



UNIVERSIDADE FEDERAL DE PELOTAS
CENTRO DE ARTES
COLEGIADO DOS CURSOS DE CINEMA

JOSÉ PEDRO MINHO MELLO

**A DIREÇÃO DE PRODUÇÃO DO EP VISUAL *ESTESIA*: RELATO DE
EXPERIÊNCIAS AUDIOVISUAIS NO CONTEXTO UNIVERSITÁRIO**

Pelotas/RS

2021

JOSÉ PEDRO MINHO MELLO

**A DIREÇÃO DE PRODUÇÃO DO EP VISUAL *ESTESIA*: RELATO DE
EXPERIÊNCIAS AUDIOVISUAIS NO CONTEXTO UNIVERSITÁRIO**

Artigo científico apresentado como requisito
parcial para a obtenção do grau de Bacharel em
Cinema e Audiovisual no Centro de Artes da
Universidade Federal de Pelotas.

Orientador: Prof. Dr. Roberto Ribeiro Miranda Cotta

Pelotas

2021

JOSÉ PEDRO MINHO MELLO

**A DIREÇÃO DE PRODUÇÃO DO EP VISUAL *ESTESIA*: RELATO DE
EXPERIÊNCIAS NO CONTEXTO UNIVERSITÁRIO**

Artigo científico apresentado como requisito
parcial para a obtenção do grau de Bacharel em
Cinema e Audiovisual no Centro de Artes da
Universidade Federal de Pelotas.

Aprovada em quinze de julho de dois mil e vinte e um.

Banca Examinadora:

Prof. Dr. Roberto Ribeiro Miranda Cotta

Prof^a. Dr^a. Flávia Seligman

Prof^a. Ma. Liângela Carret Xavier

RESUMO

Este trabalho aborda o processo de direção de produção do EP visual *Estesia (2020)*, da rapper CASSI3, dirigido por Cassiano Teixeira e produzido pelo autor deste artigo. Trata-se de um produto audiovisual realizado em contexto universitário e de baixo orçamento. Propõe-se, então, um relato de experiências a partir das colaborações do diretor de produção para a viabilização da obra.

PALAVRAS-CHAVE: Produção audiovisual; Direção de produção; Produção de locação; EP visual.

ABSTRACT

This article analyzes the production direction process of the visual EP *Estesia* (2020), by the rapper CASSI3, directed by Cassiano Teixeira and produced by the author of this essay. It is an audiovisual product made in an university setting with a low budget. Therefore, it is proposed a report of experiences from the production director's collaborations to make the work possible.

KEYWORDS: Audiovisual Production; Project Management; Production Direction; Location Production; Visual Ep;

LISTA DE FIGURAS

Figura 1- <i>Frames de Estesia.</i>	20
Figura 2- <i>Frames de Empurra.</i>	21
Figura 3- <i>Frames de MQFDVC.</i>	22
Figura 4- <i>Frames de POC POC POC.</i>	22
Figura 5- Cartaz de divulgação do <i>casting.</i>	27
Figura 6- <i>Casting.</i>	28
Figura 7- Pesquisa de locação.	29
Figura 8- <i>Frames de Empurra (lyric video)</i>	38

LISTA DE TABELAS

Tabela 1- Cronograma geral de produção.	24
Tabela 2- Confirmações realizadas uma semana antes das gravações.	32
Tabela 3- Primeira semana de gravação.	34
Tabela 4- Exemplo da dinâmica da segunda semana de gravação.	37

SUMÁRIO

1. Introdução	9
2. A importância da produção audiovisual e suas particularidades no contexto universitário	10
3. A direção de produção do EP visual Estesia	17
4. Considerações finais	39
5. Referências	41

1. Introdução

O EP visual *Estesia* (2020) é um trabalho de conclusão de curso produzido na Universidade Federal de Pelotas (UFPel). A obra apresenta quatro fases na vida da *drag queen* CASSI3, através de quatro videoclipes distintos que se complementam para formar a obra integral. A direção foi assinada por Cassiano Teixeira, que também interpretou CASSI3, enquanto a produção ficou a cargo do autor deste artigo.

Dentre os temas trabalhados estão o autocuidado, o embate político, a perda de um amor e a reconfiguração da artista para uma nova vida. Cada temática é responsável por orientar a narrativa de um dos videoclipes. Os títulos dos clipes são: *Estesia*, *Empurra*, *Mais que a falta de você* e *POC POC POC*.

Tais obras possuem diversos fatores de risco quando realizadas em condições orçamentárias escassas, sendo um deles a direção de produção e as tarefas relativas a essa atividade audiovisual. Portanto, esta pesquisa tem como intuito relatar as experiências descortinadas pela direção de produção no EP visual. Essas experiências vão de encontro com um modelo pós-industrial de produzir audiovisual, que como observado por Migliorin (2011) é uma forma de realização que propõe desierarquização de equipes e forças de trabalho mais criativas e que não visam somente uma produção dividida em tarefas - como em uma indústria - onde cada um exerce sua função sem muitas possibilidades de invenção ou quebra de tal modelo.

Por esse motivo, consideramos como hipótese os efeitos que o modelo pós-industrial (MIGLIORIN, 2011) têm na realização de uma obra audiovisual universitária e as contribuições que um diretor de produção oferece ao processo e ao produto final.

O desenvolvimento do trabalho é dividido em duas seções. Na primeira, serão descritos os aspectos que caracterizam a produção audiovisual. Para contextualizá-la, utilizamos os conhecimentos de Rodrigues (2017) e Coutinho (2018).

Apresentamos também as características de uma produção universitária e as articulações que o produtor realiza para que a obra seja concretizada, junto com a equipe, ademais pelo modelo de produção empregado em situação de baixo orçamento. Para Ruy (2016):

baixo orçamento não constitui uma categoria a priori. É uma definição que depende do contexto no qual o filme está inserido. A possibilidade de se colocar um orçamento cinematográfico numa escala de valor só é possível, e plausível, quando

se torna objeto de tensionamentos. “Baixo orçamento em relação a quê?” (RUY, 2016, p. 26).

Contudo, em toda produção há um orçamento ideal que proporciona que as tarefas sejam desenvolvidas de uma forma confortável, onde muitos imprevistos são resolvidos com capital. Por esse motivo aqui alocamos o produto estudado como uma obra de baixo orçamento, pois as especificidades e os recursos disponíveis para realização do produto, que incluem custos de produção, arte, fotografia e equipamentos estão expressivamente “abaixo” de um orçamento considerado “ideal” para a proposta do projeto.

Na segunda seção apresentamos o conceito de EP visual conforme Dalla Vecchia (2017), em comunhão com as definições de videoclipe trazidas por Soares (2009). Após essa abordagem, aproximamos o EP visual do ambiente universitário e discorremos sobre a direção de produção em *Estesia* (2020).

2. A importância da produção audiovisual e suas particularidades no contexto universitário

A produção audiovisual é caracterizada por diversas vertentes, que incluem o cinema, a televisão, a internet e suas variantes. Essas perspectivas são distribuídas em nichos específicos, sendo um deles a produção audiovisual universitária, composta e representada por estudantes das faculdades de Cinema e Audiovisual ou cursos afins.

O audiovisual é uma arte coletiva composta por profissionais criativos diversos. Nas equipes, fazem-se necessárias figuras que venham a planejar e executar os processos que caracterizam um produto audiovisual. A produção é o processo de realização de um produto audiovisual que se divide em três partes gerais (pré-produção, produção e pós-produção), de modo que os produtores são profissionais que planejam e executam as etapas desse processo.

O produtor do filme é a pessoa que o viabiliza e a quem é dado o controle total sobre sua execução; em última análise, é o responsável pelo sucesso ou fracasso de um filme. Para ele, o fator mais importante, além da qualidade filmica, é o orçamento e o cronograma de filmagens. O máximo de qualidade a um menor custo, dentro do prazo determinado, pode ser o fator de decisão sobre que diretor e atores contratar, se o filme será primeiramente rodado em estúdio ou locação (RODRIGUES, 2007, p. 69.).

Portanto, é exigido de um produtor o máximo de qualidade a um menor custo e dentro do prazo determinado. No cinema universitário, esse prazo muitas vezes se detém ao semestre em que os alunos estão cursando. Por isso, é importante que o produtor tenha consciência e saiba as especificidades de seu projeto, bem como seus fatores de risco, pois são eles que

geram impactos positivos ou negativos nas propostas. Segundo Coutinho, “projeto é uma conjunção de esforços em que os recursos humanos, materiais e financeiros são organizados de formas inovadoras para realizar um tipo único de trabalho” (2018, p. 30).

No audiovisual de baixo orçamento, essa conjugação de esforços ocorre de forma intensa, uma vez que os recursos são escassos. Desse modo, é necessário que as ideias sejam adaptadas em prol de um pensamento inovador. Os recursos humanos são limitados, uma vez que temos pessoas desempenhando diversas funções em suas áreas (COUTINHO, 2018).

A relação entre tempo e dinheiro é uma peça-chave para o desempenho e importância da produção audiovisual, já que a organização acontece sobre um orçamento pré-existente. Essa organização prévia determina que o projeto seja executado de forma exitosa. Cada movimento definido na pré-produção desencadeia na organização e pode gerar mudanças no orçamento, interferindo no produto final.

Por esse motivo, é fundamental compreender os fatores de risco do projeto - na pré-produção e solucionar os problemas, umas que foram identificados - de maneira que seu gerenciamento possa ser executado de forma efetiva. Segundo Rodrigues (2007), na pré-produção ocorre um criterioso levantamento dos elementos essenciais para a realização da obra.

Tratando-se de um projeto com um orçamento praticamente nulo, que possui um roteiro com cenas que exigem equipamentos modernos, grande quantidade de atores e locações externas, a fase de pré-produção é quando esses fatores de risco serão identificados e solucionados. Ou seja, o projeto pode ser entendido com a organização de recursos e demandas. Nesse sentido, pode-se definir que a fase de preparação no audiovisual é composta pela elaboração do projeto, já as próximas fases complementam seu gerenciamento. De acordo com Coutinho (2018), o objetivo do gerenciamento de projetos é colocar em prática tudo que foi definido no plano orientado para compor todas as suas etapas, que na área do audiovisual é colocado em prática pela produção.

