



**UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO NORTE  
CENTRO DE CIÊNCIAS HUMANAS, LETRAS E ARTES  
DEPARTAMENTO DE COMUNICAÇÃO SOCIAL - AUDIOVISUAL**

ANTONY TAYMEY DE MEDEIROS

**Hertz : memorial descritivo do processo de criação, produção  
e pós-produção do curta-metragem**

NATAL  
2025

ANTONY TAYMEY DE MEDEIROS

Hertz: memorial descritivo do processo de criação, produção e pós-produção do  
curta-metragem

Trabalho de conclusão de curso apresentado ao Departamento de Comunicação Social, da Universidade Federal do Rio Grande do Norte, como requisito parcial para a obtenção do título de bacharel em Comunicação Social – Audiovisual. Orientadora: Profa. Dra. Ana Carolina dos Reis de Moraes Trindade

NATAL  
2025

Universidade Federal do Rio Grande do Norte - UFRN  
Sistema de Bibliotecas - SISBI  
Catalogação de Publicação na Fonte. UFRN - Biblioteca Setorial do Centro de Ciências Humanas, Letras e Artes -  
CCHLA

Medeiros, Antony Taymey de.

Hertz : memorial descritivo do processo de criação, produção e pós-produção do curta-metragem / Antony Taymey de Medeiros. - Natal, 2025.  
62 f.: il.

Trabalho de Conclusão de Curso - TCC (graduação) -  
Universidade Federal do Rio Grande do Norte, Centro de Ciências Humanas, Letras e Artes, Curso de Comunicação Social -  
Audiovisual. Natal, RN, 2025.

Orientação: Profa. Dra. Ana Carolina dos Reis de Moraes Trindade.

1. Som. 2. Curta-metragem. 3. Audiovisual. 4. Cinema. 5. Ficção. I. Trindade, Ana Carolina dos Reis de Moraes. II. Título.

ANTONY TAYMEY DE MEDEIROS

Hertz: memorial descritivo do processo de criação, produção e pós-produção do  
curta-metragem

Trabalho de conclusão de curso apresentado ao  
Departamento de Comunicação Social da  
Universidade Federal do Rio Grande do Norte  
como requisito parcial para a obtenção do título  
de bacharel em Comunicação Social -  
Audiovisual.

Apresentado em: 17/11//2025

BANCA EXAMINADORA

---

Prof.<sup>a</sup>. Dr.<sup>a</sup>. Ana Carolina dos Reis de Moraes Trindade  
Universidade Federal do Rio Grande do Norte  
(Orientadora)

---

Prof.<sup>a</sup>. Dr.<sup>a</sup>. Theresa Christina Barbosa de Medeiros  
Universidade Federal do Rio Grande do Norte  
(Membra Interna)

---

Prof.<sup>a</sup>. Dr.<sup>a</sup>. Ana Lucia Barbosa Moares  
Universidade Federal do Rio Grande do Norte  
(Membra Interna)

## **AGRADECIMENTOS**

Gostaria, primeiramente, de agradecer a minha companheira, Marianna Leal, por me aguentar falar por horas afim sobre todo o processo, desde as ideias iniciais até a finalização, por não me fazer desistir de seguir com o projeto do curta e pela locação onde gravamos. Agradeço também aos meus amigos da Cajuiris, por me apoiarem e entrarem de cabeça nessa jornada de produção. Aos amigos e colegas de curso/profissão pelas conversas aleatórias sobre escolher e produzir um produto como trabalho de conclusão. Aos meus amigos do trabalho por entenderem meus estresses e atrasos por estar focado na produção de Hertz. Aos meus amigos pessoais a me fazerem acreditar que meu projeto sairia do papel e por toda a forças durante o curso. A UFRN e ao Decom agradeço pelo campo criado que me proporcionou todas essas experiências únicas, aos professores agradeço pelas indicações e conversas sobre escolhas, em especial a Ana Lúcia por me dar oportunidade de implantar algumas dessas ideias na disciplina do cinema brasileiro como seu monitor, a Theresa Medeiros, por me dar as primeiras indicações de leitura sobre o som que me levaram até esse ponto e por fim a Ana Carolina por ser minha orientadora nesta jornada bem extravagante.

## **Resumo**

Este memorial descritivo tem como objetivo abordar o processo de criação e produção da ficção Hertz, um filme que tem como princípio o som, presente desde a escrita do roteiro e presente até a edição. O relatório abrange as etapas criativas, técnicas e organizacionais de pré-produção, produção e pós-produção que contribuíram para sua realização. Este produto experimental audiovisual tem como foco explorar a iniciativa de tratar o som como peça fundamental de uma produção audiovisual, tendo ele o foco principal em todas as etapas. Para embasar este trabalho, foram utilizados como referenciais teóricos Angel Rodriguez (2006), Michel Chion (1994), cujas reflexões contribuem para uma maior observação e apreciação do papel do som na criação e existências das narrativas, sendo elas cinematografias.

Palavras chaves: som, audiovisual, ficção, cinema, curta-metragem.

## **Abstract**

This descriptive report aims to address the creation and production process of the fiction film *Hertz*, a film whose principle is sound, present from the scriptwriting stage to the editing stage. The report covers the creative, technical, and organizational stages of pre-production, production, and post-production that contributed to its realization. This experimental audiovisual product focuses on exploring the initiative of treating sound as a fundamental element of audiovisual production, with it as the main focus in all stages. To support this work, Angel Rodriguez (2006) and Michel Chion (1994) were used as theoretical references, whose reflections contribute to a greater observation and appreciation of the role of sound in the creation and existence of narratives, including cinematographies..

Keywords: sound, audiovisual, fiction, cinema, short film.

## Lista de ilustrações

FIGURA 1: TRECHO DO ROTEIRO DE HERTZ	28
FIGURA 2: BRUNO E NIX REVISANDO O ROTEIRO	30
FIGURA 3: ROTEIRO ORIGINAL	31
FIGURA 4: ROTEIRO ADAPTADO	31
FIGURA 5: ARTHUR, DIRETOR DE FOTOGRAFIA, COM A CLAQUETE NO SET EXTERNO	32
FIGURA 6: PRINT DA REUNIÃO SOBRE A MONTAGEM	32
FIGURA 7: PRINT DA TIMELINE DE HERTZ	33
FIGURA 8: PRINT DA TIMELINE SONORA DE HERTZ	34

## Lista de tabelas

TABELA 1: FICHA TÉCNICA DE HERTZ

29

# Sumário

1. Ritmo - Introdução	11
2. Melodia - Capítulo 1	14
2.1 O Som	14
2.1.1. Conceito	14
2.1.2. Prática	17
2.1.3. História	18
2.2 Imagem	19
2.2.1. Conceito	19
2.3 A Narrativa	24
2.3.1 Criação	24
3. Harmonia - Capítulo 2	26
3.1 O projeto	26
3.1.1. Concepção e processo criativo	26
3.1.2. Das reuniões até as gravações	28
3.1.3. Da montagem e a edição	32
3.1.4 O som	34
4. Considerações Finais	36
Referências	38
APÊNDICE A	40
APÊNDICE B	49
APÊNDICE C	59

## 1. Ritmo - Introdução

Quando pensamos em som no cinema, logo nos vêm à mente os grandes musicais, os temas icônicos de personagens ou as trilhas sonoras que, até hoje, carregam um significado emocional para algumas pessoas. Basta ouvirmos algumas notas para que memórias e sensações que, às vezes, nem lembramos ao certo de que época são, sejam despertadas. Mas será que o som no cinema se resume apenas a isso? Acompanhamentos de momentos fortes, temas, musicais, à música? Ou será que ele vai além? Ou antes disso, será que ele não é um componente tão importante que podemos criar a partir dele?

O som tem uma autonomia expressiva dentro do filme como indicado por Michel Chion (1994) e neste trabalho queremos mostrar que isso que o som não é somente a música, mas também é a voz do personagem a gritar, é a porta ao bater, é o som dos sapatos ao andar, é realmente a música a tocar dentro ou fora da cena, pode parecer pleonasma, mas o som é o som, assim como temos a tendência a falar que a imagem e uma imagem com o so acontece o mesmo, tudo aquilo que produz uma onda capaz de ser sentida pelo nossos aparelhos receptores pode ser considerado som.. Para mostrar que o som é uma estrutura tão complexa quanto a imagem e que a evolução do tempo e o modo como se pensa os filmes trouxe o som para ser mais presente do que achamos na construção de um filme a partir das diferentes ações e interpretações que podem causar.

Esse trabalho contará com uma divisão em duas partes principais, uma delas sendo subdividida em mais três partes para melhor compreensão dos conceitos, com todas tratando de conteúdos bem definidos, sendo elas: a primeira voltada ao estudo do som como um conceito único assim como as seguintes da imagem e da narrativa respectivamente a segunda e terceira parte. A segunda seção do trabalho vai tratar sobre o projeto criado a partir das ideias que vão ser discutidas aqui, sendo um relatório do processo de pré-produção, produção e pós-produção do curta *Herzt*<sup>1</sup> de minha autoria.

Contudo antes de nos atermos aos conceitos vamos nos ater a uma pergunta, o que é o som? Podemos dizer ‘o som é o que eu ouço’, ‘o som é aquilo que os objetos produzem quando mexidos’, mas acredito que muitos, ou poucos, vão se lembrar da escola, do professor de física falando que o som é uma onda.

1- Link para visualização do curta <<https://youtu.be/c6nGguhe4j4>>

Onda é um conceito físico ao qual “Podemos definir uma onda como sendo uma perturbação que se propaga, carregando consigo momento, energia e informação” (Gonçalves, 2020, p. 31). Essa simples definição é nosso pontapé inicial para o estudo das ondas, pois como veremos agora as ondas podem ser agrupadas de diferentes formas, seguindo algumas características, mas sem perder esse seu princípio citado. Elas podem ser divididas quando a natureza, dimensão e direção de propagação e vibração.

Contudo para ser mais conciso e ter um entendimento melhor iremos nos restringir a divisão pela natureza delas, se identificando em dois tipos de onda, as eletromagnéticas e as mecânicas, que são, respectivamente, ondas que não precisam de um meio físico para se propagar, sendo assim, podem se propagar por um meio vazio, tendo como exemplo principal a *Luz* e são ondas que seguem as leis de Newton e precisam de um meio material para se propagar, logo, não se propagam no vazio, tendo como principal exemplo o *Som*. Nesse ponto é de importância imprescindível informar que os sons dos tiros, explosões, colisões e hipérboles espaciais de *Star Wars (1977)* de George Lucas são fisicamente impossíveis de se acontecer realmente e sim é só uma criação do mesmo para que o filme não ficasse em um silêncio absoluto nas cenas espaciais.

Contudo, em que esses fatos têm significado sobre as ondas para entendermos como o som se constitui no cinema? Como elemento físico, a onda, tem classificações e propriedades específicas e é a partir da alteração delas que fazemos os fenômenos serem ouvidas como s, é manipulação das frequências, alturas, intensidades, durações e timbres que o som se torna aquilo que sai das caixas de som dos cinemas, TVs, computadores e celulares e chega até nossos ouvidos.

