro, abordado no capítulo.

Na parte três, chamada Clímax, temos os seguintes capítulos:

1. Ao mundo com um portfólio!;
2. Prospecção;
3. Orçamento;
4. Fluxo de Trabalho.

Para essa parte do *e-book* compartilhei muito do que realizo na minha própria produtora como orientação base para a estruturação do conteúdo. Porém, também utilizei de referenciais da área dos negócios, como os livros *Cocriação de Valor* (LAS CASAS, 2014); *Empreendedorismo Além do Plano de Negócio* (LUCAS DE SOUZA e GUIMARÃES, 2006); e *Storybrand* (MILLER, 2019).

Essa foi uma parte do *e-book* a qual, de forma pessoal, gostaria de ter desenvolvido com mais conteúdo. No entanto, respeitando a proposta de ser um *e-book* de introdução a esse universo para filmmakers de início de carreira, optei por ser mais breve e colocar apenas o essencial. Para isso, o livro *Cocriação de Valor* trouxe conceitos importantes para a parte em que oriento sobre a presença online dos filmmakers, bem como a prospecção e o marketing de relacionamento. Já o livro *Empreendedorismo para Além do Plano de Negócios* fundamentou a parte de networking como tópico essencial para o desempenho dos negócios. *Storybrand* embasou a parte sobre ter clareza sobre o que se oferece como profissional e ter objetividade para comunicar isso a clientes e produtores. Transpor os conteúdos desses livros e sintetizar para o mercado audiovisual foi uma atividade interessante e enriquecedora.



Por fim, a parte quatro se chama Protagonista, e conta com os seguintes capítulos:

1. Se conhecer
2. Erros fundamentais
3. Onde estamos/ Para onde vamos

Para essa última parte, o referencial teórico também abarcou livros de fora do meio audiovisual. Para embasar esse conteúdo, que está mais relacionado ao desenvolvimento pessoal do indivíduo, utilizei de livros como *Essencialismo* (MCKEOWN, 2014) e *Storybrand* (MILLER, 2019). O *Essencialismo* foi fundamental para embasar as informações sobre produtividade, as quais, no *e-book*, foram utilizadas para corroborar com a ideia de que não é fazendo mais que se chega em resultados melhores, mas realizando uma boa gestão do próprio tempo e da rotina. Ou seja, realizando menos atividades, mas mais estratégicas para o seu desenvolvimento.

Já para o capítulo Onde Estamos/ Para Onde Vamos utilizei de conhecimentos pessoais relacionados a minha experiência atuando como prestadora de serviços na área de design, para criação de marcas. A concepção das perguntas presentes nesse capítulo se assemelha muito ao diagnóstico realizado com empresas para a criação de seu *branding*. Somando-se a esses conhecimentos, o livro *Storybrand* também foi relevante para esse capítulo no sentido de embasar o conceito de clareza. Quanto mais clareza temos sobre quem somos como profissionais e o que oferecemos, melhor conseguimos compreender para onde vamos e nos posicionar para o mercado.

## **5.2 Linguagem visual**

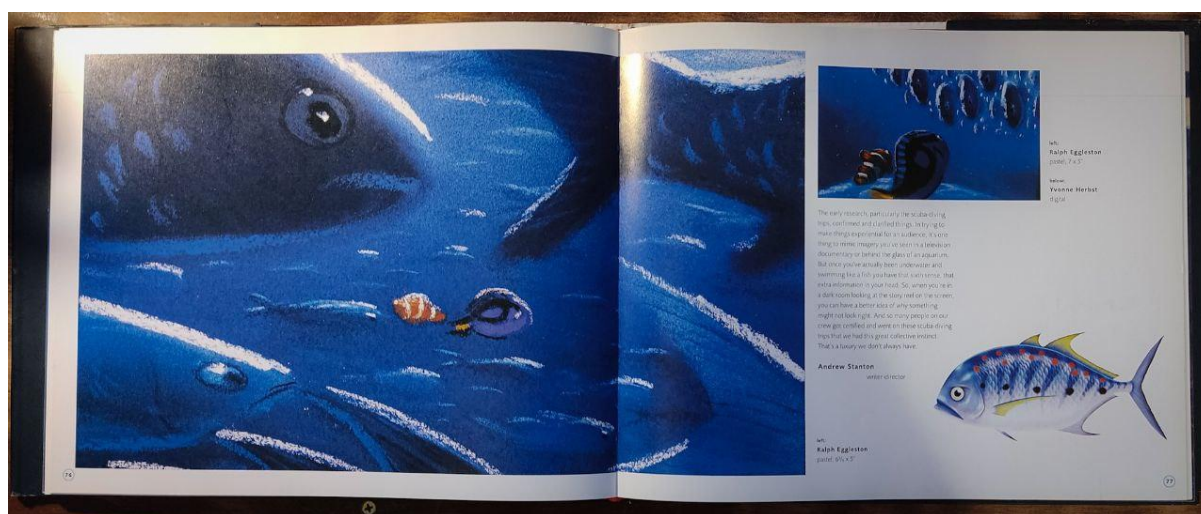
Para definir a estética do *e-book*, primeiramente foi pensado o conceito de leitura: a proposta foi criar uma abordagem visual que remetesse a uma sensação de estar lendo uma obra audiovisual. Para isso, o uso de ilustrações, cores e uma diagramação dinâmica se fez fundamental. Nesse sentido, foi realizada uma