Existem diversas ramificações desse título, tais como produtor associado, co-produtor, produtor executivo e simplesmente produtor. Sejam quais forem os títulos, todos têm um objetivo em comum: criar condições para que todos os elementos necessários a um filme sejam guiados de maneira a transformá-lo em um filme de sucesso (RODRIGUES, 2007, p. 68.).

Tais profissionais são os responsáveis pelo planejamento e execução de formas viáveis para que os produtos audiovisuais possam sair do roteiro e ir para as telas do cinema, televisão, computadores e *smartphones*. Em todas as fases, há um profissional da produção planejando e executando as tarefas, sob a égide do produtor executivo.

De forma geral, a equipe de produção representa uma área composta por diversos profissionais, dentre eles o produtor executivo, o diretor de produção, o produtor de set e o produtor de locação. É muito difícil que algum produto audiovisual venha à tona sem alguma dessas figuras na equipe. A produção é o elo entre todos os profissionais de um mesmo produto. Portanto, é importante que ela tenha tanto o conhecimento técnico quanto artístico a respeito da obra, para que possa partilhar suas demandas com outros membros da equipe ou fora dela.

O trabalho do produtor começa antes do planejamento do projeto, isto é, na fase de captação, “em que diversas especificações são delineadas: apresentação, justificativa, sinopse do roteiro, roteiro literário” (RODRIGUES, 2017, pp.105-106). Com esse material, o produtor executivo capta os recursos necessários para a viabilização da obra. Portanto, esse profissional é responsável pela elaboração desse material, contratação de toda a equipe técnica e de outros produtores, confecção do orçamento e captação de recursos de forma pública ou privada.

No Brasil existem leis de incentivo à cultura como a Lei Rouanet, que contempla projetos culturais de diferentes segmentos, e a Lei do Audiovisual, voltada especificamente para o setor audiovisual. Os fomentos de incentivo à cultura baseiam-se em renúncia fiscal, em que pessoas físicas ou jurídicas financiam um determinado projeto e como consequência abatem o valor parcial ou integralmente no imposto de renda (CESNIK, 2012). Além disso, é função do produtor executivo estar atento e ter conhecimento sobre editais de financiamento e incentivo, com o intuito de inscrever seus projetos.

Com os recursos captados, o produtor executivo controla o orçamento da obra conforme estabelecido, e o diretor de produção é a figura que aparece após a captação dos recursos. A respeito desse profissional, Rodrigues (2007) afirma:

Responsável pela parte administrativa e pela organização geral do filme, trabalha sob a supervisão do produtor executivo, dando apoio ao produtor de platô, controlando diariamente os custos, gerenciando o andamento do filme. Até não muito atrás, nos filmes brasileiros, o diretor de produção acumulava as funções de produtor executivo, produtor de platô, e o seu próprio cargo. (RODRIGUES, 2007, p. 77).

Os profissionais diversos da equipe de produção, quando deslocados para ambiente universitário se mesclam junto aos outros produtores, ou seja, ocorre um acúmulo de funções. As principais formas de captação de recursos mais populares, que são importantes para o crescimento do cinema nacional, não contemplam o ambiente universitário num primeiro momento, uma vez que as formas de captação de recursos devem ser mais rápidas. O fato dessas obras serem compostas por uma uma equipe de estudantes sem portfólio e vínculo com

o mercado audiovisual, torna ainda mais difícil sua contemplação. Como, por exemplo, na Lei do Audiovisual. Nela, além dos benefícios fiscais, “o investidor pode vincular sua marca ao material promocional da obra, além dos créditos, como na tradicional operação de patrocínio” (IKEDA, 2013, p. 5). Os produtos audiovisuais universitários possuem pouco alcance comercial. Portanto, acaba sendo complicada a busca por investidores, pois estes almejam produtos com maior potência de difusão de sua marca.

Para Migliorin, o incentivo a projetos caracterizados dessa forma precisam ter um olhar voltado para o processo.

Não estamos diante de filmes industriais, fechados ao descontrole dos processos. Há uma velocidade de produção, uma garantia de meios já instalados e uma estética mesmo, distante dos roteiros que a indústria exige, que nos demanda novas formas de presença estatal se desejarmos potencializar essas produções, esses processos (MIGLIORIN, p. 6, 2011).

O acúmulo de funções nas tarefas de produção citado por Rodrigues (2017) como algo do passado é comum no cinema universitário, sobretudo por causa do baixo orçamento. Ademais, vale considerar a quantidade reduzida de membros em suas equipes. Além do acúmulo mencionado, uma das tarefas desempenhadas pelo diretor de produção é a produção de locações, através da qual se realizam as pesquisas para escolher os espaços cênicos que farão parte da obra. As tarefas promovidas pelo produtor de locação podem ser caracterizadas como um dos fatores de risco de um produto audiovisual.

Quando se refere a projetos, a definição de risco se dá a um evento ou condição incerta que poderá provocar um efeito positivo ou negativo em um ou mais objetivos do projeto, tais como: escopo, cronograma, custo e qualidade. Pode-se notar que risco está ligado a restrições, ou seja, precisa de um escopo definido, ter prazo e orçamento delimitado, e/ou a qualidade almejada. Ao contrário disso, não haveria risco, o projeto poderia ser aceito em um grau infinito de incertezas (COUTINHO, 2018, p. 37).

Em vista disso, em situação universitária, a produção de locação e suas respectivas fases podem gerar impactos negativos ou positivos no cronograma, custos e qualidades da produção audiovisual em baixo orçamento, uma vez que essa escolha é baseada em 2 pilares, como veremos a seguir.

Mediante a pesquisa, o diretor de produção apresenta através de fotos ou vídeos as possíveis locações descritas no roteiro aos profissionais que lideram as outras áreas criativas do projeto, como direção, direção de arte e fotografia.

É importante que todas as locações tenham sido checadas pelo produtor no que tange a problemas como: dificuldade de chegar ao local, e conseguir ou não autorização para filmar, de encontrar suporte de produção nas redondezas, além de barulhos externos (RODRIGUES, 2007, p. 107).

Logo, quando deslocamos essa situação para o cenário universitário público, passam a existir dois pilares fundamentais a serem considerados na dinâmica de busca por locações: estética e ambientação. Enquanto locação como fator de risco, esses pilares podem influenciar em resultados positivos ou negativos para o produto audiovisual. No fator estético, a locação adequada é fundamental para auxiliar a direção de fotografia e a direção de arte em sua criação, considerando que a escolha do local de gravação adequado pode diminuir os custos orçamentários dessas áreas.

A escolha de uma locação adequada também implica em um melhor funcionamento logístico de transporte de equipamentos, pessoas e materiais diversos necessários para a gravação. Além disso, uma vez que se tem escassez de equipamentos, tanto de som quanto de fotografia, é importante que a pesquisa de locação também seja feita com um olhar atento a essas áreas, pensando no suporte técnico que esses locais podem oferecer, tais como tomadas, geradores, áreas de luz natural, ambiente silencioso etc.

Essa pesquisa é feita não somente pensando no local ideal para a gravação, mas considerando que é um lugar possível de ser obtido, pois dificilmente haverá dinheiro para alugar o espaço. Então, nesse momento, o produtor pode procurar locações que emprestem seus espaços para as gravações, como a casa de conhecidos ou lugares públicos, por exemplo. Esse fato implica em uma adequação da produção aos dias e horários disponíveis por esses locais.

Além de gravar em locações já existentes, há a possibilidade de gravação em estúdios. Estúdio é um ambiente controlado, com isolamento acústico e condições de manipulação de iluminação, que permite gravações mais elaboradas. Porém, diante de um orçamento reduzido, é extremamente difícil ter acesso a esses espaços que oferecem maior controle. Além disso, os dois pilares a serem pensados na hora de uma pesquisa de locação contribuem para a redução de custos.

Após a escolha das locações, ainda na pré-produção ocorre a visita técnica. Essa tarefa é realizada pelo diretor de cada área e também o assistente de direção e o eletricitista. Nesta visita, são checados os parâmetros técnicos da locação, como a capacidade elétrica e sua infraestrutura.

Contudo, fazer cinema mesmo com o recurso digital e em ambiente público ainda é bastante caro. O aluno que se desafia a entrar na área de produção na academia usa a criatividade para conseguir tornar sua obra viável. Por isso, articula diversas formas de financiamento distantes dos editais de incentivo.

Atualmente existem plataformas de financiamento coletivo, onde produtores audiovisuais expõem seus projetos e buscam levantar recursos através do apoio de amigos, familiares e a quem mais se possa chegar. Plataformas essas que surgiram com:

A popularização dos computadores pessoais, das câmeras digitais e da Internet, possibilitaram finalmente uma realidade para a arte e para a contracultura, consolidando os modos de produção DIY (do inglês do *it yourself*: faça-você-mesmo) e *homemade* (feito em casa). Uma arte que produz encontros, que cria redes sociais e produtivas em todas as suas instâncias. Principalmente pelo imediatismo de se produzir, transmitir e adquirir mensagens, informações e novos paradigmas, graças à acessibilidade prática e econômica dos novos meios tecnológicos (IKEDA; LIMA, 2011, p. 20).

Essa popularização contribui para a produção universitária enquanto processo de planejamento, e também enquanto realização. O produtor em situação de baixo orçamento, em meio a essa popularização, passa a ficar mais suscetível a acumular funções. Por exemplo, o diretor de produção independente que antes precisava ir a campo fazer sua pesquisa de locação, agora pode fazer suas pesquisas prévias em casa, utilizando mecanismos de busca diversos para encontrar seus espaços.

A produção de locação é uma das tarefas mais complexas para um produtor em ambiente acadêmico, que acumula várias funções num mesmo projeto. As universidades públicas dispõem de estúdios e equipamentos básicos que nem sempre são os locais mais adequados para as gravações. Como consequência, além de adaptações no roteiro, o produtor pode buscar apoio em estabelecimentos locais da cidade, amigos e outras formas de viabilização.

