

O Circo

Whurdulak



Projeto de TCC

Bacharelado em
Imagem e Som

**Departamento de
Artes e Comunicação**

UFSCar

Realização

Ana Paula Godoy
Beatriz Nunes Zeraik
Luísa Souza Vietri
Vitor Antonio de Lima

São Carlos
2023

Universidade Federal de São Carlos

Curta-metragem: O Circo Wurdulak

Ana Paula Godoy, Beatriz Nunes Zeraik,
Luísa Souza Vietri e Vitor Antonio de Lima

Trabalho de conclusão de curso apresentado ao curso de Imagem e Som, da Universidade Federal de São Carlos, para obtenção de título de Bacharel em Imagem e Som.

Orientadores: Dr.Dario de Souza Mesquita Junior e Dra.Alessandra Meleiro

SÃO CARLOS

2023

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

FIGURAS	TÍTULO	PÁGINA
01	Coraline e o Mundo Secreto	15
02	Nosferatu	15
03	O Gabinete do Dr. Caligari	16
04	Pipeline de Animação 2D: da Pré-produção à Exibição	17
05	Film Genre Popularity	19
06	Still Shot 033: Bandeira, Externa Circo	22
07	Still Shot 043: Joaquim, Interna Circo	22
08	Still Shot 064: Bailarina	23
09	Still Shot 068: Espirais Bailarina	23
10	Vertigo	24
11	Still Shot 115: Joaquim	24
12	Suspiria	25
13	O Gabinete do Dr. Caligari	25
14	O Gabinete do Dr. Caligari	26
15	Background Shot 034: Master Interna Circo	26
16	Background Shot 099: Monólito Corredor	26
17	Nosferatu	27
18	Expressões Character Alec	27
19	Poses Character Alec	27
20	Expressões Character Sasha	28
21	Poses Character Sasha	28
22	Tim Burton	29
23	Henry Selick	29
24	Moodboard: Referências do Vampirismo no Cinema	31
25	Vertigo, Hausu e Lost Highway	32

26	Pôsteres	32
27	Lettering	33
28	Cartela Inicial: O Circo Wurdulak	34
29	Cartela Final: O Circo Wurdulak	34
30	Still Shot 030: Master Externa Circo	35
31	Still Shot 034: Master Interna Circo	35
32	Still Shot 044A: Master Interna Plateia	36
33	Still Shot 044B: Crop Interna Plateia	36
34	Still Shot 101ABC: Single Interna Monólito	36
35	Still Shot 061: Esplendor Bailarina	37
36	Lineup Geral dos Personagens	37
37	Concept Art Character: Joaquim	38
38	Concept Art Character: Alec	38
39	Concept Art Character: Sasha	39
40	Concept Art Character: Gêmeas	40
41	Concept Art Character: Bailarina	40
42	Concept Art Character: Palhaço	41
43	A Noiva Cadáver	42
44	O Estranho Mundo de Jack	42
45	Hazbin Hotel	43
46	O Iluminado	43
47	Lovecraft Country	44
48	Still Shot 058: Gêmeas	44
49	Helen Kane	44
50	Still Shot 066: Bailarina	45
51	Still Shot 059: Bailarina	45
52	Proposta de Paleta de Cores: P&B	46
53	Still Shot 031	46
54	Concept Art Character Victor	47

55	Drácula de Bram Stoker e O Estranho Mundo de Jack	48
56	Nosferatu	48
57	Jogo Don't Starve	49
58	Le Magasin des Suicides	49
59	Moodboard Identidade Visual	51
60	Diagrama Referenciando as Camadas Sonoras do Curta-metragem	55
61	Pôster Divulgação do Curta-metragem	62
62	Rough Character Alec	74
63	Rough Character Joaquim	74
64	Line up Colorido	75
65	Rough Vista Frontal: Externa Circo	76
66	Rough Vista de Cima: Externa Circo	77
67	Colorscript Colorido	77
68	Colorscript P&B	78
69	Poses Character Joaquim	78
70	Expressões Character Joaquim	79
71	Mãos Character Alec e Sasha	79
72	Mãos Character Joaquim	79
73	Still Shot 030: Externa Circo	80
74	Still Shot 016: Fachada Circo	81
75	Still Shot 034: Master Interna Circo	82
76	Still Shot 099: Corredor Monólito	82
77	BG Esplendor: Bailarina	83
78	Still Shot 010A: Externa Circo	83
79	Storyboard V1	84
80	Storyboard Redesenhado para o Animatic V1	85
81	Still Shot 108	86
82	Still Shot 109	86

83	Still Shot 040: Externa Circo	87
84	Fotos de Perfil da Equipe para Promover o Curta nas Redes Sociais	87
85	Estudo do Lettering Inicial	88
86	Estudo do Lettering: Cartela Curta	89
87	Cartela Inicial: Postagem Instagram - Apresentação da Equipe	89
ANEXOS		
FIGURA	TÍTULO	PÁGINA
01	Registro do Roteiro	99
02	Registro dos Personagens Alec e Sasha	100
03	Registro dos Personagens Joaquim e Gêmeas	101
04	Registro dos Personagens Bailarina e Palhaço	102
APÊNDICES		
FIGURA	TÍTULO	PÁGINA
01	Storyboard V1	106
02	Storyboard V2	107
03	Setup	107

SUMÁRIO

1. DADOS TÉCNICOS.....	8
1.1. Dimensionamento Técnico.....	8
1.2. Plataformas de Mídias Previstas.....	9
1.3. Equipe Técnica.....	9
1.4. Currículos.....	10
2. PROPOSTA DO PROJETO.....	12
2.1. Sinopse.....	12
2.2. Argumento.....	13
3. APRESENTAÇÃO DO PROJETO.....	14
3.1. Público Alvo.....	18
4. JUSTIFICATIVA.....	18
5. CONCEPÇÃO AUDIOVISUAL.....	20
5.1. Proposta de Identidade Visual do Projeto.....	21
5.2. Concept Art de Cenários e Personagens.....	34
5.2.1. Cenários.....	34
5.2.2. Personagens.....	37
5.3. Proposta de Arte.....	41
5.3.1. Formas e Traços.....	41
5.3.2. Paleta de Cores.....	45
5.3.3. Textura.....	46
5.3.4. Referências.....	47
5.4. Proposta de Direção.....	50
5.5. Proposta de Montagem.....	52
5.6. Proposta do Som.....	54
5.6.1. Reações.....	55
5.6.2. Ruídos.....	56
5.6.3. Trilha Musical.....	56
5.6.4. Trilha Sonora.....	57
6. CRONOGRAMA.....	59
7. ORÇAMENTO.....	61
8. PLANEJAMENTO DE DISTRIBUIÇÃO.....	62
9. TRANSMÍDIA.....	64
9.1. Introdução ao Universo Temático.....	64
9.2. Divulgação Multiplataforma.....	65
10. ANÁLISE DA EXECUÇÃO DO PROJETO.....	66
10.1. Roteiro.....	66
10.2. Produção.....	68
10.3. Direção.....	72
10.4. Arte.....	73
10.5. Storyboard / Animatic.....	84
10.6. Animação.....	85
10.7. Identidade Visual.....	86
10.8. Som.....	90

10.9. Montagem.....	92
10.10. Pós-produção.....	92
10.11. Distribuição.....	93
11. BIBLIOGRAFIA.....	94
12. FILMOGRAFIA.....	95
13. ANEXOS.....	99
Anexo A - Registro do Roteiro na Biblioteca Nacional.....	99
Anexo B - Registro dos Personagens na Biblioteca Nacional.....	100
14. APÊNDICES.....	103
Apêndice A - Roteiro.....	103
Apêndice B - Storyboard.....	106
Apêndice C - Backstories dos Personagens.....	108

1. DADOS TÉCNICOS

Formato Narrativo: Ficção;

Técnica: Animação 2D digital;

Formato: Curta-Metragem de 10 minutos;

Técnica de animação: *Frame a Frame (full animation)* e *Cut Out*;

Video File Encoded: h264 (.mp4) e pro res 4444 (.mov);

Frame Rate: 24fps;

Aspect Ratio e Resolution: 4:3 (1.33:1), 1536 x 1152 px (2K).

1.1. Dimensionamento Técnico

Para a realização deste projeto, segue uma lista dos materiais e recursos-chave utilizados:

- Mesas digitalizadoras: é uma ferramenta importante para o desenvolvimento da arte e da animação na produção de animações 2D, oferecendo maior precisão e eficiência no processo criativo.
- Computadores/notebooks: para a realização de um projeto elaborado à distância, os computadores são uma ferramenta essencial para todos os envolvidos no processo de produção. Sendo possível criar e compartilhar arquivos em tempo real, facilitando a colaboração e o trabalho em equipe.
- Softwares: possibilitam a criação, edição e finalização dos elementos visuais e sonoros do projeto. Desta forma, os utilizados para a realização deste projeto:
 - Clip Studio Paint, Photoshop e Procreate: ilustração, criação e colorização de materiais gráficos.
 - Toon Boom: animação *frame a frame* e *cut out*.
 - After Effects: *motion graphic*, *comp*, *fx*, *color grading* e *correction*.
 - Premiere e Audition: montagem, edição e mixagem de som.
 - Pro Tools: Mixagem final stereo e 5.1 do som.
 - Blender: modelagem de *layout 3D* para *backgrounds* e *props*.
- Laboratório de som da UFSCar: produção da pré-mixagem do áudio em stereo, realizada para que ele estivesse nas especificações necessárias para a finalização do áudio em 5.1, em parceria com a Universidade de São Paulo (USP).

1.2. Plataformas de Mídias Previstas

Exibição: Festivais e, posteriormente, YouTube.

Proposta Transmídia: realizaremos uma divulgação multiplataforma, em que contaremos as *backstories* dos personagens nas redes sociais, pelo Instagram. (Página 62).

1.3. Equipe Técnica

Produção Executiva: Ana Paula Godoy e Beatriz Nunes Zeraik

Direção de Produção: Beatriz Nunes Zeraik

Assistente de Produção: Sofia Festucci Pavan

Roteiro: Ana Paula Godoy e Vitor Antonio de Lima

Pesquisa: Ana Paula Godoy

Direção: Ana Paula Godoy

Fotografia (fotos equipe): Felipe Gonzalez Zolesi

Storyboard: Ana Paula Godoy

Animatic: Ana Paula Godoy e Gabriel Zanatta

Direção de Arte: Luísa Souza Vietri

Concept Art: Luísa Souza Vietri, Ana Paula Godoy e Gabriel Zanatta

Arte: Ana Paula Godoy, Gabriel Zanatta e Luísa Souza Vietri

Assistente de Arte: Ana Clara, Daniela Amanda Silva Barbieri, Isabella da Costa Brêtas Gentilini, João Vítor dos Santos Silva, Vitor da Palma Fonseca, Vivian Van Dick Rizzo Bortolozzo.

Identidade Visual: Ana Paula Godoy

Design Gráfico: Ana Paula Godoy e Luísa Souza Vietri

Direção de Animação: Gabriel Zanatta

Animação Frame-a Frame e Cut-Out: Gabriel Zanatta

Animação de FX: Gabriel Zanatta

Cleanup e Color: Gabriel Zanatta

Rig e Setup: Gabriel Zanatta

Direção de Pós-Produção: Ana Paula Godoy

Montagem e Edição: Ana Paula Godoy

Comp 2D: Ana Paula Godoy e Gabriel Zanatta

Color Grading e Color Correction: Ana Paula Godoy

Render: Ana Paula Godoy e Gabriel Zanatta

Direção de Som: Beatriz Nunes Zeraik

Assistência de Direção de Som: Vitor Antonio de Lima

Mixagem Sonora: Beatriz Nunes Zeraik, Gabriel Fabiano dos Santos e Vitor Antonio de Lima

Trilha Musical: Gabriel Fabiano dos Santos

Mixagem 5.1: Sandro Dalla Costa

Distribuição: Ana Paula Godoy e Beatriz Nunes Zeraik

1.4. Currículos

Ana Paula Godoy

Bacharel em Imagem e Som pela UFSCar, com ênfases em produção e roteiro, estagiou, em 2021, no BrLab - Laboratório de Desenvolvimento de Projetos Audiovisuais como assistente de produção em todos os workshops do evento (BrLab Features, Audience Design, Rough Cut Lab, São Paulo – Industry Academy em parceria com o Festival de Locarno, BrPlot, Reach – Audience Matters e CoPro). No mesmo ano, também se capacitou em comercialização e distribuição de filmes pelo *Vitrine Lab*, curso realizado pelos profissionais da Vitrine Filmes, sendo também selecionada para o curso *Do filme ao público: estratégias de curadoria e distribuição*, formação idealizada e lecionada pelas distribuidoras Silvia Cruz e Alessandra Boulos, também da Vitrine Filmes e realizada pelo Projeto Paradiso por meio do programa Paradiso Multiplica. Desde 2021, atua como line producer de animação, produzindo diversos projetos em animação 2D, 3D e mixed medias em produtoras como Split Studio, Dirty Work e Histeria!. Desde 2023 é project manager do Garotas do Motion®, coletivo e produtora integrada por mulheres profissionais da animação e motion graphics.

Beatriz Nunes Zeraik

Graduanda do curso de Imagem e Som, na Universidade Federal de São Carlos (UFSCar), tendo optado pela especialização “Produção” e "Montagem/Edição". Assim que iniciou sua graduação, auxiliou na etapa de produção do desenvolvimento da SEIS (Semana de Imagem e Som) do ano de 2017. No ano de 2019, foi produtora e editora de montagem do curta *Duplipensar*, desenvolvido para avaliação conjunta de diversas disciplinas. De 2021 a 2022 atuou como assistente de produção da Flamma Produções Ltda., uma empresa de produção de conteúdos audiovisuais, branding, e consultorias, situada na cidade de São Paulo. Empresa responsável pela série de animação “Sítio do Pica-Pau Amarelo”, projeto realizado para a TV Globo, em 2009. Além disso, auxiliou na idealização da Pós-Graduação em Produção Executiva Criativa em Artes Digitais, para a Faculdade Méliès, onde atua hoje como Assistente de Coordenação do curso.

Gabriel Zanatta

Animador 2D senior e supervisor, já trabalhou na quinta e sétima temporada da série *Rick and Morty* da Bardel Entertainment (Split Studio e Lighthouse Studio); supervisionou a série *As Aventuras de Mike* (Split Studio); supervisionou animação dentro da segunda temporada da série *Pico da Neblina* para a HBOMax (Hilda Motion); animou para o documentário *Jihad Rehab* selecionado em Sundance em 2022 (Hilda Motion), animou os longas *O Tito e Os Pássaros* (Split Studio) e *Tarsilinha* (Pinguim Content) - este último ganhador de Melhor Longa-Metragem de Animação no Grande Prêmio de Cinema Brasileiro em 2023; animou as séries *Mytika: O livro Dos Heróis* (Split Studio e Oz Produtora), *Seninha na Pista Maluca* (Split Studio), *WeeBoom* (Split Studio) para o Boomerang, *Bommies* (Split Studio), promos e publicidades: *Verão Nick* para a Nickelodeon e também para a Dirty Work e Lightfarm Studios. Atualmente está como supervisor geral e animador 2D na Hilda Motion, onde trabalha com short films, promos publicidades e pilotos.

Luísa Souza Vietri

Graduanda do curso de Imagem e Som, na Universidade Federal de São Carlos (UFSCar), com ênfases em Direção e Som. Foi bolsista no LABI em 2019 com o projeto *Ciência Explica*, que consistia em curtas explicações científicas para crianças, feitas com desenhos e animações. Em 2021, contribuiu com storyboard, animatic, concept arts e animação no vídeo animado em cut-out *Refloresta*, com o Grupo de Estudos e Práticas de Ecocinema. De 2021 a 2023, trabalhou desenvolvendo vídeos curtos de animação para uma empresa de advocacia e sempre permaneceu trabalhando com ilustração em projetos pessoais ou como *freelancer*.

Vitor Lima

Graduando em Imagem e Som pela UFSCar, com ênfases em Montagem e Edição, e Som. Em 2018 foi bolsista do Núcleo Ouroboros de Pesquisa e Divulgação Científica, atuando nas áreas de produção de conteúdo audiovisual educativo, e cobertura de eventos. De 2019 a 2020, atuou como gerente de audiovisual da Companhia de Dança CAASO, na USP São Carlos. Em 2021, foi bolsista do projeto Cine UFSCAR do Departamento de Artes e Comunicação, atuando na área de apoio técnico e produção de conteúdo. Em 2022, foi monitor da disciplina de Montagem e Edição I, sob a orientação da professora Alexandra Pinto. Já trabalhou com projetos freelance de edição de vídeo e design gráfico, além de projetos pessoais como um canal no youtube e podcast sobre a indústria de jogos eletrônicos.

2. PROPOSTA DO PROJETO

O Circo Wurdulak é um projeto de curta-metragem em animação *2D full animation e cut-out*, de 7 minutos de duração, baseado no conto homônimo escrito em 2021, por Vitor Lima, sob o pseudônimo Zorluke (co-roteirista do projeto).

O curta-metragem apresenta um universo em que a realidade está entrelaçada com o sobrenatural, através de uma animação de horror fantástica. Baseado no cinema dos anos 1920 do expressionismo alemão, segue uma estética que utiliza de recursos do cinema do gênero horror para narrar a história.

O projeto tem como objetivo, através da narrativa, da estética, da montagem e do acompanhamento sonoro, causar estranhamento, confusão, medo e horror, atraindo um público que geralmente não é o foco da maioria das produções de animação no Brasil. Dessa forma, focamos na criação de uma animação para o público adolescente e jovens adultos.

2.1. Sinopse

Após ser convidado por Alec, um misterioso e sedutor homem, para adentrar no novo circo instalado na cidade, Joaquim se encanta com o bizarro espetáculo da trupe e o frenesi que acontece dentro da famigerada tenda itinerante: é um freak show circense. Ali, Joaquim será hipnotizado e terá o mesmo triste fim que os vários outros desaparecidos da cidade: será, literalmente, engolido pelo Wurdulak através de Sasha, a forma feminina e monstruosa de Alec, num show de horrores gráfico e explícito.

2.2. Argumento

Em uma noite de lua cheia, Joaquim, com algumas moedas no bolso, observa a tenda do novo circo instalado na cidade, o Wurdulak. Cartazes de pessoas desaparecidas estão pregados, estranhamente, por todos os lugares. Próximo à fila da bilheteria, Joaquim tem um mau presságio e quase desiste de entrar, mas muda de ideia quando Alec, um esguio e charmoso homem, com terno branco com uma rosa no bolso, lhe presenteia com um ingresso e o convida para o espetáculo da trupe daquele noite.

Tímido e interessado pela elegante figura de Alec, Joaquim entra na tenda do circo para assistir ao show circense. Os dois se sentam, lado a lado, na fileira da frente da arquibancada: eles se entreolham, se aproximam e dão as mãos. Prontamente, as luzes se apagam e Joaquim percebe que Alec, misteriosamente, não está mais ao seu lado e o perde de vista na plateia.

Um holofote ilumina o centro do picadeiro e a cortina da qual sai Sasha, que também usa um terno branco e uma cartola, com uma rosa na aba. Sasha se apresenta à plateia como a apresentadora do espetáculo e fita Joaquim. Sentado na plateia e ainda confuso com o sumiço de Alec e sua semelhança com Sasha, Joaquim se depara com a principal atração daquela noite: a bailarina. Trazendo uma sombrinha estampada de espirais, a bailarina parece transportar o público para uma outra dimensão: ela é hipnotizante e mais parece um fantasma. Joaquim, hipnotizado pelas espirais da bailarina, fixa seu olhar no palco e fica cada vez mais distante da realidade. Ao final da apresentação, Sasha, com um truque de mágica estrondoso, faz com que uma caixa preta apareça no palco, grande o suficiente para que uma pessoa entre nela.

Sasha aponta para Joaquim, e o convida a ser o voluntário para o número final daquela noite. Joaquim, surpreso e com medo, tenta ir embora. Na saída da tenda, o segurança do circo, um palhaço enorme e raivoso, barra a sua passagem. Um holofote ilumina Joaquim enquanto Sasha continua o chamando para o picadeiro. Já em transe, Joaquim, se movimenta involuntariamente em direção à Sasha e à caixa preta.

Já no centro do picadeiro, Sasha faz a caixa abrir magicamente. Joaquim entra na caixa e é preso lá dentro por Sasha. Diante de seus olhos, o fundo da caixa se transforma em um grande corredor coberto por vinhas e rosas brilhantes, iluminando seu caminho. Joaquim, sem ter para onde ir, segue pelo corredor. Ele nota um amontoado de plantas na parede, com um braço humano pendendo para fora e tentando fugir. Ao mesmo tempo, Joaquim se depara com um corpo aparente enrolado em vinhas cheias de espinhos: trata-se da garota da foto

estampada no cartaz de desaparecidos. As luzes revelam marcas de mordidas no seu pescoço.

Joaquim, apavorado, se afasta. Enquanto isso, a porta da caixa se abre novamente, alguém entra e se escuta os barulhos da plateia gritando e aplaudindo em frenesi. A sombra de Sasha aparece no corredor e a porta se fecha com um baque, e tudo volta a ficar em silêncio. Os saltos de Sasha começam a ecoar no corredor em direção a Joaquim. Assustado, Joaquim tenta se afastar, mas os passos se aceleram e ele se vê encurralado. A risada de Sasha, junto com a sua forma, começam a se modificar e, logo, Joaquim vê-se de frente a Alec. Alec, sorrindo com seus dentes à mostra, se aproxima de Joaquim, seu rosto alternando entre Alec e Sasha. Sasha, sob a sua forma imensa e monstruosa, como uma serpente, encara Joaquim, antes de atacá-lo. Vemos somente o corpo do Joaquim pairando num cenário lúdico e gráfico das "entranhas" do circo, representadas pelas vinhas, engolindo-o.

No dia seguinte, em uma nova noite de espetáculo, Joaquim aparece em um dos cartazes de desaparecido.