pesquisa através de livros com ilustrações e abordagens visuais similares à proposta para serem utilizados como referência.

Dentre essas referências, o livro de *Concept Art* de *Procurando Nemo* (STANTON, 2003), *The Art of Finding Nemo* (COTTA VAZ, 2003), se tornou um dos parâmetros predominantes para a estética das ilustrações, principalmente no que tange à textura dos materiais artísticos utilizados e cores (Figura 1). No livro, encontra-se uma citação do Produtor Executivo de *Procurando Nemo*, John Lasseter, na qual ele diz, em uma tradução livre, que cores e iluminação, e até mesmo música, ajudam a trazer para a cena suas emoções subjacentes melhor do que o diálogo. Um personagem pode dizer que está feliz, mas com uma iluminação sombria e música, você sabe que ele não está bem. Tudo o que está no filme ajuda a conduzir a história para frente.

Essa colocação traduz minha motivação para fazer um e-book dinâmico, com cores e transições de atmosferas: o público-alvo é composto por filmmakers, comunicadores que utilizam de uma linguagem plural, com artifícios sonoros, visuais e rítmicos, para contar uma história. De forma pessoal, não era concebível criar um e-book para essas pessoas com palavras pretas em um fundo branco. A comunicação sobre cada um dos aspectos que eles viriam a ler, mesmo que não pertencessem a uma narrativa ficcional como a animação de *Procurando Nemo*, deveria fomentar emoção e conexão entre o conteúdo e essa audiência.

**Figura 01** - Página de livro ilustrada



**Fonte:** livro *The Art of Finding Nemo*, 2003

As referências para essa parte de elaboração do design do projeto foram úteis principalmente para ancorar o visual em uma proposta mais adulta e não cair no arquétipo infantil. Afinal, a maior parte dos livros ilustrados e coloridos tende a ser vista como direcionada ao público de menor idade. Para evitar que o *e-book* adquirisse esse aspecto e atingisse o público determinado, foram observadas diferentes referências, sendo uma delas o *e-book* criado também na Faculdade de Comunicação pela aluna formada Rafaela Schimitt, chamado *Guia Para Aprendizes de Direção de Arte* (2021).

**Figura 02:** Capa ilustrada do e-book

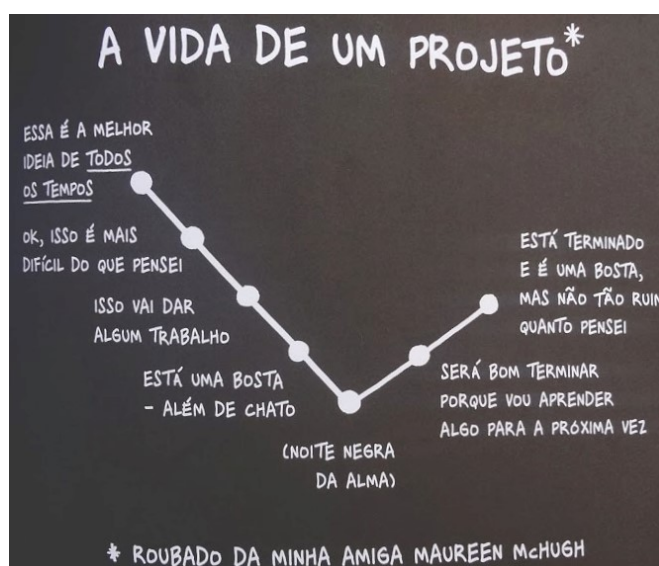


**Fonte:** e-book Guia para Aprendizes de Direção de Arte, 2021

Nesse *e-book* Rafaela apresenta um guia para quem está estudando cinema e quer se especializar em direção de arte. O trabalho dela e do designer João Pedro Cavalcante é preciso no balanço entre um projeto colorido e lúdico, mas também maduro e instigante para o seu público-alvo. Nesse sentido, o seu *e-book* foi uma referência para mim. Apesar da finalização estética ser distinta da que utilizei, o livro digital foi um excelente material de estudo que me direcionou bastante ao longo do desenvolvimento do meu próprio.