Dessa maneira, essas decisões podem ser relacionadas às condições de um projeto, entre elas a rede, o diálogo e a produção criativa em que as idéias-força do produtor cinematográfico contemporâneo se estruturam (SELONK, 2007). Além disso, é importante considerar novos modelos de produção audiovisual, conforme veremos na citação seguinte:

O cinema industrial é pautado pela lógica da linha de montagem. Fotógrafo fotografa, diretor dirige, e assim por diante. O cinema pós-industrial se constitui com uma outra estética do set e das produtoras. Grupos e coletivos substituem as produtoras hierarquizadas, com pouca ou nenhuma separação entre os que pensam e os que executam (MIGLIORIN, 2011, p.1).

Algumas equipes audiovisuais contemporâneas podem ser caracterizadas como pós-industriais¹. Dentro da universidade, essa característica também tem sido recorrente. Se “na era industrial o trabalhador não opera criativamente, está distante dos meios de produção e deve ser colocado em uma linha marcada pela previsibilidade do processo” (Ibid., p.1), no modelo pós-industrial ocorre algo diferente disso. Por exemplo, no Centro de Artes da UFPel, onde são ministrados os cursos de Teatro, Dança, Música, Cinema e Audiovisual e Cinema de Animação, abrem-se várias oportunidades para que diversos estudantes troquem experiências durante o processo de produção de um produto audiovisual, fazendo com que ocorra interdisciplinaridade.

Fazer faculdade de cinema sempre foi privilégio de classes que poderiam pagar por uma faculdade privada de Cinema, uma vez que a realização de filmes em película é um processo custoso. Com o as transformações e a popularização das tecnologias digitais, juntamente com a oportunidade de acesso que a classe média teve à graduação, mais cursos de cinema surgiram no Brasil. Além disso, uma série de investimentos públicos contribuiu para a criação de novos cursos de Cinema em instituições técnicas e de ensino superior gratuitas. Isto, por sua vez, favoreceu a popularização do acesso às práticas audiovisuais no país. Segundo o mapeamento do Fórum Brasileiro de Ensino de Cinema e Audiovisual (FORCINE), no ano de 2020 haviam aproximadamente 160 cursos de Cinema e Audiovisual no país, que incluem instituições públicas e privadas com cursos em bacharelado presencial e à distância, licenciatura presencial, tecnológico presencial e à distância, sequencial, livre e IES.

As equipes dos produtos audiovisuais realizados em contexto universitário, mesmo em situação de baixo orçamento, produzem obras de qualidade e são capazes de obter notoriedade nacional na área. Dois exemplos desses produtos são *Só sei que foi assim* (2018), de Giovanna Muzel, e *Construção* (2020), de Leonardo da Rosa, produzidos na Universidade Federal de Pelotas e ganhadores do prêmio de Melhor Filme na Mostra Gaúcha do Festival de Cinema de Gramado.

Logo, este artigo tem como objetivo abordar o processo de direção de produção no EP visual *Estesia* (2020), uma obra audiovisual distribuída na internet e também produzida na Universidade Federal de Pelotas entre os anos de 2019 e 2020.

¹ No final do século XX inicia-se uma mudança decisiva no capitalismo. A indústria, que há dois séculos dominava a geração de valor, deixa de ter o lugar hegemônico (...) (MIGLIORIN, p.1, 2011).

3. A direção de produção do EP visual *Estesia*

EP visual é um meio híbrido que contém características do cinema e do videoclipe.² O argumento que surge para defender este conceito é o de que um EP visual carrega as características do videoclipe e também aspectos cinematográficos, na medida em que apresenta os vídeos para suas faixas, que podem ser divulgados de forma fragmentada ou em um único produto.

Conforme Soares (2009), o videoclipe é um produto audiovisual que se constrói a partir de uma esfera relacional entre música e imagem, sendo um dos alicerces da indústria fonográfica. Porém, quando entramos no conceito de EP visual, adicionamos à sua construção um elemento fortemente presente, a narrativa entre esses vídeos que o compõem. Vargas (2000) reforça que grande parte dos videoclipes possuem uma articulação narrativa. Para ele, existem “alguns elementos que apresentam o videoclipe como uma linguagem audiovisual autossuficiente, desautorizando as análises que o vêem como um mero produto repetitivo e superficial da indústria cultural” (p.1).

De acordo com Corrêa (2007), “a característica marcante do videoclipe eram imagens em velocidade frenética, sem obrigação de contar uma história linear com início, meio e fim. Podia ser somente uma justaposição de imagens para se vender a música” (p.2). A criação narrativa entre produtos de um EP é incorporada a *Estesia*, na medida em que apresenta um arco narrativo progressivo composto por fases da vida de CASSI3, fator determinante que pode classificá-lo como um EP visual, e não apenas uma série isolada de videoclipes.

O principal conceito com o qual é possível trabalhar na análise deste produto é a sinestesia. A sinestesia é caracterizada como um recurso que relaciona sensações e sentidos entre imagem e som (Vargas, 2000). A partir de Goodwin (1993), Vargas (2000) traça diversos parâmetros entre imagem e som que caracterizam o videoclipe, dentre eles:

- (1) imagens geradas pela experiência pessoal marcadas na memória individual, como a cena de determinado filme cujo tema é a canção em questão; (2) imagens ligadas a um determinado gênero musical (dançarinos de um gênero específico, por exemplo); (3) imagens da performance e de certas opções gestuais que caracterizam determinado músico [...]; (4) imagens que se relacionam a posturas culturais de regiões onde se tem contato com determinada canção ou gênero musical; (5) imagens ancoradas em signos ligados ao rock, à música pop (rebelião, festas etc.) e à mitologia norte americana (carros, estradas, etc.) (GOODWIN, 1993 apud VARGAS, 2000, p. 12).

² O termo videoclipe só começou a ser utilizado na década de 1980. Clipe deriva de *clipping*, recorte (de jornal ou revista), pinça ou grampo, que possivelmente se refere à técnica midiática de recortar imagens e fazer colagens em forma de narrativa em vídeo. A colagem de imagens enfocaria a tendência contemporânea do videoclipe como gênero do audiovisual de se fazer composições a partir de outros trabalhos e imagens produzidos inclusive na mídia de massa. (CORRÊA, 2007, p. 2)

Tais elementos são recorrentes na obra de CASSI3, quando a artista inclui imagens de manifestações anti-bolsonaristas em *Empurra*, quando adiciona elementos de *voguing* em *POC POC POC*, e também em momentos onde expressa suas marcas gestuais, como a gargalhada, presente em todas as partes de *Estesia*.

Ainda sobre a perspectiva de Goodwin (1993), Vargas (2000) elenca outra chave de análise para a "sinestesia", sendo ela a "musicologia da imagem". Cinco elementos musicais são apresentados, e aqui discutiremos um deles, fundamental para a realização de *Estesia*. O elemento em questão é a letra da música, motor poético que desencadeia os temas abordados no produto.

A composição da letra se torna o elemento de construção para o clipe, servindo de inspiração para o roteiro cinematográfico, sendo essa uma das causas pelas quais os estudantes se unem para fazer o produto. A letra é o gerador principal das imagens que, quando unidas com o som, formam a música, sendo possível trabalhar metáforas como elemento de sugestão audiovisual, das mais óbvias e imediatas às mais distantes e complexas (VARGAS, 2000).

As letras de CASSI3 vão de encontro com suas vivências enquanto artista LGBTQIA+ e utilizam o videoclipe para o questionamento de comportamentos sociais retrógrados. Trazendo pautas sociais relevantes, CASSI3 torna seu produto uma ferramenta potente enquanto crítica social.

Sobre a classificação de um álbum visual³, Dalla Vecchia expõe que:

Podendo ser caracterizado enquanto um produto híbrido, que habita um entrelugar, o álbum visual ainda é um conceito de difícil definição e apreensão, seja no âmbito acadêmico, industrial e/ou da crítica, principalmente no que diz respeito ao estabelecimento de parâmetros estruturais: estético-narrativos, e estilísticos, linguísticos e sensitivos. A maioria dos álbuns visuais existentes na contemporaneidade são produtos que assim se definem pelos próprios artistas que os produzem, tornando a tarefa de "catalogação" do formato uma tarefa um tanto intrincada e complexa, o que dificulta o encontro de instâncias que legitimem o formato como produto cultural habitante e/ou possuidor de um campo autônomo na indústria do entretenimento em suas mais variadas relações de produção e consumo (DALLA VECCHIA, 2017, p. 5).

³ A história do álbum visual - que compartilha pontos semelhantes à história do videoclipe - remonta ao início do século XX. Depois de inúmeras incursões da música na indústria cinematográfica, filmes musicais passaram a se estabelecer como um produto rentável, tornando-se um gênero cinematográfico relevante para a história do cinema (DALLA VECCHIA, 2017, p. 3).

Por mais que álbuns e EP's visuais possuam características filmicas e vídeoclipticas, ainda seria errôneo classificá-los como um ou outro. Um exemplo seria que um EP Visual não costuma ter a minutagem de um videoclipe. Em contrapartida, sua divulgação fragmentada/seriada traz um distanciamento em relação ao processo de exibição cinematográfica. Por isso, a definição de Dalla Vecchia (2017) mostra-se pertinente, uma vez que o EP Visual se coloca nesse meio do caminho entre o cinema e o videoclipe de forma híbrida.

A diferença entre álbum visual e EP visual ocorre pela quantidade de faixas presentes em cada formato, sendo que o EP contempla aproximadamente 4 faixas. Considerando o EP visual como um produto de difícil definição, a obra realizada em contexto universitário se torna uma experimentação, tanto em produção quanto em distribuição desse material. As demandas de produção passam a se tornar mais flexíveis e menos padronizadas. Questões como criação de roteiro, gravação musical, captação imagética e sonora se atravessam.