3. APRESENTAÇÃO DO PROJETO

O Circo Wurdulak é um curta de animação 2D digital que apresenta o mundo sobrenatural atrelado à realidade do universo. Joaquim é um homem comum, que após um dia longo, está voltando para casa de seu trabalho. No caminho, passa em frente à atração mais recente da cidade, o circo Wurdulak. Sentindo uma atração inexplicável, ele entra no local, passando por um cartaz de desaparecido, que mais tarde teria o seu rosto estampado.

O circo representa o belo e o fantástico sobrenatural, que impressiona os humanos e desperta a sua curiosidade. No entanto, essa curiosidade pode ser perigosa, pois o mundo sobrenatural pode ser uma armadilha para os humanos. Por trás de toda a beleza e fascínio, esconde-se um mundo de sombras e mistérios que pode ser mortal. As criaturas sobrenaturais são muitas vezes manipuladoras e cruéis, e utilizam sua aparência bela e fascinante para seduzir e enganar os humanos. Assim, o mundo sobrenatural nos lembra que nem tudo é o que parece e que devemos ter cuidado com o que desejamos, pois pode ser uma ilusão perigosa.

Para a idealização desse mundo fantástico, o uso da animação 2D, com os recursos e a ideia que temos em mente, possibilita maior exploração de elementos que remetem ao sobrenatural e à temática de terror, utilizando-se da estilização de personagens e *backgrounds*¹ e da magia, técnica que apenas esse tipo de mídia pode proporcionar. A animação funciona perfeitamente para representar essa dualidade entre realidade e fantasia, como vimos em

¹ Cenários, alguns estáticos e outros animados, que ajuda a construir o universo e a atmosfera da animação.

animações que temos como referência, tais quais *Coraline e o Mundo Secreto* (Henry Selick, 2009) e *A Noiva Cadáver* (Tim Burton, 2005).

Figura 01 - Coraline e o Mundo Secreto



Fonte: *Coraline* (Henry Selick, 2009)

Esteticamente, temos como inspiração estas obras e outras em *live-actions* expressionistas, como *Nosferatu* (F.W. Murnau, 1922) e *O Gabinete do Dr. Caligari* (Robert Wiene, 1920), utilizando de formas pontiagudas, personagens com silhuetas exageradas, sombras duras e *backgrounds* com elementos retorcidos e deformados. Principalmente através dessa estética é que pretendemos transmitir a carga dramática e sombria da história, o que também se reflete nos personagens individualmente - suas formas, dizem muito sobre eles. Alec e Sasha, com formas mais pontudas e triangulares, indicam imprevisibilidade e perigo. Joaquim, mais circular, é um personagem simpático e inocente em relação ao que acontece no circo.

Figura 02 - Nosferatu



Fonte: *Nosferatu, Eine Symphonie des Grauens* (F.W. Murnau, 1922)

Figura 03 - O Gabinete do Dr. Caligari



Fonte: Das Kabinett des Doktor Caligari (Robert Wiene, 1920)

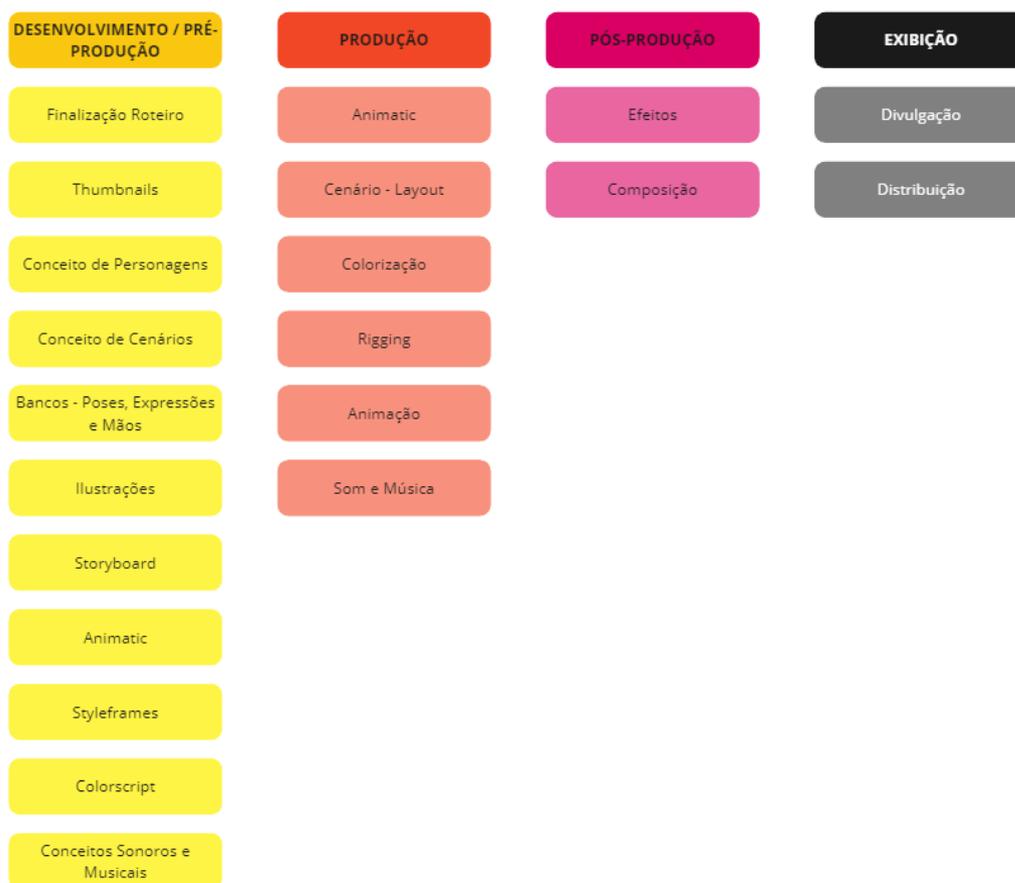
No quesito som, a música e os efeitos sonoros foram de grande importância para a ambientação do curta. O curta não possui diálogos, então em conjunto com a arte, o som foi essencial para expressar os sentimentos dos personagens.

Para a música, estamos utilizando referências de filmes e séries de terror e outros gêneros, como *Suspiria* (Dario Argento, 1977), *Vertigo* (Alfred Hitchcock, 1958), e *Steven Universe* (Rebecca Sugar, 2013-2019). Um mecanismo sonoro muito utilizado na trilha musical é o *leitmotif*,² ou seja, a criação de temas musicais que se repetem ao longo da narrativa, e são conectados a personagens ou locações.

Um projeto de animação possui demandas específicas que fogem de um modelo de produção tradicional voltado para curtas e longas de *live-action*. Desta forma, montamos um planejamento de desenvolvimento comumente usado pelas empresas que produzem animação no Brasil, com base nas experiências de mercado e aprendizado, da Produtora e Diretora do projeto.

² É uma frase musical curta e constantemente recorrente. Em música, é uma técnica de composição introduzida por Richard Wagner em suas óperas, que consiste no uso de um ou mais temas que se repetem sempre que se encena uma passagem da ópera relacionada a uma personagem ou a um assunto.

Figura 04 - Pipeline de Animação 2D: da Pré-produção à Exibição



Fonte: Beatriz Nunes Zeraik (Produtora do Projeto)

O modelo de fluxo de produção seguido, apresenta uma maior demanda e tempo para a realização da etapa de desenvolvimento/pré-projeto. Isto é algo comum de ocorrer no mercado, pois diferente de um *live-action*, na animação, cada detalhe é criado do zero. Assim, na primeira etapa é realizada a produção simultânea ou escalada, de diferentes áreas. São realizados durante este estágio: os estudos referenciais artísticos e sonoros; a concepção estética de personagens, cenários e objetos; o estudo sobre a colorização; *Storyboard*³ e *Animatic*⁴.

Esse modelo engloba a participação de todos os membros do projeto trabalhando em várias tarefas ao longo de toda a produção, por mais que cada membro seja responsável por uma área específica.

Assim, o que é produzido na primeira etapa é a base para a realização da subsequente, então os modelos estabelecidos pelo departamento de arte, tais como estética dos personagens,

³ Sequência de desenhos quadro a quadro com o esboço das diversas cenas pensadas para um conteúdo em animação.

⁴ É uma mistura de ilustração, animação vetorial e composição, montado para ilustrar uma prévia da animação que será desenvolvida.

composição de cor e expressão para personagens e objetos, são essenciais para começar o processo de animação, e assim, sucessivamente.

3.1. Público Alvo

O público-alvo do projeto se concentra no *teen&young*, ou seja, o foco são os adolescentes e jovens adultos, principalmente entre a faixa etária de 14 a 35 anos, que estão altamente conectados e engajados em mídias sociais e digitais. Esses perfis procuram conteúdos dinâmicos, criativos e diferenciados, com foco principalmente nas áreas de ficção, terror e fantasia.

O projeto foca no desenvolvimento do conteúdo para esse público, como uma maneira de explorar as possibilidades de conteúdos produzidas no Brasil, pois a maioria das produções desenvolvidas têm como foco o público infantil, mesmo com o aumento de desenvolvimento de séries para este nicho, como é o caso de *Rick and Morty* (2013 - presente), *Historietas Assombradas para Crianças Malcriadas* (2013 - 2016), *Hazbin Hotel* (2019), *Arlequina* (2019 - presente), *Arcane* (2021 - Presente), *Invincible* (2021 - presente), *The Legend of Vox Machina* (2022 - presente).

Desta maneira, visamos, então, atrair esse público consumidor de animação, bem como *fandoms*⁵ pré-existentes deste nicho.

4. JUSTIFICATIVA

De acordo com um relatório⁶ da *Mordor Intelligence*⁷, o mercado global de animações deve crescer a uma CAGR⁸ de mais de 11,5% durante o período de 2021 a 2026, impulsionado pelo aumento da demanda por conteúdo de entretenimento, devido a pandemia, e pela crescente popularidade das plataformas de streaming de vídeo.

A cultura geek gera um mercado atual de R\$138 bilhões e seu público costuma gastar mais de 40% do que a média nacional. O ticket médio em compras online desse público é de R\$548,00 (quinhentos e quarente e oito reais). A perspectiva de crescimento desse mercado até 2025 é de 38% para realidade virtual, 28% para games e 7% para música. A animação é uma

⁵ É um grupo de pessoas que são fãs de determinada coisa em comum, como um seriado de televisão, música, artista, filme, livro e etc.

⁶ Mercado de Animação e Efeitos Visuais - Crescimento, Tendências, Impacto do COVID-19 e Previsões (2023 - 2028) - [Relatório Mordor Intelligence](#)

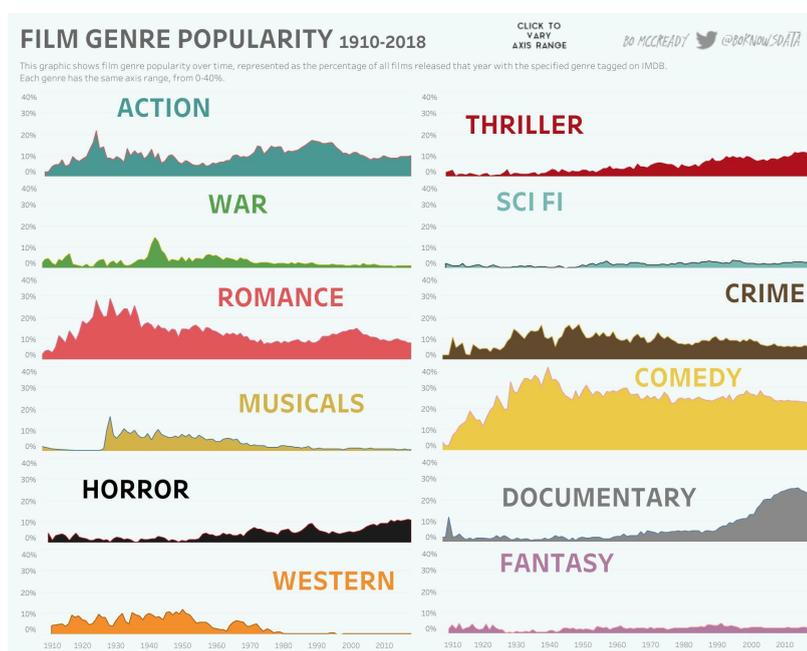
⁷ Organização que realiza parceria com mais de 4.000 empresas em mais de 20 setores, para fornecer dados precisos e *insights* acionáveis em mais de 6.000 projetos.

⁸ Taxa de crescimento anual composto, ou seja, a taxa de retorno necessária para um investimento crescer de seu saldo inicial para o seu saldo final.

das preferências desse mercado, além de haver um aumento exponencial de consumo de conteúdos transmídia (Fontes: Rakuten Digital Commerce, PWC, Pro-música, ONErpm)⁹.

Ao analisar o público consumidor de animação, segundo a pesquisa "Mapeamento da Animação no Brasil"¹⁰, elaborada em 2019 pelo Anima Mundi/JLeiva, 41% dos consumidores são adultos, superando os 31% do público infantil. O público adulto já é alvo de boa parte das produções, da mesma forma que a técnica escolhida, é uma das mais utilizadas no Brasil. O gênero escolhido, terror, é um gênero pouquíssimo explorado em animação, representando cerca de 1%. Entretanto, horror é um dos que mais cresce, em número de produções, devido ao aumento de sua popularidade entre 1996 e 2018 (MCCREADY, 2018¹¹):

Figura 05 - *Film Genre Popularity*



Fonte: *Film Genre Popularity* (McCready, 2022)

Entre 2010 e 2019, 50 filmes nacionais de terror foram lançados, o que faz com que a última década possa ser considerada o período mais prolífico para o gênero terror na história do cinema nacional (GONÇALVES, 2020¹²).

Sob esse breve panorama, *O Circo Wurdulak*, é um projeto de curta-metragem em animação 2D, *full animation e cut-out*, desenvolvido sob um planejamento estratégico, a fim da criação de uma propriedade intelectual com a abertura para expansão para outras mídias, caso haja o interesse da equipe no futuro.

⁹ Mercado Geek: entenda mais sobre esse universo - [Minu](#)

¹⁰ Último acesso em janeiro de 2023 - [Mapeamento de Animação](#) - Site descontinuado

¹¹ Film Genre Popularity - 1910-2018 - [MCCREADY](#)

¹² A Situação do Terror no Cinema Nacional (2009-2019) - [Repositório Unesp](#)

A técnica aplicada em algumas partes do projeto, pois em sua grande maioria utilizamos o *cut-out*, o *full animation* (ou animação tradicional) é a técnica mais antiga de animação 2D, onde cada quadro é desenhado à mão, um por um, para criar uma ilusão de movimento. É um processo demorado e trabalhoso, mas permite um alto nível de controle sobre os movimentos dos personagens e a fluidez da animação.

Além disso, a animação 2D é uma técnica relativamente acessível em termos de custos de produção e equipamentos necessários, o que a torna uma opção popular para produções independentes e de baixo orçamento, o que é o caso deste projeto.

Atualmente, não há muitas animações 2D *full animation* desenvolvidas para o público adulto com o gênero de terror e fantasia no Brasil. No entanto, existem algumas produções nessa categoria que valem a pena ser mencionadas.

Uma delas é a série *Historietas Assombradas para Crianças Malcriadas* (Victor-Hugo Borges, 2013 - 2016) que foi ao ar em 2013 pelo *Cartoon Network*. A animação conta a história de um menino de 11 anos chamado Pepe, que ajuda sua avó fazendo entregas de artefatos e poções mágicas pela internet. Apesar da série ter sido desenvolvida para crianças de 8 a 12 anos, a série é inspirada em histórias de terror e lendas urbanas, com referências a elementos da cultura pop e do folclore brasileiro, misturando terror e fantasia, com traços de animação que remetem ao estilo japonês.

Outro exemplo concreto desse crescimento, é a série *Castlevania* (2017 - 2021), produzida pela Netflix, que é uma animação de terror baseada em uma popular franquia de videogames. A série foi lançada em 2017 e se tornou um sucesso de crítica e público, levando a Netflix a renová-la para uma quarta temporada. Isso sugere que há uma demanda crescente por conteúdo de terror em animação.

Sobre o foco no público adulto, as animações estão se tornando cada vez mais complexas e maduras, com uma variedade de gêneros e temas que atraí um público mais velho e sofisticado. A exemplo disso, temos séries de sucesso como *BoJack Horseman* (2014 a 2019) e *Love Death and Robots* (2019 - presente). Isso sugere, que o público adulto está cada vez mais interessado em animações em geral, o que pode estar relacionado à evolução da qualidade e da sofisticação do conteúdo animado.

5. CONCEPÇÃO AUDIOVISUAL

O curta-metragem terá como linguagem de animação a técnica 2D *frame-a-frame* e *cut-out*. A estética visual estabelecida é de um horror excêntrico: a função visual principal é trazer toda a bizarrice que Wurdulak representa naquele universo.

Cada personagem tem um *concept art* muito específico, que torna o *line up* bem diverso em silhuetas e formas. Apesar de termos um *model sheet*¹³ bem claro de todos eles, os personagens sofrem transformações durante a narrativa, ou seja, nesses momentos, os temos *off model*¹⁴, com expressões extremamente exageradas e *shapes*¹⁵ monstruosos.

Os *backgrounds* serão minimalistas e delicados, principalmente aqueles que trazem o exterior do circo: a ideia é que de fora, o circo representa uma espécie de "caixinha de jóias", ele é gigantesco, mas visualmente inofensivo e mágico. Joaquim terá seu interesse despertado por causa disso: o circo é curiosamente estranho e atrativo. No interior, o circo se revela estranhamente menor do que aparentava de fora, causando confusão. Ele se torna mais opressivo e sem saídas para aqueles que desistem do espetáculo macabro. A ideia é tornar esse interior cada vez mais claustrofóbico: primeiro com o picadeiro e depois com o monolito e o corredor de rosas.

Os *props* são elementos importantes para a arte porque alguns deles foram animados e ou reaproveitados, então, produzimos esses *assets* separadamente dos *backgrounds*. Além disso, como o filme é em 4:3, o espaço de tela é reduzido para os BGs¹⁶, então focamos em enquadramentos mais fechados e poucos movimentos de câmera.

O curta-metragem não têm diálogos, então, os sentimentos dos personagens são demonstrados por meio de suas expressões visuais, da trilha sonora e da montagem do filme, que definem a atmosfera das cenas.

A iluminação e perspectiva dos enquadramentos foram construídas de modo que guie o olhar do espectador sentido à ação do *shot*, assim como a geometria do ambiente, disposição dos *props*, ângulos de câmera, linhas de ação e afins. Essa relação iluminação/composição é presente por toda a obra e orienta a relação de escala e de olhar entre personagem e *background*. A concepção audiovisual gira em torno desses princípios explicitados nas obras de referência: iluminação, composição e perspectiva.

5.1. Proposta de Identidade Visual do Projeto¹⁷

Toda a identidade visual do curta foi construída para dialogar diretamente com a direção e o departamento de arte. Como mencionado anteriormente, no curta há menções a todo momento a diversos clássicos do cinema de horror e isso se reafirma ao design gráfico de

¹³ Documento usado para ajudar a padronizar a aparência, roupas, etc, de modo a enfatizar gestos e atitudes de um personagem animado.

¹⁴ É um termo usado nas indústrias de animação e artes visuais para descrever a arte que não corresponde ao estilo, design ou proporções previamente estabelecidas para um determinado projeto.

¹⁵ Palavra criada no âmbito das academias diz respeito ao corpo do personagem, sua forma física.

¹⁶ Abreviação de *backgrounds*.

¹⁷ Pinterest do projeto: [Referências](#)

todas as peças que compõem o empacotamento do filme: *lettering*, *colorscript*, pôster, composição gráfica, pós-produção e peças a serem desenvolvidas para distribuição e exibição.

A grande premissa narrativa-estética do filme são as espirais, de modo que, como em *Vertigo*, se torna a obsessão de Joaquim e sua *causa mortis*. Essas espirais estão presentes nos movimentos de câmera, montagem, *concept* dos personagens, *backgrounds* e *props*. As espirais podem simbolizar sufocamento, delírio, hipnose, aprisionamento, sucumbimento, confusão, estranhamento e por fim um mau presságio do que está por vir.

Figura 06 - *Still Shot 033*: Bandeira, Externa Circo



Fonte: Luísa Vietri (Diretora de Arte do Projeto)

Figura 07 - *Still Shot 043*: Joaquim, Interna Circo



Fonte: Luísa Vietri (Diretora de Arte do Projeto)

Figura 08 - *Still Shot 064*: Bailarina



Fonte: Luísa Vietri (Diretora de Arte do Projeto)

Figura 09 - *Still Shot 068*: Espirais Bailarina



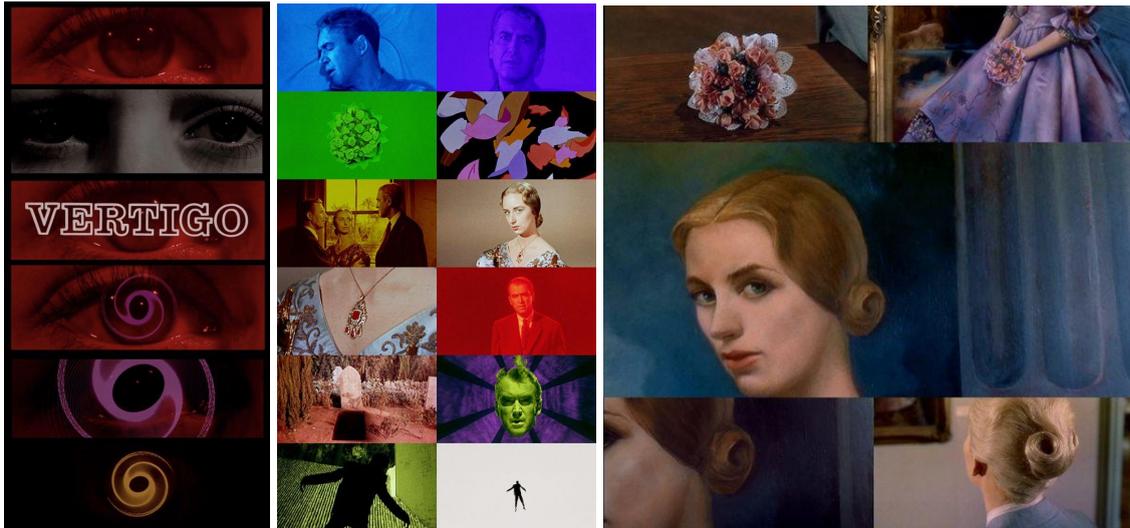
Fonte: Ana Paula Godoy (Diretora do Projeto) e Luísa Vietri (Diretora de Arte do Projeto)

Sobre as referências:

- I. **Hitchcock:** ainda sobre *Vertigo*, é importante mencionar como a composição visual como um todo é referência, de modo que trazemos nos enquadramentos a ideia de isolamento de Joaquim, seu delírio de morte, sua obsessão com o Wurdulak, ali personificado em Alec e a metáfora das espirais¹⁸.