Além da intenção de criar um material dinâmico e interessante visualmente, era de suma importância que o *e-book Os Caminhos do Audiovisual* fosse de fácil leitura e que a localização e disposição das informações fosse acessada de forma simples pelo leitor. Para isso, utilizei duas principais referências visuais. A primeira foi o livro *Roube como um Artista* (KLEON, 2012). Nesse livro, o autor dispõe as informações de forma muito dinâmica, utilizando de elementos como rascunhos, setas e grafismos para formatar os textos e criar ritmo na leitura.

**Figura 03:** Página de livro ilustrada



**Fonte:** livro *Roube Como um Artista*

E a segunda foi o livro *Erra Uma Vez* (HENRIQUES, 2021). Esse livro também conta com uma formatação que mistura desenhos com texto, se aproximando da linguagem de uma história em quadrinhos. Outros materiais visuais do mesmo autor são suas postagens no instagram, no perfil @tira.do.papel, as quais ele utiliza da mesma abordagem visual lúdica e dinâmica.

**Figura 04:** Postagem do instagram

**Fonte:** Perfil @tira.do.papel no instagram

Para mim, essas referências, tanto de Kleon, quanto de Henriques, inspiraram a diagramação, no que tange a forma como o texto interage com os grafismos e ilustrações no projeto deste memorial.

## 6. PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

A criação do *e-book* contou com um processo não linear de produção. Apesar de terem existido etapas bem definidas, em diversos momentos a construção do projeto se deu de forma orgânica, fazendo com que etapas anteriores fossem retomadas e reconstruídas conforme o livro amadurecia.

Nesse sentido, o projeto se deu em cinco etapas principais: a pesquisa inicial, para explorar e elencar os temas norteadores da obra; a estruturação do *e-book*, na qual foram organizadas as partes e os tópicos principais de cada uma; o desenvolvimento do conteúdo, em que a escrita foi realizada; a revisão, na qual a professora orientadora fez um alinhamento do conteúdo comigo; e a formatação e arte, na qual as ilustrações e diagramação foram realizadas.

### 6.1 Pesquisa inicial

Para dar início à construção do *e-book*, elenquei temas centrais que me pareceram pertinentes para responder ao problema de pesquisa: como profissionais do audiovisual poderiam entrar no mercado de trabalho de forma mais preparada e segura. Esses temas foram bastante abrangentes, contemplando questões como o entendimento aprofundado da profissão, níveis de experiência de cada profissional, princípios de relacionamento e prospecção, etiqueta de set, até plano de negócios e carreira.

Após essa reflexão, iniciei um processo de pesquisa com colegas da área para entender quais pontos eles mais sentiram falta de preparação quando da sua entrada no mercado de audiovisual. Realizei entrevistas não estruturadas, com abordagem do tema de desafios no início da carreira no audiovisual, com João Marcos P.S., engenheiro de áudio e compositor de trilhas sonoras; com Karina Fragoso, diretora de arte e animadora; e com Vitor Delduque, diretor de fotografia e operador de câmera.

Nessas conversas pude identificar alguns padrões de resposta, os quais me deram os primeiros indícios do que viriam a ser as quatro partes que estruturam o *e-book*. De forma sintética, as questões que mais foram citadas envolviam

compreender melhor as demandas de mercado e as funções que poderiam exercer; questões de produção envolvendo locações e elenco; dúvidas sobre aquisição de equipamentos e, por fim, uma grande insegurança relacionada a prospecção e orçamento.

Comecei então a busca por referências que fundamentassem a escrita do conteúdo do livro digital, encontrando fontes não só no audiovisual, mas em áreas complementares, como foi citado no Referencial Teórico. Nesse sentido, conforme essas referências foram sendo estabelecidas, fiz uma seleção dos pontos mais relevantes para entender como poderia contribuir para eles também com base na minha experiência pessoal.

A partir desse ponto, iniciei a realização de novas entrevistas não estruturadas com os mesmos profissionais supracitados. Porém, desta vez, com o objetivo de levantar informações que viriam a compor o conteúdo do *e-book*.

Um bom exemplo de como essas entrevistas contribuíram foi o resultado de uma conversa com Vitor Delduque e João Marcos P.S., a qual fundamentou o guia sobre “O que Pensar em Cada Formato”. Para escrever essa parte do livro foi determinante entender como cada mídia e plataforma comprime e interage com os produtos audiovisuais que disponibiliza, bem como se dá a experiência da audiência considerando o contexto na qual ela consome tais conteúdos.