Antes de prosseguir achamos de grande pertinência falar sobre cada uma das características citadas: primeiro, a altura, neste caso, é como definimos o som entre graves, médios e agudos, sendo quanto mais alto, mais agudo e quando mais baixo, mais grave; segundo, a intensidade que é com que força esse som sai da sua fonte geradora, podemos dizer que um grito tem uma alta intensidade, mas um sussurro não, comumente chamado de volume e tendo a sua medição feita em decibéis (*Db*); Terceiro, a duração tem relação com o tempo que o som é reproduzido podendo ser curto como um estalar de dedos ou longo como um som de um rio corrente; Quarto, o timbre e a característica cada instrumento, ruído, voz, nos dá fazendo assim diferenciá-las entre si, geralmente, um bebê tem um timbre mais fino em relação ao timbre de um homem adulto.

Chamo a atenção para um ponto de curiosidade, pois temos que as quatro características anteriormente citadas são, de uma forma, mais referentes ao som em si, contudo a última, a frequência, é uma característica que vem da definição de onda, como um conceito físico e não do som em si.

A frequência é quanto esses corpos que produzem som vibram, ela medida em Hertz (*Hz*) que indica quantas vibrações por segundo um corpo emitiu, logo, se o corpo vibrou uma vez em um segundo esse corpo tem *1 Hz*, se vibrou 10, tem *10 Hz* e assim por diante. Nós humanos temos um aparelho auditivo que em condições normais interpreta sons entre *16 Hz* e *20000 Hz* ou *20 KHz*, essa distância é chamada de faixa auditiva e dentro dela temos classificação de que os sons entre *16 Hz* e *500 Hz* são os sons graves, entre *500 Hz* e *2000 Hz* temos os sons médios e de *2000 Hz* até os *20000 Hz* temos os agudos. Não obstante sabemos que existem sons fora dessa faixa e podemos senti-los, mesmo que minimamente, por exemplo, o barulho de um trovão geralmente é acompanhado de um pequeno tremor interno, comumente causado pelos infrassons que ele gera, ou seja, frequências que estão abaixo da nossa faixa auditiva.

A Partir de agora temos um entendimento sobre as ondas como coisas físicas e classificáveis e por decorrência sabemos um pouco mais sobre o som e suas características básicas. Agora cabe a mim, como mencionando anteriormente, indicar como as ondas e o som funcionam dentro da comunicação, mas especificamente, no cinema, alguns dos conceitos e classificações que eu utilizei como base para a construção e realização do curta *Herzt*.

## 2. Melodia - Capítulo 1

### 2.1 O Som

#### 2.1.1. Conceito

Agora que sabemos reconhecer o que é um som vamos entrar no mundo do audiovisual, mais especificamente no do cinema e saber como esses sons podem e são usados, para isso vamos começar com algumas definições.

De acordo com o DPLP (dicionário priberam da língua portuguesa) o termo *acusmático* é a definição de algo que se ouve e não se vê a fonte, que, de acordo com Rodríguez (2006), tem origem com o filósofo grego Pitágoras que tinha como uma das técnicas pedagógicas se esconder atrás de uma cortina para fazer seus discípulos prestarem mais atenção na sua fala. Com o crescimento do uso da tecnologia, estamos sendo atacados constantemente por sons acusmáticos, como por exemplo um grito num filme de terror onde não se vê a pessoa que gritou.

Na continuidade dos estudos sobre as definições de som temos uma pequena divisão quanto levamos em conta as falas do Ángel Rodríguez (2006) e do Wisnik (2002), de como esses sons podem ser interpretados e classificados, teríamos os sons divididos em 3 principais partes, sendo elas a voz, que pode se subdividir em duas outras, a música e a fala, o silêncio e o ruído, que pode vir a ser interpretado como *efeitos sonoros*.

Utiliza-se a palavra ruído para nomear algo tão vago como qualquer som não desejado para fazer referências a efeitos sonoros, ou seja, aos sons do âmbito audiovisual que não são de origem verbal nem musical, como a campainha de um telefone ou o ranger de uma porta; muitas vezes a palavra ruído se assemelha também ao conceito de som, ou seja, qualquer vibração perceptível pelo ouvido, outras vezes se entende como ruído tudo aquilo que dificulta um processo de comunicação. (Rodríguez, 2006, p. 170-171)

Por essa definição temos várias interpretações do que pode vir a ser o ruído e todas elas, de um certo ponto de vista, podem estar corretas, pensaremos assim, em uma cena de um filme que se passa em um trem, às vezes na mesma obra vamos escutar menos o ranger das rodas com o trilho o ruído do trem para ouvirmos uma conversa, ao mesmo tempo que em outra obra os personagens vão ter que falar um pouco mais alto porque foram atrapalhados pelo barulho do trem. Nesse ponto temos que o ruído tem uma função narrativa de indicar, mas por um outro lado, podemos ter uma cena onde um personagem coloca um disco para tocar numa vitrola, neste caso o ruído da música não seria narrativo, mas faz parte da composição da música que foi colocada.

Um fenômeno parecido que também pode ter interpretações distintas a depender do contexto é com o silêncio. Rodriguez (2006) definiu que “a concepção automática do silêncio costuma ser a ‘ausência total de som’”, mas até parafraseando o exemplo passado, a conversa que ocorre no trem sem que os ruídos dos trilhos sejam ouvidos, podemos dizer que tal conversa acontece no silêncio?

O autor ainda define três interpretações ou usos para o som: o *sintático*, que usamos para quando queremos separar algo no meio do audiovisual, como, por exemplo, após a conversa calorosa entre as duas pessoas no trem, temos um silêncio que nos indica que aquilo acabou, que a partir daquele ponto se iniciará outra parte. O silêncio *naturalista* o qual tem um paralelo real na realidade fora da peça audiovisual, como sons de passos sumindo indicando que o personagem parou, o vazio que existe após uma última respiração mostrando que o personagem morreu, o cessar do ruído do trem indicando que ele chegou a estação, ou seja, eles indicam ações que não necessariamente vamos estar vendo, sendo assim indicando informações sobre o que está acontecendo na cena. O uso *dramático* assim como o naturalista ele nos mostra uma informação, mas que geralmente tem uma informação específica, que tem um paralelo um sentimento ruim, como a respiração que para... o silêncio vai durar mais de forma proposital para o espectador sentir aquilo, ouvir o silêncio falar (Rodriguez, 2006).

Segundo Vigotski (1998), um dos principais meios para nos entendermos como sociedade é a linguagem é um dos meios que mais expressamos ela é a fala, e como temos na nossa vida, em obras audiovisuais, em sua maioria, os diálogos são de importância quase principal, pois ele assim como as demais informações vai levar o espectador para onde se deseja, seguindo as informações propostas, mas muitas vezes essas vozes vêm de fora da cena e para isso as nomeamos de *som off* ou como dita em inglês *voice over* (Chion 1994) e a que se encontra em oposição, dentro da visão da cena, de *som in*.

A descrição do Wisnik (2002) sobre o que seria a música se descreve como “a própria extração do som ordenado e periódico do meio turbulento dos ruídos”, ou seja, é uma mistura das definições do som, em que, geralmente, parece soar de uma maneira harmônica, pois assim com a fala ela se mostra presente no dia a dia das pessoas, e isso também pode nos dar um sentimento de associação maior por conta de músicas que já escutamos cotidianamente.

Trazendo um pouco mais próximo do mundo do cinema, um último ponto que o som é o nosso protagonista, se trata nessa primeira arte seria a relação que ele mantém com o espaço da cena, ou seja, como ele é classificado em relação ao que está se mostrando na tela

aos espectadores. Orientado pelas falas do Bordwell e Thompson (2013) podemos ver de maneira prática como se dão as definições anteriores e as próximas sendo elas baseadas na diferenciação do *som diegético* e *não-diegético* ou *extradiegeticos* para outros autores. “Para fins de análise da forma narrativa, descrevemos os acontecimentos que ocorre no mundo da história como diegéticos” (Bordwell e Thompson, 2013, p. 383) temos então que o *som diegético* é aquele que participa da cena, que está presente no mundo dos acontecimentos passados em tela, indo desde das falas, conversas, objetos caindo, sendo pegos, jogados, carros, um acidente, bandas e instrumentos que existem no mundo da história e que façam parte daquele espaço representado na tela, pois aqueles que não existem nesse mundo real e fictício criado pelo filme e reproduzem sons, são chamados de *não-diegéticos*, um grande exemplo seria a música que claramente não faz parte do ambiente que estamos que toca nos filmes.

A maior parte do som não diegético não tem nenhuma relação temporal relevante para a história. Quando ocorre música no clima de uma cena tensa, seria irrelevante perguntar se ela está ocorrendo ao mesmo tempo que as imagens, já que a música não tem nenhuma existência no mundo da ação (Bordwell e Thompson, 2013, p. 450).

Essas duas definições mostram o som por uma ótica espacial do que pode vir a ser o *universo filmico*, mas assim como temos mais dimensões básicas para a realidade o som também tem mais dimensões além da dimensão espacial, que são o ritmo, a fidelidade e o tempo como falam Bordwell e Thompson (2013).

Ainda dentro do espaço temos a indicação do *Som Off*, que seria o som diegético, que está fora do nosso campo de visão da cena, ou seja, se pensando numa cena de uma corrida de cavalos, e eis que estamos tendo um diálogo na plateia e imagem não nos mostra mais a corrida, somente o diálogo, o som dos cavalos ainda é presente na cena, ou até mesmo o contrário, estamos vendo uma corrida de cavalos e escutamos cochichos, sabemos que existe uma plateia vendo o ocorrido.

O *ritmo* é um dos aspectos mais poderosos do som, falam Bordwell e Thompson (2013), considerando que o ritmo do som possa levar a imagem aonde ela quer chegar, com esse ritmo estando em conjunto ou não com essa imagem.

A fidelidade que para Bordwell e Thompson (2013) refere-se ao grau com que o som é fiel à fonte como a concebemos, ou seja, se aquilo que é mostrado realmente faz o som pertencente aquilo, como por exemplo se um gato esboça um miado e o som que escutamos é de um latido, esse som não é fiel.

No tempo, não temos uma definição, mas uma divisão sendo elas *sons síncronos* e *assíncronos* e se esses sons vão ser *simultâneos* ou *não simultâneos*, temos a partir disso algumas situações que podem variar de acordo com a cena, por exemplo, o som do diálogo aparecendo antes que o diálogo seja mostrado em tela.

Retornado por uma última vez a noção de *espaço*, existem dois pontos a serem mostrados um mais simples, que fazem parte da *perspectiva sonora*, que é uma característica dos sons diegéticos, pois por eles por sua vez podem estar perto ou longe da câmera ou do personagem, indicando uma distância real entre as coisas, indicando que quanto maior a distância, menos se ouve. E por último temos os sons *diegéticos internos* ou *Metadiegeticos* para outros e Bordwell e Thompson (2013) o definem como sendo os sons “que vem de dentro da mente da personagem” também podem vim a receber o nome de *sons over*, pois não estão tendo sua origem do espaço real da cena.

### 2.1.2. Prática

Mas nem tudo se resume aos conceitos que estão por trás da magia sonora do cinema, temos também a magia que de “prática”, que estão diretamente ligadas às fases de gravação, que diz respeito à captação do áudio, sobre os efeitos a serem usados, a trilha sonora e a trilha musical, todos esses pontos vão levar em conta os conceitos inseridos anteriormente pois sem eles não conseguimos realizar um bom projeto sonoro, mas cada um tem alguma particularidade que vale a pena ser ressaltada, sendo elas.