Se o videoclipe é a forma estética que melhor representa o pós-modernismo, o álbum visual carregaria em seu próprio nascimento e estrutura resquícios dessa mesma estética. O álbum visual representaria, portanto, a estética cultural de um pós-modernismo digital, em que as indústrias, tanto a fonográfica quanto a cinematográfica, passam por profundas mudanças em suas estruturas comerciais, em suas relações intrínsecas de produção e consumo e nas suas relações com as plataformas existentes na internet (DALLA VECCHIA, 2017, p. 2).

Quando deslocado para o ambiente universitário, podemos colocar que os estudantes se utilizam desse formato pós-modernista como uma maneira de criação livre de padrões e que, ao mesmo tempo, busca sua identidade enquanto seres e artistas, que também estão em constante transformação:

O sujeito, previamente vivido como tendo uma identidade unificada e estável, está se tornando fragmentado; composto não de uma única, mas de várias identidades, algumas vezes contraditórias ou não-resolvidas. Correspondentemente, as identidades, que compunham as paisagens sociais "lá fora" e que asseguravam nossa conformidade subjetiva com as "necessidades" objetivas da cultura, estão entrando em colapso, como resultado de mudanças estruturais e institucionais. O próprio processo de identificação, através do qual nos projetamos em nossas identidades culturais, tornou-se mais provisório, variável e problemático (HALL, 2004, p.12).

Logo, nossa constante mudança de identidade no final do século XX, na pós-modernidade, também nos estimula a produzir obras artísticas de caráter híbrido, a fim de representar experiências que nos contemplam. Com isso, a escolha desse formato em um contexto universitário, especificamente em *Estesia*, se dá através de uma equipe audiovisual

que caracteriza-se por essas mudanças estruturais e institucionais como exposto por Hall (2004).

Caracterizado como EP Visual, *Estesia* é composto por quatro faixas que formam as partes do produto. A apresentação para aprovação acadêmica se deu através de um corte que mostra todas essas partes juntas. No *Youtube*, o lançamento aconteceu de forma fragmentada, ao passo que no final de cada clipe eram colocadas informações que levavam os espectadores a assistirem à parte seguinte.



Figura 1- *Frames de Estesia*

O primeiro videoclipe expõe características de autocuidado e amor próprio de CASSI3 consigo mesma, através de jogos de cenas entre ela e Cassiano, ora interpretado por Cassiano, ora interpretado por um dublê. Esse amor próprio em constante crescimento é contestado pelo sistema governamental vigente, pois Estesia vai de encontro com o momento político que vivemos, onde presenciamos um governo que invisibiliza pessoas como a artista, através de discursos intolerantes que geram exclusão dessa população, bem como fortalece ataques e discursos de ódio. Dessa forma, ao final do clipe, CASSI3 coloca algumas imagens de manifestações em tom documental, onde esses discursos são vistos, consequentemente afetando a vida da mesma e a colocando em estado de desconforto.

É quando somos introduzidos ao videoclipe de *Empurra*. Nele, são encenadas questões ameaçadoras à vida de uma *drag queen*. A hipocrisia da família conservadora brasileira e seus pontos de incoerência tomam a tela através de elementos visuais, sonoros que se associam à letra da música.



Figura 2- Frames de *Empurra*

Tais atitudes levam CASSI3 a um colapso gerado por sua vulnerabilidade extrema. É quando somos introduzidos ao clipe de *MQFDVC*, uma das partes mais pessoais do projeto.

Por esse motivo, introduzimos um breve relato de CASSI3. Segundo Cassiano Rocha, compositor, roteirista e diretor criativo do produto, *MQFDVC*:

Simboliza os sentimentos que vêm à tona após um conflito. Em *Empurra* falamos sobre um conflito político, social, com críticas sistêmicas, e *MQFDVC* fala sobre o desaguar das emoções que vêm depois disso. Floresce novamente um sentimento de carência, saudade de uma relação que se rompeu, fala sobre vulnerabilidade emocional com que eu me encontrava após viver tantos conflitos políticos e fala também sobre um término de relacionamento que tive e como esses sentimentos vieram à tona depois das eleições de 2018, sentimentos de insegurança e solidão. E termina com a poesia me despedindo de uma parte de mim que ainda se prendia àquelas emoções.” (informação verbal)⁴.

⁴ Breve relato concedido por Cassiano Teixeira Rocha, diretor do Ep *Estesia*.



Figura 3- *Frames de MQFDVC*

MQFDVC termina com CASSI3 mergulhando em uma banheira, é a deixa para que sejamos introduzidos a *POC POC POC*. Nesta última parte, a protagonista volta à superfície, representando o acordar para uma nova vida que contempla uma estética que envolve reprogramação, personagens 3D e um embate político mais contundente.



Figura 4- *Frames de POC POC POC.*

A direção de produção, segundo Rodrigues (2017), é responsável pela parte administrativa e pela organização geral do filme, oferecendo apoio e coordenando os outros profissionais da produção, controlando custos e gerenciando o andamento do filme. Em *Estesia* a direção de produção é atuante em sua área, bem como na produção de locação.

O trabalho de direção de produção iniciou em agosto de 2019, a convite do diretor do projeto Cassiano Teixeira Rocha. Quando comecei no trabalho, *Estesia* estava em processo de produção das músicas que compõem cada videoclipe do EP visual. Nesse momento, Cassiano estava trabalhando apenas com os *beatmakers* e articulando alguns nomes para compor a equipe técnica dos vídeos.

Nas primeiras conversas com o diretor do projeto, Cassiano foi bastante firme sobre o que queria e honesto sobre a dimensão do que havia criado. Por mais que algumas ideias fossem cortadas, diminuíssemos atores ou locações, ainda assim seria um trabalho complexo de ser realizado.

Após aceitar a participação no projeto e encarar ele como meu Trabalho de Conclusão de Curso Prático, completar a equipe técnica para o produto foi nossa primeira tarefa.

Essa formação de relações que em primeiro momento é constituída por produtor, diretor e roteirista compõe a equipe técnica de um filme é caracterizado como uma idéia-força por Selonk (2007):

O conceito de rede está presente na própria definição do trabalho de produtor, que envolve, entre outras coisas, a criação de um conjunto de relações que seja capaz de tornar possível o projeto de um filme. Esse agrupamento é formado, então, por vários profissionais da área cinematográfica e por diversos agentes dos eixos do espaço audiovisual, além de empresas ou entidades que participam investindo recursos financeiros. Na prática, a rede é o grupo dos recursos humanos que viabilizam um projeto de produção. (SELONK, p. 165, 2007)

Ao longo dos meses de agosto de 2019 nossa rede começou a se compor com as direções (direção de fotografia, direção de arte, direção de som e animador 3D) e essas pessoas possuíam autonomia para compor suas equipes com outros setores da área e assistentes.

Neste mesmo mês, também definiu-se que a equipe teria reuniões semanais individuais e gerais. Durante cada semana, havia reuniões com uma área criativa do projeto. Os encontros ocorriam da seguinte forma: às segundas-feiras, reunião entre a direção e a equipe de animação, assim como entre a direção e a produção; às terças, reunião entre a direção e a fotografia; às sextas, reunião entre a direção e o som, logo em seguida, reuniões gerais com toda a equipe.

É função da direção de produção organizar esse cronograma de reuniões a médio e longo prazo, bem como todo o cronograma de pré-produção, conforme a tabela abaixo.

Tabela 1- Cronograma geral de produção.

REUNIÕES Alexandre Lindolfo - 3D POC POC POC terças-feiras 10:00. SALA 205AC. Maclá, Dir. de Fotografia: Segundas-feiras 13:30 205AC Equipe de Produção: Segundas-feiras 17hrs 205 AC	Mari. Dir. de Arte: Quinta-feira 17h 205AC Portela. Dir. de Som: Sextas-feiras 10hr Reuniões gerais: semanais - sextas-feiras, 205AC	CRONOGRAMA DE PRÉ-PRODUÇÃO EP VISUAL: <i>Estesia</i>
Roteirista	Finalização do Roteiro	11/08
Animador 3D	Reunião – Roteiro (4º ato)	19/08
Dir. de Fotografia	Reunião – Conversa sobre decupagem ⁵ e conceitos.	19/08
Dir. de Som	Reunião	20/08
Dir de Arte	Reunião – Conceitos	21/08
Equipe completa	Reunião Geral	30/08
Produção executiva	Planilha das mensalidades	30/08
Direção, Produção de elenco	Reunião (Organizar o casting + levantamento de atores e figurantes)	30/08
Produção	Pesquisa de Locação	Agosto
Animador	Reunião – Finalização do Roteiro (POC POC POC)	02/09
Dir. de Fotografia	Reunião	02/09
Dir. de Som	Reunião	03/09
Dir de Arte	Reunião	04/09

⁵ Documento realizado pela direção a partir do roteiro. Contém informações de como as cenas serão vistas a partir dos planos com suas respectivas nomenclaturas (o que aparece em quadro), angulações e movimentações de câmera.

Produção executiva	Orçamento - Festa	05/09
Produção Direções	Visita às locações do 1º, 2º e 3º E 4º ATO Entrega de conceitos e referências.	01 a 13/09
Dir. de Fotografia Direção Dir. de Som	Prazo final para a entrega da decupagem.	13/09
Storybordista	Começo do Storyboard	13/09
Equipe completa Ass. de direção	Reunião geral Plano de filmagem	15/09
Preparação de atores	Casting	15/09
Animador	Prazo final para a finalização do roteiro do 4º ATO + Cronograma de realização	16/09
Produção e direções	Análise técnica Levantamento de produção, fotografia e arte com equipamentos. Orçamento.	20/09
Direção e assistência	Planejamento e planilhas de objetos de cena e cenografia (Análise técnica ⁶) + Ordens do dia ⁷ 1º, 2º, 3º e 4º ATO. Entrega de orçamento	20/09 a 30/09
Storybordista	Entrega do Storyboard	30/09
Produção	Prazo final para fechamento de locações (1º, 2º, 3º e 4º ATO)	30/09
Produção Prep. de Atores	Preparação de atores Testes e produção de fotografia e arte	OUTUBRO
	GRAVAÇÃO	15 A 30 NOVEMBRO
	GRAVAÇÃO	15 A 30 NOVEMBRO

⁶ Documento com informações técnicas de cada cena do roteiro a partir do roteiro e desenho de produção/cronograma geral da produção se já houver. Tem a função de levantar informações relevantes para o desempenho dos planos de filmagem. Contém informações como: elenco, objetos de cena, efeitos da cena, veículos, equipamentos, maquiagem, figurino.