Utilizando as informações colhidas na entrevista com João Marcos P.S., compreendemos que existem frequências de áudio que são comprimidas por plataformas como o Instagram e o Youtube (cada plataforma possui suas diretrizes de compressão), não sendo reproduzidas para o público, mesmo que existam no arquivo original. Porém, em salas de cinema com tecnologia Dolby Atmos, essas mesmas frequências que não são reproduzidas nas plataformas acima citadas são fortemente percebidas pelo público.

Essa diferença na forma como a audiência pode ser tecnicamente impactada pela configuração da plataforma faz com que repensemos a maneira como vamos criar cada produto. Se tivermos em mente onde ele será reproduzido, é possível estruturar quais recursos vão ser melhor absorvidos pelo público e contribuirão mais para a sua experiência narrativa.

Um outro exemplo da aplicação das entrevistas foi a conversa com o Professor e Mestre em Engenharia de Produção Mauro Castro, a qual foi crucial para elaborar o tema de prospecção na parte quatro do *e-book*. Mauro contribuiu com fundamentos e orientações sobre prospecção e relacionamento com o cliente, de forma a melhorar a performance e permanência do profissional no mercado de trabalho.

Por fim, as entrevistas com os profissionais da área de audiovisual também contribuíram para a elaboração dos Kits Básicos voltados para quem está iniciando em cada departamento.

## **6.2 Estrutura do *e-book***

Com os assuntos do *e-book* recortados pela pesquisa, iniciei o processo de estruturação do conteúdo. Ou seja, organizar cada um dos tópicos selecionados anteriormente em grupos e ordens que fizessem sentido, didaticamente, para o público.

Para organizar essa estrutura, utilizei de um processo manual, no qual anotei cada tópico em um papel colorido diferente e testei combinações e sequências, posicionando-os em um quadro de cortiça. Apesar dos recursos digitais disponíveis, esse processo analógico foi benéfico para a minha percepção de construção e visualização do processo, na medida em que pude interagir de forma tátil com os temas.

Inicialmente o *e-book* seria dividido em sete partes:

1. Protagonista;
2. Cinema;
3. Ferramentas;
4. Referências;
5. Portfólio;
6. Clímax;
7. Luz, câmera, arte, som, roteiro, direção, elenco... AÇÃO!



Porém, após algumas conversas com a professora orientadora Mariana Souto, reduzimos para quatro partes, unindo os subtemas de partes que eram complementares. Nesse caso, o capítulo de Referências se diluiu dentro de Cinema e Protagonista. O capítulo Portfólio entrou dentro de Clímax e o último tornou-se parte do Protagonista.

Essa redução aconteceu por dois motivos: primeiramente, promover uma sensação de simplificação para o leitor, apresentando um *e-book* mais direto, com menos partes. Em segundo lugar, essa reorganização possibilitou um fluxo de leitura mais organizado, o que também convergia para o objetivo do projeto de estabelecer uma dinâmica de fácil localização das informações.

Avançamos para a seguinte estrutura:

1. Protagonista;
2. Cinema;
3. Ferramentas;
4. Clímax.

Essa estrutura se manteve até a conclusão do desenvolvimento do conteúdo do *e-book*. Com os textos prontos, a professora orientadora Mariana Souto sugeriu que invertêssemos a ordem de um dos capítulos, colocando o Protagonista no final. O objetivo era já começar o *e-book* com temas mais instigantes para o público-alvo, de forma a cativar seu interesse logo de início. Conforme a visão do leitor amadurecesse, ele seria capaz de entrar no capítulo do Protagonista mais preparado para compreender a sua relevância no contexto do mercado audiovisual. Outra mudança foi o título Cinema que virou Audiovisual, com o objetivo de estabelecer que o conteúdo não estava restrito apenas ao cinema, mas ao fazer audiovisual como um todo. Dessa forma, a estrutura final foi a seguinte:

1. Audiovisual;
2. Ferramentas;
3. Clímax;
4. Protagonista.

Nessa fase, a estrutura foi desenvolvida com os temas macro (nomes das quatro partes) e um roteiro em tópicos do que seria abordado em cada um desses

temas. Esse formato dinamizou o processo de desenvolvimento do conteúdo e otimizou a visualização e avaliação da construção do *e-book*.