As captações são responsáveis pela maioria dos sons que escutamos quando estamos vendo a um filme, sem a evolução dos gravadores seria quase impossível capturar o som de um acontecimento real e transpor tal som para ser utilizado em uma peça audiovisual. Mas para a sua captura precisamos dos microfones que “são dispositivos transdutores de áudio que convertem variações de pressão sonora em sinais elétricos correspondentes” (Moraes, 2023, p. 13), ou seja, capturam o acontecido e transformam em sinais para serem gravados. Acontece que existem vários tipos de microfones e particularidades de cada um, para exemplificar, temos o microfone dinâmico, o de lapela, o condensador e o shotgun.

O dinâmico é o mais comum, que se encontra com facilidade em shows, sendo o que, geralmente, o cantor usa para soltar a sua voz. O de lapela já não é de grande facilidade, mas está se popularizando por ter uma capacidade alta em captar vozes e ser pequeno, geralmente é usado por *influencers* para gravarem seus vídeos de uma forma mais descontraída. Os condensadores, são mais usados para gravações em estúdios de música, devido a sua alta

sensibilidade ele é capaz de captar alterações na voz que os outros não são tão eficientes. O *Shotgun*, vindo da palavra em inglês para espingarda por causa do seu formato semelhante, por ser mais longo e esticado, ele tem uma captação mais restrita, geralmente, capta para onde a sua ponta está apontada.

Os efeitos têm as características próprias, sendo usados no período de *pós-produção* e que segundo Luciano Alves (2004), no seu livro *Fazendo música no computador*, o uso dos efeitos digitais provoca no som diversas “sensações”, que vou indicar algumas delas a seguir:

Delay: É o atraso do som em relação ao momento que ele é reproduzido. Phase, Flange e Chorus: São usos específicos do Daley, mas que tem sua diferença de sensações em relação ao tempo que são usados, do mais rápido sendo o Phase e o mais lento sendo o Chorus. Reverb: Que seria a reverberação do áudio, fazendo assim uma mudança para simular a mudança do ambiente em que o áudio se encontra. Fade In e Out: Que são elevações ou diminuições graduais do áudio em questão.

Sobre trilha sonora e trilha musical, como já mencionado anteriormente existe uma divisão dentro dos efeitos sonoros e dentro dessa divisão existe a *música* e a essa parte, a qual chamamos de trilha musical, pois a trilha sonora seria todos os conjuntos de sons que formam o filme.

### 2.1.3. História

“*O cinema nasceu mudo.*” (Mazano, 2003), nas primeiras apresentações do viria a se tornar o cinema que conhecemos os irmãos Lumière não contavam com algum acompanhamento sonoro ou musical, nos seus filmes. Mas como assim acompanhamento?

A projeção por ser uma revolução da imagem, em primeiro momento, não era munida de som no filme em que as imagens eram gravadas e isso nos leva aos famosos filmes “mudos”, mas isso mudou em pouco tempo já que se começou a terem músicos levados juntos as exposições com a indicação de aperfeiçoar os filmes que eram projetados. Um outro objetivo da música no seu início era abafar o barulho feito pelo projetor, para assim fazer as pessoas prestarem mais atenção no que se passa em tela. Com o passar dos anos e o crescimento dos filmes, desde sua qualidade até sua duração, o som foi aumentando a sua participação e em 1927 com o considerado, primeiro filme com som sendo o *The Jazz Singer (1927)*, a partir

desse ponto, como falam o Eisenstein, o Pudovhin e o Alexandrov<sup>2</sup> surgiu uma faca de dois gumes em que uma ponta temos a exploração da arte do cinema com seus *Filmes Falados que* temos até hoje, com sua forma naturalista de tratar e mostrar os sons dentro o filme, sendo como uma muleta para levar as pessoas que assistem a terem uma “ilusão” que pelos objetos falarem o filme é uma boa peça de arte. E um segundo ponto é que tratando o som como uma peça da montagem podemos ter peças de artes que vão transpassar uma mera colagem de imagem e som em uma expressão nova como arte, se reinventando durante os anos

## 2.2 Imagem

### 2.2.1. Conceito

Quando falamos que um produto audiovisual ele necessariamente tem duas partes, uma em áudio e outra em visual, ou seja, imagens. Assim como definimos os conceitos basilares do áudio vamos identificar as definições básicas sobre a imagem no cinema e como ela se entrelaça com os pontos falados sobre o som.

A luz, assim como o som, é uma onda, contudo ela é uma onda eletromagnética, que tem como princípio básico a propagação sem precisar de um meio para tal. A captação dessa luz num meio fixo de gravação nos chamados de fotografia, a escrita com luz. E essa escrita em movimento, seria a cinematografia., com isso podemos levar a luz que era captada de forma fixa a ser captada em na forma de movimento.

O processo de escrita, captura, dessa luz, dessas imagens, não consiste apenas em por uma câmera apontada para qualquer lugar de qualquer jeito a fim de se obter o que está do outro lado da lente da forma como se deseja ou imagina que vai estar.

Podemos pensar em um dos primeiros filmes de “grande sucesso” *Le voyage dans la lune (1901)*, a viagem à lua de Georges Méliès com assistência do seu irmão Gaston Méliès. O filme conta a história da viagem de alguns cientistas à lua, desde a sua ideia, sua ida, os percursos da estadia, a volta e a festa com a viagem bem-sucedida. Tudo isso é mostrado do ponto de vista de uma câmera parada como se estivéssemos vendo um espetáculo de teatro. Isso nos mostra duas coisas: primeira, que eles usaram somente um *plano* para passar todo o filme e segundo, de que sua *composição* precisou ser

2- Declaração sobre o futuro do cinema sonoro - 1928 - S.M. Eiseinstein, V. I. Pudovkin e G.V. Alexandrov, escrito em 1928, publicado em agosto deste mesmo ano no nº 32 da revista *Sovietski Ekran*, de Moscou. disponível no <<https://pt.scribd.com/document/62169704/Declaracao-Sobre-o-Futuro-Do-Cinema-Falado#download>> acesso em 22 de maio de 2025m para te

extremamente detalhista, junto com uma *mise-en-scene* impecável para passar todas as informações necessárias dos cenários para os espectadores.

Mas qual o significado desses termos? indo do último ao primeiro.

*Mise-en-scene*, como falado por Bordwell e Thompson (2013), esse termo é usado para expressar o controle do diretor sobre a cena a qual está se passando, dentro e fora do quadro filmico. *Mis-en-scene*, vem originalmente do francês, se pronunciando miz-an-cene, e significa “pôr em cena”.

Agora sobre a *composição*, é de uma forma direta “é a soma de todos os elementos da cinematografia que resultam em um plano”. (Instituto Federal De Educação, Ciência e Tecnologia de Goiás, 2024)., ou seja, tudo que aparece gravado na câmera faz parte da composição. E ela própria se divide em alguns modos sendo eles:

*Aberto*: que se caracteriza por deixar “livres os limites do quadro, conduzindo o olhar para o exterior, para o que está fora de quadro” (Instituto Federal De Educação, Ciência e Tecnologia de Goiás, 2024), ou seja, ela não se fecha como uma moldura de uma pintura, por exemplo, mas nos deixa imaginar o restante do ambiente em que estamos inseridos vendo a imagem diante nos.

*Fechada*: “O plano é atravessado por linhas e formas que emolduram os motivos e mantêm a atenção dentro do quadro” (Instituto Federal De Educação, Ciência e Tecnologia de Goiás, 2024), pensando no exemplo anterior é como se estivéssemos vendo uma pintura e a moldura não deixasse nossos pensamentos sair daquele espaço. *Central*: “ocorre quando o assunto principal da imagem é posicionado exatamente no centro do quadro” (Instituto Federal De Educação, Ciência e Tecnologia de Goiás, 2024).

Existem as composições em linhas que podem ser de três tipo: *Descendente*: “e refere-se a um arranjo visual em que os elementos da cena seguem uma linha inclinada de cima para baixo, criando uma sensação de movimento, direção ou melancolia” (Instituto Federal De Educação, Ciência e Tecnologia de Goiás, 2024). *Convergentes*: “ocorre quando duas ou mais linhas da imagem parecem se encontrar em um ponto de fuga, criando profundidade e direcionando o olhar do/a espectador/a para um ponto específico da cena” (Instituto Federal De Educação, Ciência e Tecnologia de Goiás, 2024). *Não Convergentes*: “ocorre quando as linhas presentes na imagem não se encontram em um ponto de fuga, mantendo-se paralelas ou seguindo direções independentes”(Instituto Federal De Educação, Ciência e Tecnologia de Goiás, 2024).

Os tipos de linhas estão muito ligados aos sentimentos que as composições podem nos trazer e juntos dos planos, movimentos de câmera e trilha musical podem ser muito mais eficazes do que o pensado.

Falando agora dos *planos*. Indicados pelo enquadramento, eles são a escolha do que vai aparecer em cena, ou seja, os planos é a classificação daquilo que aparece em nossa tela durante um filme, podendo ter algumas divisões que são elas:

Plano-detalle/super close-up (PD/SCu): nesse tipo de plano, um objeto pequeno (ou parte dele) é mostrado em tamanho grande (uma boca, um batom). Esse tipo de recurso é muito utilizado para dar ênfase. Um plano-detalle evidencia a relevância de um objeto para a trama: um anel, um número de telefone em um envelope, a tela de contagem regressiva de um detonador de bomba etc.(Instituto Federal De Educação, Ciência e Tecnologia de Goiás, 2024).

Sendo usado geralmente junto de uma indicação sonora que funciona como demarcação de atenção ao que está se mostrando.

Primeiro plano/close-up (PP/Cu): esse tipo de plano mostra uma visão completa, geralmente do rosto humano. Comumente, os termos semiclose-up ou plano curto são utilizados para a referência a um plano um pouco mais amplo, que apresenta o terço superior do corpo de uma pessoa. O primeiríssimo plano (PP) é empregado para mostrar um plano muito próximo do rosto, com suas partes aparecendo fora do enquadramento.(Instituto Federal De Educação, Ciência e Tecnologia de Goiás, 2024).

Assim como o *PD*, que pode ser usado um som para prender nossa atenção, o *PP*, em sua maioria, indica momentos de ênfase dos personagens, sendo essa ênfase em fala ou em expressão.

*Plano médio* (PM):“mostra a postura corporal, enquadrando a metade superior do corpo da pessoa.” (Instituto Federal De Educação, Ciência e Tecnologia de Goiás, 2024).

Existe também o plano médio curto (PMC) que é somente um pouco mais próximo do personagem, mas não chega a ser um *PP*.

*Plano over the shoulder* (OTS): “a câmera se aproxima parcialmente, permitindo a visão do ombro da personagem e o que ela consegue visualizar.” (Instituto Federal De Educação, Ciência e Tecnologia de Goiás, 2024).

Tem seu uso corriqueiro feito em conversas entre duas pessoas que estão em posições sociais diferentes.

*Câmera subjetiva* (POV): ”Significa que a câmera representa o ponto de vista de uma personagem” (Instituto Federal De Educação, Ciência e Tecnologia de Goiás, 2024), vêm do

inglês *point of view*, e realmente indica o ponto de vista sendo chamada de *plano POV reverso*, quando representa o ponto de vista de um objeto em relação a um personagem.

*Plano americano (PA)*: “apresenta-se o enquadramento de três quartos da personagem, mostrando a imagem um pouco acima dos joelhos (meio das coxas) para cima.” (Instituto Federal De Educação, Ciência e Tecnologia de Goiás, 2024).