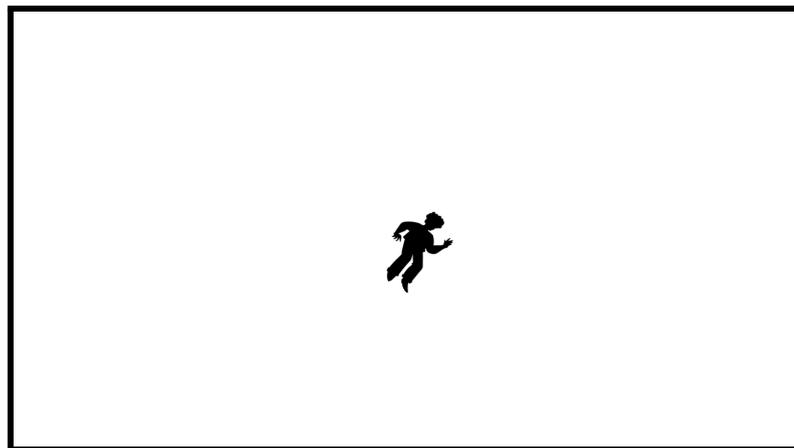
¹⁸ *Vertigo, Hitchcock & the Spiral* — Vertigo Film Analysis and the Perfect Symbol for Obsession - [Vertigo, Hitchcock & the Spiral](#)

Figura 10 - *Vertigo*¹⁹



Fonte: Composição do Autor, Ana Paula Godoy (Diretora do Projeto)

Figura 11 - *Still Shot 115*: Joaquim



Fonte: Ana Paula Godoy (Diretora do Projeto)

- II. **Giallos italianos:** assim como em *Suspria*, onde a escola de ballet é somente uma fachada para acontecimentos sombrios de bruxaria, em *Wurdulak* o mesmo acontece: Joaquim fica fascinado pelo circo novo instalado na cidade, mas mais ainda por Alec, homem misterioso e charmoso da trupe *Wurdulak*. Alec é objeto de desejo de Joaquim e torna-se o motivo pelo qual ele entra para assistir ao espetáculo.

¹⁹ Filme *Vertigo* (Alfred Hitchcock, 1958)

Figura 12 - *Suspiria*²⁰

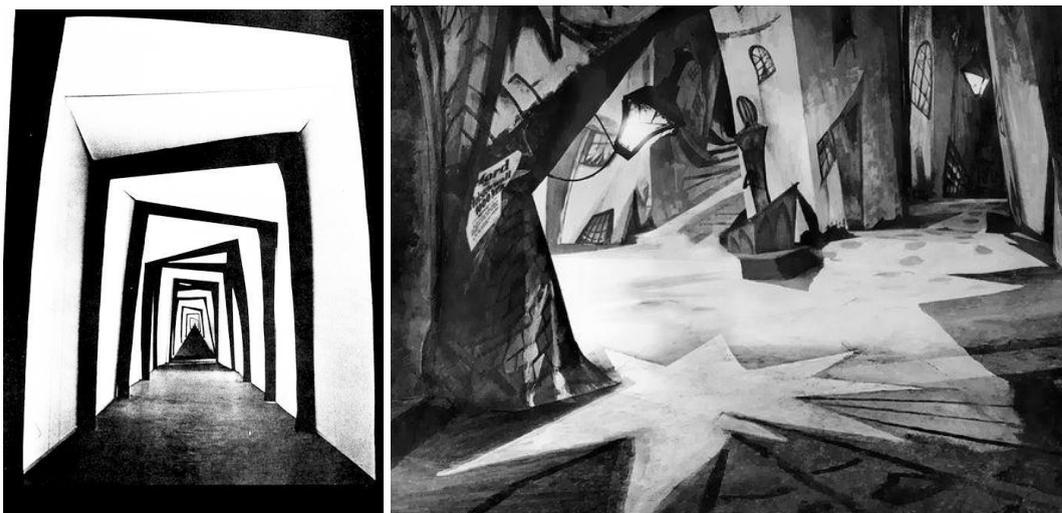


Fonte: Composição do Autor, Ana Paula Godoy (Diretora do Projeto)

Em *Vertigo* e em *Suspiria* temos muito trabalho gráfico, *closes*, expressões exageradas dos personagens para demonstrar o horror diante o sobrenatural e o choque dos protagonistas ao se deparar com a morte e o horror gráfico explícito.

- III. **Expressionismo Alemão:** aqui é estabelecida a coerência narrativa-visual e cronológica sobre a influência de *Das Kabinett des Doktor Caligari* (Wiene, 1920) de Hitchcock a Tim Burton, sendo este, referência estética principal para os *backgrounds*;

Figura 13 - O Gabinete do Dr. Caligari



Fonte: Das Kabinett des Doktor Caligari (Robert Wiene, 1920)

²⁰ Filme *Suspiria* (Dario Argento, 1977)

Figura 14 - O Gabinete do Dr. Caligari



Fonte: *Das Kabinett des Doktor Caligari* (Robert Wiene, 1920)

Figura 15 - *Background Shot 034: Master Interna Circo*



Fonte: Luísa Vietri (Diretora de Arte do Projeto)

Figura 16 - *Background Shot 099: Monólito Corredor*



Fonte: Luísa Vietri (Diretora de Arte do Projeto)

Nosferatu (Murnau,1922) como referência estética principal para poses e expressões dos personagens;

Figura 17 - *Nosferatu*



Fonte: *Nosferatu, Eine Symphonie des Grauens* (F.W. Murnau, 1922)

Figura 18 - Expressões *Character Alec*



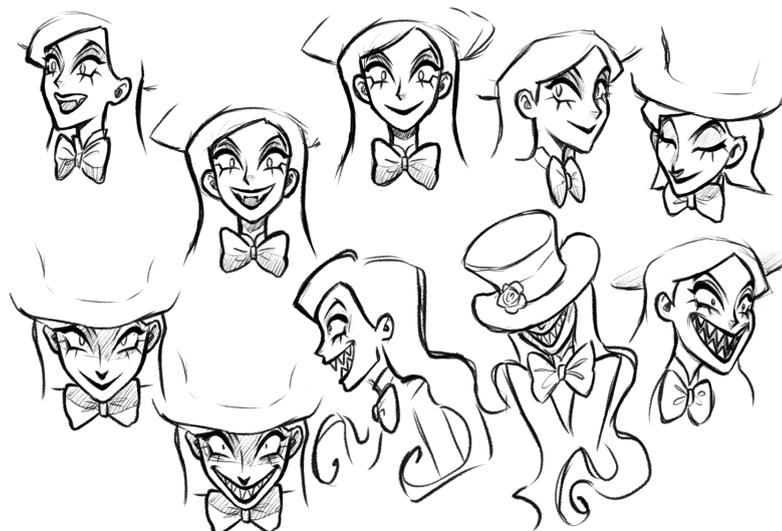
Fonte: Luísa Vietri (Diretora de Arte do Projeto)

Figura 19 - Poses *Character Alec*



Fonte: Luísa Vietri (Diretora de Arte do Projeto)

Figura 20 - Expressões *Character* Sasha



Fonte: Luísa Vietri (Diretora de Arte do Projeto)

Figura 21 - Poses *Character* Sasha



Fonte: Luísa Vietri (Diretora de Arte do Projeto)

IV. Tim Burton, Henry Selick e Neil Gaiman:

Figura 22 - Tim Burton²¹



Fonte: Composição do Autor, Ana Paula Godoy (Diretora do Projeto)

Figura 23 - Henry Selick²²



²¹ Filmes do Diretor Tim Burton: *Vincent* (1982), *Beetlejuice* (1988), *Corpse Bride* (2005).

²² Filmes do Diretor Henry Selick: *The Nightmare Before Christmas* (1993) e *Coraline* (2009).



Fonte: Composição do Autor, Ana Paula Godoy (Diretora do Projeto)

Ducournau, Robert Eggers, Ti West, Ruben Östlund e Michael Haneke.

VII. Referências de recursos cinematográficos mais recorrentes:

- a. Cabeças flutuantes representando o delírio e afastamento do personagem da realidade:

Figura 25 - *Vertigo*, *Hausu* e *Lost Highway*



Fonte: *Vertigo* (Alfred Hitchcock, 1958) / *Hausu* (Nobuhiko Obayashi, 1977) / *Lost Highway* (David Lynch, 1997)

- b. *Split Screen* e *Split Focus* / *Diopter*²⁴ como artifício da montagem visual associativa e ritmo, profundidade de campo e ação e reação como em *Carrie* (Brian De Palma, 1976), *Jennifer's Body* (Karyn Kusama, 2009) e *X* (Ti West, 2022):
- c. *Dutch Angle*²⁵ como recurso que ruptura da realidade para o personagem.

VIII. Referências de poster:

Figura 26 - Pôsteres



Fonte: *Das Kabinett des Doktor Caligari* (Robert Wiene, 1920) / *Suspiria* (Dario Argento, 1977)

²⁴ Le Split-screen au cinéma - Blow Up - ARTE:
<https://www.youtube.com/watch?v=0M4h9QK4F7A>

Split Screens - Everything You Need To Know:
<https://www.youtube.com/watch?v=f-SnqRxXESA>

²⁵ Dutch Angle Shot: <https://www.nfi.edu/dutch-angle-shot/>

IX. Referências de *lettering*:

Figura 27 - *Lettering*²⁶

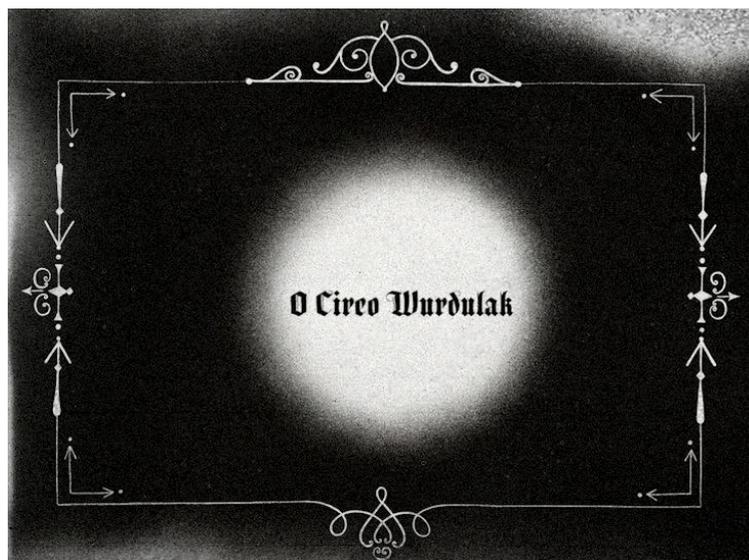


Fonte: Composição do Autor, Ana Paula Godoy (Diretora do Projeto)

²⁶ Referências de *lettering* dos filmes: Das Kabinett des Doktor Caligari (Robert Wiene, 1920) / *Nosferatu, Eine Symphonie des Grauens* (F.W. Murnau, 1922) / *Dracula* (Tod Browning, 1931) / *Le Vampire* (Jean Painlevé, 1945) / *Beetlejuice* (Tim Burton, 1988) / *Corpse Bride* (Tim Burton, 2005) / *Coraline* (Henry Selick, 2009).

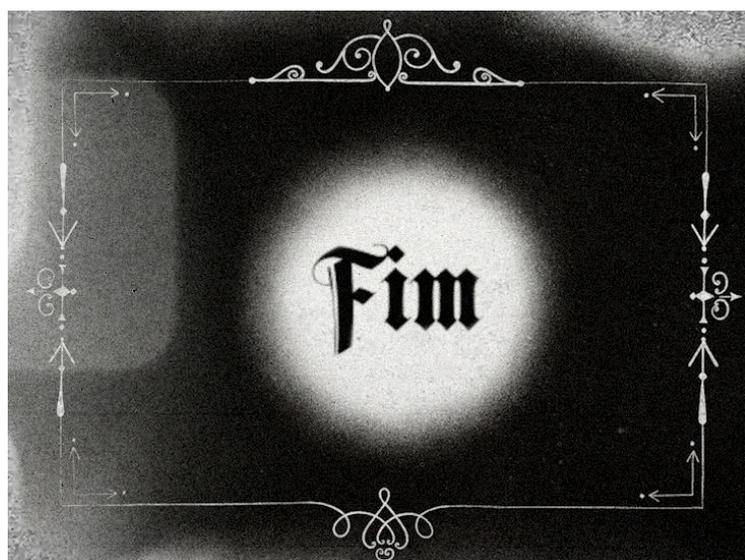
Referências de *lettering* livro: *O Estranho Mundo de Tim Burton* (Paul A. Woods, 2011)

Figura 28 - Cartela Inicial: O Circo Wurdulak



Fonte: Ana Paula Godoy (Diretora do Projeto)

Figura 29 - Cartela Final: O Circo Wurdulak



Fonte: Ana Paula Godoy (Diretora do Projeto)

5.2. Concept Art de Cenários e Personagens

5.2.1. Cenários

Para os cenários, criamos *backgrounds* muito inspirados em obras que já citamos anteriormente, especialmente as de Murnau, Tim Burton e Henry Selick, além de referências a fotos de circos reais de época, buscando incrementar elementos chaves que haviam nesses espaços de entretenimento, como o carrinho de pipoca e a bilheteria. Não poupamos nos nossos BGs o uso de formatos pontiagudos, espirais e sombras chapadas e contrastantes, além de termos mantido sempre pequenas granulações para reforçar o aspecto estético de filmes

antigos.

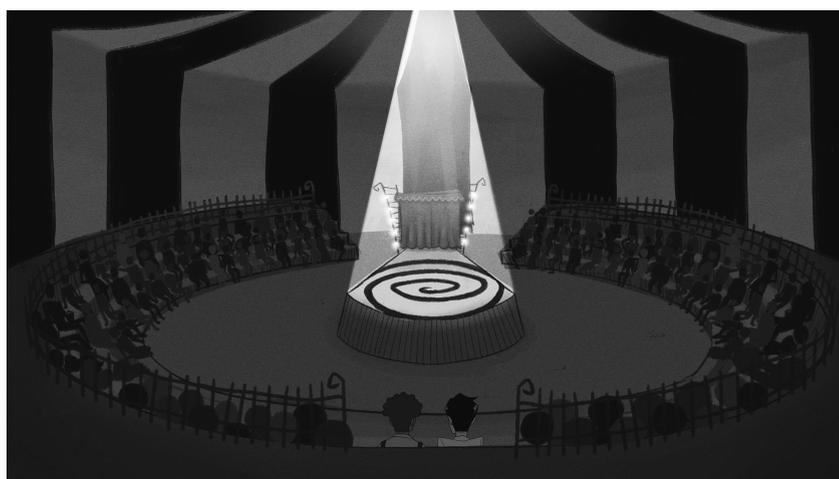
Ao todo, foram produzidos cerca de 115 *backgrounds*, variando entre *Master*, *Single*, *Crop*, *Esplendor* e *Reaproveitamento*. Os Masters consistem em BGs de plano geral, em que a visão sobre a “locação” é a mais ampla possível. No total, foram 10 Masters e, a partir delas, foram feitos os Crops e Reaproveitamentos, sendo o primeiro uma versão cortada para ser utilizada em outro shot e o segundo uma reutilização do BG em questão. Já os Singles são BGs que foram utilizados uma única vez para algum shot específico e os Esplendores são BGs gráficos, ou seja, geralmente fundos pretos com granulações, luz e/ou algum outro elemento, que não possuem, necessariamente localização espacial.

Figura 30 - *Still Shot* 030: *Master* Externa Circo



Fonte: Luísa Vietri (Diretora de Arte do Projeto)

Figura 31 - *Still Shot* 034: *Master* Interna Circo



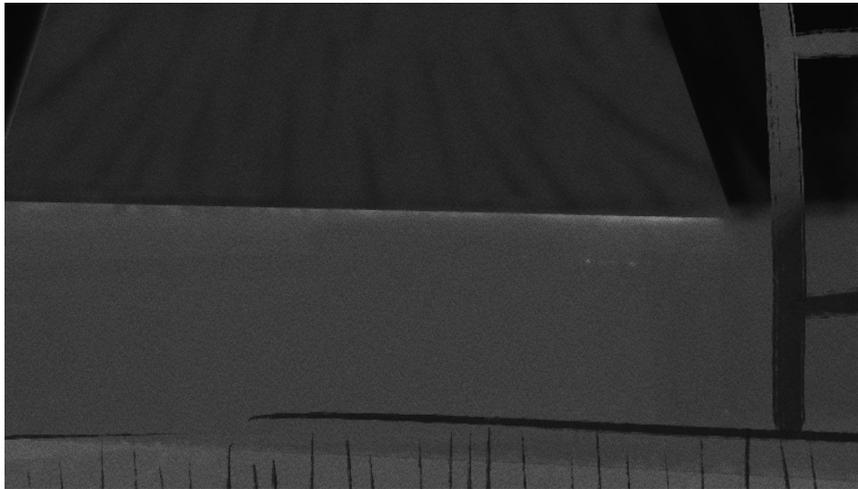
Fonte: Luísa Vietri (Diretora de Arte do Projeto)

Figura 32 - *Still Shot 044A: Master Interna Plateia*



Fonte: Luísa Vietri (Diretora de Arte do Projeto)

Figura 33 - *Still Shot 044B: Crop Interna Plateia*



Fonte: Luísa Vietri (Diretora de Arte do Projeto)

Figura 34 - *Still Shot 101ABC: Single Interna Monólito*



Fonte: Luísa Vietri (Diretora de Arte do Projeto)

Figura 35 - *Still Shot 061: Esplendor Bailarina*



Fonte: Luísa Vietri (Diretora de Arte do Projeto) e Daniela Barbieri (Assistente de Arte)

5.2.2. Personagens

Figura 36 - *Lineup Geral dos Personagens*



Fonte: Luísa Vietri (Diretora de Arte do Projeto)

Para o desenvolvimento da história do curta, criamos sete personagens. Sendo os principais: Alec/Sasha e Joaquim; e os secundários: a Bailarina, as Gêmeas e o Palhaço.

Figura 37 - *Concept Art Character*: Joaquim



Fonte: Luísa Vietri (Diretora de Arte do Projeto)

Joaquim: Trabalha compulsivamente e nunca sai de sua rotina. Não se mostra muito entusiasmado por atrações, viagens ou entretenimento. Ele tem poucos amigos. Trabalha em um emprego de escritório comum.

Figura 38 - *Concept Art Character*: Alec



Fonte: Luísa Vietri (Diretora de Arte do Projeto)

Alec: ninguém sabe se ele ou o circo veio primeiro. Sabe-se apenas que ele sempre tem um forte aroma de rosas. Ele ama todos os membros do circo como se fossem sua família.

Além disso, usa o poder de suas rosas para extrair força vital de humanos e alimentar seus companheiros de trabalho. Como um vampiro, porém, ele prefere o sangue. Muda de aparência como bem entende para sempre parecer o que suas vítimas tem interesse, mas costuma andar sempre bem-vestido e com elegância. Branco é sua cor favorita, e sempre carrega uma rosa consigo. É a versão que atrai a vítima para o circo.

Figura 39 - *Concept Art Character: Sasha*



Fonte: Luísa Vietri (Diretora de Arte do Projeto)

Sasha: forma feminina de Alec. É a apresentadora do circo, e também atua como mágica. Além disso, é a versão predadora que leva à morte as suas vítimas, utilizando seus truques de ilusionismo, que mais parecem magia.

Figura 40 - *Concept Art Character*: Gêmeas



Fonte: Luísa Vietri (Diretora de Arte do Projeto)

Gêmeas: Anna e Karine, são inseparáveis. Segundo o relato, nasceram como gêmeas siamesas, e, apesar de já terem sido separadas, uma delas ainda consegue sentir o que a outra está sentindo, como se compartilhassem um corpo. Têm a força e a inteligência de duas pessoas juntas, e parecem sempre saber o que a outra está pensando. Foram adotadas pelo circo após fugirem de casa.

Figura 41 - *Concept Art Character*: Bailarina



Fonte: Luísa Vietri (Diretora de Arte do Projeto)

Bailarina: faleceu durante uma apresentação de dança e, desde então, tem passado todas as noites dançando ininterruptamente, mantendo-se neste plano como um fantasma. A sua dança é caracterizada pela leveza e sutileza, de tal forma que parece flutuar, como se não houvesse ossos em seu corpo, carregando uma sombrinha com a qual faz acrobacias.

Figura 42 - *Concept Art Character*: Palhaço



Fonte: Luísa Vietri (Diretora de Arte do Projeto)

Palhaço: é o segurança do circo. Possui uma força sobre-humana. Ele nunca sorri, ou demonstra qualquer emoção além de apatia. Por causa da sua aparência, foi expulso da feira de atrações onde trabalhava, pois não era divertido e assustava as crianças. Encontrou no Circo Wurdulak um lar. Ninguém sabe o que ele esconde atrás dos óculos escuros.