### 6.3 Desenvolvimento do conteúdo

Depois da estrutura do *e-book* ser revisada pela professora orientadora, iniciei o processo de escrita do conteúdo. Escrevi de forma linear, da primeira até a quarta parte, escrevendo cada uma delas em um arquivo diferente para facilitar as revisões e trocas com a professora orientadora. Conforme finalizava o texto de uma parte, enviava esse documento para revisão e aprovação. Foi um processo muito fluido e enriquecedor para mim: a professora fez várias colocações pertinentes e valiosas para o *e-book*, que foram incorporadas enquanto as partes seguintes ainda eram escritas.

Como mencionado anteriormente, para facilitar o processo de escrita e pesquisa, na própria estrutura do *e-book* já havíamos elencado os principais tópicos que seriam abordados, o que funcionou como um roteiro de escrita. Dessa forma, o desenvolvimento do conteúdo em si ficou bem organizado e foi possível criar cronogramas mais previsíveis considerando quais partes seriam escritas em quais dias.

Uma questão pertinente com relação à escrita do *e-book* foi a definição dos pronomes de gênero. Com a intenção de não enviesar qualquer uma das funções do audiovisual a um gênero específico, busquei alternativas de escrita de forma que pudesse criar um texto o mais neutro possível.

A primeira abordagem que testei enquanto escrevia foi a de usar termos neutros, como *a direção*, para me referir a uma diretora ou a um diretor. Mas nem sempre isso era possível, como no caso de *a editora* ou *o editor*. Nesses casos, testei uma estratégia de alternar entre pronomes masculinos e femininos, utilizando ora o nome no feminino, ora no masculino.

No entanto, com o desenvolvimento do projeto, essa linguagem acabou ficando confusa, ao invés de inclusiva. Dessa maneira, em uma revisão final, optamos por utilizar os substantivos sem flexão de gênero, ou flexionando para a

vogal neutra “e”. Seria uma utilização informal da língua, mas que, devido ao meio utilizado, poderia ser bem aceita.

#### **6.4 Formatação e arte**

Com todo o texto escrito e revisado, chegou o momento de formatar e ilustrar o seu conteúdo para a versão final que seria distribuída online. Para esse *e-book*, o objetivo foi criar uma experiência de leitura. Ou seja, ao invés de apenas formatar as informações em blocos de texto sequenciais, estabeleci o objetivo de desenvolver uma diagramação que criasse atmosfera e ritmo, com uma abordagem lúdica. Como colocado no Referencial Teórico, a proposta era criar uma abordagem visual a qual remetesse a uma sensação de estar lendo uma obra audiovisual. Para isso, o uso de ilustrações, cores e uma diagramação dinâmica se fez fundamental.

Além disso, uma das primeiras decisões que tomei nessa etapa foi a de diagramar o *e-book* na vertical, em formato A4. Isso devido a um dos principais objetivos do projeto: que ele fosse acessível. A expectativa é de que a maior parte dos leitores não vai parar tudo, abrir um notebook e ler o *e-book* para que justifique a sua formatação na horizontal. Essas pessoas vão, provavelmente, acessar pelo celular, que é a plataforma mais prática e que a maior parte dos estudantes de audiovisual já possui consigo a todo o tempo. O formato vertical corrobora para uma melhor leitura no dispositivo celular.

O formato A4 vem como alternativa para aqueles que não possuem um bom celular ou não apreciam a leitura em telas. Nesse formato, os leitores podem imprimir o conteúdo do livro em impressoras de uso doméstico com bastante facilidade para uso pessoal.

O estilo e estética do projeto foram definidos com base nos livros *The Art of Finding Nemo* (COTTA VAZ, 2003) e *Roube como um Artista* (KLEON, 2012), como foi explanado no Referencial Teórico. No entanto, eu e a professora orientadora Mariana Souto nos deparamos com uma questão: evitar que o *e-book* ficasse com aspecto infantil, considerando o uso de cores e ilustrações típicas dos livros para essa faixa etária.

A utilização de ilustrações, cores e notas escritas à mão era fundamental para estabelecer o tom do projeto. Dessa maneira, fiz a criação de dois *moodboards* (quadros com colagens de referência) na plataforma online *Pinterest*. Um com referências do que eu não queria criar, com ilustrações infantis e que não promoviam a atmosfera desejada do livro (<https://pin.it/15fEMo8> , acessada em fevereiro de 2023). E outro quadro com referências do que eu queria criar (<https://pin.it/6P0ogzz> , acessada em fevereiro de 2023). Dessa maneira, se tornou mais fácil visualizar, ao longo da diagramação, quando as ilustrações e composições estavam coerentes com a proposta e quando elas se aproximavam do quadro das peças que eu não gostaria de criar.

Para finalizar a formatação do *e-book*, foi desenvolvido o rascunho e a formatação crua das informações. Ou seja, distribuí e organizei os textos em cada uma das páginas, definindo as posições das ilustrações com rascunhos simples. Depois dessa definição base, foi realizada a finalização e aplicação das ilustrações e cores.