*Plano inteiro (PI)*: “ a visão que se apresenta da pessoa é completa” (Instituto Federal De Educação, Ciência e Tecnologia de Goiás, 2024).

*Plano de conjunto (PC)*: “mostra o enquadramento de um cenário inteiro, que pode ser um ambiente, um grupo de pessoas ou objetos do próprio cenário” (Instituto Federal De Educação, Ciência e Tecnologia de Goiás, 2024).

*Plano geral (PG)*: “tem-se uma visão distante de um objeto de tamanho grande ou mesmo de um conjunto de objetos” (Instituto Federal De Educação, Ciência e Tecnologia de Goiás, 2024). Ele se difere do PC por quando apresentam personagens eles estão em uma forma pequena, indicado para identificar lugares específicos.

*Plano aberto/Grande plano geral/plano geral extremo (XPG)*: “a visão apresentada é a de uma distância considerável” (Instituto Federal De Educação, Ciência e Tecnologia de Goiás, 2024). A diferenciação do PG é bem parecida com a do PG para o PC, contudo o XPG tem uma familiaridade maior com ambientes, paisagens e locais muito maiores do que somente um lugar específico.

Mas ainda assim podemos ter outra variável dentro dos planos que é a orientação da câmera, ou seja, de que ponto ela está apontada. Se temos uma visão como se estivéssemos olhando de cima para baixo o personagem, chamamos de *Plongée*, do francês mergulho, o contrário o *contra-plongée* indica o contrário, uma visão de baixo pra cima, Um caso específico do *plongée* é o *zenital* que indica uma visão paralela com o solo. Existem também o chamado *Normal* (Carlos Gerbase, 2012) que é quando a câmera está no nível dos olhos do personagem, depende também do lado ângulo, podendo ser *Frontal*, *Nuca*, *Perfil* ou  $\frac{3}{4}$  que é indicado quando a câmera está a mais ou menos 45° do nariz do personagem.

Como mencionamos anteriormente, a cinematografia é a escrita com a luz, então como vamos ter escrita sem movimento? não temos, por isso vamos para as definições dos movimentos que a câmera pode vir a tomar.

*Pan ou panorâmica*: “a câmera examina uma cena girando em torno de seu eixo horizontal.” Esse movimento nos indica uma ideia do ambiente horizontal indo da direita para esquerda ou vice-versa, quando tal movimento é feito de cima para baixo ou vice-versa, ele recebe o nome de *Tilt*.

*Whip pan/swish pan*: É o mesmo movimento da Pan, porém feito extremamente rápido a ponto de se causar um borrão, chamado também de chicote.

*Tracking*: É quando a câmera segue o objeto em cena, sendo esse movimento em qualquer direção.

*Travelling/Dolly*: Indicado quando a câmera está montada em uma plataforma com rodas e faz o movimento para as direções permitidas pelo trilho.

*Push in/pull back/dolly in/dolly out*: É a aproximação ou distanciamento da câmera de um objeto, em sua maioria, parado.

*Grua/boom*: Quando a câmera está montada em uma estrutura que se parece um braço robótico e que tem sua disposição de movimentos aumentada, podendo se mexer livremente para onde o equipamento permite.

*Câmera na mão*: Assim como a *grua*, *ela* permite movimentos limitados ao que a ferramenta oferece, nesse caso, sendo as mãos do cinegrafista e por isso está sujeita a tremores e vibrações maiores que nos outros movimentos.

*Steadicam*: Uma evolução da câmera na mão, mas sem grandes tremores ou vibração, pois geralmente está presa a um estabilizador.

*Zoom*: Diferente do *dolly in*, neste caso é a lente que move a imagem para mais perto ou longe, não sendo a câmera que se move.

Para iniciarmos o ponto derradeiro da nossa base sobre o estudo da imagem do cinema, temos a montagem que foi definida por Bordwell e Thompson (2013, p. 350) como “a coordenação de um plano o seguinte.”

A forma mais básica que encontramos de juntar dois planos distintos é o famoso *corte* chamado assim, pois até a modernização das câmeras e a utilização da edição digital os filmes eram realmente cortados e colados uns nos outros, para termos essa transição de cenas.

Ainda para Bordwell e Thompson (2013) temos a distinção de 4 tipos diferentes entre as montagens desses planos A e B, sendo elas de relações gráficas, rítmicas, espaciais e temporais.

A *gráfica* que de uma maneira muito breve, pode ser definida com uma busca ou não de correspondência visual entre os dois planos que se seguem.

A *rítmica*, está concentrada, muito mais com a “distância” de um plano para o outro, ou seja, está interessada, junto com o som por exemplo, em contar uma história, mas por algum motivo, tem que mudar o plano, todavia continua com o som do plano anterior, para

nos indicar uma ideia do que teria acontecido. Ou ele pode só trocar rapidamente entre os planos para causar uma indicação de agitação entre as cenas. Temos um grande exemplo desse tipo de montagem na escola soviética de montagem, que se utiliza bastante da montagem rítmica e da gráfica para criar interpretações distintas nos seus filmes.

A *espacial* tem como princípio a indicação de juntar pontos distintos de espaços diferentes, ou não, para se contar uma história e criar interpretações por elas plausíveis. Temos com um dos principais indicadores dessa montagem o *efeito Kuleshov* que surgiu de um experimento realizado pelo soviético Lev Kuleshov que consistia na mostra de vários planos contendo elementos dramáticos em sequência, o mais famoso desses experimentos é foi a montagem mostrando o rosto neutro de um ator e em seguidas as imagens como sopas, natureza, uma mulher morta e um bebê e o indicativo foi que as pessoas que participaram do experimento falaram que a expressão do ator indicava coisas diferentes a cada nova imagem, mesmo que ela fosse a mesma. Assim se mostrou que as imagens poderiam indicar que uma sequência de imagens pode ter seu efeito alterado por outras imagens que não estão no mesmo espaço.

Outra montagem a se nomear é a de montagem paralela, colocada em prática pelo D. W. Griffith que indica que eventos que estão acontecendo lugares distintos, quando sobrepostos para indicar a sensação de que ocorrem ao mesmo tempo.

A *temporal* geralmente encontra em filmes com um teor mais narrativo, pois ela é a montagem responsável pelo *flashback*, que mostram o passado que se estava acontecendo na tela e depois retorna para o momento cortado e pelo *flash-forward*, que ao contrário do anterior, mostra o futuro da cena antes de voltar ao presente. Responsável também pela *montagem elíptica*, que como o nome já nos revela causa uma elipse no filme, ou seja, nos consome uma parte da história, a qual podemos ou não ter acesso depois. Outra indicação é a *montagem sobreposta* onde se repete uma ação do plano anterior no plano seguinte, com o sentido de prolongar o que já foi mostrado.

Uma última indicação da montagem que trago é a falta dela, no que chamamos normalmente de *plano sequência*, que indica basicamente uma cena sem cortes aparentes.

## 2.3 A Narrativa

### 2.3.1. Criação

Todos os dias ouvimos sobre as mais diversas histórias que saem dos mais diversos locais, às vezes engraçadas, às vezes tristes, mas continuam sendo histórias e por que todas

elas não ganham um produto audiovisual, se uma das principais ideias do audiovisual, do cinema, é contar histórias? Podemos dizer que o *roteiro* não seria bom, que a *narrativa* não empolga, que isso não é pra ser contato na *tela gigante*, mas o que essa tão falada narrativa?

Para Bordwell e Thompson (2013) ela pode ser considerada como a cadeia de eventos que são ligados por uma questão de causa e feitos ocorrendo no tempo e no espaço e o que isso significa? que a existente relação da história contada tem que obrigatoriamente passar por esses pontos e os deixar à mostra ou interpretação do espectador.

Seguindo por esse ponto temos o Comparato que no seu livro *Da criação ao Roteiro* de 1949, indica que um bom *roteiro* tem que ter três aspectos fundamentais o *Ethos, Pathos e Logos*, que seriam respectivamente a sua razão de existência, o drama existente e sua organização verbal ou seu discurso.

Todas essas ideias são basilares na hora da criação da sua história, pois é ela quem vai fazer e dizer como os elementos da imagem e do som serão usados da melhor forma possível para indicar o como a sua narrativa quer ser vista.

Diríamos que a maioria das definições anteriores foram criadas ou desenvolvidas, para atender as necessidades do roteiro como base da sua criação da narrativa e organizador das ideias que vão ser transmitidas para o público. Mas aqui temos que ter cuidado para não entrar em confusão com os termos de roteiro e narrativa, pois narrativa é o como a história é contada e diz respeito somente a isso e o roteiro reúne toda a significância das personagens, dos espaços, das falas, do sentido da história em geral.

Retornamos para as indicações do Bordwell e Thompson (2013), que fazer uma separação entre *história* e *enredo*, sendo *enredo*, aquilo que está diretamente ligado à história ou não, mas diz respeito ao que é transmitido pela tela ao espectador e história sendo todo o contexto exposto no mundo em que se passa a narrativa, com isso sendo mostrado em tela ou não.

### 3. Harmonia - Capítulo 2

#### 3.1. O projeto

##### 3.1.1. Concepção e processo criativo

A ideia inicial com Hertz era explorar os conceitos basilares do som no audiovisual, tomando como referência as categorizações propostas por José Miguel Wisnik (2002) e Ángel Rodríguez (2006) som, ruído e silêncio, bem como as subdivisões do som em música e voz. Com isso, buscamos trabalhar com as dimensões do som diegético, extradiegético e metadieético, incorporando ainda noções como a acusmática e os fundamentos físicos das ondas sonoras e suas propriedades. A trilha musical, conforme Marcel Martin (2002), também foi pensada a partir de suas funções Lírica, Dramática e Rítmica.

O impulso inicial para este projeto veio da percepção da escassez de obras que colocam o som como elemento fundamental da narrativa, sem recorrer ao formato musical. Nos propomos, assim, a criar um filme “ao contrário”, partindo do objeto sonoro e de sua organização no tempo e no espaço, para só então desenvolver o roteiro e a estrutura visual. Essa abordagem, no meu ver, difere, por exemplo, de adaptações de músicas preexistentes, como *Faroeste Caboclo* (2013) ou de biografias musicais de músicos, como *Rocketman* (2019) ou *Homem com H* (2025), que tratam o som, a música no caso, com um condutor da mensagem e não como algo que pode interferir na trama.

As principais referências conceituais foram *Gravity* (2013) e o episódio *Jibaro*, da série *Love, Death & Robots* (Netflix). Ambas as obras tratam o som como elemento central, embora de formas distintas: em *Gravity*, o som é condição de conexão com a realidade, onde temos a personagem se apegando ao que ela pode ouvir, mesmo que não entenda o que está sendo dito e em *Jibaro*, é instrumento de dor e sedução, pois quando o canto de um ser, que para nossa cultura seria algo como a Iara<sup>1</sup>, não alcança o seu objetivo, pois o alvo não consegue a ouvir, temos um jogo de sedução até o personagem voltar a ouvir e poder ser, finalmente, encantado pelo seu algoz. E em comum, está a ideia de que o som pode ser mais do que suporte, podendo ser a própria mensagem. Como afirma Michel Chion (1994), o som é capaz de moldar a percepção espacial e temporal.

A motivação, no entanto, não surgiu dessas observações, mas de uma inquietação recorrente durante a graduação: a tendência a subordinar o som à imagem, tratando-o como elemento secundário, quase decorativo. Percebi que, em muitas produções, o som é executado

no “mínimo necessário”, como se o essencial da comunicação repousasse exclusivamente no plano visual. Essa hierarquia me levou a desenvolver roteiros nos quais o som assumisse maior protagonismo, não apenas como acompanhamento, mas como vetor de sentido.