5.3. Proposta de Arte

5.3.1. Formas e Traços

A primeira ideia em relação às silhuetas foi utilizar de conceitos da semiótica, muito utilizados em *designs* de personagens famosos na animação. Seguindo estes conceitos, o *design* dos vampiros Alec e Sasha foi baseado em formas triangulares (pode-se dizer, inclusive, que Alec é um triângulo invertido e Sasha é uma pirâmide) e suas silhuetas são alongadas, finas e pontiagudas, a fim de indicar perigo.

As formas dos cenários irão mimicar estas pontas alongadas, afinal, o circo é como uma extensão de Alec/Sasha. Além disso, as referências utilizadas para o desenvolvimento do design de Alec incluem Victor, do filme *A Noiva Cadáver* (Tim Burton, 2005), Jack de *O Estranho Mundo de Jack* (Henry Selick, 1993) e Alastor de *Hazbin Hotel* (2019), pois, além de serem personagens também ambientados em histórias sombrias, seus formatos compridos e esguios transmitem certa elegância que queríamos que estivesse presente em Alec também.

Figura 43 - A Noiva Cadáver



Fonte: *Corpse Bride* (Tim Burton, 2005)

Figura 44 - O Estranho Mundo de Jack



Fonte: *The Nightmare Before Christmas* (Henry Selick, 1993)

Figura 45 - Hazbin Hotel



Fonte: *Hazbin Hotel* (Vivienne Medrano, 2019)

Em contrapartida, ainda que o estilo de desenho permaneça mais “reto” e com pontas, Joaquim possui formas bem mais arredondadas que as dos vampiros: ele representa pureza e inocência. Afinal, ele não sabe dos segredos obscuros que *O Circo Wurdulak* esconde.

Quanto aos outros membros do circo, ainda que pendam mais a uma ou outra forma (como o Palhaço sendo claramente um quadrado, representando estabilidade e força, e as Gêmeas com suas roupas circulares), as pontas triangulares permanecem presentes.

O Palhaço, que também cumpre a função de segurança do circo, é desproporcionalmente grande e ranzinza, a fim de amedrontar ao em vez de fazer rir. As Gêmeas têm a função de causar estranhamento, sendo idênticas exceto por a primeira ter a boca costurada e a segunda, os olhos. Suas principais inspirações conceituais e visuais são as gêmeas de *O Iluminado* (Stanley Kubrick, 1980) e as gêmeas do episódio 8 de *Lovecraft Country* (Misha Green, 2020).

Figura 46 - O Iluminado



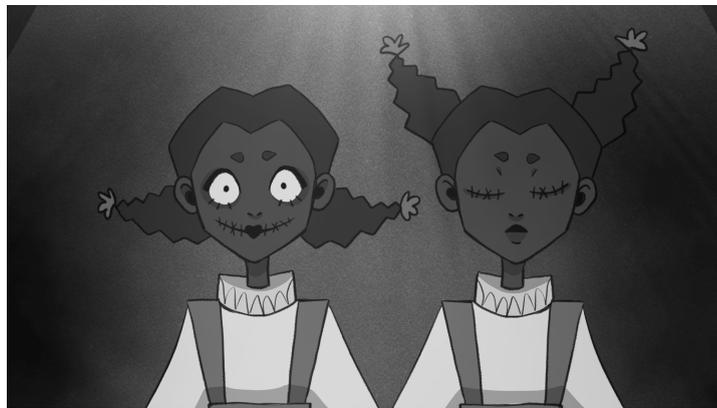
Fonte: *The Shining* (Stanley Kubrick, 1980)

Figura 47 - Lovecraft Country



Fonte: *Lovecraft Country* (Misha Green, 2020)

Figura 48 - *Still Shot 058*: Gêmeas



Fonte: Luísa Vietri (Diretora de Arte do Projeto)

Por fim, a Bailarina, que hipnotiza Joaquim durante o espetáculo, é composta predominantemente por linhas curvas e delicadas, a fim de parecer leve e fantasmagórica, e seu rosto e adereços foram bastante inspirados pelo estilo de dançarinas, cantoras e/ou atrizes dos anos 1920-1930, como Esther Jones e Helen Kane (1904 - 1966).

Figura 49 - Helen Kane



Fonte: Helen Kane, cantora e atriz norte-americana

Figura 50 - *Still Shot 066*: Bailarina



Fonte: Luísa Vietri (Diretora de Arte do Projeto)

Figura 51 - *Still Shot 059*: Bailarina

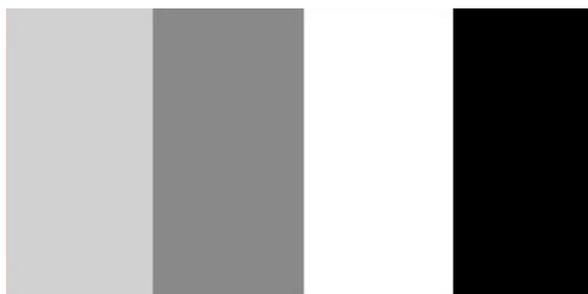


Fonte: Luísa Vietri (Diretora de Arte do Projeto)

5.3.2. Paleta de Cores

Optamos pela paleta em escalas de cinza principalmente por utilizarmos bastantes referências do expressionismo alemão, como *Nosferatu* e *O Gabinete do Dr. Caligari*, que são filmes monocromáticos. Dentro disso, tivemos que executar muito bem nosso trabalho com valores e contrastes, que uma paleta em preto e branco exige ainda mais para uma boa leitura e valorização do que está acontecendo em cena.

Figura 52 - Proposta de Paleta de Cores: P&B



Fonte: Luísa Vietri (Diretora de Arte do Projeto)

5.3.3. Textura

A arte foi desenvolvida com ferramentas com uma sutil textura de lápis/giz de cera, tanto nos personagens quanto nos BGs, estes ainda levando pinceladas mais marcantes com textura de tinta. Também foi adicionado um efeito de granulado nos BGs que não foi mantido nos personagens, para haver mais contraste entre eles. Na pós-produção, também foram adicionados mais efeitos granulados e de filme antigo em alguns momentos específicos, adicionando o aspecto de película ao curta.

Figura 53 - *Still Shot 031*



Fonte: Luísa Vietri (Diretora de Arte do Projeto)

5.3.4. Referências

A maior referência narrativa de *O Circo Wurdulak* é *Drácula* de Bram Stoker (1897). No romance, o advogado Jonathan Harker visita o conde Drácula e, embora primeiramente se sinta atraído pela elegância e bons modos de seu anfitrião, logo se descobre um prisioneiro, e que Drácula é, na verdade, um vampiro.

Vampiros sempre pareceram um bom meio de se contar uma história de terror. Algo sobre a forma como eles podem facilmente se disfarçar entre os humanos e ser uma presença sombria entre o povo comum abre possibilidades para reviravoltas interessantes no roteiro. Por isso, a história do projeto conta com vampiros como personagens principais.

O tema do curta e de seu universo diegético é, basicamente, como o sobrenatural pode facilmente se disfarçar entre a humanidade. Por isso, foi tomada a decisão de ambientar a história em um circo: um lugar conhecido por suas atrações exóticas e excêntricas, e, portanto, um ótimo lugar para criaturas como vampiros e outros seres sobrenaturais se esconderem.

O vampiro metamorfo, Alec/Sasha (convenientemente referido por pronomes neutros ou simplesmente “o vampiro”), teve como inspiração visual alguns personagens associados ao gótico e ao sombrio e com silhuetas esguias e pontiagudas, como Victor, de *A Noiva Cadáver* (Tim Burton, 2005), Jack, de *O Estranho Mundo de Jack* (Henry Selick, 1993) e Alastor de *Hazbin Hotel* (Vivienne Medrano, 2019), além de vampiros clássicos, como *Nosferatu* (F. W. Murnau, 1922) e *Drácula de Bram Stoker* (Francis Ford Coppola, 1992).

Figura 54 - *Concept Art Character Victor*



Fonte: *Corpse Bride* (Tim Burton, 2005)

Figura 55 - *Drácula de Bram Stoker* e *O Estranho Mundo de Jack*



Fonte: *Bram Stoker's Dracula* (Francis Ford Coppola, 1992) / *The Nightmare Before Christmas* (Henry Selick, 1993)

Figura 56 - *Nosferatu*



Fonte: *Nosferatu, Eine Symphonie des Grauens* (F.W. Murnau, 1922)

O personagem Joaquim tem como objetivo representar um ser humano comum atraído por um mundo mágico, representado por sua atração pelo personagem Alec. Pensando nisso e na ambientação e estilo artístico da obra remetendo ao início do século XX, demos a ele roupas simples e inspiradas nas roupas utilizadas na época, marcadas por calças de alfaiataria, camisas e suspensórios. Além disso, queríamos que os espectadores se identificassem com o personagem também no seu visual, então ele tem proporções e feições muito mais humanas do que os outros personagens do filme (que, de fato, não são humanos). Tentamos fazer seu visual parecer genérico, mas ainda assim ter um estilo próprio que o destaque no meio da multidão.

Para o restante dos personagens, incorporamos figuras clássicas que tendem a aparecer em histórias de terror e, especialmente, em obras com temática circense. O Palhaço, com a função de divertir, mas facilmente se torna uma figura aterrorizante, a Bailarina fantasmagórica, as Gêmeas, em referência ao clássico *O Iluminado* (Stanley Kubrick, 1980).

Quanto ao que se refere ao estilo da animação de personagens e animação de fx, temos referências visuais e temáticas de diversas animações. A linguagem de *acting* foi baseada em *stopmotion* (um estilo mais stepado) que corrobora a representação das personagens em um tom mais sombrio e exagerado (como nas próprias referências do expressionismo alemão). Algumas das referências foram: *Jack Nightmare Before Christmas* (Henry Selick, 1993), *Coraline* (Henry Selick, 2009), *Le Magasin des Suicides* (Patrice Leconte, 2012), *Frankenweenie* (Tim Burton, 2012), *Don't Starve Together* (Klei Entertainment, 2016), *Hazbin Hotel* (2019), *Pear Cider and Cigarettes* (Robert Valley, 2016), e diversos curta metragens produzidos pela Gobelins, escola francesa de animação e cinema: *Sundown* (2020), *Magnifica* (2022), *L'invitée* (2022), *Borealis* (2023) e *Élégie* (2023).

Figura 57 - Jogo *Don't Starve*



Fonte: *Don't Starve Together* (Klei Entertainment, 2016)

Figura 58 - *Le Magasin des Suicides*



Fonte: *Le Magasin des Suicides* (Patrice Leconte, 2012)

5.4. Proposta de Direção

O Circo Wurdulak é cinema de gênero²⁷, dito isso, entende-se que utilizamos o máximo possível dos artifícios do cinema de horror para se contar essa história. Recorre-se, principalmente, ao início do cinema de horror, no expressionismo alemão, para resgatar um *visual literacy*²⁸ - termo nomeado por Scorsese - dos primórdios do gênero: o filme terá um *colorscript* P&B, o *aspect ratio*²⁹ será 4:3 (1.33:1 como em *Nosferatu* de F. W. Murnau, 1922) e sem diálogos (o *sound design*³⁰ será desenvolvido por meio de *sfx*³¹ e *soundtrack*³²).

Através de uma longa pesquisa, junto à produção do *storyboard*, foi estabelecida uma linha principal de referências narrativas e estéticas para o curta-metragem, com três diretores principais: Murnau, Hitchcock e Tim Burton. Foi realizada uma extensa pesquisa sobre a história do cinema de horror, construção de suspense³³ e o vampirismo no cinema.

Em relação a Murnau e Wiene, escolheu-se *Nosferatu* (Murnau, 1922) e *O Gabinete do Dr. Caligari* (Wiene, 1920), em Hitchcock, *Vertigo* (1958) e *Psicose* (1960) e em Tim Burton e Henry Selick, *The Nightmare Before Christmas* (Selick, 1993), *Frankenweenie* (Burton, versões de 1984 e 2012), *Corpse Bride* (Burton, 2005) e *Vincent* (Burton, 1982).

Além dessas linhas principais, é importante mencionar outras obras que são referências importantes:

- a) Visualmente também referenciamos: *Suspiria* (Argento, 1977), *Nope* (Peele, 2022), *Hausu* (Obayashi, 1977), *Coraline* (Selick, 2009), *Persona* (Bergman, 1966), *Rosemary's Baby* (Polanski, 1969), *Twin Peaks* (Lynch, 1990) e *The Lighthouse* (Eggers, 2019).
- b) Referência de montagem: *The Witch* (Eggers, 2015), *Beetle Juice* (Burton, 1988), *Dracula* (Browning e Freund, 1931), *Vampyr* (Dreyer, 1932), *Little Shop of Horrors* (Oz, 1986), *Le Magasin des Suicides* (Leconte, 2012), *The Shining* (Kubrick, 1980) e *Pearl* (West, 2022) e *Climax* (Noé, 2018).
- c) Referências sonoras: *Berberian Sound Studio* (Strickland, 2012), *Midsommar* (Aster, 2019), *Twin Peaks* (Lynch, 1990), *Suspiria* (Argento, 1977), *Nope* (Peele,

²⁷ Termo utilizado no meio cinematográfico para nomear os filmes de fantasia, ficção-científica ou horror.

²⁸ Link de acesso - [Martin Scorsese on the Importance of Visual Literacy](#)

²⁹ Proporção entre a largura e a altura de uma imagem.

³⁰ Técnica artística que cria trilhas sonoras. Elas podem ser utilizadas para diversos objetivos e meios, como televisão, cinema, jogos, entre outras áreas das Artes Visuais.

³¹ Sons criados artificialmente ou gravados no dia a dia do set para serem tratados durante a edição.

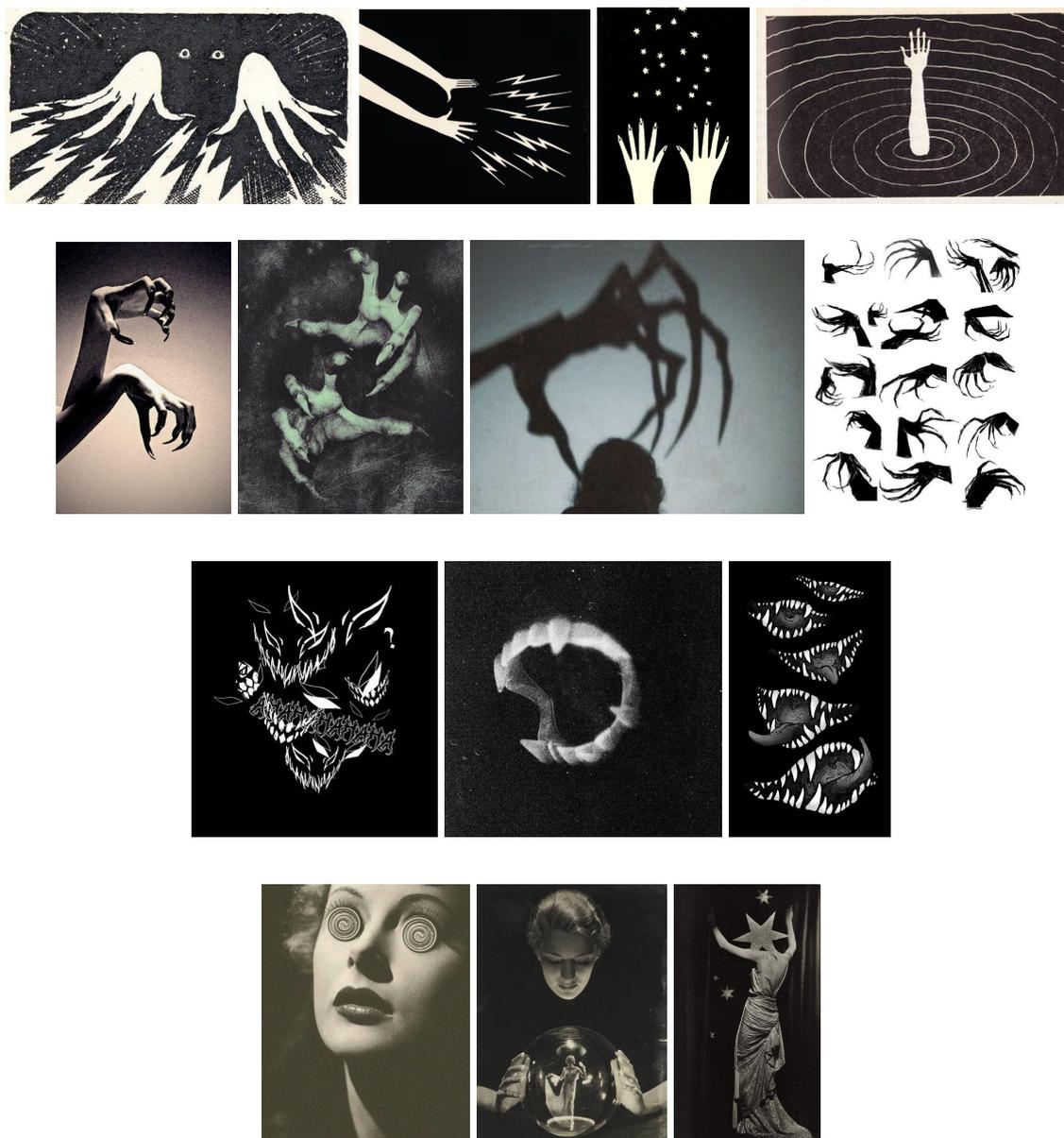
³² Todo o conjunto sonoro de um filme, incluindo além da música, os efeitos sonoros e os diálogos.

³³ Alfred Hitchcock On Mastering Cinematic Tension e Alfred Hitchcock: The Rules of Visual Storytelling:  Alfred Hitchcock On Mastering Cinematic Tension

2022), *Vertigo* (Hitchcock, 1958) e *Psicose* (Hitchcock, 1960).

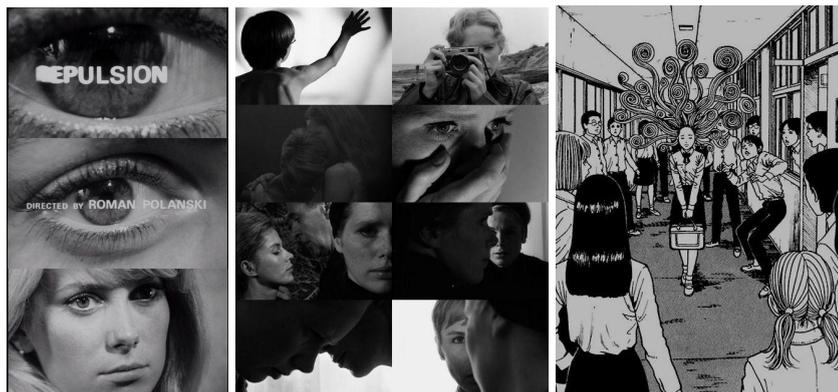
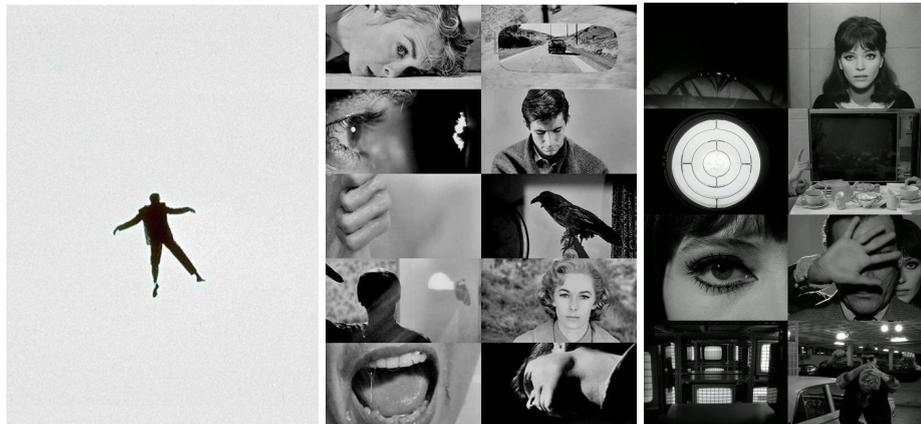
Seleção de parte do *moodboard*³⁴ de direção, direção de fotografia, montagem e composição para a identidade visual:

Figura 59 - *Moodboard* Identidade Visual³⁵



³⁴ É uma forma de mostrar o “*mood*”, que em inglês significa humor ou sentimento, de um projeto.

³⁵ Referências: Reprodução do Pinterest - [link](#) / Catálogo de fotografias Dora Maar (Karolina Ziebinska-Lewandowska, Damarice Amao and Amanda Maddox, 2019) / Filme *Vertigo* (Alfred Hitchcock, 1958) / Filme *Psycho* (Alfred Hitchcock, 1960) / Filme *Alphaville* (Jean-Luc Godard, 1965) / Filme *Repulsion* (Roman Polanski, 1965) / Filme *Persona* (Ingmar Bergman, 1966) / Mangá *Uzumaki* (Junji Ito, 1998) / Filme *The Lighthouse* (Robert Eggers, 2019) /



Fonte: Composição do Autor, Ana Paula Godoy (Diretora do Projeto)

5.5. Proposta de Montagem

O ponto principal do curta é sua montagem (produzida dentro do *storyboard&animatic*), cuja função é ser extremamente associativa (efeito Kuleshov³⁶) e causar estranhamento, confusão, medo e horror. Ela será o mais visível possível, ao contrário da clássica e mais parecida com a soviética, buscando "mastigar" o menos possível para o público.

³⁶ Criação de uma associação de ideias entre duas imagens que são mostradas em sequência, mesmo que elas não tenham nenhuma relação direta entre si.

O curta terá *jump cuts*³⁷, quebras de eixo e de continuidade, *split-screen*³⁸, *split-focus*, *fades*³⁹, *crossfades*⁴⁰ e uma construção narrativa que vai se tornando cada vez menos linear a partir do *midpoint*⁴¹.