## 7. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Quando comecei a minha graduação, achei que fosse fazer um projeto de curta-metragem de ficção para a minha conclusão de curso. Porém, conforme o curso avançava, me encantei pelo processo de ensinar. Conheci professores maravilhosos, como a Denise de Moraes, Celia Matsunaga, Luciano Mendes, Mariana Souto - entre tantos outros que me inspiraram a seguir uma carreira de produção, mas também de educação.

No curso da graduação, realizei muitos projetos pessoais, abri a minha empresa de produção de vídeos e criei um canal no Youtube onde compartilhava ensinamentos do que aprendia em cada projeto. Conforme os semestres avançavam, aprendi muito com a soma dessas experiências e senti que havia uma lacuna de ensino com relação à orientação sobre a entrada de profissionais de audiovisual no mercado de trabalho.

Foi então que, quando chegou o momento de escolher o meu projeto final, eu sabia que seria algo voltado para a educação. E somei essa vontade com a inquietação pessoal de querer encontrar mais materiais fundamentados sobre o preparo para a entrada no mercado de audiovisual.

Nesse sentido, o problema exposto para esse projeto - elaborar um material introdutório para a entrada no mercado de trabalho voltado a aprendizes de audiovisual - foi resolvido com a construção de uma sequência de quatro etapas de orientação em um *e-book* acessível.

A realização desse produto foi de suma importância para mim, de forma pessoal e profissional. Isso porque ele foi o primeiro passo formal em direção ao meu grande objetivo profissional: fundar uma escola-estúdio de audiovisual. Além disso, acredito que pode contribuir para o mercado de audiovisual e para a vida de muitos aprendizes da área que estejam buscando dar os primeiros passos na carreira. O projeto tem limitações que ocorreram em função do objetivo e do prazo para execução do *e-book*, pois gostaria de incluir mais exemplos, referências e citações de entrevistas. Dessa maneira, como projeto futuro, mantereí o *e-book* sempre atualizado, com novas informações e aprendizados que possam ajudar aprendizes de *filmmaking* a trilhar esse caminho.

Ademais, pretendo criar novos conteúdos e livros digitais, bem como participar de forma mais ativa da comunidade acadêmica, para que *Os Caminhos do Audiovisual* seja só o começo.

**BIBLIOGRAFIA**

ASC, **American Cinematographer Manual**. 9ª edição, 2007.

BOX, Harry. **Set Lighting Technician's Handbook: Film Lighting Equipment, Practice, and Electrical Distribution**. Abingdon, Inglaterra: Routledge, 4ª edição, 2010.

CATMULL, Ed. **Criatividade S.A.: Superando as forças invisíveis que ficam no caminho da verdadeira inspiração**. Rio de Janeiro: Rocco, 1ª edição, 2014.

COTTA VAZ, Mark. **The Art of Finding Nemo**. Califórnia, EUA: Chronicle Books, 1ª edição, 2003.

HAMBURGER, Vera. **Arte em cena : A direção de arte no cinema brasileiro**. Senac São Paulo; 1ª edição, 2014.

HENRIQUES, Tiago. **Erra Uma Vez**. Caxias do Sul: Belas-Letras, 2021.

KLEON, Austin. **Roube Como Um Artista: 10 Dicas Sobre Criatividade**. Rio de Janeiro: Rocco, 1ª edição, 2013.

LAS CASAS, Alexandre Luzzi. **Cocriação de Valor: conectando a empresa com os consumidores através das redes sociais e ferramentas colaborativas**. São Paulo: Atlas, 2014.

LUCAS DE SOUZA, Eda Castro; GUIMARÃES, Tomás de Aquino. **Empreendedorismo Além Do Plano De Negócio**. São Paulo: Atlas, 2005.

LUMET, Sidney. **Fazendo Filmes**. Rio de Janeiro: Rocco, 1ª edição, 1998.

MAMET, David. **Sobre Direção de Cinema**. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2002.

MASCELLI, Joseph V. **Os 5 Cs da Cinematografia**. São Paulo: Summus Editorial, 1ª edição, 2010.

MATEU-MESTRE, Marcos. **Framed Ink: Drawing and Composition for Visual Storytellers**. Califórnia, EUA: Design Studio Press, edição ilustrada, 2010.

MCKEOWN, Greg. **Essencialismo: A disciplinada busca por menos**. Rio de Janeiro: Editora Sextante, 1ª edição, 2015.