⁷ Documento realizado pela assistência de direção com informações técnicas de cada dia de trabalho. É um documento importante para organização em set e um melhor planejamento do tempo. Na ordem do dia contém informações como: nome e contato de pessoas em set, planos que serão gravados, horários de chegada e saída de equipe e atores, horário de gravação dos planos, análise técnica, etc.

Na tabela está exposto o cronograma geral criado em agosto de 2019, o foco do primeiro cronograma foi pensado para que as partes de *Estesia* e *MQFDVC* fossem gravadas no final do mesmo ano, pois teríamos fácil acesso às locações, e as partes seguintes foram projetadas para serem gravadas no início de 2020, pois precisavam de uma atenção maior à questões de construção de cenário e objetos de cena, assim teriam um maior tempo de pré-produção.

O cronograma é apresentado logo na primeira reunião geral com a equipe, para que todos possam firmar os compromissos com os prazos e opinar caso alguma das datas não esteja condizente com o trabalho proposto.

A produção geralmente está presente ou fica ciente de tudo que acontece nas reuniões individuais entre a direção e as outras áreas, para que se tenha conhecimento da proporção que o projeto está tomando e a adequação ao tempo de desenvolvimento das tarefas distribuídas.

Quando a rede é nova, ou, em outras palavras, está em formação, o produtor atua “mais de perto” em relação aos outros elementos. Quando a rede é consolidada, ou seja, expandiu-se a ponto de sustentar um filme, o produtor vê-se atuando “mais de longe”, já que a quantidade de “nós” multiplica as suas relações (SELONK, p. 169, 2007).

Portanto, no mês de agosto a produção organizou essas reuniões, disponibilizando salas do Centro de Artes para que elas ocorressem, bem como participou delas para tomar ciência do dimensionamento do projeto. Nessas reuniões, os diversos departamentos trouxeram suas idealizações criativas para o diretor geral.

Enquanto isso acontecia, a equipe de produção em suas reuniões individuais mantinha conversas entre si, de acordo com as demandas que eram acrescidas nas outras reuniões, articulando formas de obtenção de recursos para as gravações. A primeira dessas articulações foi apresentada no final do mês de agosto de 2019, que consistia na recolha de valores mensais de cada membro da equipe para a composição do orçamento.

Controlada pelo produtor executivo João Fernando Chagas, definiu-se que cada chefe de departamento contribuiria com um valor de R\$20,00 mensais para o caixa do projeto, contabilizando ao todo aproximadamente R\$1100,00 coletados durante 5 meses. Entretanto, o pagamento foi opcional, por isso nem todos os integrantes contribuíram com as mensalidades.

Enquanto organizava essas reuniões, a direção de produção começou aos poucos a articular o casting do projeto junto com Felipe Cremonini, que além de preparar o elenco fez

parte da produção de elenco. Agregar pessoas na equipe de produção é importante, pois a direção de produção por estar no centro de uma equipe segundo Selonk:

Sofre todas as tensões de qualquer movimentação do grupo, ao mesmo tempo em que cria e impulsiona um determinado ritmo para o todo. No início, o produtor está só. Mas, para o crescimento da rede, ele terá que investir nas relações, na agregação de novos integrantes. (SELONK, p. 168, 2007)

Essa articulação começou também em agosto, mediante reunião individual com o produtor de elenco e a direção. Através dela, realizou-se o levantamento de atores e figurantes necessários na primeira e segunda parte do projeto.

Digo primeira parte e segunda parte, pois decidimos dividir o projeto em duas partes. São elas: pré-produção e produção dos clipes *Estesia* e *MQFDVC* pré-produzidos e gravados entre agosto e novembro de 2019; e pré-produção e produção de *Empurra* e *POC POC POC* pré-produzidas e gravadas entre setembro de 2019 e fevereiro de 2020. Porém, muitas dessas ações se atravessaram, pois *Empurra* e *POC POC POC* necessitavam de um cuidado maior à questões de cenário e arte.

Para encontrar os atores, a produção criou cartazes online e físicos para difundir nos grupos da internet, mais especificamente no *Facebook* através de grupos de atores criado por alunos, e no Centro de Artes da UFPel através de cartazes. Foi trabalho da produção receber o contato das pessoas que se interessaram em participar e marcar dia e horário viáveis para o *casting*, de modo que tanto atores quanto direção, direção de elenco e produção pudessem estar presentes.



Figura 5- Cartaz de divulgação do *casting*.

Na imagem acima, temos o cartaz que utilizei para chamar os interessados em participar. No momento do casting, a direção de produção encontra-se presente para apresentar o cronograma do projeto e tomar conhecimento da disponibilidade do ator. Nesse período, ainda não tínhamos as locações definidas e nem as datas das gravações. Em *Estesia*, haviam diversos atores e figurantes envolvidos e também um dublê para Cassiano/CASSI3. Para encontrar esse dublê, a produção também fez uma chamada através de cartazes físicos e online. Contudo, ele foi encontrado através de pesquisa na internet. O dublê escolhido estudava Geografia na UFPel, no entanto possuía experiência em teatro e afinidade com o audiovisual.



Figura 6- Casting, nas imagens Cassiano Rocha e Gabriel Falkenberg, um de seus possíveis dublês.

Em meio a isso, a produção articulou a produção de locação. Entre agosto e setembro de 2019, haviam quatro locações para serem viabilizadas de forma urgente, pois eram respectivas à primeira parte do projeto, a ser gravada ainda em 2019. As locações envolvidas eram o quarto da protagonista, banheiro, *pinball* e sala escura, todos presentes nos clipes de *Estesia* e *MQFDVC*.

Precisávamos de locais que atendessem a essas especificações. Por se tratar de um quarto, era um pouco difícil que a produção tivesse acesso a tantos quartos pessoais para pesquisa. Logo, comecei a pesquisar em hotéis da cidade de Pelotas/RS. Durante um mês, entrei em contato com diversos hotéis, hostels e pousadas, tanto presencialmente quanto de forma online.

Eu visitava as locações previamente, fotografava e apresentava à direção, direção de fotografia e direção de arte e, assim, podíamos decidir quais iríamos visitar em conjunto. A equipe apenas visitava a locação depois que a produção já havia pesquisado sobre a viabilidade da mesma, ou seja, ela poderia ser obtida para as gravações do nosso projeto.

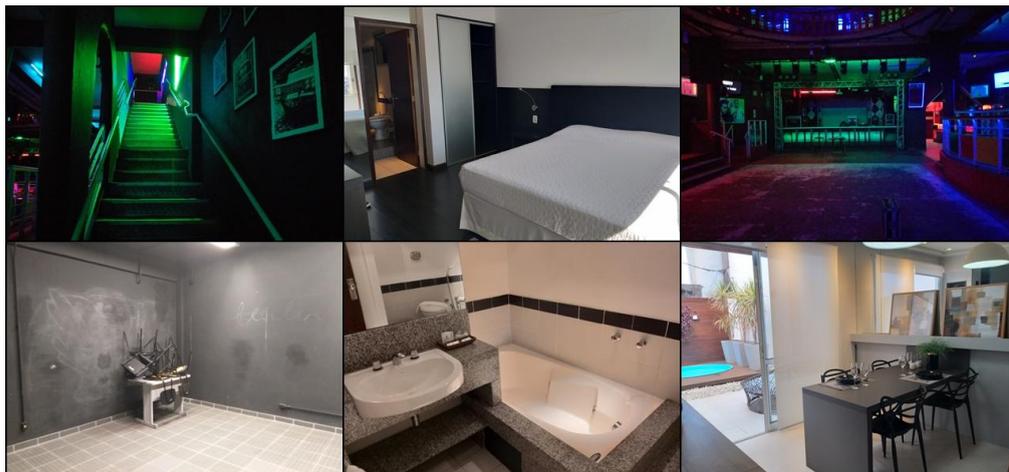


Figura 7- Pesquisa de Locação. Fotografias apresentadas à equipe.

Para o quarto a locação escolhida está localizada no Hotel Manta, no centro de Pelotas/RS. Além de ser viável, o quarto disponibilizado possuía um banheiro compatível com o que precisávamos para outra cena. Logo, poderiam ser gravadas no mesmo dia, diminuindo diárias e custos.

A negociação da direção de produção com o hotel ocorreu através da assinatura de um termo onde a gerente autorizou a gravação em dias definidos pela produção. No momento da negociação, a gerente impôs alguns dias e horários para que as gravações ocorressem. Uma vez que o hotel estivesse apoiando um projeto universitário, e nossa moeda de troca é a veiculação da marca do produto que criamos, nós achamos prudente adequar nossos dias e horários ao que seria imposto pela gerência. Porém, ao longo das gravações, ocorreram flexibilizações da parte da gerente, o que possibilitou um trabalho tranquilo e com diversas possibilidades de dias e horários.

Para as cenas que ocorriam em um pinball, a direção sugeriu um estabelecimento em Pelotas/RS que conversava com a estética proposta. Porém, quando a produção negociou com esse local, ele passava por reformas e as datas disponíveis eram bastante incertas. Nas reuniões de produção e também nas reuniões semanais com a professora orientadora do projeto prático Liangela Carret Xavier, decidimos pensar em um plano B.

Encontrei um estabelecimento, que não era um pinball, mas possuía a estética proposta pela direção, e ainda poderia nos oferecer alguns equipamentos de fotografia que estavam disponíveis no estabelecimento, nos poupando de novos custos. Após a negociação da produção, optamos por esse local que se chama Degrau Rey Club, localizado na região central

de Pelotas. Além da veiculação da marca no clipe, a produção pagou R\$70 por cada dia de gravação, que só poderiam acontecer nas quintas-feiras das 17:30 até às 23h.