Nesse percurso, destacamos outras influências fundamentais para a construção do roteiro de *Hertz: The Sound of Metal* (2019) e o *A Quiet Place* (2018). Este último, em especial, demonstrou em escala *mainstream*, como a ausência de som pode tensionar uma narrativa. Já em *The sound of metal*, produção independente, aborda a cultura surda com sensibilidade, mostrando como a experiência auditiva, ou sua falta, estrutura modos de estar no mundo. Foi a partir dele que decidi construir uma história que não representasse a comunidade surda diretamente, mas que explorasse a sonoridade como elo de conexão com o mundo, tal como descrito para *Gravity* anteriormente, onde o som é a última âncora da personagem à realidade.

E com isso foi optado por um recorte que não tivesse como tema principal a surdez como identidade, mas como condição sensorial, capaz de ressignificar a escuta. Foi nessa chave que Hertz ganhou forma: como um exercício de percepção do invisível do som que nos cerca, mas que raramente notamos.

O roteiro foi construído com base nos três movimentos da sonata para piano n°14, de Beethoven, comumente conhecida como, Moonlight Sonata, sua estrutura acompanha os três movimentos da obra. Isso implicou uma narrativa com curva dramática distinta do modelo clássico de três atos, o que representou um desafio tanto na escrita quanto na direção. Os atores foram orientados a atuar a partir de indicações sonoras e temporais, e não apenas a partir do texto.

Falando mais sobre como se deu o processo de criação, agora na parte não musical do filme, mas ainda assim sonora, enquanto imaginava as cenas eu já tinha um ambiente sonoro formado na cabeça, o lugar que eu mais gostava na infância, o quarto da casa de praia da minha tia. Usando isso como ponto de partida, eu pensei, em sons de praia, ondas e um som muito específico, o qual eu tinha medo quando criança, o som de cigarra e tentei encaixar ele no meio do processo imagético da cena antes de construir ela na pós produção. Uma coisa ao qual eu tentei fugir, mas não consegui, foi o do clichê de ser um filme sobre sonho, como uma desculpa para ter variáveis que não são palpáveis para o mundo real como o conhecemos, nesse ponto eu me refiro muito mais ao como seria a audição do personagem para quem assistisse o filme, do que para o próprio personagem, mas esse assunto também se resolveria na pós, com bastante tentativas e erros aliados a mudanças de frequências.

Figura 1: Trecho do roteiro de Hertz

Começamos a ouvir um zumbido aumentando.

De repente temos um grande clarão e as mãos de Jaci tirando a venda de Simão.

Jaci  
Você tá bem? não dormiu né?

Simão  
To bem sim, acredito que não. a sessão já acabou? foi mais rápido do que o normal.

Jaci  
É... ainda bem, foi por que dessa vez você não apertou nada, pensei que tivesse tido algo.-

Simão  
Não senti o porquê, poderia me dar os aparelhos?

Jaci dá eles para Simão que ao colocar um ouve um zumbido alto e deixa o outro aparelho cair. Jaci olha para o irmão que ainda está vendo tudo muito claro.

Simão  
Eu estou bem, só escorregou.

Jaci  
Vou ter que colocar isso de novo para sairmos, tá? ta bem mesmo?

Simão  
Tudo bem, to bem sim.

Agora na saída ouvimos tudo mais claramente.

Jaci  
Ele tá bem mesmo?

Fonte: Elaboração própria 2025

i

### 3.1.2. Das reuniões até as gravações

No começo da produção eu busquei fazer tudo sozinho, mas logo percebi o quão difícil e o quanto me demandaria para a realização do curta e da escrita deste relatório. Com isso eu optei pela ajuda do coletivo Caju-iris, o qual que faço parte, com o coletivo me auxiliando nas etapas de pré-produção, produção, e pós-produção, assim contando com eles para tornar as minhas ideias as mais palpáveis a sair do papel e do mundo imagético para a realidade de um curta.

O primeiro passo foi dado dia 18/08/2025, com a criação de um grupo no whatsapp para agregarmos as minhas informações com as opiniões e indicações dos demais produtores

da Caju-íris, sendo eles, Arthur Marques, Laura Abreu, Mariana Rocha, Nix Dantas. Contudo por causa dos outros afazeres da vida universitária o passo seguinte, que foi a “chamada de atores”, foi dado dia 30/08/2025 onde criamos o forms para inscrição, imprimimos cartazes e espalhamos pela UFRN, mas com isso surgiu um problema, a baixa adesão, em quase um mês com as inscrições abertas tivemos cinco inscrições para os dois personagens. Com isso na cabeça, os testes foram uma verdadeira comoção pois, se não desse certo, não teríamos elenco.

Em meio às dificuldades da convocação de elenco tiveram grandes acertos, um deles foi a respeito da direção de arte, e outro quando a locação. O primeiro eu tinha uma ideia de maneira inicial, pois para a descrição do projeto eu identifiquei os personagens e suas personalidades, mas a adição de Julio, Jaqueline e Sarah na direção de arte foi crucial para finalizar esse processo quando se diz respeito aos personagens e da própria locação. Pois concordamos que queríamos passar uma ideia de neutralidade com um pouco de impessoalidade no simão mostrando que mesmo ele tendo suas particularidades o que está a acontecer poderia acontecer com qualquer pessoa que assistisse o curta.

Quanto a locação, essa realizada em minha casa, transformamos meu quarto num set, minha sala em almoxarifado de equipamentos e minha cozinha em um ambiente de convivência para toda a produção. Retornando ao quarto, por se falar de um quarto foi uma montagem macro cama, mesas, cabeceira, cadeira e afins, foram mais simples, porém quando passamos para a vestimenta dos personagens vimos que o que foi acordado e concordado anteriormente já teria que sofrer alteração, por motivo tempo para a prova de roupas, como ainda estamos em dificuldade com o elenco, não sabíamos o perfil do tamanho da roupa para cada ator e isso nos deixou apreensivos.

Mas conseguimos chegar em dois atores, por volta data de 25/09/2025, um para o Simão, o Bruno e um para a Jaci, a Amanda e com isso fomos para os ensaios, mas antes de contar sobre os ensaios não posso esquecer de informar sobre os membros da equipe, que ocorreu em conversas com a produção e em algumas reuniões definimos a equipe a ser convidada a participar com as funções

Tabela 1: Ficha técnica de Hertz

<b>Funções</b>	<b>Nome</b>
Produção, Direção, Diretor de som	Antony Taymey
Gaffer, Operador de câmera	Aston Marley
Produção, Direção de Fotografia	Arthur Marques

Produção	Mari Rocha
Produção, Still, Montagem e Edição	Laura Abreu
Direção de Elenco, Voz do médico	Nix Dantas
Operador de câmera	Pedro Vinicius
Figurino e Arte	Julio Flavio
Figurino e Arte	Jaqueline Silva
Figurino, Arte e 2° Ad	Sarah Beatriz
Mixagem	Breno Vieira
Maquiagem	Marianna Leal
Ator- Simão	Bruno
Atriz - Jaci	Amanda
1° Assistente de câmera	Bia

Fonte: elaboração própria, 2025

Depois da equipe pronta, foi hora de discutir como funcionaria os ensaios e as gravações, quantas diárias, quais cenas, quantas pessoas da equipe iriam participar, quais seriam as pessoas com mais de uma função em set, pois como está é uma produção sem leis de incentivo isso pode acontecer, pois não temos tanto material humano a disposição.

Sobre as gravações, decidimos que o melhor seria ter 3 dias de gravações, mas com 4 dias englobados na produção, para caso de contratempos. E assim ficou definida, como mostra o apêndice B, com o primeiro dia somente para as externas, pois acreditamos que assim seria melhor para a produção de conhecer, em um local mais amplo, o segundo com gravações internas e o terceiro com internas e externas para cobrir erros e gravar cenas extras

Figura 2: Bruno e Nix revisando o roteiro



Fonte: Elaboração própria 2025

Mas e os problemas? tiveram e não foram poucos, após o problema das inscrições, mencionado anteriormente, tivemos problemas com uma locação, pois, inicialmente, a cena inicial se passava em uma boate, local o qual não conseguimos e isso levou a uma mudança no roteiro.

### Figura 3: Roteiro original

#### INT. BOATE (Cena 1)

A música toca bem alto dentro da boate, onde as pessoas dançam e bebem, quando vemos um garoto tocando seu teclado com um notebook ao lado.

Simão olha para as suas mãos que estão tocando de um jeito que ele nunca presenciou, tudo estava perfeito, o som, as pessoas, ele.

Vemos as mãos dele tocando e vemos as pessoas dançando em meio a uma fumaça inebriante, quando de repente alguém abre a porta de fundo e uma luz muito forte vem junto com aquele grito.

Namorado

- Cuidado com as caixas!

Só ouvimos meia frase e o resto é engolido por um zumbido forte.

Fonte: Elaboração própria 2025

### Figura 4: Roteiro adaptado

#### INT. NOITE. QUARTO

Vemos a porta de Simão fechada por dentro, luzes apagadas, um silêncio enquanto nos movemos devagar pela sua mesa, bem arrumada, computador fechado, livros empilhados com alguma ordem, seu teclado onde a um tempo parará de tocar. Escutamos ao fundo vozes e mais vozes numa crescente quanto mais andarmos pelo quarto, sua estante, marcada pelos gatos da sua irmã e pelo tempo, a TV q Liga mais, ouvimos a porta abrir e um telar de piado mais forte, ouvimos grunhidos e gemidos mais altos. Até que vemos simão deitado e se mexendo, até que...

Fonte: Elaboração própria 2025

E os tão esperados dias de gravação chegaram, alguns atrasos no início da primeira diária, levou a adiarmos uma cena inteira do primeiro dia, até então estávamos tranquilos, pois o planejamento inicial era de quatro dias de gravação, mas como mencionado, tivemos três, não quatro, pois o ator teve um contratempo familiar e não poderia participar de um desses dias, e sem espaço para remarcação, optamos em fazer gravar por mais tempo nos dias que viriam a seguir. E mesmo com essa condensação tiveram cenas as quais ou foram gravadas de formas adaptadas e outras que nem menos foram gravadas.

As diárias, retirando-se a última, não foram longas, mas foram igualmente cansativas, pois a experiência de se gravar em um carro em movimento sem o equipamento indicado para tal gera uma série de adaptações a serem feitas, tanto na câmera, quanto na captação de áudio.