MILLER, Donald. **Storybrand: Crie mensagens claras e atraia a atenção dos clientes para sua marca**. Jacaré, Rio de Janeiro: Alta Books, 1ª edição, 2019.

RODRIGUES, Chris. **O cinema e a produção**. Rio de Janeiro: Lamparina, 2ª edição, 2007.

SCHIMITT, Rafaela. **Guia Para Aprendizes de Direção de Arte**. Livro digital, 2021.

## LINKS ONLINE

Artigos produzidos pela MasterClass, <https://www.masterclass.com/articles/> , acessado em janeiro de 2023.

Artigos produzidos pela Studio Binder, <https://www.studiobinder.com/blog/> , acessado em janeiro de 2023.

Artigo produzido pela MasterClass, *Who's who on the Film Crew*, <https://www.masterclass.com/articles/whos-who-on-the-film-crew>, acessado em janeiro de 2023.

Curso da plataforma MasterClass, do diretor Ron Howard, <https://www.masterclass.com/classes/ron-howard-teaches-directing> , acessado em fevereiro de 2023.



## APÊNDICE

### Primeira estrutura e-book

01. O cinema começa em você - antes de colocar para fora, é preciso olhar para dentro
  - Se conhecer. Introdução para convidar a pessoa a ter um olhar atento e ativo sobre si mesma. Independentemente da área dentro do cinema que assumimos, somos comunicadores. E saber se perceber, para ter consciência sobre aquilo que estamos criando e comunicando é fundamental.
  - Seus erros. Nessa parte vamos abordar os principais “erros” de quem está começando e mostrar em quais partes deste e-book vamos tratar de cada um deles mais a fundo. Terminamos essa parte convidando a pessoa a, sim, errar e aprender o máximo possível com cada erro (dar exemplo pessoal).
  - Convite ao passo a passo. Onde você está/ onde você quer chegar. Reconhecimento das habilidades e contexto atual do leitor. E fazer um mapeamento de onde ele quer chegar como profissional de audiovisual. A partir dessas informações, mostrar que o caminho é formado por uma série de micropassos. E que não é uma ação que vai levar o leitor mais longe, mas um conjunto delas. Que não é um “sucesso” sem intenção que vai construir seu nome e carreira, mas a maestria. Explicar como os hábitos ativos podem fazer a diferença. E dizer que esse e-book vai ser uma base de conhecimentos que o leitor vai poder usar para crescer. Porém, crescer de fato está nas mãos dela/dele. E isso envolve cuidar da sua substância, saúde, atitude, pensamentos e ações.
02. O Cinema
  - Mini infográfico da história do cinema até hoje. Mostrar como em menos de 1 século as narrativas audiovisuais que antes pertenciam apenas às salas escuras com projeção, hoje se ramificaram em diversas telas e formatos, em prol dos mais diversos objetivos e gêneros.
  - Questionamento: cinema não é mais a película ou 24fps. Ou grandes equipes ou um orçamento gigante. Cinema é uma linguagem. E seu formato, atualmente, é fluido. Um filme na Netflix, que vai direto para o on demand, pode ser cinema? Um vídeo no youtube pode ser cinema? Reels podem ser cinema? A resposta é um grande depende. Depende da intenção, da linguagem e do resultado final obtido.

- Os formatos audiovisuais atuais: widescreen, 16:9, quadrado e vertical. A partir da ideia de que cinema não é a tela na qual a obra é mostrada, pensar na funcionalidade das telas e como aproveitar melhor o seu espaço narrativamente.
- Os produtos audiovisuais que podemos criar. Citar os diferentes formatos e tipos de vídeo que podem ser realizados atualmente, com o objetivo de categorizar e ampliar a percepção do leitor sobre aquilo que ela pode vir a desenvolver.
- Equipe x especialização. Fazer um infográfico com os principais departamentos de cinema e principais funções. Mostrar que existem os 2 caminhos: se especializar em uma função, ou seguir o caminho do filmmaker, que assume, muitas vezes, diversas funções em uma mesma produção. Importante reforçar que uma não é melhor ou pior que a outra. Existe espaço no mercado para ambas e a escolha vai da resposta dada no último tópico do capítulo anterior - onde você quer chegar.