Para as gravações na sala escura, utilizamos um local disponível na Universidade Federal de Pelotas, o tablado. Neste lugar, também ocorrem os ensaios e apresentações dos cursos de Teatro da UFPel. O empréstimo deste local ocorre mediante a reserva e autorização do professor orientador e da Secretaria do Centro de Artes.

Com as locações fechadas, as reuniões individuais entre direção e outros setores começaram a partir para o terreno da produção. As perguntas sobre a viabilidade dos materiais de arte, figurino, fotografia, além de transporte, alimentação começaram a surgir nas reuniões. Com isso, iniciamos a articulação da segunda forma de viabilização do projeto. Cassiano Rocha é editor do Sofá na Rua, evento cultural de Pelotas/RS realizado pelo Galpão Satolep, e dessa relação surgiu a ideia de realizarmos uma festa chamada *Pelotas is Burning*, que contou com a participação da artista CASSI3 e do Coletivo Chama.

A festa teria o objetivo de arrecadar recursos para o projeto através da venda de ingressos e também do consumo de bebidas. O foco da produção no mês de setembro foi a realização deste evento, com a promoção de reuniões de produção para a execução da festa. Para a realização da mesma, após conversa com os gerentes do Galpão Satolep, precisávamos viabilizar atrações musicais, impulsionar sua divulgação e cuidar da venda de ingressos. Jackeline Nunes, designer do projeto, também entrou na produção da festa, realizando os materiais para divulgação. Laura Frigo, assistente de produção, entrou em contato com os DJ's e atrações escolhidas.

A partir de então, fomos articulando e organizando questões como o transporte dos DJs (pois alguns vinham de Rio Grande/RS), a compra de bebidas distribuídas no início da festa pelo preparador de elenco Felipe Cremonini, a entrada e saída de cada atração e o mais cansativo, que foi a venda de pulseiras que permitiam o ingresso na festa. Sobre a organização das equipes, Migliorin (2011) aponta que “existem coletivos que estão constantemente inventando formas de desierarquizar a produção, seja pelo embaralhamento das equipes, seja na relação mesmo que estabelecem com atores e personagens” (p. 4). Em *Estesia*, essa desierarquização se mostra presente dentro da produção e fora dela.

No dia do evento, estávamos muito cansados. Horas antes da realização, marcamos ensaios com cada atração, pois iriam apresentar algumas canções durante a festa. Nesse momento, eu e Laura Frigo estávamos presentes, pois montamos um pequeno camarim

improvisado para que as atrações pudessem permanecer durante a festa. Logo após o ensaio, tive que voltar ao Galpão Satolep para dar suporte às nossas atrações.

No final do evento conseguimos arrecadar aproximadamente R\$770, que com as mensalidades daquele mês se tornaram R\$1000,00 valor que foi de extrema importância para a realização da fase dos testes de câmera e de arte, assim como da primeira parte de gravação. Porém, sabíamos que não seria suficiente. *Pelotas is Burning*, idealizado por Cassiano Teixeira, durante o processo de produção dessa edição, se tornou um projeto meu e também de João Fernando Chagas, produtor executivo de *Estesia*. Montamos páginas online com a logomarca da festa, criada por Jackeline Nunes, e fotos do evento, pois tínhamos o objetivo de realizar outra edição, também para arrecadar recursos para o EP Visual. Colaborativamente, Maclá, diretora de fotografia, também registrou imagens estáticas da festa.

Após o planejamento e a execução do evento em 5 de outubro de 2019, tínhamos caixa suficiente, mas um prazo curto para realizar os testes da primeira parte das gravações, que aconteceram nos dias 30 e 31 de outubro. A primeira diária foi no tablado do Centro de Artes no turno da manhã, e no Hotel Manta no período da tarde. Já no dia 31 de outubro, a locação foi o Degrau Rey Club à tarde e à noite. As locações já estavam previamente agendadas, portanto o foco foi reservar e retirar equipamentos no Centro de Artes, entrar em contato e alugar equipamentos de fotografia com Vitor Ortolan e comprar materiais de apoio à produção como fita crepe, luz de led, extensão, copos e afins.

Outra figura da produção se tornou mais presente nos testes, a produção de set. Desenvolvida por Laila Oliveira, essa função cuidou da manutenção do set no sentido de alimentação, passando formulários para que cada membro da equipe pudesse manifestar suas restrições. Laila também visualizou um melhor horário para cada membro da equipe realizar suas refeições, além de contribuir com a organização do set de gravação.

Nos dias dos testes, a direção de produção basicamente foi responsável por coordenar as mais diversas tarefas desempenhadas em set. Sendo a primeira pessoa da equipe a chegar para receber o resto do grupo, com todos os equipamentos e materiais. Nesse sentido, Mariana do Prado, diretora de arte, foi muito importante, pois responsabilizou-se pelo transporte dos materiais de arte, juntamente com a produtora de arte Martha Mariot, aliviando um pouco as demandas que a produção teria de transportar.

A rede contemporânea engloba, então, uma certa interatividade entre os elementos. Nessa mútua correspondência ocorre um deslizamento constante de uns sobre os outros (...) (SELONK, p. 171, 2007).

Os testes servem para antever problemas que venham acontecer e que precisarão ser solucionados pela produção. O mais grave deles ocorreu com um dos materiais fundamentais para as gravações: a própria câmera. O equipamento alugado não tinha suporte técnico para conceber a estética néon-noir presente na fotografia. Esse fato desestabilizou a equipe logo no início dos testes, pois percebemos que não poderíamos testar os planos e a iluminação com o rigor que queríamos. Mas tivemos que fazer mesmo assim, e decidimos em reunião junto com a diretora de fotografia que deveríamos assumir o risco de testar com aquele mesmo equipamento.

Após os testes de fotografia, a produção se manteve voltada para a resolução dos problemas que surgiram entre final de outubro e início de novembro. O imprevisto da câmera foi resolvido mediante o aluguel do equipamento de uma estudante do curso que não possui envolvimento com o trabalho, pelo valor de R\$80,00 a diária. Nesse mês também começamos a vender rifas para completar o orçamento que ao todo acumulou R\$660 em números. Demandas como a articulação dos figurinos também foram viabilizadas através de empréstimo. Já a compra de alimentos e a realização de ordens do dia foram resolvidas nesse período anterior às gravações. Também foi necessário que encontrássemos um tatuador para realizar tatuagens de rena no dublê de Cassiano/CASSI3, pelo fato de haver cenas onde o corpo estava muito evidente.

Na semana que antecedeu as gravações foram encontradas demandas que ainda não haviam sido cumpridas, em função do dinheiro que foi entrando em caixa ao longo dos meses, para uma melhor organização a produção elaborou novas datas, dessa vez urgentes, para que se tivesse todo o material necessário para a realização das gravações.

Tabela 2- Confirmações realizadas uma semana antes das gravações. (É função da produção ter a visão do todo, planejar, estar atenta às datas limites e também produzir o material da tabela acima junto das equipes).

11/11	ARTE	Publicar lista final de objetos dos atos 1 e 3
11/11	FIGURINISTAS	Fazer um post procurando bota de vinil
11/11	ASS. DE DIREÇÃO	Ordens do dia finalizadas

12/11	ARTE	Comprar os objetos que faltam (tecido para tapar o espelho, tintas de cabelo, corante, biscuit, caderno)
12/11	PRODUÇÃO	Comprar gelatinas
12/11	FOTOGRAFIA	Teste de câmera
13/11	ARTE	Testar maquiagens rosa pegando fogo, corantes, sangue e etc.
14/11	FOTOGRAFIA	Publicação da lista de equipamentos atualizada e detalhada
14/11	FOTOGRAFIA	Checklist dos equipamentos
14/11	SOM	Publicar checklist de equipamentos
15/11	ASS. DE DIREÇÃO	Publicação das ordens do dia
15/11	FOTOGRAFIA	Mapas de luz de todas as diárias por planos
15/11	ARTE	Publicar lista contendo todo o material emprestado, com nome, contato do dono.
15/11	FIGURINISTAS	Prova dos figurinos
15/11	PRODUÇÃO	Imprimir duas vias das autorizações de imagem, checklists, storyboard, ordem do dia para o set
14/11	DIR. DE PRODUÇÃO	Publicar mapeamento geral das diárias
15/11	PROD. EXECUTIVA	Confirmar apoiadores de alimentação
15/11	PRODUÇÃO DE SET.	Comprar alimentos

O período de gravações ocorreu durante três semanas, especificamente de 18/11 a 05/12.

Tabela 3- Primeira semana de gravação.

	HOTEL MANTA	HOTEL MANTA	TABLADO		
	ORDEM DO DIA	ORDEM DO DIA	ORDEM DO DIA		
07:00			CHEGADA DA EQUIPE (TABLADO)		
08:00			CHEGADA DA EQUIPE		GRAVAÇÃO
09:00	CHEGADA DA EQUIPE	GRAVAÇÃO			
10:00	GRAVAÇÃO		GRAVAÇÃO		
12:00	ALMOÇO	ALMOÇO	DESPRODUÇÃO / SAÍDA DA EQUIPE		
12:10			ALMOÇO		
12:55			ALMOÇO		
			CEARTE		
13:00			CHEGADA DA EQUIPE (CEARTE)		
14:00			GRAVAÇÃO		
16:00			DESPRODUÇÃO		
16:00			SAÍDA DA EQUIPE		
16:50	DESPRODUÇÃO				DEGRAU REY CLUB
17:00					CHEGADA DA EQUIPE
17:30	SAÍDA DA EQUIPE				GRAVAÇÃO
18:00					
19:30					
20:00			DESPRODUÇÃO		
20:40			SAÍDA DA EQUIPE		
22:00				INTERVALO	
				GRAVAÇÃO	
22:40				DESPRODUÇÃO	
23:00				SAÍDA DA EQUIPE	

Na primeira semana, tivemos duas diárias no Hotel Manta, uma diária no Tablado e outra no Degrau Rey Club. Em diárias no hotel, as gravações ocorriam na parte da manhã até o início da noite, com pausa para o almoço e lanche no *set* de gravação. A localização facilitou para que a equipe pudesse almoçar no restaurante universitário da UFPel, portanto a

produção ficou responsável por preparar lanches (sanduíches) para o final do dia e a manutenção de set, que envolviam café, água, chá, bolachas etc.