Figura 5: Arthur, diretor de fotografia, com a claquete no set externo

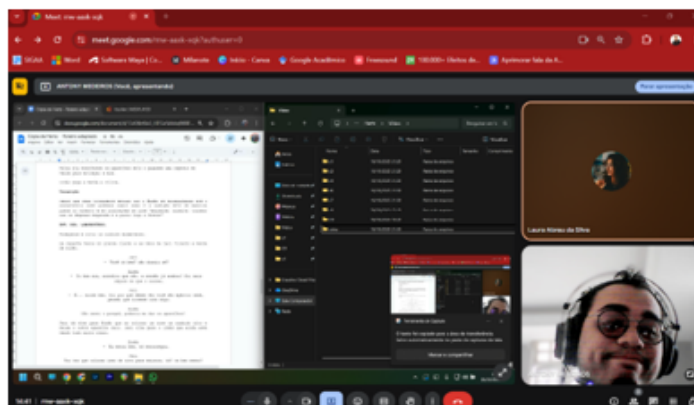


Fonte: Elaboração própria 2025

### 3.1.3. Da montagem e a edição

Entrando nas partes mais técnicas deste relatório, vou tratar de duas partes que às vezes são confundidas, mas feitas em paralelo, a montagem e a edição. O filme está sendo montado por Laura Abreu, com a qual tive uma reunião dia 26/10/2025, para os ajustes finos da montagem, com auxílio do roteiro e das cenas como demonstra o print abaixo:

Figura 6: Print da reunião sobre a montagem



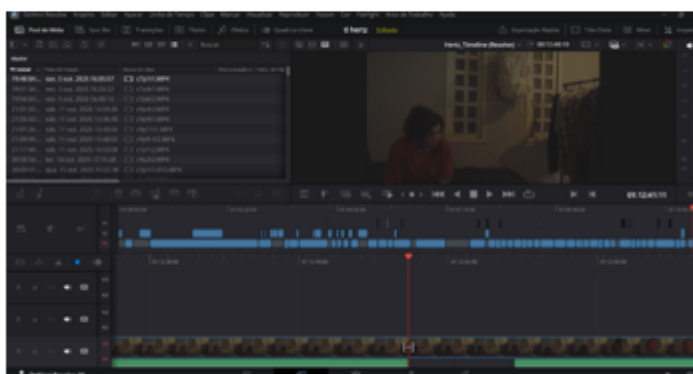
Fonte: Elaboração própria 2025

Ocorreu que quando revisamos as cenas para montar, algumas estão com erro de continuidade e com alguns equipamentos a mostra para contornar isso eu venho conversando diariamente com a montadora sobre alterações em alguns planos e alguns pontos da história para fazer que mesmo de uma outra forma de mostrar, seja passado o que se tenta atingir com esse produto, que um filme pode sim ter seu áudio como protagonista, e agora, mesmo sendo costurado de outra forma, ele mantém a essencial de ser um produto mais do áudio do que do visual.

Mas que mudanças foram essas? como tivemos problemas em gravar a cena 1 assim como no roteiro ela foi adaptada, contudo, na gravação da mesma houve um problema com as luzes que nos levou a fazer de outra maneira e a fazer alguns planos a mais, e isso me deu uma ideia de levar esse filme a outro ponto, uma conveniência do roteiro, que seria fazer tudo se passar em um sonho em que o protagonista teve seu sonho/pesadelo modificado pelos sons ao redor, tanto da casa, quanto porque o mesmo dormiu de fone de ouvido.

Após apresentar essa mudança na produção, tivemos um aceno positivo e iniciamos a montagem com esse pensamento, o que acabou se mostrando um grande acerto, uma vez que não levamos muito tempo a partir do momento que começamos a montar realmente o filme. Cortes dali cortes daqui e Hertz foi saindo do papel e da imaginação e virando uma timeline concreta e completa, tal montagem foi feita no Davinci Resolve, aplicação gratuita da Blackmagic Design, para edição.

Figura 7: Print da timeline de hertz

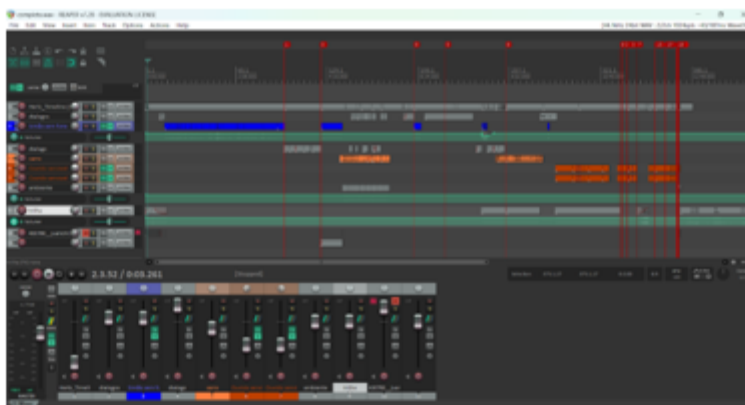


Fonte: Elaboração própria 2025

Após esse tempo de montagem vem a temida edição que dividimos em algumas partes, *color*, *mixagem*, *edição de som* e *créditos + logo*. No momento da escrita

deste relatório o filme se encontra com a edição de diálogos completa, iniciando a edição e adição dos efeitos sonoros e o color.

Figura 8: Print da timeline sonora de hertz



Fonte: Elaboração própria 2025

Como indica a imagem acima, a edição de som feita por mim, está sendo realizada no software Reaper, que é uma estação de edição e mixagem de som digital gratuita. Levando em consideração os fatores que levaram a criar Hertz, ele usa a sonata n°14 como um guia para a realidade correta do mundo exposto, levando a uma confusão do que seria real ou não. Ela é uma edição não muito complicada, mas se torna muito pesada, pois a inserção de efeitos a fim de remodelar o ambiente e com se escuta diversas coisas ao longo do curta se tornam caóticas as vezes, pois em um mesmo momento a diversos sons sendo emitidos e tive que ouvir diversas e diversas vezes a fim de chegar num ponto onde me dei como satisfeito com que estava ouvindo.

#### 3.1.4. O som

Este tópico específico sobre o som eu criei para indicar escolhas que fiz sobre o som que, na minha visão, não cabia dentro dos tópicos anteriores e dentro dele vamos revisitar algumas coisas faladas anteriormente. Primeiro locação, por que o quarto da minha casa? falando de maneira sonora, pois ele tem uma acústica boa, nem muito aberto, nem muito fechado, sem eco perceptível, com várias janelas para evitar a reverberação interna de coisas e um ponto que também se repete em muito do filme se passar dentro do quarto, a indicação de que quanto temos um ambiente mais fechado o som nos oprime mais, com isso vi essa

locação do quarto de uma forma que atendia todos os requisitos que eu estava querendo mostrar e passar.

Seguindo temos os sons acusmáticos do filme, sendo eles em uma maneira geral utilizados para percepção de ambiente e localização, temos eles sendo o som do mar, trânsito e insetos, em específico temos uma cigarra bem alta, eles para mim são a âncora do filme que não nos deixar escapar para a irrealidade que o filme nos coloca. Isso nos remete a um conceito do Michel Chion (1994) que é o ponto de escuta, sendo ele indicado da forma de espacial e o subjetivo, sendo o espacial indicado pelo sons que fazem entender a noção da realidade, se estamos em cima, embaixo, ao lado, longe ou perto de algo o som funcionaria como se estivessemos no ambiente, o ponto do espectador, e o segundo, o ponto subjetivo, que diz mais sobre como o personagem reage e vê aqueles sons reagindo a ele dentro do ambiente.

Esse pensamento foi usado à exaustão na edição sonora de *Hertz*, pois a depender de onde a câmera está posicionada e sobre quem está, podemos escutar coisas diferentes e até indicações diferentes sobre como o mundo ocorre na nossa volta em relação ao caminhar do curta.

Outro ponto a se indicar foi a não utilização do boletim de som direto, mas isso tem uma explicação, eu quis dar uma dinamicidade maior do filme e as cenas utilizadas, fazendo o uso somente das mesmas cenas e o som direto correspondente a cena, mas como fizemos para conectar tudo isso sem boletim de som? com muita força de vontade e a adição de todos os sons, sem tratamento, nas cenas antes de começar a montagem. Seguindo esse ritmo percebemos que essa não foi uma ideia ruim, mas que também não foi das melhores e pretendo melhorar nesse quesito e retornar a usar o boletim, enquanto não temos uma alternativa melhor para identificação.

E o último ponto deste tópico, por que o som do curta é do jeito que ele é? Como mencionado no início deste trabalho o som é formado por variáveis e o entendimento dele fala sobre como essas variáveis estão em conformidade para entendermos o que nos é indicado, e o que eu quis fazer foi, e se acabarmos com tal conformidade partindo de uma música ao qual foi feita por quem tem não tem tal conformidade auditiva? e acabou sendo um modo de criação mais pautada pelas tentativas de deixar o som menos natural, mas sem deixá-lo em um mundo de fantasia e experimento total, sendo assim, um som que vai flertar com o experimental, mas tendo uma base sólida na realidade do que os ouvidos humanos conseguem captar e sentir, pois sendo diferente disso ele passaria a se tornar um filme mais experimental do que ficcional.

## Considerações Finais

Como percebe-se, o principal empecilho para a realização plena do projeto, tenha sido o prazo, essa falta atingiu principalmente a pré-produção e a pós-produção, pois, no caso de Hertz, eram áreas que demandavam um período maior para serem desenvolvidas, aliado a minha própria falta de tempo para a escrita do relatório, pois se seguirmos corretamente a otimização de tempo e como foi feito, ele devia ter sido finalizado ao final do mês de outubro, ao menos o 1º corte ter sido finalizado, junto com sua edição de áudio.

Buscando reflexões enquanto escrevia o relatório, percebi que o objeto proposto é de um nível de complexidade que talvez eu não tenha me atentado totalmente ao tempo que ele demandaria, assim o tempo se tornando o maior dos problemas para a concretização do filme como pensado inicialmente.

Acredito que mesmo o filme não tendo atingido seu potencial máximo, ao qual eu gostaria de ter atingido e se tornado uma obra que refletisse os estudos em som, creio que ela se torne um pilar de experiências futuras para o meu campo de estudo e para a realização de outras obras que buscam algo similar em sua construção e concepção filmica.

Um ponto muito forte a ser melhorado acredito que tenha sido mostrar a mensagem do filme a equipe a qual participou, pois sendo um filme experimental, ele já se torna de uma difícil compressão sem o material estar pronto e isso levou a diferentes concepções tanto na fotografia quando na iluminação quanto no som, creio que esse seria um ponto base para o filme ter uma forma mais eficiente de ser visto pela produção.

Falando um pouco mais sobre o papel de diretor que exerci, creio que por ser um filme experimental, o diretor se tornou muito mais um orientador com uma visão do futuro do projeto, do que um indicador de se aquilo fazia sentido ou não e isso prejudicou um pouco o objeto final, pois mesmo não sendo uma grande produção, a quantidade de pensamentos das diferentes pessoas a serem guiadas ao ponto ao qual eu queria, me deixou um pouco perdido, tanto que na reunião de montagem a ideia foi muito melhor aproveitada, pois era somente uma pessoa além de mim para conversar sobre a ideia.

Quanto a edição de som, acredito que tenha se dado o momento mais satisfatório, pois como estou sozinho nela consigo por as visões que tinha inicialmente, mesmo que de maneira

rasa, por conta do tempo, mas hertz se tornou parte do meu dia a dia, tanto por conta da escrita do relatório, tanto pelo modo como o filme cresceu após a montagem.

Por fim, creio que tenha atingido, mesmo que brevemente, os objetivos indicados a criar um filme que tenha o som como fonte principal de sua carga motora e em todo o processo fazer com que ele não tenha se tornado um peso, mas uma brincadeira ao qual sempre foi muito bom brincar todos os dias que foi tratado no editor de som. Acredito também que ele sirva para que eu faça novos trabalhos com essa indicação de uma mais sólida e com o tempo necessário para todas as etapas sem sobrepor áreas, pois todas são de extrema importância para uma obra audiovisual, não somente a imagem ou somente o som, mas a junção delas.