### 03. Ferramentas

- Equipamentos. A parte mais polêmica para quem está começando. Explicar que equipamento importa na medida em que você melhora como profissional. Mas o contrário não acontece: o equipamento não melhora as suas habilidades. Dar exemplos sobre DoP e caso do estúdio com RED. Importância no controle preciso de resultado, tempo/aprimoramento e gestão de equipes maiores.
- O set básico de equipamentos para filmmakers (quebrar o tabu). Explicar que você vai começar com o básico. E que vai começar a entender as suas preferências (seu olhar único, sua voz) e as demandas de mercado (o que os projetos que você quer realizar pedem de estrutura). E com base nesses dados, vai começar a investir nos melhores equipamentos e recursos para você.
- Como conseguir equipamentos. Cuidados ao comprar novos, comprar usados, alugar.
- Locações. Sim, locações também são nossas ferramentas de trabalho. Como analisar uma locação (espaço, estética, rede elétrica, acústica, interferências externas). Como conseguir locações: conhecidos, airbnb, parcerias. Nota: sempre ter termo de uso.
- Elenco. Atores, ou não atores. Palestrantes, ou apenas alguém que vai falar ou posar para a câmera. Cuidados que é preciso ter (bem estar, preparo anterior, alinhamento, aquecimento, direcionamentos efetivos, manter a energia). Nota sobre termo uso de imagem.
- Figurino/props. Pensar nos elementos de cena e figurinos com intenção. Cuidado ao deixar algumas decisões nas mãos do cliente ou do ator/atriz.

Cuidados com figurino (estética, caimento, cores, efeito moiré, marcas, frases/coisas escritas, sons do figurino e acessórios, brilhos). Cuidados com props (estética, “naturalidade”, funcionalidade, coerência).

- Equipe. Quem é essencial para o projeto acontecer. Realizar parcerias e equipes orgânicas. O cuidado em terceirizar aquilo no qual você não é bom (para que você possa focar e melhorar naquilo em que é). Nota sobre contrato.
- Dinheiro. Sim, essa também vai ser uma ferramenta no seu caminho. Seja o orçamento do projeto - e saber direcionar para onde cada fração do valor vai; seja ao lidar com o faturamento dos seus trabalhos e saber o que guardar e o que reinvestir para realizar projetos melhores no futuro.

#### 04. Suas referências

- Agora que estabelecemos o formato e a nossa caixa de ferramentas, é hora de voltar 2 casas atrás e olhar para o que nos move. Quais são as nossas referências?
- Roube como um Artista: nada é original e aqui está o seu bloqueio criativo. A síndrome do papel em branco. E a técnica do pacote de lego (Tira do Papel).
- Explicar o poder das referências. Como utilizá-las para criar algo novo.
- Extra: como usar as referências “ruins”.

#### 05. Portfólio

- Depois de entender mais profundamente quem somos, quais as nossas referências e onde queremos chegar. E visualizar os formatos, produtos e funções que podemos desenvolver - é hora de começar a trilhar o nosso caminho: e montar o nosso portfólio.
- Por que um portfólio? Abrir contatos e parcerias; participar de produções; intencionalidade e direcionamento para outros projetos; crescimento potencial e evitar a “patinação”.
- Se você já tem produções: como selecionar, quais apresentar e em que ordem.
- Se você ainda não tem produções: como criar um spec project.
- Elementos do portfólio prontos: como apresentar? Mostrar diferentes formatos de apresentação, de acordo com a intenção do leitor. Demo Reel, site, instagram, Behance, LinkedIn, Youtube/Vimeo.
- Estar presente online.

## 06. Campo de Batalha

- Com o portfólio em mãos, agora é só publicar e esperar a mágica acontecer e todos os produtores virem atrás da grande oportunidade que vai ser trabalhar com você (brilhos). É. Não é bem assim.
- Agora é hora de ir para o campo de batalha. Ou seja, ter consciência de que você é a única pessoa responsável pelos seus resultados.
- Fazer tabela indicando 2 posturas (a passiva e a ativa).
- Tudo é sobre saber onde quer chegar, entender o que está acontecendo e melhorar o processo até chegar no próximo passo. Então aqui vão algumas ferramentas para você começar com o pé direito:
- Prospecção/oferta.
- Networking.
- Orçamento. Como montar um, o que levar em conta; valores e termos de proposta. Parte bem prática e aplicável.
- Fluxo de trabalho.

## 07. Luz, câmera, arte, som, roteiro, direção, elenco... AÇÃO!

- Agora você tem o passo a passo, as bases de informação, para começar. Mas nada disso realmente funciona se você, como artista, como pessoa, não estiver afinado também.
- Falar das travas emocionais. Do balanço entre a confiança e a arrogância. Do respeito ao trabalho dos outros e ao projeto em si.
- Objetivo final: Fazemos arte sim, mas é um design - ela serve a um propósito. E temos que carregar esse propósito sempre com a gente, ao longo de cada projeto, para balizar cada decisão.
- O projeto-monstro-franqueinstein: pré-produzir, mas abrir espaço para o novo (desde que alinhado com o objetivo final).
- Conclusão.