Em relação a decupagem, composição e enquadramentos dos *shots*, a proposta é ter planos mais fechados (*closes*, detalhes e zooms) e movimentar a câmera o menos possível, por alguns motivos: dar poucas informações ao público e mostrar mais as reações dos personagens, junto ao *aspect ratio*, estabelecer uma sensação de aprisionamento, angústia e claustrofobia como um *foreshadowing*⁴² do que está por vir no terceiro ato com o corredor do monólito e em quesito de pipeline de produção, deixar os *shots* mais viáveis de serem produzidos pela arte e pela animação.

O *sound design* também terá um papel importante para com a montagem em sentido de ritmo, narrativa e tom: em cada um dos atos do curta, o som terá uma abordagem específica de modo a colaborar com a proposta estética e narrativa.

No primeiro ato, a proposta principal do som é trazer as sensações de empatia para com Joaquim através do medo e estranhamento que compartilhamos com ele e trazer o tom de suspense misturado à sedução de Alec. Além de um clima de diversão, motiva pela atmosfera inicial do circo.

No segundo ato, o design sonoro já acelera um pouco, o ritmo começa a ficar um pouco mais rápido porque já estamos, junto ao Joaquim, inseridos no universo paralelo do Wurdulak, dessa forma, temos a trilha acentuando a "hipnose" de Joaquim para com todas as bizarrices que acontecem no interior do circo, ao mesmo tempo que a construção do suspense se intensifica cada vez mais, uma vez que estamos no *midpoint* narrativo.

Já no terceiro e último ato, o som tem como papel principal ser visível, bem como a montagem: a narrativa se torna totalmente não-linear, o objetivo principal é o terror por meio de *jump scares*⁴³. Nesse ato, temos pouca localização espacial e informações do que de fato está acontecendo, é algo extremamente associativo, o qual, ora causa confusão, ora associamos que se trata da morte de Joaquim. O terceiro ato fala sobre a transformação dos

³⁷ É quando a edição remove parte de uma tomada gerando dois planos e uma transição brusca entre eles. Este tipo de edição causa uma impressão de saltos para frente no tempo da cronologia de uma cena.

³⁸ Divisão da tela, mostrando dois acontecimentos que ocorrem ao mesmo tempo.

³⁹ É quando a passagem entre um plano e outro ocorre de forma gradual, sendo o estado intermediário uma imagem neutra (tela preta, tela branca ou de qualquer cor).

⁴⁰ Técnica de mixagem de áudio, em que consiste na fusão entre faixas musicais.

⁴¹ Ponto alto da história que conecta as metades do Ato II, muitas vezes com uma reversão ou revelação que muda a direção da história.

⁴² Dica, sutil ou não, que você planta na história, sobre algo que vai acontecer mais para frente.

⁴³ Técnica para provocar sustos nos espectadores, por meio do som.

personagens: Alec se transformando em Sasha (e vice-versa) e Joaquim também se transformando pela morte, logo, toda a linguagem cinematográfica terá uma ruptura para transformação, nos campos diegéticos, não-diegéticos e extra-diegéticos.

5.6. Proposta do Som

Em *O Circo Wurdulak*, optamos por não ter diálogos na história devido a diversos fatores. Em primeiro lugar, do ponto de vista narrativo, para se contar a história percebemos que não era necessário os diálogos, pois ela se contava por meio das ações e da imagem.

Do ponto de vista artístico, após a realização de uma longa pesquisa referencial, encontramos um novo caminho a seguir, com base no cinema dos anos 20, no qual não havia diálogos, apenas o acompanhamento sonoro musical. Um dos grandes movimentos do cinema mudo dessa época foi o expressionismo alemão, que defendia a premissa de que o filme se transforma em arte na medida em que suas imagens se afastam da realidade. A ausência de diálogos dá espaço para que as imagens sejam mais expressivas e, junto com a música, permite que a narrativa se expresse de uma forma menos realista e mais fantástica.

Algumas referências de filmes do expressionismo alemão são *O Gabinete do Dr. Caligari* (Robert Wiene, 1920), *Nosferatu* (F. W. Murnau, 1922), e *Metrópolis* (Fritz Lang, 1927). Embora não faça parte do mesmo movimento, um grande exemplo de filme animado que não faz o uso de diálogos é *Fantasia* (Samuel Armstrong, 1940).

Além disso, os diálogos exigiriam a execução do *lipsync*, a sincronia entre a fala e os movimentos dos lábios do personagem, o que é uma tarefa bem específica e que requer muito conhecimento técnico da área de animação.

Por fim, também analisamos essa decisão do ponto de vista produtivo, que teria um impacto na área de orçamento e distribuição do projeto. Em termos de orçamento, seria necessário contratar atores profissionais para a gravação da voz original, pois, em uma animação, eles são os responsáveis por dar "vida" e reforçar todas as características e personalidade do personagem em cena. Algo assim, não seria possível com a nossa proposta de viabilidade financeira.

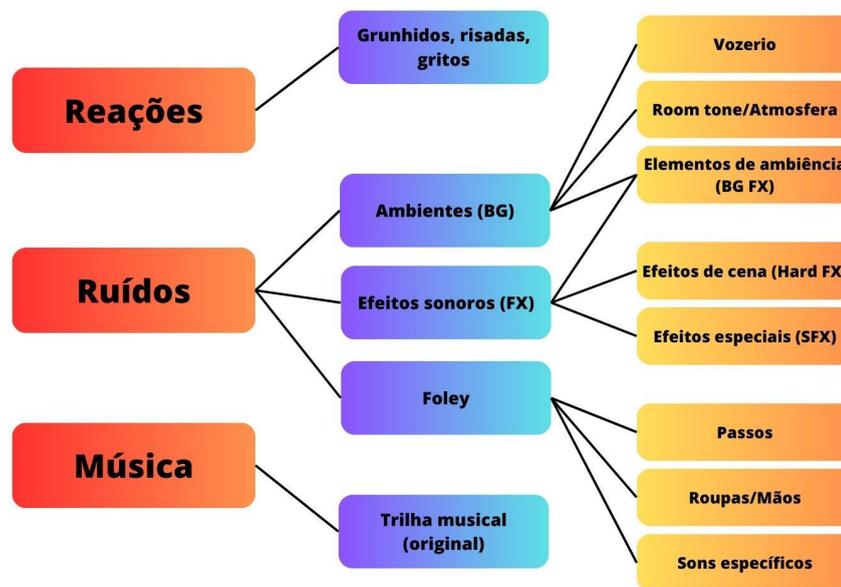
Em termos de planejamento de distribuição, o fato de não haver diálogos facilita o envio do material para diversos festivais nacionais e internacionais, evitando a necessidade de fazer legendas para acompanhar a história, algo que é exigido no regulamento de todos os festivais.

O roteiro passou por uma reforma para se adaptar a essa decisão, e com isso, os outros aspectos sonoros ganharam muito mais importância. Agora, além das expressões visuais dos personagens na animação, o ritmo da história e a comunicação dos personagens é feita por

meio da música e efeitos sonoros. Apesar disso, a voz humana não é completamente inexistente, ela está presente em sons ambientes e nas reações de alguns personagens, que emitem grunhidos/rosnados (versão monstruosa da Sasha e Palhaço) e risadas (plateia, Sasha e Alec).

Sendo assim, existem 3 aspectos a serem considerados na montagem sonora do curta. Cada aspecto representa um conjunto de camadas sonoras, com tipos diferentes de som, que em conjunto, compõem cada cena.

Figura 60 - Diagrama Referenciando as Camadas Sonoras do Curta-metragem



Fonte: Vitor Lima (Assistente de Som do Projeto)

5.6.1. Reações

Como previamente dito, o curta não terá diálogos. Sendo assim, a voz humana será utilizada apenas em reações sonoras, e não em palavras. Emoções serão associadas tanto pela música, como por: risadas evocando alegria; gritos evocando surpresa; grunhidos/rosnados e murmúrios sombrios evocando terror, entre outros.

Um exemplo desses tipos de reação pode ser visto em diversos jogos de videogame, especialmente naqueles que contém personagens chamados de protagonista silencioso⁴⁴, como alguns jogos da série *The Legend of Zelda*. Na maioria dos jogos dessa franquia, os

⁴⁴ É um personagem do jogador que carece de qualquer diálogo durante toda a duração do jogo, com a possível exceção de interjeições ocasionais ou frases curtas.

personagens não possuem falas em *voice-over*⁴⁵, e usam reações vocais para expressar seus sentimentos (embora haja o uso de legendas para representar suas falas). Algumas dessas reações (majoritariamente sons feitos durante combate) podem ser vistos em *gameplays*⁴⁶ desses jogos. Em animação, isso também ocorre frequentemente, a exemplo temos *The box*⁴⁷ (2018) e *Neila*⁴⁸ (Isart Digital, 2019).

As reações utilizadas no curta foram obtidas pela assinatura do banco de efeitos sonoros Soundly⁴⁹.

5.6.2. Ruídos

Compostos por efeitos de ambiente, *hard FX* (sons artificiais que representam elementos físicos na cena) e *sound effects* (sons artificiais não sincronizados com elementos visuais, usados para efeitos narrativos e dramáticos), e *foley* (sons que representam ações que acontecem em cena, tais como passos, portas abrindo e fechando, cortina se abrindo, entre outros).

Os sons ambiente e o *foley*, também foram retirados da plataforma citada acima, *Soundly*, enquanto os efeitos sonoros, em sua maioria, contou com a colaboração do compositor Gabriel Fabiano dos Santos, que produziu e integrou os efeitos diretamente na trilha musical.

Os efeitos sonoros têm uma função especial de retratar a transição entre o mundo real e o mundo fantástico, com sonoridades diferentes dentro e fora do circo. Junto à música, será criado um ambiente sonoro para cada locação, que transportará quem está assistindo para esse mundo mágico, assim como o protagonista Joaquim.

5.6.3. Trilha Musical

A música tem a função de ditar o tema da cena, assim como criar ligações entre personagens e cenários. Utilizamos como referências outras obras de terror e outros gêneros, como *Suspiria* (Dario Argento, 1977), *Vertigo* (Alfred Hitchcock, 1958), *Steven Universe*

⁴⁵ Técnica de tradução audiovisual na qual, ao contrário da dublagem, as vozes dos atores são gravadas sobre a faixa de áudio original que pode ser ouvida em segundo plano.

⁴⁶ Vídeo de uma pessoa jogando, geralmente veiculado através de plataformas como YouTube, Twitch e Facebook Gaming. Exemplo de reações sonoras em um jogo da franquia - Link de acesso - [The Legend of Zelda](#)

⁴⁷ Link para acesso ao curta - [The box](#)

⁴⁸ Link para acesso ao curta - [Neila](#)

⁴⁹ Banco de efeitos sonoros assinado - [Soundly](#)

(2013 - 2019) e *Halloween* (John Carpenter, 1978), para a criação de *motifs* (identidade sonora) dos personagens Alec e Sasha.

Para Alec, construímos a sua identidade por meio de um instrumento de cordas, para remeter a sua função de atrair/seduzir as vítimas para o circo, e também para realçar a sua personalidade mais sedutora. Já para sua outra versão, Sasha, optamos por batidas, que vão ficando cada vez mais intensas conforme a aproximação da morte da vítima, realçando a tensão e o terror que a personalidade predadora traz ao curta.

A realização da trilha musical ocorreu por meio de uma parceria externa, com o músico Gabriel Fabiano dos Santos, que desenvolveu uma trilha original para o projeto. Ela foi composta para que a melodia e o ritmo seguisse a progressão da história do curta, sendo meticulosamente trabalhada para que funcionasse em sincronia com a animação, permitindo que o som se mantivesse consistente e harmônico ao longo do curta.

5.6.4. Trilha Sonora

A estrutura do curta se dará em três atos narrativos, que são representados através de três cenários diferentes. Cada uma das locações é um passo na jornada de Joaquim, e o som trabalha junto com a animação para representar os sentimentos do protagonista ao adentrar o mundo fantástico do Wurdulak, ao longo do curta.

No primeiro ato, Joaquim chega ao circo e está na fila da bilheteria, na área externa. Alec é apresentado neste momento. A trilha sonora, neste ato, têm dois objetivos: apresentar um mundo semelhante ao nosso, familiar, divertido mas, ao mesmo tempo, com algo sinistro acontecendo por trás dos panos; e ressaltar a atração entre Alec e Joaquim, que será o motivo pelo qual ele segue a caminho do circo, apesar dos acontecimentos estranhos.

Ao longo do curta, esses momentos estranhos e sombrios, ocorrem por meio de cenas em que Joaquim tem alucinações ou é hipnotizado pelo o que vê ao seu redor. Durante essas sequências, a música e os efeitos são distorcidos, e efeitos como sussurros sombrios e batidas criam uma atmosfera sobrenatural.

Ao aceitar o convite de Alec para entrar no circo, a música volta para um ritmo calmo, mas um pouco estranho, com uma leve distorção na música temática do circo, representando o início do conflito de Joaquim sobre o Circo Wurdulak, e o fim do primeiro ato.

No ato seguinte, que se passa majoritariamente na área interna do circo, é apresentado a trupe circense, adentrando completamente o mundo sobrenatural. Para representar a saída do

mundo real para o mundo do Circo Wurdulak, repleto de magia, teremos variações entre momentos com apenas o som ambiente, sem acompanhamento musical, e faixas temáticas dos personagens que se apresentarão. A trilha é composta por músicas que remetem mais ao fantástico e os ruídos compõem a atmosfera de terror, medo e estranhamento do personagem Joaquim.

A música tema da Sasha (apresentadora e mágica do circo) começa mais sutil, com batidas ritmadas e levemente distorcidas, remetendo a magia, para hipnotizar Joaquim. A Bailarina também têm um papel essencial para a hipnose do personagem, e sua faixa, além de remeter a música clássica e apresentações de balé e dança contemporânea, tem notas e acordes mais graves, que geram tensão e criam um ar de mistério em volta da personagem. Combinado a seus movimentos de dança, essa sequência também tem o papel de atrair Joaquim (e quem está assistindo ao curta) para esse mundo mágico do circo.

Após a bailarina, com a aparição do monólito, que surgiu no palco pela magia de Sasha, suas batidas se modificam, ficando mais fortes, altas e frenéticas, para causar o clima de tensão e realçar o sentimento de medo do personagem. Ele tenta fugir, mas é barrado pelo Palhaço, e logo se vê a caminho do picadeiro, para o número final.

O último ato é o momento de clímax da história, onde Joaquim descobre os mistérios do circo, ao entrar dentro do monólito, que se transforma em um extenso corredor, cheio de vinhas, rosas, e corpos. Joaquim está apreensivo e em perigo durante este ato. A trilha sonora se intensifica, fica frenética e distorcida de vez. Nada mais se parece com o mundo real, apenas o Wurdulak predomina. É revelado que Alec e Sasha são a mesma pessoa, e a trilha usa os *motifs* dos personagens para representar que eles estão no controle da situação, e que Joaquim não tem mais opção, e terá seu fim, como todos os outros. Isso não é mostrado pelas imagens, apenas construído pelo som.

Após a morte, voltamos à cena inicial, com algumas mudanças. No cartaz agora está a foto de Joaquim, o som ambiente está mais mórbido, com corvos ao fundo, e a verdadeira face do circo wurdulak é apresentada.

6. CRONOGRAMA⁵⁰⁵¹

Tabela 01 - Cronograma Geral Macro: Executado (Desenvolvimento)

CRONOGRAMA GERAL MACRO EXECUTADO - O CIRCO WURDULAK																
Ano	2022							2023								
Meses	JUN	JUL	AGO	SET	OUT	NOV	DEZ	JAN	FEV	MAR	ABR	MAI	JUN	JUL	AGO	SET
Semanas	03	04	05	04	04	05	04	05	04	04	04	05	04	04	05	01
Desenvolvimento - 3 Meses e Meio																
Criação do Grupo																
Definição do Projeto																
Ideia Geral e Justificativa																
Orçamento																
Capa e Formatação do Projeto																
Dimensionamento técnico																
Cronograma																
Justificativa																
Sinopse																
Argumento																
Apresentação conceitual e estética																
Apresentação do Projeto																
Mini Currículo																
Dados Técnicos																
Equipe Técnica																
Roteiro																
Público Alvo																
Plano de Comunicação e Proposta de Distribuição																
Planejamento transmídia																
Conceitos Sonoros																
Entrega do Projeto (Versão 1)																
Apresentação do Projeto para a Ana																
Revisão do Projeto																
Entrega do Projeto (Versão 2)																
Apresentação do Projeto para a Banca																

Fonte: Beatriz Nunes Zeraik (Produtora do Projeto)

Tabela 02 - Cronograma Geral Macro: Executado (Pré-Produção)

CRONOGRAMA GERAL MACRO EXECUTADO - O CIRCO WURDULAK																
Ano	2022							2023								
Meses	JUN	JUL	AGO	SET	OUT	NOV	DEZ	JAN	FEV	MAR	ABR	MAI	JUN	JUL	AGO	SET
Semanas	03	04	05	04	04	05	04	05	04	04	04	05	04	04	05	01
Pré-Produção - 8 meses																
Thumbnails																
Design de Audiência																
2º Tratamento Roteiro																
3º Tratamento Roteiro																
Final Draft																
Pesquisa Referências Artísticas																
Concept Art (Character)																
Storyboard																
Turn Around e Line Up (personagens)																
Workshop - Animate																
Estúdio - Fotos com os assistentes																
Banco de Mãos																
Banco de Poses e Expressões																
Desenvolvimento Divulgação Multiplataforma (Transmídia)																
Tipografias na Animação (cartelas, placas, etc)																
Colorscript (Estudo)																
Concept Art (Prop)																
Animatic - V1																
Atualização Roteiro / Argumento (Pós Storyboard)																
Prévia do Relatório																
Projeto Banca de Qualificação																
Trilha Sonora (Referencial)																
Animatic - V2																
Pencil Test																
Concept Art (BG)																
Banca de Qualificação																

Fonte: Beatriz Nunes Zeraik (Produtora do Projeto)

⁵⁰ Cronograma geral completo, junto aos cronogramas da arte e do som - [Cronograma Planejado](#)

⁵¹ Cronograma geral completo, junto aos cronogramas da arte e do som - [Cronograma Executado](#)

Tabela 03 - Cronograma Geral Macro: Executado (Produção)

CRONOGRAMA GERAL MACRO EXECUTADO - O CIRCO WURDULAK																
	Ano	2022							2023							
		Meses							Meses							
		JUN	JUL	AGO	SET	OUT	NOV	DEZ	JAN	FEV	MAR	ABR	MAI	JUN	JUL	AGO
Semanas	03	04	05	04	04	05	04	05	04	04	04	05	04	04	05	01
Produção - 5 meses																
Animatic - V3 (Ajuste Final de Animatic)																
Setup																
Layout																
Rigging																
BG (Layout)																
Styleframes																
Color Key (colorscript)																
Trilha Sonora																
Trilha Musical																
BG (Clean Up e Color)																
Registro da Obra na Biblioteca Nacional																
Key frames																
Rough/Pencil																
Tie Down																
Animação Full																
Comp																
Stills																
Clean Up																
Color																
Cut-Out																
Materials Gráficos (Instagram)																
Off-Line Cut (Animação Completa sem o som)																

Fonte: Beatriz Nunes Zeraik (Produtora do Projeto)

Tabela 04 - Cronograma Geral Macro: Executado (Pós-Produção)

CRONOGRAMA GERAL MACRO EXECUTADO - O CIRCO WURDULAK																
	Ano	2022							2023							
		Meses							Meses							
		JUN	JUL	AGO	SET	OUT	NOV	DEZ	JAN	FEV	MAR	ABR	MAI	JUN	JUL	AGO
Semanas	03	04	05	04	04	05	04	05	04	04	04	05	04	04	05	01
Pós-Produção - 1 mês																
Libras Gravação																
Trilha Sonora (Ajustes)																
Músicas (Ajustes)																
Mixagem																
Créditos																
Materials Gráficos Festivals (Poster + Still)																
Final Cut																
Renderização																
Finalização do Projeto Escrito (Ajustes Finais)																
Banca Final TCC																
Estreia																

Fonte: Beatriz Nunes Zeraik (Produtora do Projeto)

7. ORÇAMENTO⁵²

Tabela 05 - Orçamento Geral

PROJETO DE ANIMAÇÃO 2D - O CIRCO WURDULAK						
Item	Nome do Recurso	Unidade	Departamento	Quantidade	Valor Unitário	Total Linha
	Indica o item ou serviço que será contratado	Indica a forma de mensurar o pagamento dos serviços	Indica a área em que será utilizado dentro do projeto	Indica o número de unidades de medida	Indica o preço de cada unidade de medida	Quantidade X Valor Unitário
1	DESENVOLVIMENTO / PRÉ-PRODUÇÃO					
	Mesa Digitalizadora	Custo	Equipamentos	1	R\$ 500,00	R\$ 500,00
	Pacote Adobe	Custo	Software	2	R\$ 124,00	R\$ 248,00
	Curso Animate - Udemy	Custo	Animação	1	R\$ 17,90	R\$ 17,90
	Resgistro na Biblioteca Nacional (Roteiro Final)	Custo	Registro	1	R\$ 20,00	R\$ 20,00
	Resgistro na Biblioteca Nacional (Personagens)	Custo	Registro	6	R\$ 30,00	R\$ 180,00
	Acessórios e Maquiagem Sessão de Fotos	Custo	Foto	1	R\$ 119,53	R\$ 119,53
	TOTAL PRÉ-PRODUÇÃO/DESENVOLVIMENTO					R\$ 1.085,43
2	PRODUÇÃO/EXECUÇÃO					
	Envio para Produtora, Requerimento	Custo	Registro	1	R\$ 15,30	R\$ 15,30
	Impressão Requerimento (Documentos)	Custo	Registro	1	R\$ 9,75	R\$ 9,75
	Impressão Requerimento (Documentos Extras)	Custo	Registro	1	R\$ 7,55	R\$ 7,55
	Envio Requerimento	Custo	Registro	1	R\$ 25,90	R\$ 25,90
	Envio Requerimento (Extra)	Custo	Registro	1	R\$ 25,90	R\$ 25,90
	TOTAL PRODUÇÃO/EXECUÇÃO					R\$ 84,40
3	PÓS-PRODUÇÃO					
	Trilha Musical	Cachê	Música	1	R\$ 400,00	R\$ 400,00
	Banco de Som - Soundly	Custo	Música	1	R\$ 72,87	R\$ 72,87
	TOTAL PÓS-PRODUÇÃO					R\$ 472,87
	TOTAL DO PROJETO (soma de 1 a 3)					R\$ 1.642,70

Fonte: Beatriz Nunes Zeraik (Produtora do Projeto)

O orçamento geral do projeto está incluído acima. No entanto, é importante observar que nem todos os elementos listados na planilha representam despesas do grupo exclusivamente para o desenvolvimento deste projeto. Isso é evidenciado, por exemplo, pela inclusão da mesa digitalizadora e dos pacotes de assinatura da Adobe.