A gravação no tablado ocorreu na primeira semana, na parte da manhã e início da tarde, com pausa para o almoço. E no Degrau Rey Club no período das 17h às 23h com pausa para lanche e manutenção de set.

A segunda semana de gravação ocorreu em duas diárias distintas, uma no hotel e outra no Degrau Rey Club. Na terceira semana, foi realizada apenas uma diária no Degrau Rey Club, estabelecendo os mesmos horários e totalizando sete diárias para a primeira parte de gravação. Ao final de cada semana, a equipe se reunia para conversar sobre as imagens e sons registrados.

Em meio a esse período, produzimos nossa segunda festa para arrecadar recursos para o projeto, dessa vez uma parceria com nossos colegas que também estavam fazendo seu TCC prático, denominado *Leticia, Monte Bonito, 04* (Julia Regis, 2020). Articulamos conversas com o Cosa Nostra Pinball, casa de festas de Pelotas/RS. Apesar de não termos realizado as gravações no local, neste período as reformas já haviam terminado. Realizamos uma parceria com a casa onde obtemos o valor dos ingressos vendidos para as nossas produções. E também articulamos atrações musicais, divulgação e outras formas de entretenimento na festa que se chamou "Virada da Década". Obtivemos um valor de R\$880, para a nossa produção.

Chegamos em dezembro com a primeira parte gravada e entramos em férias. A volta da produção estava prevista para 10 de janeiro de 2020 e foi como ocorreu. Ao estar de volta, comecei a preparação para a segunda parte de gravação, verificando as locações, enquanto o restante da equipe aportava na cidade.

Nessa segunda parte seriam gravados os videoclipes *Empurra* e *POC POC POC*. Em termos de locação, *Empurra* seria gravado no Tablado e na casa da nossa colega de curso Júlia Fripp, que está localizada em Capão do Leão/RS. *POC POC POC* também seria gravado no Tablado, Auditório II do Centro de Artes da UFPel e na Sala 204 dos cursos de cinema da mesma instituição, que possibilitaram as cenas com *chroma key*. Como eram cenas que predisponham de uma montagem de cenários e incrustação, esses locais ofereciam espaço necessário para recuos de câmera e desenvolvimento de cenografia.

A maioria das demandas de produção já haviam sido articuladas. Por isso, citei que muitos desses processos entre segunda e primeira parte se atravessaram. Além do mais, nosso cronograma foi pensado para que a pré-produção da segunda parte fosse realizada antes do

período de férias, pois a volta às aulas requer uma adaptação que poderia ultrapassar nosso tempo, se deixássemos a pré-produção para o período de janeiro.

Portanto, logo na primeira semana retomei o que já havia pré-produzido, as locações. Sendo elas Tablado, casa em Capão do Leão/RS, Auditório II e Sala 204. Nessa mesma semana fui surpreendido com um imprevisto. Não poderíamos mais utilizar o Tablado, pois o mesmo havia acabado de entrar em reformas. Foi desesperador porque estávamos a poucos dias das gravações. Entrei em contato com a secretaria do Centro de Artes da UFPel e, então, comecei uma busca por um novo local que pudesse substituir o Tablado. A locação havia sido escolhida por causa das paredes escuras que possuía. Desse modo, a nova locação deveria dispor de características semelhantes. Nesse sentido, selecionamos a sala de Fotografia localizada no mesmo prédio.

Enquanto a produção resolvia essa questão, ocorriam ao mesmo tempo ensaios de coreografia entre Cassiano Teixeira e Emanuel Brizolara, preparação de figurino por Mayummi Aragão, produção de adereços para o cenário por Mari do Prado e Martha Mariot e construção de totens de fotografia para os cenários por Maclá e Mariana Mazzetti.

No capitalismo pós-industrial (imaterial, cognitivo) não é mais no produto/matéria que se encontra o centro do valor, mas no conhecimento, na forma de se organizar e modular uma inteligência coletiva. Para se produzir valor não se depende apenas da força de trabalho física dos indivíduos, mas da *força de invenção* (Lazzarato) das vidas (...) (MIGLIORIN, p.2, 2011).

O fator de invenção que Migliorin aponta na era pós-industrial é presente em *Estesia*, em todas as áreas criativas. Esse fator se mostra desde a articulação da produção à busca por locações acessíveis para a gravação. Além disso, é perceptível também nas formas de financiamento e no trabalho da equipe de fotografia, que precisou ser inventiva e criar seus próprios equipamentos de luz por um valor mais acessível, como citado anteriormente, na produção dos tótenes.

Empurra e *POC POC POC* eram basicamente gravados em estúdios improvisados, com exceção das cenas de *Empurra* que aconteceriam em Capão do Leão/RS. Para chegar ao local, a produção utilizaria o transporte de apoio da UFPel. Porém, em reunião vimos que os recursos financeiros ainda eram baixos e que deveríamos adiar as gravações dessas cenas para março de 2020. Logo, focamos em gravar a parte de *POC POC POC* no Auditório II e Sala 204, e uma cena de *Empurra* na Sala de Fotografia.

As gravações ocorreram em 4 diárias de 24/01 a 28/01, com uma semana de testes, tudo previamente agendado com a secretaria do Centro de Artes, para que pudessemos utilizar os prédios em período de férias.

As dinâmicas de gravação foram diferentes. Com o orçamento prestes a estourar, optamos por realizar as gravações em "meias-diárias", ou seja, a equipe de produção, arte, cenografia e fotografia chegava no *set* pela manhã e preparava toda a logística necessária, enquanto a câmera só chegava à tarde para as gravações. Diferentemente da gestão estratégica que começa pensando os recursos na fase de projeto, essa adequação feita em *Estesia* pode ser relacionada com a gestão operacional, segundo Selonk (2007) “as decisões correntes, advindas da gestão operacional, podem ser feitas segundo esquemas de causalidade” (p. 204).

Tabela 4- Exemplo da dinâmica da segunda semana de gravação.

SEMANA 2	SEGUNDA (20/01)	TERÇA (21/01)	QUARTA (22/01)	QUINTA (23/01)	SEXTA (24/01)	SÁBADO (25/01)
08:00 ÀS 18h	PREP. DE ELENCO / COREOGRAFIA	TESTES TESTES SALA 204 AC	COREO GRAFIA	PREP. DE ELENCO / COREO GRAFIA	PRÉ GRAVAÇÃO e MEIA DIÁRIA: montagem e gravação 204 AC	GRAVAÇÃO - ARRUMAR AUDITÓRIO PELA MANHÃ / GRAVAR A TARDE

Após essas gravações, as cenas que ocorreriam na sala e na cozinha da parte de *Empurra* foram adiadas. Com isso, teríamos tempo para articular uma festa de início de semestre com o Galpão Satolep, uma nova edição de “*Pelotas is Burning*”, e teríamos recursos suficientes para nossas gravações. E foi o que começamos a realizar no final dessas diárias no mês de fevereiro, porém fomos interrompidos pela pandemia provocada pela COVID-19.

Neste momento não havia mais o que fazer. Tivemos que cancelar tudo, inclusive a festa, mesmo havendo poucas cenas para concluir o projeto. Em um primeiro momento, era apenas um adiamento, pois pensávamos que voltaríamos logo. Porém, os meses foram passando e o projeto ficou parado por muito tempo. Foi quando decidimos reavaliar a situação e buscar soluções para reformular e lançar o produto.

Em reunião, eu, Cassiano Teixeira e João Chagas montamos um novo cronograma mediante o cenário pandêmico em que estávamos. A ideia foi convidar Mateus Matos, aluno de Artes Visuais na UFPel para transformar o clipe de *Empurra*, único que havia cenas não

gravadas, em uma animação. Já o material que havia sido gravado desse videoclipe viraria um *lyric-video* para a faixa *single* do EP Visual.

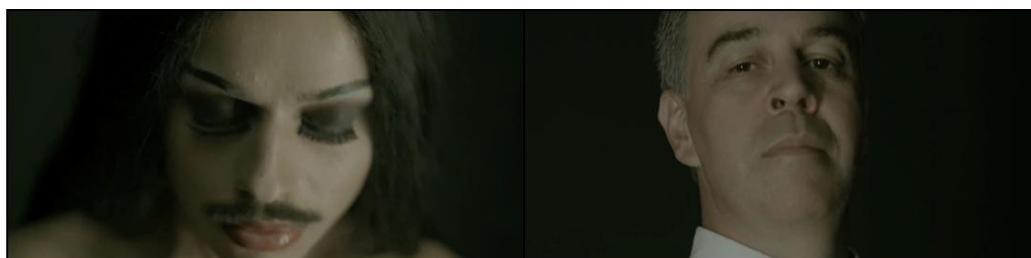


Figura 8- Frames de *Empurra* (*lyric video*)

Nesse momento, estávamos pensando na nossa avaliação enquanto Trabalho de Conclusão de Curso Prático. Porém, mais que isso, também havia o cenário de CASSI3, que é uma artista da cidade e que precisava lançar seu material, cujo conteúdo era de extrema importância política e social para o momento.

No novo cronograma, havia pessoas fundamentais envolvidas, tais como: Jackeline Nunes, responsável pelo design do material de divulgação; Valquíria Langone, montadora; Alexandre Lindolfo, animador 3D de *POC POC POC*; Matheus Matos, animador 3D de *Empurra*; e Maclá para a correção cor e finalização de imagem do projeto.

Assim, produzimos um cronograma de realização que envolvia montagem do material, teasers, finalização e divulgação do material que iria de agosto até novembro de 2020. Em dezembro do mesmo ano, lançamos as partes do EP Visual de forma separada através das redes sociais e do canal no Youtube de CASSI3, assim como apresentamos o produto final como Trabalho de Conclusão de Curso Prático. Em 13 de dezembro, fomos aprovados pela banca examinadora formada pelos professores do curso de Cinema e Audiovisual da UFPel.

Ao final obtivemos um produto com marcas relativas ao processo de produção, mas que foi concluído.