## REFERÊNCIAS

ALVES, Bernardo Marquez. Trilha Sonora: o cinema e seus sons. Revista Novos Olhares, São Paulo, v. 1, n. 2, p. 90-95, 2012. Editora USP. Disponível em: <https://www.revistas.usp.br/novosolhares/issue/view/6961>. Acesso em: 22 maio 2025.

BORDWELL, David; THOMPSON, Kristin. A arte do cinema: uma introdução. São Paulo: Editora USP, 2013.

CHION, Michel. Audiovisão: som e imagem no cinema. Lisboa: Texto & Grafia, 1994.

GERBASE, Carlos. Primeiro Filme: Descobrimo - Fazendo - Pensando. Porto Alegre: Artes e Ofícios, 2010.

INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DE GOIÁS.  
\*\*Escola Solano Trindade de Formação e qualificação artística, técnica e cultural - ESCULT\*\*.: material de estudo do curso de sonorização. Goiânia, 2024.

MANZANO, Luiz Adelmo Fernandes. A relação som-imagem no cinema: a experiência alemã de Fritz Lang. 1999. 145 f. Dissertação (Mestrado em Comunicação) – Escola de Comunicações e Artes, Universidade de São Paulo, São Paulo, 1999. Disponível em: <https://doi.org/10.11606/D.27.1999.tde-03052024-154141>. Acesso em: 22 maio 2025.

MARTIN, Marcel. A linguagem cinematográfica. São Paulo: Brasiliense, 2002.

PRIMEIRO FILME. Disponível em: <https://www.primeirofilme.com.br/site/>. Acesso em: 22 maio 2025.

RODRIGUES, Clóves Gonçalves. Ondas, Acústica, Psicoacústica e Poluição Sonora. [S. l.]: ed. do autor, 2020. E-book. ISBN 978-65-00-06846-7.

RODRÍGUEZ, Ángel. A dimensão sonora da linguagem audiovisual. São Paulo: SENAC, 2006.

VIGOTSKI, Lev Semionovitch. Pensamento e linguagem. 2. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1998.

WISNIK, José Miguel. O som e o sentido: uma outra história das músicas. São Paulo: Companhia das Letras, 2002.

## APÊNDICE A

**Hertz**

**INT. NOITE. QUARTO**

Vemos a porta de Simão fechada por dentro, luzes apagadas, um silêncio enquanto nos movemos devagar pela sua mesa, bem arrumada, computador fechado, livros empilhados com alguma ordem, seu teclado onde a um tempo parará de tocar. Escutamos ao fundo vozes e mais vozes numa crescente quanto mais andarmos pelo quarto, sua estante, marcada pelos gatos da sua irmã e pelo tempo, a TV q Liga mais, ouvimos a porta abrir e um telar de piado mais forte, ouvimos grunhidos e gemidos mais altos. Até que vemos simão deitado e se mexendo, até que...

**INT. DIA. QUARTO**

Simão acorda levantando as costas da cama com cara de susto e com uma das mãos no ouvido.

SIMÃO

De novo isso.

Mas não escutamos nada audível só vemos a boca dele mexer.

**INT. DIA. QUARTO**

Vemos Simão de costas, escrevendo numa velocidade bem lenta no seu notebook sobre como está a sua vida depois do incidente com sua audição.

"...Depois de 3 anos, eu me sinto melhor, mais acostumado a usar os aparelhos e agora em muito tempo eu me sinto feliz que mesmo que não ouça os mesmos sons, eu sei que não são os mesmos, eu escuto algo sem o aparelho. Nunca gostei de usar essas coisas, elas me atrapalham, são piadas e eu tive muita resistência no começo, pois era bem diferente do que eu ouvia normalmente. O único som que eu sei que não mudou e se tornou meu som favorito foi o do mar, vai e vem e ele permanece o mesmo. Hoje marca a metade do meu tratamento auditivo. Sei que é um teste em que eu me inscrevi, mas eu tava desesperado e hoje está me fazendo bem. Não tenho esperança de voltar a escutar com perfeição, mas ao menos espero poder escutar Vivaldi mais uma vez..."

Enquanto escreve e fala tal texto, além dos seus movimentos, vemos a mesa, com seus diagramas sobre o ouvido, ondas sonoras, partituras, vemos seu quarto, sua cama, papéis pelo chão.

Logo vemos, ao longo do corredor, uma pessoa aparecer que vem até o encontro da mesa e indica algo para Simão.

Simão olha para Jaci, que está com uma cara de reprovação, pega e coloca um dos seus aparelhos auditivos e começa a ouvir melhor.

JACI

Ei submarino, você sabe que tem que estar com esses aparelhos quando eu estiver em casa. Como vou chamar você se precisar de algo?

SIMÃO

Mensagem???

Ele mostra o celular para ela.

JACI

Olha... sem bons argumentos, belê??

SIMÃO

Eu posso não escutar direito, mas sempre vou ter bons argumentos.

Falou ele colocando o outro aparelho.

SIMÃO

Já ta na hora?

JACI

Ainda não, vim só ver como você está.

SIMÃO

Tô bem, tô escrevendo o relatório diário do tratamento.

JACI

Vai me deixar ver dessa vez?

SIMÃO

Não? por que eu deixaria você ler meu diário comigo vivo?

JACI

...

JACI

Pois quando você terminar me avise que a gente vai, ok?

SIMÃO

Certo, eu m-a-n-d-o m-e-n-s-a-g-e-m.

JACI

Beleza submarino.

Ela sai e deixa ele.

Simão tira um dos aparelhos e se pergunta "até que é legal ficar assim", olha para os papéis a sua volta, gira sua cadeira, tenta se livrar dos pensamentos ruins para voltar a escrever, passa os dedos pelos seu teclado, olha pela porta, respira fundo e volta a escrever.

Temos uma tela preta e ouvimos um vibrar.

**EXT. DIA. CARRO.**

Vemos Simão sentado no banco de trás de um carro, atrás do passageiro olhando pela janela escutando as coisas do lado de fora. Carros, vozes, mar, pessoas. Sua irmã está no banco do passageiro e seu namorado dirigindo.

JACI

Submarino, tu lembra que eu tenho uma apresentação hoje né?

Ela olha por cima do ombro, com tom de voz hesitante.

SIMÃO

Lembro sim, mas você não me disse onde.

Ela responde com receio, olhando preocupada para a reação de Simão.

JACI

Vai ser na Hertz...

Ele não reage de primeira, mas dá um sorriso amarelo enquanto ainda olha pela janela.

Simão

Legal, tomara que eles tenham arrumado o som...

Ela ri.

JACI

Eu acho que sim, fazem 3 anos já, se eles não arrumaram ainda, eu não tocaria lá.

O sorriso de Simão se esvai e ele finalmente olha para ela, sem mais esconder seu desdém pelo assunto.

SIMÃO

Não que isso me importe... por agora.

Disse ele em um tom mais sério, cortando o assunto.

Um silêncio profundo toma conta do carro.

JACI

Mas para todo caso, você sabe o que fazer, né?

Ela falou num tom mais alegre para mudar o clima.

SIMÃO

Sei sim, mas não espere que eu te mande mensagem, Tomás.

Dirigindo o olhar para o motorista Tomás.

TOMÁS

Não estarei esperando, mas vou ver assim que mandar.

Vemos Simão olhar para fora e tentar se concentrar em algo e começar a mexer os dedos tentando se lembrar da música que ele tocava naquele dia.

**EXT. DIA. ESTACIONAMENTO.**

Ouvimos o carro parar e Jaci se virar para trás.

JACI

Chegamos.

Simão

Já?

JACI

Sim, você dormiu.

Disse ele levantando umas das mãos para ele.

Simão

Então foi isso.

Falou ele levando as mãos às orelhas para retirar os aparelhos.

JACI

Não gosto disso.

Falou ela recolhendo os aparelhos dele e puxando uma espécie de venda para entregar a ele.

Simão pega a venda e coloca.

**Transição**

temos uma cena totalmente escura com o Simão se encaminhando até o consultório onde podemos ouvir como é a audição dele de maneira plena no momento e as indicações da irmã "esquerda, direita, cuidado com os degraus esquerda e a porto logo a frente"

**INT. DIA. LABORATÓRIO.**

Começamos a ouvir um zumbido aumentando.

De repente temos um grande clarão e as mãos de Jaci tirando a venda de simão.

Jaci  
Você tá bem? não dormiu né?

Simão  
To bem sim, acredito que não. a sessão já acabou? foi mais rápido do que o normal.

Jaci  
É... ainda bem, foi por que dessa vez você não apertou nada, pensei que tivesse tido algo.-

Simão  
Não senti o porquê, poderia me dar os aparelhos?

Jaci dá eles para Simão que ao colocar um ouve um zumbido alto e deixa o outro aparelho cair. Jaci olha para o irmão que ainda está vendo tudo muito claro.

Simão  
Eu estou bem, só escorregou.

Jaci  
Vou ter que colocar isso de novo para sairmos, tá? ta bem mesmo?

Simão  
Tudo bem, to bem sim.

Agora na saída ouvimos tudo mais claramente.

Jaci  
Ele tá bem mesmo?

Médico  
ta bem sim, tá saindo tudo melhor do que esperávamos para esse tratamento experimental.

Jaci  
Agora só daqui a 1 mês para a última sessão, certo?

Médico  
Isso mesmo, nela entregaremos o resultado e tudo mais e não esqueça que nessa ele não vai usar a venda.

Jaci  
Tudo bem, não esquecerei

Jaci coloca a venda novamente em simão.

Jaci  
Vamos embora.

Refazendo o caminho de volta, mas dessa vez ouvimos passos, as pessoas conversando, o som dos carros, a porta abrindo e fechando e o Tomás perguntar a Jaci se tá tudo bem por causa da cara dela e ela falar que sim e que eles conversam depois.

**EXT. DIA. CARRO.**

Assim que entraram no carro Jaci tira a venda de Simão, e fala

Jaci  
Já pode ligar os aparelhos.

Simão  
Ta.

Falou ele com uma cara de espanto, pois ele pensou que já estavam ligados desde o consultório, afinal estava escutando tudo.

Jaci  
Então vamos se não vou atrasar para o show.

O carro liga e é bastante alto. Simão põe as mãos nos ouvidos.

Simão  
Nossa como eu fiquei sensível dessa vez.

Falou Simão em voz alta, com as mãos ao redor dos ouvidos.

Jaci só olha para trás com uma cara de felicidade.

Na volta tudo dentro do carro está quieto, menos Simão que agora toca e escuta claramente a sua música, vendo o movimento e esquecendo os sons lá fora.

**INT. DIA. QUARTO**

Eles estão subindo as escadas.

Jaci  
Submarino, vou sair em meia hora, você se comporte viu?

Simão olha estranho para Jaci, pois para ele tudo que ela falou pareceu um grito.

Simão

Não farei nada de estranho, vou só dormir, acho que essa sessão foi forte demais.

Jaci

Beleza, sabe o que tem que fazer, né?

Simão

Sei, sim

Enquanto andava viu que tava indo bem devagar, pois cada passo parecia uma batida de bumbo na sua cabeça

Ele deita na cama como uma bomba e dorme como um som sendo desligado.