Devido ao baixo custo para o desenvolvimento, o grupo concordou que o método de viabilidade do projeto, se daria de maneira colaborativa. Desta forma, cada membro contribuiu mensalmente com o valor de R\$50,00 (cinquenta reais), a partir do mês de fevereiro. O valor foi estabelecido em consenso, pelo grupo.

A quantia recolhida, totalizando R\$1.400,00 (mil e quatrocentos reais), foi destinada para cobrir os recursos empregados no decorrer do processo de desenvolvimento deste projeto. Sendo utilizado um total de R\$894,70 (oitocentos e noventa e quatro reais e setenta centavos).

Com o saldo remanescente de R\$505,30 (quinhentos e cinco reais e trinta centavos), planejamos direcioná-lo para as inscrições em festivais, assim como para a submissão dos materiais necessários a esses eventos.

Após a conclusão desta etapa final, quaisquer fundos não utilizados serão reembolsados de maneira equitativa entre todos os membros da equipe principal.

⁵² Orçamento Geral, Orçamento Executado e Caixa - [Orçamento](#)

8. PLANEJAMENTO DE DISTRIBUIÇÃO

Inicialmente, o curta-metragem será exibido em uma sessão de estreia na cidade de São Carlos. Em seguida, será submetido a festivais nacionais e internacionais de cinema que tenham como foco o gênero de terror/horror e fantástico, com o intuito de atrair o público-alvo interessado nessa temática. Serão selecionados eventos conhecidos por terem um histórico de exibição de curtas-metragens de qualidade e que sejam adequados para a proposta do filme. Após os resultados dos festivais, o curta será disponibilizado no YouTube.

Figura 61 - Pôster Divulgação do Curta-metragem



Fonte: Ana Paula Godoy (Diretora do Projeto) e Luísa Vietri (Diretora de Arte do Projeto)

Além disso, para a distribuição, realizamos a produção de alguns materiais gráficos, solicitados pelos festivais, como o pôster e fotos *still*. Ainda há a produção pendente de outros materiais, como o *trailer* ou *teaser*, além de quaisquer outros itens requeridos, uma vez que alguns festivais adotam especificações particulares, apesar de manterem certos padrões.

Esses materiais são fundamentais para a divulgação do curta-metragem e para a sua apresentação aos festivais, além de fornecerem uma visão mais completa e atrativa do projeto.

A produção desses materiais foi realizada com o máximo cuidado e qualidade, a fim de valorizar o curta-metragem e ampliar as suas chances de ser selecionado.

Lançamento - Evento de lançamento estudantil realizado no dia 05 de Setembro de 2023, na cidade de São Carlos, no Teatro de Bolso da Universidade Federal de São Carlos (UFSCar), às 19h.

Festivais de Cinema - Estamos analisando os festivais nos quais iremos inscrever o nosso projeto, considerando quais estão relacionados à nossa proposta de projeto, além de analisar os seus regulamentos⁵³ para verificar alguns pontos: se teremos que pagar uma taxa de inscrição, se eles solicitam exclusividade de exibição na cidade ou país, se teremos que ir presencialmente ao evento, caso o curta seja selecionado (casos internacionais), entre outras exigências específicas de cada um. O nosso objetivo é participar do maior número de festivais possíveis, são alguns deles:

Festivais Nacionais	Inscrição
Dia Internacional de Animação	2024
Mostra Curta Audiovisual - Campinas / SP	2024
Mostra Cinusp de Animação - São Paulo	2024
Curta Kinoforum - São Paulo	2024
CINEFANTASY - International Fantastic Film Festival - São Paulo	2024
São Paulo Film Festival (SPFF)	2024
Metrô – Festival do Cinema Brasileiro Universitário - Curitiba / PR	2024
Animatiba - Curitiba	2024
Animage - Recife / PE	2024
CineHorror Mostra de Cinema - Salvador / Ba	2024
FestCurtasBH - Belo Horizonte / MG	2024
Baixada Animada - Rio de Janeiro	2024
Rock Horror Film Festival - Rio de Janeiro	2024
FantasNóia - Novo Hamburgo / RS	2024
Fantaspoa - Porto Alegre / RS	2024
FAM - Festival Internacional de Cinema Florianópolis Audiovisual Mercosul - Florianópolis / SC	2024
Festivais Internacionais	Inscrição
Interfilm - International Short Film Festival Berlin - Alemanha	2024

⁵³ Análise dos Regulamentos dos Festivais - [Festivais Nacionais e Internacionais](#)

Festival Internacional de Cortos de Animación La Tribu - Argentina	2024
Festival Internacional de Animação de Córdoba - Argentina	2024
CHILEMONOS - Chile	2024
Eureka Festival Universitario de Cine - Bogotá / Colômbia	2024
Bogotá Short Film Festival - Bogoshorts - Colômbia	2024
FIC - Festival Internacional De Cine De Lanzarote – Espanha	2024
Annecy - França	2024
FESCILMAR - International Short Film Festival - Polônia	2024
MOSTRA - Festival de Animação em Lisboa - Portugal	2024
MOTELX - Festival Internacional de Cinema de Terror - Lisboa / Portugal	2024
FICMARC - Caribbean Sea International Film Festival - Venezuela	2024

YouTube - após a exibição em festivais, o curta-metragem será disponibilizado para o público geral, veiculado a plataforma de compartilhamento de vídeos, YouTube.

9. TRANSMÍDIA

9.1. Introdução ao Universo Temático

No universo narrativo do curta, o sobrenatural coexiste com o mundo humano. Apesar de existirem seres místicos que possuem uma boa relação com os humanos, como fadas e anjos, a maioria deles tem uma relação de antagonismo com a humanidade. Isso ocorre porque a força vital humana é uma fonte poderosa e desejável de energia, que pode prolongar a vida e melhorar a habilidade mágica daqueles que a consomem. Como resultado, muitas criaturas místicas consideram os humanos como uma presa valiosa e os caçam para se alimentar dessa energia vital.

A humanidade não tem consciência da existência desse mundo místico, pois há um véu de magia que os impede de perceber a verdadeira essência que o cerca. Infelizmente, eles só percebem isso quando é tarde demais.

Os wurdulak, ou vampiros, são seres sobrenaturais que se alimentam dessa energia vital através da ingestão do sangue humano. Em algum ponto não especificado da linha temporal deste mundo, eles descobriram que uma espécie específica de rosa é capaz de armazenar a energia vital de suas vítimas, em suas fibras.

Adotando a persona de um dono de circo Alec / apresentadora e mágica Sasha, o vampiro parte então com suas rosas em uma jornada, deixando um rastro de morte por onde passa. No meio do caminho, o vampiro encontra outros seres pelos quais sente compaixão e decide dá-los a dádiva da eterna juventude, em troca de sua ajuda para conseguir novas vítimas. Esses seres, unidos, formam *O Circo Wurdulak*, um circo itinerante que utiliza o entretenimento para atrair pessoas para o último espetáculo de suas vidas.

9.2. Divulgação Multiplataforma

Visão Geral: é essencial investir na divulgação da obra para que ela seja reconhecida e valorizada pelo público. Com esse objetivo, utilizamos o Instagram como uma rede social para compartilhar partes do conteúdo do projeto, estabelecendo um primeiro contato com o público e aumentando a visibilidade do filme.

As publicações do Instagram contêm conteúdos sobre o desenvolvimento da animação e extras sobre o universo temático, com destaque nas *backstories*⁵⁴ dos personagens sobrenaturais do circo. Por meio das postagens, apesar de terem sido em menor quantidade do que o pretendido inicialmente, compartilhamos detalhes do projeto: apresentamos a equipe envolvida, a sinopse, os conceitos artísticos, curiosidades sobre o enredo e personagens, criando um diálogo inicial com o público.

Dado que outras fases requereram uma atenção mais focalizada em seu progresso, a etapa de aprofundamento e criação de comunidade pode ser explorada posteriormente pelo grupo. Nesse sentido, os conteúdos originalmente planejados para promover um diálogo mais aberto com o público nas redes sociais podem ser aproveitados, abordando: o material produzido pelo projeto (capturas aceleradas da animação do personagem em tela, esboços de criação dos personagens, etc.); conteúdo educativo sobre animação (com o objetivo de atrair pessoas que não são profissionais ou estudantes, e até mesmo novos entusiastas da área, proporcionando uma melhor compreensão sobre a produção de animações); além de apresentas as bases de referência utilizadas para o desenvolvimento do curta (referências narrativas, estéticas, animações, filmes, etc.), visando atrair aqueles que já são fãs dessas obras produzidas.

Acreditamos que esses detalhes podem aumentar as chances do curta-metragem ser selecionado pelos festivais, e conseqüentemente, ampliar a sua divulgação por meio da divulgação multiplataforma.

⁵⁴ Histórias da vida dos personagens, para além daquilo que é apresentado na animação. História de “fundo” do personagem.

Período realizado:

- **Programação:** Maio/23 até a distribuição do curta nos festivais de cinema, datas ainda não definidas.
- **Reunião de conteúdo dentro do Instagram:** Junho/23
- **Lançamento:** Julho/23

Realização: após outras etapas tornarem prioridade para a finalização do curta, definimos que remodelaríamos o planejamento do Instagram, para algo menor e com conteúdos mais concisos, que podem ser aprofundados após a entrega do projeto.

Assim, delineamos os conteúdos essenciais para apresentar o nosso projeto, sendo compartilhados em nosso perfil do Instagram.⁵⁵ Apesar de buscarmos originalmente uma frequência de postagens semanal, algo dificultado por outras obrigações do projeto, realizamos as postagens planejadas, tanto no *feed* quanto nos *stories*, visando manter uma movimentação constante na rede social e engajar nossa audiência.

Para acompanhar a produção dos materiais e quais seriam os conteúdos programados, conversamos e definimos pelo *WhatsApp*⁵⁶ para agilizar o processo, mas também criamos uma pasta para a submissão dos arquivos visuais⁵⁷ de cada postagem, divididos por mês, facilitando a organização e localização dos conteúdos.

10. ANÁLISE DA EXECUÇÃO DO PROJETO

10.1. Roteiro

A primeira realização necessária foi a adaptação do conto⁵⁸ para o roteiro. A versão inicial da história era bastante longa, dividida em 5 sequências, com o foco da história em Jacque (Joaquim) e o seu último dia de vida. Após a adaptação, a história concentrou-se na transformação que Joaquim passará ao adentrar um mundo novo, mágico e perigoso, do circo Wurdulak.

As primeiras versões do roteiro⁵⁹ continham diálogos e um personagem extra, o atendente da lanchonete que Joaquim visitava diariamente. Esse corte mostrou-se bastante longo em quesito de tempo e em escala, com diversas locações (cidade, lanchonete, circo externo e interno e o salão de rosas), com muitas falas para os personagens, e numerosas

⁵⁵ Conta do Instagram - [ocircowurdak](#)

⁵⁶ Aplicativo multiplataforma de mensagens instantâneas e chamadas de voz para smartphones.

⁵⁷ Conteúdos Visuais Instagram - [Postagens Instagram](#)

⁵⁸ Conto Zorluke - [Conto](#)

⁵⁹ Roteiro com falas - [Roteiro V1](#)

ações acontecendo. Devido à pouca experiência técnica com animação, conversarmos em grupo e, com a ajuda da orientação, decidimos diminuir a escala do projeto consideravelmente.

Entre os cortes, a história foi reduzida para somente 3 sequências. O corte mais relevante, que afetou as outras áreas do projeto, foi a adaptação para uma narrativa sem diálogos, realizada por diversos motivos: do ponto de vista narrativo, a história não requeria a sua existência para compreender as ações, no entanto, isso levou ao desenvolvimento maior do departamento de arte e da animação, com banco de poses e expressões dos personagens e, das camadas e faixas do *sound design*; do ponto de vista produtivo, isso reduziu a etapa de busca por profissionais da área para a realização de gravação da voz original, o que também afetaria o orçamento do projeto; e, por fim, do ponto de vista técnico artístico, evitava a necessidade da realização de *lipsync*, a sincronia entre a fala e os movimentos dos lábios do personagem, o que é uma tarefa bem específica e que requer muito conhecimento técnico da área de animação, além de etapas adicionais para a produção de um banco de bocas para cada um dos personagens.

Também retiramos o personagem extra, o atendente da lanchonete, focando apenas no desenvolvimento do Joaquim e da trupe do circo. Além disso, percebemos a necessidade de alterar o nome de dois personagens, o do vampiro Ali e o do Jacque, por questões de representação das suas origens. O primeiro passou a se chamar Alec, referência a sua ascendência do leste europeu, enquanto o outro chamamos de Joaquim, que remete mais a um nome brasileiro.

Após essas alterações, o roteiro⁶⁰ foi inteiramente reescrito, agora em uma estrutura de três atos e três sequências, caminhando com a progressão de Joaquim entre as três locações: o circo interno e externo, e o salão de rosas.

Realizamos ainda alguns ajustes conforme o andamento do projeto: o salão de rosas, tornou-se apenas um corredor com rosas e espinhos, como ambiente interno do monólito; e houve a necessidade de uma última modificação do roteiro para se adaptar melhor as mudanças que ocorreram conforme o *storyboard* e *animatic* evoluíam, com uma nova proposta conceitual estética de começar apresentando um mundo comum, e a medida que o espectador adentra no ambiente circense, os cenários começam a ficar mais fantásticos, irregulares e disformes, trazendo a sensação de angústia, medo e terror até o seu desfecho, mudando bastante a estrutura do último ato.

⁶⁰ Roteiro versão sem falas - [Roteiro V4](#)

Nessa etapa de finalização do projeto, olhando com mais distanciamento da etapa de roteiro, percebemos com mais clareza os erros e acertos que tivemos. Avaliando, conseguimos perceber o quanto essa etapa foi e é crucial para o todos os *steps*⁶¹ de produção e o quanto não ponderamos um ponto importante desta etapa: não foi feito um *beat sheet*⁶² complexo para que fosse mais fácil e claro, a montagem do *storyboard*. Desta forma, tomou-se bastante tempo para a construção de um primeiro planejamento dos *frames*-chave do filme, mas, ao mesmo tempo, possibilitou uma maior liberdade de criação e propostas de alterações no próprio roteiro (ou que não faziam sentido narrativamente ou que não eram viáveis para a nossa produção).

10.2. Produção

A direção de produção, sempre está atenta as constantes mudanças que devem ocorrer ao longo do desenvolvimento do projeto. Visando adaptar ou buscar por caminhos que solucionem os problemas que surgem nas diversas áreas que compõe um projeto de curta-metragem.

Tabela 06 - Cronograma Macro: Planejado (Produção)

CRONOGRAMA MACRO PLANEJADO - O CIRCO WURDULAK																
Ano	2022						2023									
16 Meses	JUN	JUL	AGO	SET	OUT	NOV	DEZ	JAN	FEV	MAR	ABR	MAI	JUN	JUL	AGO	SET
66 Semanas	3	4	5	4	4	5	4	5	4	4	4	5	4	4	5	1
Produção - 5 meses																
Animatic - V3 (Ajuste Final de Animatic)																
Setup																
Layout																
Rigging																
BG (Layout)																
Color Key (colorscript)																
Trilha Sonora																
Trilha Musical																
Registro da Obra na Biblioteca Nacional																
Key frames																
Rough/Pencil																
Tie Down																
Clean Up																
Color																
Cut-Out																
Comp																
Styleframes																
BG (Clean Up e Color)																
Autorização e direitos autorais																
Materiais Gráficos (Instagram)																
Off-Line Cut (Animação Completa sem o som)																

Fonte: Beatriz Nunes Zeraik (Produtora do Projeto)

⁶¹ Passos em inglês.

⁶² É um documento utilizado pelos roteiristas para visualizar todos os pontos principais da trama, e pode ser feito de diversas formas a depender da técnica adotada.

Tabela 07 - Cronograma Macro: Planejado (Pós-Produção)

CRONOGRAMA MACRO PLANEJADO - O CIRCO WURDULAK																
Ano	2022							2023								
	JUN	JUL	AGO	SET	OUT	NOV	DEZ	JAN	FEV	MAR	ABR	MAI	JUN	JUL	AGO	SET
16 Meses	3	4	5	4	4	5	4	5	4	4	4	5	4	4	5	1
66 Semanas																
Pós-Produção - 2 meses																
Material Gráfico (festivals)																
Trilha Sonora (Ajustes)																
Músicas (Ajustes)																
Créditos																
Mixagem																
Audiodescrição e Acessibilidade																
Foley																
Foley (Ajustes)																
Final Cut																
Renderização																
Finalização do Projeto (Ajustes Finais)																
Banca Final TCC																
Estreia																

Fonte: Beatriz Nunes Zeraik (Produtora do Projeto)

No que se refere à gestão geral, a base de tudo, ou seja, o cronograma, passou por várias adaptações ao longo do projeto. Essas modificações foram feitas com o objetivo de incorporar as mudanças necessárias em várias áreas do curta-metragem, abrangendo desde os aspectos artísticos (como a definição do *colorscript*), alterações na animação (com um enfoque maior no *cut-out*, ao invés da animação tradicional) e até mesmo na orientação das escolhas sonoras. Tudo isso foi realizado com a constante busca por soluções inovadoras que possibilitassem a conclusão do curta-metragem.

Conseqüentemente, algumas etapas que inicialmente demandariam mais tempo foram reduzidas, enquanto outras foram estendidas, como por exemplo, a etapa de finalização artística (BGs e *Stills*), em decorrência à concentração da produção artística nas mãos da Diretora de Arte.

Além do cronograma geral, foram elaborados cronogramas específicos para as áreas de arte e som, a fim de monitorar a produção de maneira mais eficiente (como apresentado no relatório da arte).

É relevante ressaltar que certas etapas não foram finalizadas devido às alterações e decisões tomadas pelo grupo, sendo: a gravação de uma considerável parte da trilha sonora, que abrangeria o *foley* e as reações dos personagens (decisão descrita no relatório sonoro); bem como a inclusão de audiodescrição e legendas; e, por fim, os contratos de autorizações e direitos autorais.

Este último item, não foi possível de ser finalizado, pois a produtora assumiu o cargo de direção de som, e tendo outros itens como prioridade, este acabou sendo deixado para ser executado após a finalização do curta-metragem.

No entanto, ressaltamos a extrema importância destes contratos, pois é por meio deles que garantimos e comprovamos o total direito autoral sobre a curta-metragem realizado, importante item para a realização das inscrições nos festivais.

Em se tratando de contratos e registros, realizamos o registro do roteiro (em anexo o certificado) e dos personagens. O dos personagens tivemos que realizar um reenvio com documentos adicionais, pois a biblioteca nacional solicitou o envio da descrição dos personagens, além da sua aparência física visual.

Importante destacar, especialmente para futuros produtores, que as orientações fornecidas pelo site governamental não são tão detalhadas quanto deveriam ser em relação ao formato de registro. A produtora teve de recorrer a profissionais do setor para garantir o envio adequado e, mesmo assim, ainda enfrentou desafios no processo de registro. Isso ocorreu em relação a um aspecto que nem sequer é mencionado ou solicitado no próprio site da Biblioteca Nacional.

Em suma, procedemos com o reenvio, que já foi entregue em seu destino através dos serviços postais. Atualmente, estamos aguardando a resposta deles, que incluirá o certificado de registro dos personagens.

Sobre a parte financeira, ocorreram algumas modificações no orçamento. Foram incluídos os gastos relacionados ao reenvio necessário para a obtenção do certificado dos personagens, envolvendo despesas de impressão e custos de remessa pelos correios. Além disso, houve um aumento no valor inicialmente acordado com o compositor musical, em virtude de uma mudança na direção de som (detalhada posteriormente no relatório de som). Essa alteração atribuiu ao compositor a responsabilidade de incorporar os efeitos sonoros à trilha musical. Como resultado, o valor de pagamento foi ajustado para R\$400,00 (quatrocentos reais), devido ao trabalho adicional. Por fim, para atender às necessidades das demais etapas da trilha sonora (incluindo reações dos personagens, sons ambientes, *foleys* etc.), optamos por adquirir uma assinatura do banco de efeitos sonoros Soundly⁶³, a fim de obter os diversos sons essenciais para a composição completa da trilha sonora.

⁶³ Plataforma de efeitos sonoros - [Soundly](#)

Tabela 08 - Visão Parcial do Controle de Caixa

PROJETO DE ANIMAÇÃO 2D - O CIRCO WURDULAK				
NOME	DATA	VALOR	COMPROVANTES	
FEVEREIRO				
Ana Paula	16/03/2023	R\$ 50,00	Comprovantes de Depósito	
Beatriz	06/02/2023	R\$ 50,00	-	
Luísa	13/03/2023	R\$ 50,00	Comprovantes de Depósito	
Zor	13/03/2023	R\$ 50,00	Comprovantes de Depósito	
TOTAL MÊS		R\$ 200,00		
MARÇO				
Ana Paula	10/04/2023	R\$ 50,00	Comprovantes de Depósito	
Beatriz	06/03/2023	R\$ 50,00	-	
Luísa	17/05/2023	R\$ 50,00	Comprovantes de Depósito	
Zor	13/03/2023	R\$ 50,00	Comprovantes de Depósito	
TOTAL MÊS		R\$ 200,00		
ABRIL				
Ana Paula	17/05/2023	R\$ 50,00	Comprovantes de Depósito	
Beatriz	05/04/2023	R\$ 50,00	-	
Luísa	18/06/2023	R\$ 50,00	Comprovantes de Depósito	
Zor	15/05/2023	R\$ 50,00	Comprovantes de Depósito	
TOTAL MÊS		R\$ 200,00		

Fonte: Beatriz Nunes Zeraik (Produtora do Projeto)

Para o acompanhamento do fluxo de caixa, criamos uma tabela na aba da planilha de orçamento. Além disso, organizamos duas pastas, uma destinada aos recibos dos depósitos⁶⁴ efetuados pelos integrantes do grupo, e outra destinada a arquivar as notas referentes aos gastos realizados⁶⁵.