Uma das maneiras de isolar a produção contemporânea é associar o pós-industrial com o amador, sobretudo pela força que os coletivos vêm assumindo e, também, pelas frequentes falas de cineastas e produtores que fazem questão de frisar os laços afetivos que atravessam as obras e equipes. Pós-industrial não é nem amador nem um passo para a industrialização; é o cinema brasileiro contemporâneo que incorpora um tipo de trabalho diferente daquele da indústria (MIGLIORIN, p. , 2011).

Essa diferença em relação a um cinema industrial pode ser mais viável de ser estabelecida enquanto alunos que tem o suporte do Estado através da universidade. Mas esse processo é caracterizado por Migliorin como uma forma que não acontece somente na universidade, pois “talvez devêssemos pensar em sistemas de bolsas de produção para

coletivos e grupos, para produtoras que instauram processos.” (2011, p. 6). Logo, é importante olhar com atenção para esse processo, pois o pós-industrial também não é sinônimo de precarização ou formas abusivas de trabalho. Por esse motivo, é importante olhar para essas equipes e permitir que suas obras possam ser realizadas.

4. Considerações finais

Neste artigo, buscamos evidenciar a importância do departamento de produção em uma obra audiovisual, fazendo com que o tema produção tenha a oportunidade de ficar mais presente em trabalhos como esse. Pouco orçamento não é sinônimo de não ter uma equipe de produção, pelo contrário, essa equipe faz a diferença junto com outros membros do projeto.

A pessoa responsável pela direção de produção é uma figura recorrente em produções universitárias. Em situação de baixo orçamento, ter uma equipe voltada para essa área é imprescindível, uma vez que variadas questões/problemas aparecem advindas desse fator.

Em *Estesia*, a equipe de produção foi formada pelo produtor executivo, diretor de produção, assistente de produção, produtora de set e os produtores agregados especificamente a outras áreas, tais como produtor de elenco e produtora de arte. O diretor de produção trabalhou conforme o orçamento que havia disponível, bem como articulou formas de financiamento com sua equipe.

O planejamento realizado pela direção de produção é o que torna o projeto possível, uma vez que essa figura tem a visão de um projeto como um todo. A partir dessa visão é possível estabelecer quais atividades podem ser feitas simultaneamente entre as equipes, quais atividades devem ser realizadas primeiro e quais atividades devem ser realizadas posteriormente promovendo um melhor uso do tempo. O baixo orçamento causa um alongamento do período de produção, pois simultaneamente estão ocorrendo formas de viabilizar o projeto, formas de providenciar os recursos.

O modelo pós-industrial se mostra presente e eficaz nesse último aspecto, onde as interações entre a equipe se mostram mais presentes, a divisão de responsabilidades em prol da obra. A direção de produção em uma obra audiovisual é fundamental enquanto condição gestora. No processo de produção de locação, olhando para o processo de desenvolvimento do EP Visual *Estesia*, as locações precisavam ser viáveis e acessíveis, como toda locação.

A pesquisa enfocou esta parte, pois foi pilar fundamental no desenho de produção de *Estesia*, uma vez que a principal divisão do cronograma de produção se deu através disso, das

locações que eram, de certa forma, mais fácil de viabilizar. Além destes, também há a contribuição estética através de escolhas que são feitas pela produção, diante de uma variedade de opções. Apresentar possibilidades de locação para o resto da equipe é, de certa forma, um aspecto que contribuirá com a estética da obra. Sendo assim, reforça a premissa de que a produção precisa conhecer o produto estética e narrativamente, para que possa contribuir da forma adequada e conduzir a equipe quando necessário.

Oficialmente, a produção trabalhou com R\$3360,00 para conclusão do projeto. Porém, há custos não contabilizados que envolvem as inúmeras contribuições da equipe enquanto o projeto esteve ocorrendo, advindos de equipamentos e utensílios emprestados e toda estrutura que os cursos de Cinema da UFPel oferecem aos seus alunos, sendo este um forte fator que tornou o projeto possível. Representar o curso de Cinema e Audiovisual nos faz acessar lugares onde somos recebidos com uma maior facilidade, conseguimos apoios de unidades privadas e da comunidade.

Portanto, considera-se que a direção de produção de *Estesia* só foi concretizada pela adequação ao contexto universitário de baixo orçamento, valorizando o trabalho coletivo e a integração entre os vários departamentos envolvidos no projeto. Dessa forma, o relato das experiências criativas e logísticas do produto podem contribuir para que outros estudantes tenham preparo ainda maior para conceber EP visuais ou obras audiovisuais de outros formatos.

5. Referências

CABRAL, Natália Meggiato. **O Diretor de Produção: orçamento cinematográfico e soluções criativas**. 2013. 37 f - Universidade Federal de Pelotas, Pelotas. 2013.

CESNIK, Fábio. **Guia do incentivo à cultura**. Barueri: Manole, 2012.

COUTINHO, Juliana de Souza. **O Gerenciamento de Riscos em Projetos de Cinema em Regime de Coprodução Internacional no Brasil**. 2018. 59 f. Monografia (Curso de Pós Graduação em Engenharia de Campo) - Faculdade Federal do Espírito Santo, Vitória - Espírito Santo. Disponível em: <https://www15.fgv.br/network/tcchandler.axd?TCCID=8231>. Último acesso em: 08 de maio de 2021.

CORRÊA, Laura Josani Andrade. **Breve história do videoclipe**. In: Intercom – Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação - VIII Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação da Região Centro-Oeste, 2007, Cuiabá. Anais eletrônicos [...]. Cuiabá: – Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação, 2013. Disponível em: <http://www.intercom.org.br/papers/regionais/centrooeste2007/resumos/r0058-1.pdf>. Último acesso em: 03 jun. 2021.

DALLA VECCHIA, Leonam Casagrande. **Expandindo as Fronteiras do Álbum Visual: O Caso Lemonade de Beyoncé Knowles**. In: Intercom – Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação XXII Congresso de Ciências da Comunicação na Região Sudeste, 2017, Volta Redonda. Anais eletrônicos [...]. Florianópolis: Universidade Federal de Santa Catarina, 2017. Disponível em: <https://portalintercom.org.br/anais/sudeste2017/resumos/R58-0632-1.pdf>. Último acesso em: 03 jun. 2021.

DALLA VECCHIA, Leonam Casagrande. **O Álbum Visual e a Reconfiguração de Formatos Audiovisuais na Cultura Digital**. 2010. Dissertação (Mestrado em Comunicação) - Instituto de Arte e Comunicação, Universidade Federal Fluminense, Niterói, 2020. Disponível em: <https://app.uff.br/riuff/handle/1/15614>. Último acesso em: 12 mai. 2020.

HALL, Stuart. **A identidade na pós-modernidade**. Rio de Janeiro: DP & A, 2002.

IKEDA, Marcelo. **O impacto da lei rouanet e da lei do audiovisual no processo de “retomada” do cinema brasileiro**. In: ENCONTRO INTERNACIONAL DE DIREITOS CULTURAIS, 2., 2013, Fortaleza. Anais eletrônicos [...]. Fortaleza: Grupo de estudos e pesquisas em Direitos Culturais, 2013. Disponível em: <http://direitosculturais.com.br/download.php?id=71>. Último acesso em: 10 mai. 2021.

IKEDA, Marcelo; LIMA, Dellani. **Cinema de garagem: um inventário afetivo sobre o jovem cinema brasileiro do século XXI**. Rio de Janeiro: WSET Multimídia, 2011.

MIGLIORIN, Cezar. **“Por um cinema pós-industrial: notas para um debate”**. In: Revista Cinética, fev. 2011. Disponível em: <http://www.revistacinetica.com.br/cinemaposindustrial.htm>. Último acesso em: 13 de maio de 2021.

RODRIGUES, Carla Daniela Rabelo. **Risco, comunicação e cinema - O documentário de risco como potência narrativa**. 2014. 170 f. Tese (Doutorado em Ciências da Comunicação) - Universidade de São Paulo, São Paulo. Disponível em: <https://teses.usp.br/teses/disponiveis/27/27152/tde-22092014-103703/pt-br.php>. Último acesso em: 12 de maio de 2021.

RODRIGUES, Chris. **O cinema e a Produção - Para quem gosta, ou quer fazer cinema**. 3. ed. Rio de Janeiro: Lamparina, 2010.

RUY, K. S. **Os espaços do cinema de baixo orçamento no Brasil**. Rebeca - Revista Brasileira de Estudos de Cinema e Audiovisual, v. 5, n. 1, jan./jun. 2016. Disponível em: <https://rebeca.socine.org.br/1/article/view/211>. Último acesso em: 12 mai. 2021, 19:10.

SOARES, Thiago. **A construção imagética dos videoclipes: canção, gêneros e performance na análise de audiovisuais da cultura midiática**. 2009. Tese (Doutorado em Comunicação e Cultura Contemporâneas da Faculdade de Comunicação) - Universidade Federal da Bahia, Salvador, 2009. 303 f. Disponível em: <https://repositorio.ufba.br/ri/handle/ri/5212>. Último acesso em: 13 de maio de 2021.

VALIATI, V. A. D.; TIETZMANN, R.; **Financiamento coletivo no cinema brasileiro: um panorama a partir da plataforma Catarse**. Sessões do Imaginário, v. 20, n. 33. 2015. Disponível em: <https://revistaseletronicas.pucrs.br/ojs/index.php/famecos/article/view/20543>. Último acesso em: 05 mai. 2021.

VARGAS, H. **Música e televisão: uma poética do videoclipe**. Imes, v. 1, n. 1. 2000. Disponível em: https://seer.uscs.edu.br/index.php/revista_comunicacao_inovacao/article/view/817. Último acesso em: 03 jun. 2021.

SELONK, Aletéia. **O imaginário do produtor cinematográfico do tipo comunicativo: um estudo do espaço audiovisual no Brasil**. 2007. Tese (Doutorado em Comunicação da Faculdade de Comunicação) - Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2007. 256 f. Disponível em: <http://tede2.pucrs.br/tede2/handle/tede/4609>. Último acesso em: 13 de maio de 2021.