#### **INT. NOITE. QUARTO**

Simão acorda levantando as costas da cama, olhos arregalados, leva as mãos a seus ouvidos e sente os aparelhos e os tira. Então como num passe de mágica ouvimos um turbilhão de coisas, como se tudo estivesse ligado no mais alto som ao lado de Simão, ele se debate na cama, levanta, cai e tudo parece tão alto e claro, tudo. ele põe suas mão no ouvido, tenta escutar melhor, corre até o teclado, começa a tocar o 3rd movimento da moonlight sonata. então ele para, se afastar, e se concentra e ouve, ele ouve rios, batidas, eletricidade, ele tá ouvindo ele mesmo, suas partes internas, circulação até que ele começa a deixar de ouvir, as coisas vão ficando mais calmas e ele entra em desespero e corre para tocar novamente, o mesmo movimento, mas dessa vez as notas vão sumindo até um silêncio e um grito que não rompe o silêncio, Simão cai no chão com seus ouvidos sangrando.

#### **INT. DIA. QUARTO**

Ouvimos então um apertar de tecla.

Vemos Simão sentado no seu computador com a palavra "FIM" escrita na tela.

Simão

Acho que é uma boa música.

FIM.

## **APÊNDICE B**



## ORDEM DO DIA 1 HERTZ

### Cenas

I/E	Set	N° da cena	D/N	Localização
Externa	Carro de Jaci	4	Dia	Carro de taymey
Externa	Carro de Jaci	7	Dia	Carro de taymey
Externa	Estacionamento	5	Dia	UFRN

### Equipe

Função	Equipe	Saída	Chegada no set	Montagem	Ensaio	Figurino e Maquiagem	Gravação	Lanche
Diretor	Antony Taymey	X	X	13h20 - 14h20	13h40 - 14h40	14h - 14h40	14h45 - 17h15	17h15
Dir. Fotografia	Arthur Marques	12h30	13h15					
A.D.	Mari Rocha	12h30	13h15					
Ass. fotografia	Laura Abreu	12h30	13h15					
Figurino Logger	Sarah Beatriz	12h30	13h15					
Ass. fotografia	Aston Marley	12h30	13h15					
Dir Elenco	Nix Dantas	12h30	13h15					

Função	Equipe	Saída	Chegada no set	Montagem	Ensaio	Figurino e Maquiagem	Gravação	Lanche
Figuiño	Julio Flavio	12h30	13h15	13h20 - 14h20	13h40 - 14h40	14h - 14h40	14h45 - 17h15	17h15
Maquiadora	Mari Leal	X	X					
<b>Personagem</b>	<b>Elenco</b>							
Jaci	Lua	12h30	13h15					
Simão	Bruno	12h30	13h15					
Tomás	Taymey	X	X					

## Locomoção

Uber 1	uber 2	uber 3
Sarah	Lua	Arthur
Nlx	Bruno	Laura
Aston		Mari
Julio		

## Equipamentos

<b>Câmera</b>	Aston Marley
<b>Lentes</b>	Aston Marley

<b>Microfone boom</b>	Arthur Marques, Antony Taymey
<b>Microfone lapela</b>	Arthur Marques
<b>Pilhas</b>	Arthur Marques, Antony Taymey
<b>Maquiagem (se possível)</b>	Lua, Mari Leal
<b>Bastão de luz</b>	Arthur Marques, Antony Taymey
<b>Gravador</b>	Antony Taymey,
<b>Tripé</b>	Aston Marley
<b>Gimbal</b>	Aston Marley, Arthur Marques

## ORDEM DO DIA 2 HERTZ

**Local: Rua das carnaúbas, nº 7945, Pitimbu.**

### Cenas

I/E	Set	Nº da cena	D/N	Localização	Horário
Interna	Quarto	3	Dia	Casa de taymey	Dia
Interna	Quarto	6	Dia	Casa de taymey	Dia
Interna	Quarto	8	Dia	Casa de taymey	Final de tarde / noite

### Equipe

Função	Equipe	Saida	Chegada no set	Montagem	Ensaio	Figurino e Maquiagem	Gravação	Lanche		
Diretor	Antony Taymey	X	X	13h40 - 14h30	13h40 - 14h40	14h - 14h40	14h45 - 18h	18h		
Dir. Fotografia	Arthur Marques									
A.D.	Mari Rocha									
Ass. fotografia	Laura Abreu	12h50	13h40							
Op. câmera	Pedro Vinicius	12h50	13h40							
Op. câmera	Bia	12h50	13h40							15h
Figurino e Arte	Jaqueline	15h	15h15							14h45 - 18h
Figurino e Arte	Julio	15h	15h15							

Função	Equipe	Saída	Chegada no set	Montagem	Ensaio	Figurino e Maquiagem	Gravação	Lanche
Figurino e Arte	Sarah Beatriz	12h50	13h40				14h45 - 18h	
Gaffer	Aston Marley	12h50	13h40					
Dir Elenco	Nix Dantas	12h50	13h40				15h	
				13h20 - 14h20	13h40 - 14h40	14h - 14h40	14h45 - 18h	18h
Maquiadora	Mari Leal	X	X					
<b>Personagem</b>	<b>Elenco</b>							
Jaci	Lua	12h50	13h40					
Simão	Bruno	12h50	13h40					
Tomás	Taymey	X	X			14h45 - 18h		

## Locomoção

Uber 1	uber 2	uber 3	uber 4
Sarah*	Lua	Jaque	Pedro
Bia	Nix	Julio	
Laura	Bruno		
	Aston		

## Equipamentos

Câmera	Aston Marley
Lentes	Aston Marley

<b>Microfone boom</b>	Laura Abrel, Antony Taymey
<b>Microfone lapela</b>	Laura Abrel
<b>Pilhas</b>	Antony Taymey
<b>Maquiagem (se possível)</b>	Lua, Mari Leal
<b>Bastão de luz</b>	Antony Taymey, Laura Abrel
<b>Gravador</b>	Antony Taymey,
<b>Tripé</b>	Aston Marley
<b>Gimbal</b>	Aston Marley

## ORDEM DO DIA 3 HERTZ

**Local: Rua das carnaúbas, nº 7945, Pitimbu.**

### Cenas

I/E	Set	Nº da cena	D/N	Locação	Horário
Externa	Carro	4	Dia	carro de taymey	Dia
Interna	Quarto	1	Noite	Casa de taymey	Final de tarde / noite
Interna	Quarto	Final	Noite	Casa de taymey	Noite

### Equipe

Função	Equipe	Saida	Chegada no set	Montagem	Ensaio	Figurino e Maquiagem	Gravação	Lanche
Diretor	Antony Taymey	X	X	13h40 - 14h30	13h40 - 14h40	14h - 14h40	14h45 - 20h30	Entre as cenas
Dir. Fotografia	Arthur Marques	12h50	13h40					
A.D.	Mari Rocha*							
Ass. fotografia	Laura Abreu	12h50	13h40					
Op. câmera	Pedro Vinicius	12h50	13h40					
Op. câmera	Bia							
Figurino e Arte	Jaqueline							
Figurino e Arte	Julio	12h50	13h40					

Função	Equipe	Saída	Chegada no set	Montagem	Ensaio	Figurino e Maquiagem	Gravação	Lanche
Figurino e Arte	Sarah Beatriz	12h50	13h40				14h45 - 20h30	
Gaffer	Aston Marley	12h50	13h40					
Dir Elenco	Nix Dantas	12h50	13h40					
				13h40-14h40	13h40 - 14h40	14h - 14h40	14h45 - 20h30	Entre as cenas
Maquiadora	Mari Leal	X	X					
<b>Personagem</b>	<b>Elenco</b>							
Jaci	Lua	12h50	13h40					
Simão	Bruno	12h50	13h40					
Tomás	Taymey	X	X				14h45 - 20h30	

## Locomoção

Uber 1	Carro arthur	uber 3
Sarah	Arthur	Lua
Aston	Julio	
Nix	Pedro	
Bruno	Laura	

## Equipamentos

Câmera	Aston Marley
Lentes	Aston Marley

<b>Microfone boom</b>	Laura Abrel, Antony Taymey
<b>Microfone lapela</b>	Laura Abrel
<b>Pilhas</b>	Antony Taymey
<b>Maquiagem (se possível)</b>	Lua, Mari Leal
<b>Bastão de luz</b>	Antony Taymey, Laura Abrel
<b>Gravador</b>	Antony Taymey,
<b>Tripé</b>	Aston Marley
<b>Gimbal</b>	Aston Marley

## **APÊNDICE C**

# HERTZ

DIREÇÃO DE ARTE



## SIMÃO

Camisetas (Sobreposição)

O protagonista da obra, obcecado por música clássica, trabalha como freelancer em boates, toca teclado e é aficionado por audiofilia, utiliza fones de ouvido com frequência.

Calçado

Calças



Roupas confortáveis para usar em casa

Alguns exemplos de como os looks podem ser montados

Gostos pessoais

TEORIA MUSICAL COMPLETA  
WILHELM ROBBIGUES GOMES  
para quem está iniciando ou já é avançado

# JACI

É a irmã mais velha de Simão. A música é a sua paixão e também profissão. Super protetora, faz de tudo para que seu irmão esteja sempre bem. Sua cor favorita é vermelho.

**Vestuário**

**Calçado**

**Acessório**

**Maquiagem**

**Gosto pessoal**

# NAMORADO DE JACI

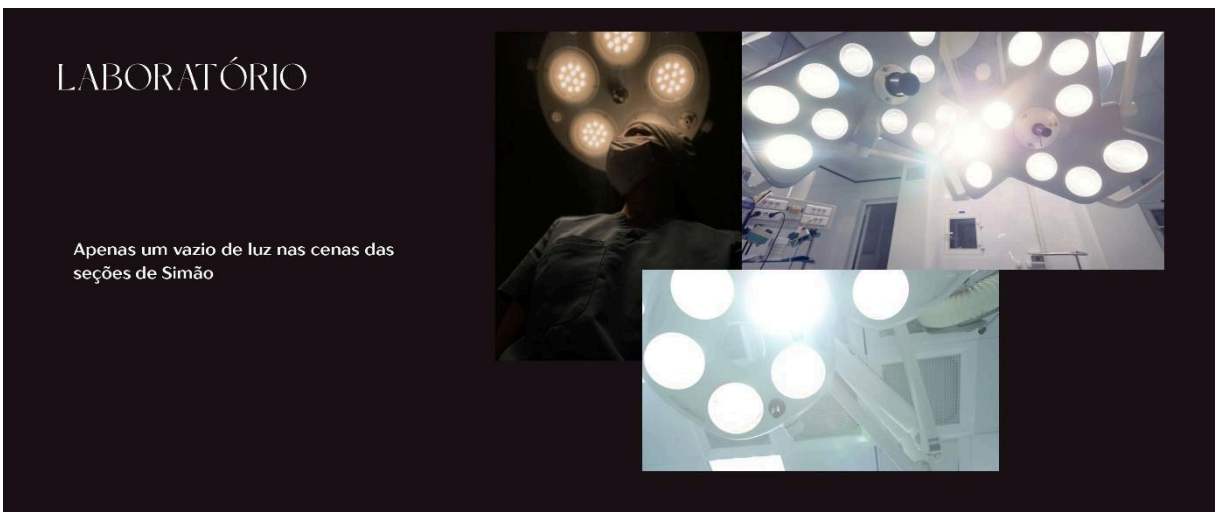
Ajuda Jaci a tocar e gosta de Simão. Ajuda os dois dirigindo o carro para levar ambos aos lugares, principalmente as consultas de Simão.

**Ideias de roupas**

**Sobreposição**

**Calçado**







Referências de como seria o lugar



Gravidade (2013)

O Som do Silêncio (2019)

Um Lugar Silencioso (2018)