O total dos gastos e o que será feito com o dinheiro remanescente, já foram detalhados no decorrer do documento.

Ao longo do desenvolvimento do projeto, procuramos por possíveis parcerias para a realização da audiodescrição. Realizamos algumas tentativas dentro da universidade e, posteriormente, conseguimos estabelecer uma parceria para o desenvolvimento com a SAADE (Secretaria Geral de Ações Afirmativas, Diversidade e Equidade). Sandro Francischini, coordenador da SAADE, conversou conosco sobre todas as possibilidades de acessibilidade que podem ser criadas para uma produção audiovisual. Ele concordou em desenvolver esta etapa, colocando à nossa disposição até quatro bolsistas, estudantes que ainda não trabalham profissionalmente na área, para a realização.

⁶⁴ Pasta com os comprovantes de depósito - [Comprovantes de Depósito](#)

⁶⁵ Pasta com as notas arquivadas - [Comprovantes de Pagamento](#)

Contudo, após a banca de qualificação, houve uma mudança na coordenação da SAADE. Em comunicações subsequentes por e-mail, tornou-se necessário revermos a possibilidade da nossa parceria, tendo em vista alguns motivos: com a mudança de coordenação, seria necessário conversar com o novo coordenador, para avaliar se ainda se manteria os projetos para estudantes bolsistas realizarem este trabalho; para a realização destas etapas, era necessário que o curta-metragem estivesse finalizado, algo que apenas ocorreria no mês de setembro, que coincide com o mês de recesso da universidade.

Apesar destes impasses, realizamos o contato com o novo coordenador, o professor Vinicius Nascimento, e mantemos o diálogo para verificar a possibilidade da realização destas etapas, após o mês de setembro.

Por outro lado, por meio de uma parceria realizada pela professora coordenadora de projeto Ana Luisa, com o Setils (Serviço de Tradução e Interpretação em Libras da UFSCar), realizamos a gravação da janela de libras, com a colaboração dos alunos do TILSP (Tradução e Interpretação de Libras-Português), Davson Soares Mendes, Ester Chaves Pessoa e Jonathas Oliveira Dias.

Dado que nosso curta-metragem não possui diálogos verbais, em discussões com os alunos, chegamos à conclusão de que seria essencial realizar a tradução para a Língua Brasileira de Sinais (Libras) em apenas dois momentos específicos: primeiramente, para comunicar o aviso presente na cartela inicial referente ao efeito estroboscópico⁶⁶; e, adicionalmente, como uma notificação informando que não seria necessária a interpretação em Libras, uma vez que o curta-metragem possui apenas acompanhamento musical.

10.3. Direção

Como as principais atribuições, a diretora-geral, coube o levantamento das principais referências que seguiríamos e a seleção delas por área. Em meio a tantas referências, o maior trabalho, num primeiro momento, foi essa triagem para entender o que fazia ou não sentido para a proposta desenvolvida antes da pré-produção. Nesse momento, foi tomada a escolha por seguir como principal referência o cinema expressionista alemão.

Dessa forma, houve a primeira orientação e conversa com a direção de arte, para juntos estabelecerem o caminho que seria executável para a área, seja para os personagens, *backgrounds* e *props*.

⁶⁶ Ocorre quando uma fonte de luz intermitente ilumina um objeto em movimento. Este efeito, originado pelo *flickering*, é prejudicial à visão e pode causar desconforto, cansaço visual e dores de cabeça, em pessoas mais sensíveis.

Dessa mesma forma, houve essas conversas e orientações referenciais, para a direção de som e para a direção de animação, sempre entendendo, junto à produção, a viabilidade de execução em meio ao cronograma, gargalos de produção da equipe e orçamento.

Em suma, a direção-geral sempre priorizou por garantir a unidade artística do projeto e a coerência entre todos os departamentos que o compuseram, assim como auxiliar a produção na definição de um *pipeline* e *workflow* que fizesse sentido para o filme.

Assim, também foi criado e setado a planilha de controle de produção⁶⁷ para que, junto a Direção de Produção, fossem atualizadas e editadas conforme as necessidades do projeto, bem como as planilhas de decupagem de *assets* e o cronograma por etapas, que construímos em conjunto ao mesmo tempo que também definíamos nosso *pipeline* técnico de produção de linha.

10.4. Arte

O desenvolvimento da parte artística começou com uma busca por referências artísticas e de animações 2D, como mencionado acima, mas mais concisa e direcionada por *asset*.

Para mantermos uma unidade das referências que tinham sido levantadas, para a realização da parte artística, a Diretora-Geral criou e organizou o Miro⁶⁸, uma plataforma que permite a criação de *boards* visuais.

Nele, temos um mapa de todo o projeto com referências de arte e animação, bancos de poses e expressões, *roughs*, todas as etapas do *storyboard* e afins. Ele ajudou para que o projeto ficasse visualmente claro para todos.

Também utilizamos outro meio como banco de referências: pasta no Pinterest⁶⁹, organizada em subpastas para referências específicas e gerais que precisaríamos ao longo do projeto.

Após a primeira versão do roteiro, houve a idealização dos personagens, iniciando o *concept art*.

⁶⁷ Planilha de Controle - [Arte e Animação](#)

⁶⁸ Miro - [Miro](#)

⁶⁹ Pasta de referências - [Pinterest](#)

Figura 62 - *Rough Character Alec*



Fonte: Luísa Vietri (Diretora de Arte do Projeto)

Figura 63 - *Rough Character Joaquim*



Fonte: Luísa Vietri (Diretora de Arte do Projeto)

Durante o desenvolvimento dos *concepts* dos personagens⁷⁰, os assistentes auxiliaram no processo. Após a passagem de *briefing* e demandas, eles realizaram os estudos dos demais personagens do circo. Com base no conteúdo criado pelos assistentes e nos nossos primeiros esboços, finalizamos os *concepts* da Bailarina, do Palhaço e das Gêmeas, e, em seguida, o *turn around*⁷¹ de cada um, ou seja, a vista frontal, de costas, lateral esquerda e direita e $\frac{3}{4}$ do personagem.

Após serem aperfeiçoados, analisamos as opções que melhor se adequavam à nossa proposta de identidade visual, além de considerar cuidadosamente a estratégia para conceber um *line-up* diversificado em termos de formas. Nossa abordagem também buscou garantir a viabilidade na produção da animação.

⁷⁰ Concept Art Personagens - [Concept Art](#)

⁷¹ Turn Around Personagens - [Turn Around](#)

Figura 64 - *Line up* Colorido



Fonte: Luísa Vietri (Diretora de Arte do Projeto)

Com base no *workshop* realizados com os assistentes, para explicar sobre os princípios básicos da animação e sobre o *software* que seria usado no processo de animação, identificamos a dificuldade geral que teríamos em realizar a etapa de animação, devido a pouca experiência com a área que a equipe tinha.

Então houve a principal mudança em relação a produção, à parte artística e de animação, o que causou grandes alterações no projeto como um todo. Ficou difícil conciliar o desenvolvimento da arte com o aprendizado de animar, dominar o *software* (no momento, o Tahoma2D) e, ainda mais, estabelecer uma linguagem de animação. Sabíamos que seria uma animação *frame a frame* (a princípio) com movimentos não muito elaborados e tínhamos algumas referências disso, mas ainda era preciso estudar muito como seria feito na prática, o que não estava sendo possível com todas as outras demandas da arte.

Para resolver este problema, tomamos três medidas. A primeira foi a procura por mais assistentes artísticos, entrando 3 pessoas, das quais apenas 2 permaneceram, com foco na produção dos *backgrounds*.

A segunda, foi a elaboração de um cronograma específico para arte, dessa forma, destrinchamos as demandas e realizamos o fluxo de trabalho diário, acompanhando o que era necessário ser desenvolvido até a banca de qualificação, discutido e organizado junto à Diretora de Arte e Diretora Geral.

Figura 66 - *Rough* Vista de Cima: Externa Circo



Fonte: Luísa Vietri (Diretora de Arte do Projeto)

Em quesito das definições artísticas, as referências que tínhamos para BGs, sofreram uma grande mudança: antes, nos concentramos bastante na animação *Sundown* (2020)⁷², da escola de cinema e animação francesa Gobelins, como referência em praticamente todos os aspectos do nosso projeto. A direção, ao longo da trajetória, buscou referências mais ligadas ao gótico e ao expressionismo alemão, devido ao foco no gênero de terror. Com esta definição, começamos os esboços dos cenários mais disformes e pontiagudos, além de planos e monocromáticos.

Figura 67 - *Colorscript* Colorido



Fonte: Luísa Vietri (Diretora de Arte do Projeto)

Com essa mesma perspectiva, consideramos a proposta de *colorscript*. A proposta que adotamos a princípio era a utilização de uma paleta colorida, com foco nas cores branco, vermelha, preta, azul e roxo.

⁷² Curta-metragem - [Sundown - Gobelins](#)

Em contrapartida, devido ao tempo que teríamos e para facilitar na produção artística como um todo, idealizamos outras duas opções de paletas: uma mais monocromática, que se baseia no branco, preto e variações de cinza, com alguns detalhes específicos, como as rosas, em vermelho e os olhos dos vampiros, em amarelo; e a outra sem esses detalhes coloridos.

Figura 68 - *Colorscript P&B*



Fonte: Luísa Vietri (Diretora de Arte do Projeto) e Ana Paula Godoy (Diretora do Projeto)

Optamos pela última proposta, seguindo a paleta monocromática, devido alguns fatores:

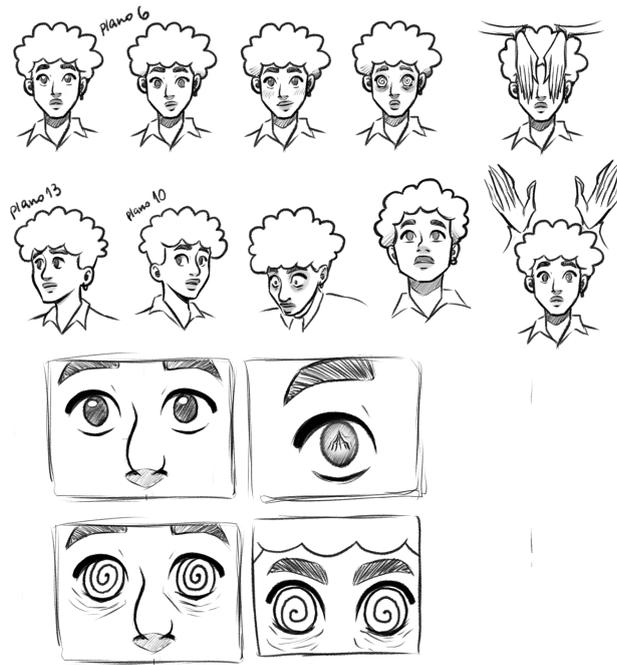
- Ponto de vista produtivo: tínhamos pouco tempo para elaboração e gostaríamos de entregar um material em ótima qualidade artística. Desta forma, optamos por otimizar nosso processo de produção
- Ponto de vista da identidade visual: dialoga mais com nossas principais referências temática, como *Nosferatu* e *O Gabinete do Doutor Caligari*.

Figura 69 - Poses *Character* Joaquim



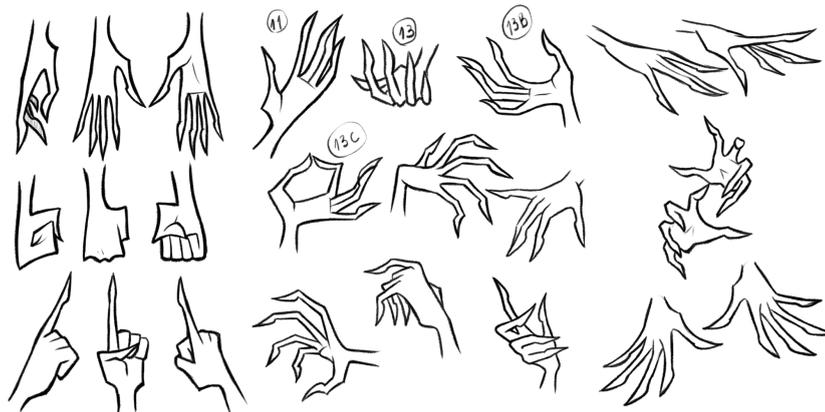
Fonte: Luísa Vietri (Diretora de Arte do Projeto) e Ana Paula Godoy (Diretora do Projeto)

Figura 70 - Expressões *Character* Joaquim



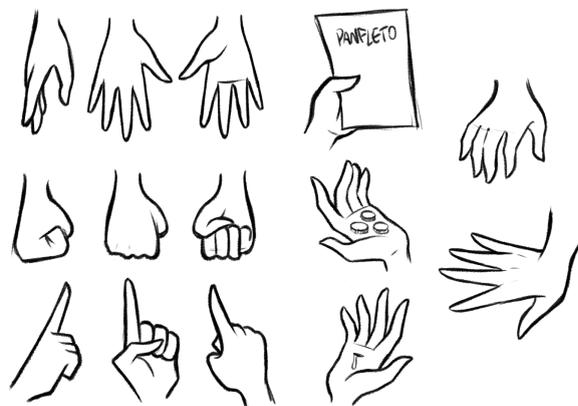
Fonte: Luísa Vietri (Diretora de Arte do Projeto) e Ana Paula Godoy (Diretora do Projeto)

Figura 71 - Mãos *Character* Alec e Sasha



Fonte: Luísa Vietri (Diretora de Arte do Projeto) e Ana Paula Godoy (Diretora do Projeto)

Figura 72 - Mãos *Character* Joaquim



Fonte: Luísa Vietri (Diretora de Arte do Projeto) e Ana Paula Godoy (Diretora do Projeto)

Os bancos de mãos, poses e expressões dos personagens, foram feitos, especialmente para Alec, Sasha e Joaquim. Isso facilitou a precisão para a etapa de desenvolvimento da animação.

Após a banca de qualificação, as resoluções que estavam em aberto sobre a arte (*Colorscript* e *Backgrounds*), foram definidas.

Definimos o *colorscript* mencionado acima (P&B), no qual o único re-trabalho que tivemos, foi o de remover a saturação dos personagens e dos *props* que já haviam sido feitos coloridos e ajustar seus valores e contrastes.

Os BGs, ainda que tenham sido produzidos os seus rascunhos com os detalhes coloridos, foram pensados em preto e branco desde o início. Apesar disso, eles certamente foram a parte que tomou mais tempo e atenção da arte desde a última banca.

Foram produzidos cerca de 50 BGs, além de suas múltiplas versões cortadas ou modificadas para serem reaproveitadas em diversos shots. Mantivemos nos BGs as referências às obras de Murnau, Tim Burton e Henry Selick, com suas linhas tortas, sombras chapadas, espirais e chãos quadriculados.

Foram três locações principais que desenvolvemos: o exterior do circo, a interna do circo (o picadeiro) e o corredor/interior do monólito.

Figura 73 - *Still Shot 030*: Externa Circo



Fonte: Ana Paula Godoy (Diretora do Projeto), Luísa Vietri (Diretora de Arte do Projeto) e Gabriel Zanatta (Diretor de Animação do Projeto)

O primeiro foi, provavelmente, o mais complicado; pesquisamos referências de circos reais mais tradicionais, mas também de filmes em que há circos, como *Peixe Grande* (Tim Burton, 2003), além de incorporar elementos que remetessem à temática vampiresca, expressa principalmente no letreiro com o nome Wurdulak e na grade com lanças na sua base no início da estrada, lembrando os portões de um castelo gótico.

Os principais elementos que compõem a primeira locação são: o circo em si, a estrada e a bilheteria, uma pipoqueira, barraquinhas de vendas, uma roda gigante ao fundo e carrinhos (que seriam os camarins dos integrantes do circo) para expressar que é um ambiente chamativo do início ao fim.

Figura 74 - *Still Shot 016*: Fachada Circo



Fonte: Ana Paula Godoy (Diretora do Projeto), Luísa Vietri (Diretora de Arte do Projeto) e Gabriel Zanatta (Diretor de Animação do Projeto)

O formato do circo também foi uma questão chave para o desenvolvimento desse ambiente: queríamos que ele fosse grande, mas alto e alongado na vertical, ao invés de na horizontal, como o padrão que conhecemos e visualizamos. Fizemos algumas versões diferentes até chegar ao resultado final, em que decidimos que ele também seria torto e assimétrico, tal qual uma casa torta na Cidade do Halloween em *O Estranho Mundo de Jack* (Henry Selick, 1993).

Figura 75 - *Still Shot 034*: Master Interna Circo



Fonte: Luísa Vietri (Diretora de Arte do Projeto)

Para o interior do circo, optamos por não colocar tanta informação quanto do lado de fora - o importante é o picadeiro, toda a ação é construída em torno dele. Ainda mantivemos elementos que viraram centrais na construção dos BGs; as linhas tortas, as grades pontiagudas e a presença de espirais em diversos lugares.

Figura 76 - *Still Shot 099*: Corredor Monólito



Fonte: Luísa Vietri (Diretora de Arte do Projeto) e Ana Paula Godoy (Diretora do Projeto)

Nossa última locação, tinha como objetivo ser a mais criativa e distinta da realidade. O corredor de rosas teve como principal referência o corredor de *O Gabinete do Doutor Caligari* (1920), com seus retângulos decrescentes e entortados, além de uma *concept art* de Tim

Burton do curta-metragem *Vincent* (1982). As rosas, que inicialmente seriam vermelhas, passaram a ser brancas e luminosas, dando um ar de mistério e magia à cena.

Figura 77 - BG *Esplendor*: Bailarina



Fonte: Daniela Barbieri (Assistente de Arte do Projeto) e Ana Paula Godoy (Diretora do Projeto)

Entretanto, além dos cenários principais, tivemos muitos BGs gráficos, os *esplendors*, que muitas vezes eram fundos pretos com elementos de brilho, poeira ou foco de luz, sempre com um filtro de ruído. A maioria destes ficou sob responsabilidade dos assistentes Daniela Barbieri, Isabella Brêtas e Vitor Fonseca.

Figura 78 - *Still Shot 010A*: Externa Circo



Fonte: Ana Paula Godoy (Diretora do Projeto), Luísa Vietri (Diretora de Arte do Projeto) e Gabriel Zanatta (Diretor de Animação do Projeto)

Terminados os BGs, iniciou-se o trabalho com os *stills*, os planos estáticos que não precisaram de animação. Foram feitos 38 *stills*, com base nos planos da *preview*, que consistiram em desenhar os personagens sobre os BGs dos respectivos planos, preocupando-se sempre em dialogar com o traço e a textura de *brushes* utilizados na animação, que estava sendo feita simultaneamente.

10.5. Storyboard / Animatic

À medida que o projeto prosseguia, desenvolvemos o *storyboard* com base em uma extensa pesquisa referencial que abrangeu aspectos como enquadramento, angulação e sequência de ações a serem animadas, elaborando o *frame a frame*, pensando na proposta de montagem da animação.

Neste momento, o processo de elaboração do *storyboard* exigiu a integração de diversas áreas interligadas, incluindo direção, direção de fotografia, arte, montagem e animação. Através dessa ferramenta, somos capazes de avaliar a viabilidade do projeto, principalmente sob a perspectiva narrativa. O *storyboard* nos possibilita identificar possíveis problemas narrativos, como deficiências na estrutura, lacunas na clareza das unidades narrativas (sequências, cenas, planos e momentos-chave) e outras questões relevantes.

Conforme avançávamos com as entregas do *board*, efetuamos múltiplos ajustes e revisões. A diretora-geral, encarregada dessa etapa, procurou *layoutar* os quadros de forma a estruturar planos de composição mais complexas, que não dependiam tanto da animação para serem assimilados. Além disso, foram incorporadas influências de cinematografias que se alinhassem à coesão narrativa da história.

O fato do *board* ser realizado quadro a quadro (como uma decupagem⁷³, mas mais visual do que escrita), auxiliou na maleabilidade para a construção e reconstrução da ordem dos quadros na montagem, que finalizaria na etapa de pós-produção.

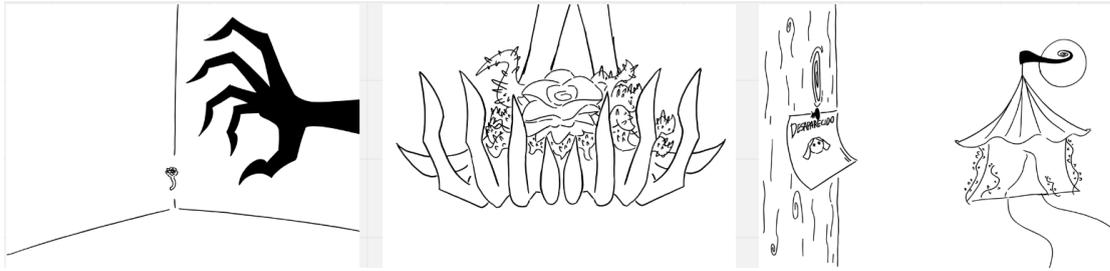
Figura 79 - Storyboard V1



Fonte: Ana Paula Godoy (*Storyboarder* do Projeto) e Gabriel Zanatta (Diretor de Animação do Projeto)

⁷³ Processo de dividir as cenas de um roteiro em planos, como parte do planejamento da filmagem.

Figura 80 - *Storyboard* Redesenhado para o *Animatic* V1



Fonte: Ana Paula Godoy (*Storyboarder* do Projeto) e Gabriel Zanatta (Diretor de Animação do Projeto)

Em sequência, começamos a desenvolver o *animatic*. Na primeira versão, redesenhamos todo o *board* para colocar os personagens no modelo e definir os *shots* de forma mais adequada. Nessa primeira etapa também definimos a secundagem de cada *shot* (e a quantidade de *frames* prevista) e já testamos algumas transições.

Na segunda versão, definimos melhor os enquadramentos, movimentos de câmera e ações. Avaliamos as transições e a montagem com mais cuidado, além de testar alguns *roughs* de animação de alguns *shots*. Trabalhamos melhor com a montagem e a duração dos planos, foco, *split screen* e profundidade de campo.

10.6. Animação

Junto ao Diretor de Animação/Animador, definimos toda a linguagem que empregamos no curta: *timing* dos *shots* e dos personagens, *acting* de cada um deles, intenção de planos, cenas, sequências e atos, viabilidade de emprego de *cut out* e *frame a frame*, referências, linguagem dos *fx* e assim por diante. Fomos construindo juntos cada *shot* que precisaria ser animado e estabelecendo planos de produção e os limites do que conseguimos produzir.

Foi muito importante o diálogo com o Diretor de Animação durante todo o processo, uma vez que ele participou desde a montagem do *animatic* na *timeline* de edição até os *retakes* finais de ajustes e pós-produção e renderização. Com uma visão e experiência técnica, ele acabou trazendo também várias soluções artísticas que se enquadravam nos *briefings* passados, e que eram viáveis de execução, já que ele animou todo o curta-metragem integralmente.

Em suma, chegamos em um resultado de animação mais contida, focando mais no *cut out* do que no *frame a frame*, como previsto inicialmente, mas que foi eficiente em passar a intenção, na maioria dos *shots*.

Seguimos uma ordem de prioridade, focando em realizar as animações mais complexas em *shots* especiais que pediam isso. Desta maneira, creditamos que fizemos boas escolhas em elencar quais *shots* seriam *still*, animação *cut out*, animação *full* e onde teríamos *fx*.

10.7. Identidade Visual

Com o progresso do desenvolvimento artístico do projeto, começamos a pensar na proposta de identidade visual, que engloba o *design* gráfico de todas as peças que compõem o empacotamento do filme: *lettering*, *colorscript*, pôster, composição gráfica, pós-produção e peças a serem desenvolvidas para distribuição e exibição.

Figura 81 - *Still Shot 108*



Fonte: Ana Paula Godoy (Diretora do Projeto) e Gabriel Zanatta (Diretor de Animação do Projeto)

Figura 82 - *Still Shot 109*



Fonte: Ana Paula Godoy (Diretora do Projeto) e Gabriel Zanatta (Diretor de Animação do Projeto)

Figura 83 - *Still Shot 040*: Externa Circo



Fonte: Ana Paula Godoy (Diretora do Projeto), Gabriel Zanatta (Diretor de Animação do Projeto) e Luísa Vietri (Diretora de Arte do Projeto)

No mundo diegético, nos preocupamos com os elementos visuais que aparecem dentro do curta, focando na tipografia que será utilizada, presente em elementos como os ingressos, o título na fachada da bilheteria do circo, a escrita na placa metálica com o nome do circo, entre outros.

Em se tratando dos materiais gráficos, eles são um elemento importante que vende e apresenta o nosso produto, para o público e os festivais de mercado. Primeiramente nos aproximamos da estética visual do projeto, nos baseando na paleta de cores da arte inicial (paleta colorida), e adaptamos depois para a monocromática.

Figura 84 - Fotos de Perfil da Equipe para Promover o Curta nas Redes Sociais



Fonte: Fotografias por Felipe Zolesi

Para reforçar a nossa identidade visual, realizamos uma sessão de fotos de perfil de toda a equipe, com maquiagem e temática circense. As imagens foram editadas e

disponibilizadas à equipe. Isto criou uma padronização visual para o uso nas redes sociais, como uma forma de promover o projeto e manter uma identidade visual.

A proposta foi adiante e, assim, iniciamos os estudos de tipografia, analisando fontes que se aproximavam da nossa temática, focando principalmente no desenvolvimento do *title card* do projeto.

Figura 85 - Estudo do *Lettering* Inicial



Fonte: Vitor Lima (Roteirista do Projeto)

Após um tempo tentando definir uma logo para o curta-metragem, tivemos que reiniciar o processo. A direção reuniu diversas referências de fontes e estilos, e decidimos reformular a proposta.

Considerando que a grande premissa narrativa-estética do filme são as espirais, presentes em diversos momentos no curta, simbolizando sufocamento, delírio, hipnose, aprisionamento, sucumbimento, confusão, estranhamento e por fim um mau presságio do que está por vir, optamos por trazer isso para o *lettering* também.

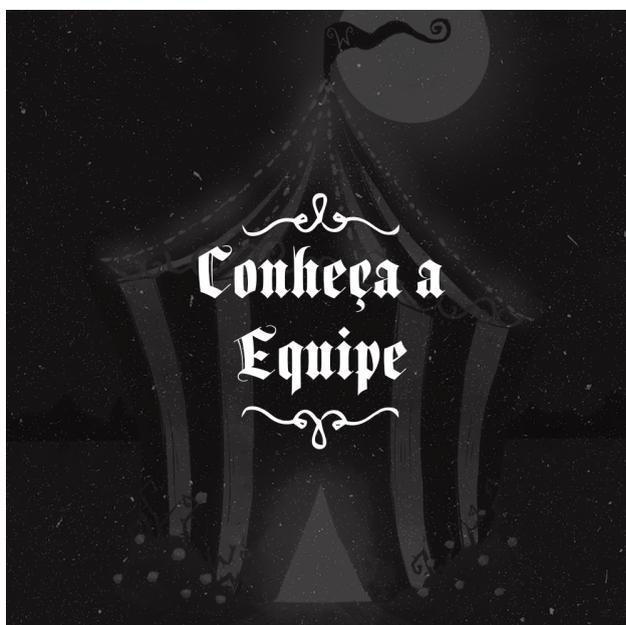
Figura 86 - Estudo do *Lettering*: Cartela Curta



Fonte: Ana Paula Godoy (Diretora do Projeto)

Após uma nova leva de estudos e aplicações, chegamos as versões finais tanto para o mundo diegético do curta, quanto extra-diegético nas nossas redes sociais.

Figura 87 - Cartela Inicial: Postagem Instagram - Apresentação da Equipe



Fonte: Vitor Lima (Roteirista do Projeto)

10.8. Som

Como já mencionado, com a retirada dos diálogos do roteiro, a parte sonora do curta seria extremamente importante, tanto em termos de trilha sonora quanto de acompanhamento musical.

Em relação à trilha musical, foi necessário estabelecer uma parceria, remunerada de forma simbólica, com o músico Gabriel Fabiano dos Santos. Após a primeira apresentação do projeto a ele, foi decidido que gostaríamos de músicas temáticas para os personagens Alec e Sasha, além de uma para o circo. Enviamos referências iniciais de faixas musicais, que serviram de base para a elaboração dos *motifs*.⁷⁴

Inicialmente, a diretora-geral criou uma *playlist* no Spotify⁷⁵, para que começássemos a pensar na proposta de som. Assim que terminamos a segunda versão do *animatic*, passamos todo o conteúdo referencial e o *animatic* para o músico, que então começou a elaboração da trilha musical.

Após finalizar o estudo inicial da análise técnica do som, junto a uma decupagem sonora dos planos do *animatic*, descrevendo suas diferentes camadas e tipos de efeitos sonoros. Usamos bancos de efeitos sonoros para criar as primeiras versões sonorizada.

Inicialmente tínhamos a pretensão de realizar a gravação de tudo que comporia a trilha sonora (com exceção da trilha musical), mas após realizar um teste de gravação, no laboratório de som da UFSCar, percebemos que a nossa capacidade técnica não garantiria a qualidade sonora desejada.

Além disso, algo que considerávamos de extrema importância de ser realizado, a gravação das reações dos personagens, durante a realização de testes sonoros preliminares, utilizando apenas sons de referência, notamos que a inclusão de múltiplas reações dos personagens não resultava em uma experiência satisfatória. Isso se dava pelo fato de que essas reações pareciam estranhas e excessivamente específicas em determinados quadros (tendo em vista que nem todas as cenas foram animadas). Em virtude disso, optamos por reduzir ao máximo a quantidade de reações, mantendo apenas as risadas dos personagens Alec e Sasha.

Diante dessa situação, decidimos procurar um banco de efeitos sonoros que atendesse às nossas necessidades, e após uma extensa busca (pois muitos bancos possuíam detalhes em seus termos de uso, que nos impossibilitavam a distribuição final do curta, para os festivais),

⁷⁴ Abreviação de *leitmotif*, recurso musical que teve seu início na música clássica com Richard Wagner. Representa um tema musical recorrente que remete a um personagem específico ou assunto.

⁷⁵ Serviço de streaming de música, podcast e vídeo.

assinamos o Soundly.

Durante a execução desta etapa inicial do som, no final do mês de maio, estávamos atrasados e não tínhamos fechado o desenho sonoro ainda. Por motivos particulares e pessoais, decidimos em grupo pela troca do responsável pela direção do som, papel assumido então pela produtora do projeto, que continuou recebendo assistência do mesmo, para a realização do som.

Após a mudança, foi elaborado a tabela de acompanhamento da produção sonora⁷⁶ e realizamos uma nova reunião com o compositor musical, para alinharmos e fecharmos o desenho da trilha sonora. Durante esse encontro, esclarecemos dúvidas que o músico tinha em relação às ações e solicitamos uma nova faixa temática para acompanhar o número da bailarina. Importante ressaltar que a colaboração entre a diretora de som e o compositor desempenhou um papel crucial na construção integral da trilha sonora.

Outro assunto tratado com o músico, foi a integração dos efeitos sonoros diretamente na trilha musical, algo que ele já vinha fazendo com as primeiras versões da trilha musical, o que se mostrou muito vantajoso para nós. Isso se deveu às dificuldades encontradas para localizar efeitos sonoros específicos (som de magia, como exemplo), no banco ao qual tínhamos assinado. Assim, combinamos que, enquanto possível, a música contaria com grande parte dos efeitos sonoros na trilha musical, enquanto os efeitos obtidos do banco sonoro, seriam para a ambientação, reações, *Hard FX*, e *foley*.

Enfim, conforme as versões finais da animação se completaram, o som também tomou forma. Com a trilha sonora completa, reservamos 3 dias no estúdio do Departamento de Artes e Comunicação da UFSCar para que pudéssemos realizar a mixagem final do filme. Neste momento, recebemos a notícia que a professora coordenadora de projetos, Ana Luiza, havia conseguido uma parceria com a ECA (Escola de Comunicações e Artes) da USP (Universidade de São Paulo), para a realização da mixagem final em 5.1⁷⁷.

Para isso, era necessário deixar tudo pré-mixado, na formatação necessária, e desta forma, utilizamos o laboratório de som para a finalização.

Apesar de enfrentarmos certas complicações ao mudarmos de programas de edição de som, uma vez que o projeto foi desenvolvido principalmente no Adobe Audition e o estúdio

⁷⁶ Planilha de acompanhamento sonoro - [Controle de Som](#)

⁷⁷ Som *surround* 5.1 (cinco ponto um) é o nome comum para sistemas de áudio de som *surround*. 5.1 é o layout mais comumente usado em *home theaters*. Ele usa cinco canais de largura de banda total e um canal de efeitos de baixa frequência (o ponto um).

utilizava o Avid Pro Tools, conseguimos realizar as adaptações necessárias e finalizamos a mixagem no prazo estipulado.

A mixagem foi realizada no dia 31 de agosto, logo antes da estreia do filme, deixando ele pronto para exibição em salas de cinema compatíveis.

10.9. Montagem

A montagem foi uma etapa de extensão do *storyboard*, conceitualmente falando. Nessa etapa, retornou-se aos estudos de montagem iniciados no *board* e, junto a animação de arte, foram realizados: os ajustes de continuidade, *hookup*; adicionados ou excluídos *shots*, caminhando para o *final cut*.

Do *animatic* para os *previews* de *rough cut*, foi-se entendendo o que precisaria ser ajustado e revisado e atualizamos isso com a equipe (nessa etapa já começamos alguns *retakes* de animações e alguns ajustes em *layouts* de arte que precisariam ser repensados para que a estrutura do filme como um todo fizesse sentido).

Basicamente, a montagem foi fechada, em termos de *timing*, somente quando a mixagem de som iniciou, já que precisaríamos de um *step* finalizado para começar o outro. Dessa forma, com a montagem fechada, começamos a pós-produção.

10.10. Pós-produção

A pós-produção acabou sendo a segunda etapa mais complexa após o *storyboard*. Acabamos deixando pouco tempo para essa etapa e, tendo isso em mente, a Diretora-Geral realizou um pré-planejamento interno deste *step* para ajudá-la quando déssemos o *start* nesta etapa.

Após o fechamento da montagem, foi realizada a etapa de reorganização de toda a *timeline* do projeto, para garantir que tínhamos organização e nomenclaturas padronizadas em tudo, em pastas e arquivos, a fim de que, qualquer alteração que tivéssemos, era necessário apenas substituir o arquivo no *compositing* 2D.

Basicamente o que foi feito nessa etapa de pós, refere-se a *motion blur*⁷⁸, *parallax*, *color grading* e *color correction*, aplicação de *fx* e de tratamento nas *overlay*, separação das camadas em *alpha* (para compor cada uma separadamente), transições e todos os ajustes técnicos de *aspect ratio*, resoluções dos arquivos, *specs* de saída, formatos e *renders*.

⁷⁸ Desfoque de movimento.

10.11. Distribuição

Uma das etapas que fazem parte da distribuição, é divulgação nas redes sociais, no nosso caso, o Instagram.

Inicialmente foi desenvolvido um cronograma referencial, não preenchido, para a produção de postagens no Instagram, definindo prazos e processos para garantir a qualidade e consistência do conteúdo. Antes de cada postagem, a equipe responsável devia enviar a parte visual e escrita para análise com pelo menos 2 dias de antecedência, em relação à data de publicação. Desta forma, foram criados dois cronogramas, um para acompanhar a produção dos materiais e outro para a programação de publicação, com a relação do tema que será abordado na postagem, a data e horário em que serão publicados.

No entanto, como detalhado no trabalho, tivemos que priorizar outras áreas e esta ficou mais concisa, mas com possibilidade de ser retomada pelo grupo, após a finalização do projeto.

Oficialmente, postamos as fotos de equipe no perfil do Instagram em 3 grupos: os integrantes principais do grupo, os assistentes, e agradecimentos para pessoas que se juntaram ao projeto, mas que por diversos fatores, acabaram não participando efetivamente para a execução do mesmo.

Com a estreia do curta se aproximando, montamos um cronograma de postagem para as *backstories* dos personagens, com uma postagem por dia até o dia da estreia estudantil.

Realizamos um levantamento de festivais que gostaríamos de nos inscrever, e avaliamos alguns de seus regulamentos. A decisão final será feita após a conclusão do trabalho, para avaliarmos quais serão as nossas melhores opções.

11. BIBLIOGRAFIA

GONÇALVES, Juliano Ferreira. **A SITUAÇÃO DO TERROR NO CINEMA NACIONAL (2009-2019): Uma análise do estudo sobre “Gêneros Cinematográficos” (2018) da Ancine.** 2020. 187 f. Dissertação (Mestrado) - Curso de Pós Graduação em Artes Visuais, Instituto de Artes Universidade Estadual Paulista (Unesp), São Paulo, 2020. Disponível em: <https://repositorio.unesp.br/server/api/core/bitstreams/c811bfa4-6524-4f5a-848e-8c7d02db1af6/content>.

INTELLIGENCE, Mordor. **TAMANHO DO MERCADO DE ANIMAÇÃO E VFX E ANÁLISE DE AÇÕES – TENDÊNCIAS E PREVISÕES DE CRESCIMENTO (2023 – 2028).** 2023. Disponível em: <https://www.mordorintelligence.com/pt/industry-reports/animation-and-vfx-market>.

JLEIVA, Anima Mundi e. **Mapeamento da Animação no Brasil.** 2019. Disponível em: Descontinuado.

MARTIN Scorsese on the Importance of Visual Literacy. Youtube: Edutopia, 2012. (11 min.), son., color. Legendado. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=I90ZluYvHic>.

MCCREADY, Bo. **Film Genre Popularity - 1910-2018.** 2019. Disponível em: <https://public.tableau.com/app/profile/bo.mccready8742/viz/FilmGenrePopularity-1910-2018/GenreRelativePopularity>.

MINU. **Mercado geek: entenda mais sobre esse universo.** 2023. Disponível em: <https://www.minu.co/blog/mercado-geek>.

12. FILMOGRAFIA

ALPHAVILLE, une étrange aventure de Lemmy Caution. Direção de Jean-Luc Godard. Produção de André Michelin. Roteiro: Paul Éluard e Jean-Luc Godard. Música: Paul Misraki. França e Itália: Athos Films / Chaumiane / Filmstudio, 1965. (99 min.).

ARCANE: League of Legends. Criação de Christian Linke e Alex Yee. Direção de Pascal Charrue e Arnaud Delord. Estados Unidos e França: Fortiche / Riot Games / Netflix, 2021 - presente. (9 episódios). Série, 1 Temporada.

BEETLEJUICE. Direção de Tim Burton. Produção de Michael Bender e Richard Hashimoto. Roteiro: Michael McDowell, Larry Wilson e Warren Skaaren. Música: Danny Elfman. Estados Unidos: The Geffen Film Company, 1988. (92 min.).

BERBERIAN Sound Studio. Direção de Peter Strickland. Produção de Scott Page. Roteiro: Peter Strickland e Kephos Leroc. Música: Broadcast. Reino Unido: Uk Film Council / Film4 / Warp X / Itv Yorkshire, 2012. (94 min.).

BIG Fish. Direção de Tim Burton. Produção de Bruce Cohen, Dan Jinks e Richard D. Zanuck. Música: Danny Elfman. Estados Unidos: Columbia Pictures, 2003. (125 min.).

BLOOD for Dracula. Direção de Paul Morrissey. Produção de Andrew Braunsberg e Carlos Ponti. Música: Cláudio Gizzi. Itália e França: Compagnia Cinematografica Champion, 1974. (106 min.).

BOJACK Horseman. Criação de Raphael Bob-Waksberg. Estados Unidos: Netflix, 2014 - 2020. (77 min.). Série, 6 Temporadas.

BOREALIS. Direção de William Burger, Marie Hareux, Zoé Palasie, Elisa Soucanh e Maxime Vernoux-Nizet. França: Gobelins, 2023. (1 min.). Curta-metragem.

BRAM Stoker's Dracula. Direção de Francis Ford Coppola. Roteiro: James V. Hart. Estados Unidos: Columbia Pictures / American Zoetrope, 1992. (128 min.).

CASTLEVANIA. Direção de Sam Deats. Produção de Toshiyuki Hiruma, Brad Graeber e Jason Williams. Estados Unidos e Japão: Frederator Studios / Powerhouse Animation Studios / Shankar Animation / Project 51 Productions / Mua Film, 2017 - presente. (32 episódios.). Série, 4 Temporadas.

CARRIE. Direção de Brian de Palma. Roteiro: Lawrence D. Cohen. Música: Pino Donaggio. Estados Unidos: Redbank Films, 1976. (98 min.).

CLIMAX. Direção de Gaspar Noé. Produção de Edouard Weil, Vincent Maraval, Brahim Chioua e Richard Grandpierre. Roteiro: Gaspar Noé. Bélgica e França: Rectangle Productions / Wild Bunch, 2018. (96 min.).

CORALINE. Direção de Henry Selick. Roteiro: Henry Selick. Estados Unidos: Laika Entertainment, Llc, 2009. (100 min.).

CORPSE Bride. Direção de Mike Johnson e Tim Burton. Produção de Tim Burton e Allison Abbate. Roteiro: Michael Cohn, Caroline Thompson e Pamela Pettler. Reino Unido e Estados Unidos: Laika Entertainment, Llc / Warner Bros. Entertainment / Will Vinton Studios / Tim Burton Animation Co., 2005. (77 min.).

DAS Cabinet des Dr. Caligari. Direção de Robert Wiene. Alemanha: Production Company Decla-Film, 1920. (71 min.).

DRACULA. Direção de Tod Browning. Roteiro: Garrett Fort. Estados Unidos, 1931. (75 min.).

DRACULA: Pages from a Virgin's Diary. Direção de Guy Maddin. Roteiro: Mark Godden. Canadá: Vonnie von Helmolt, 2002. (75 min.).

ÉLÉGIE. Direção de Odélia Laine, Esther Legido, Andréa Martinez, Alissende Masson, Hugo Michalet e Arthur Wong. França: Gobelins, 2023. (1 min.). Curta-metragem.

FANTASIA. Produção de Walt Disney. Roteiro: Lee Blair, Elmer Plummer e Phil Dike. Estados Unidos: Walt Disney Productions, 1940. (124 min.).

FRANKENWEENIE. Direção de Tim Burton. Produção de Tim Burton e Allison Abbate. Roteiro: John August. Música: Danny Elfman. Estados Unidos: Walt Disney Pictures / Tim Burton Productions, 2012. (87 min.).

HALLOWEEN. Direção de John Carpenter. Produção de Debra Hill. Roteiro: John Carpenter e Debra Hill. Música: John Carpenter. Estados Unidos: Compass International Pictures / Falcon International Productions, 1978. (91 min.).

HARLEY Quinn. Produção de Dean Lorey, Justin Halpern, Patrick Schumacker, Kaley Cuoco e Sam Register. Música: Jefferson Friedman. Estados Unidos: Yes, Norman Productions / Ehsugadee Productions / Dc Entertainment / Warner Bros. Animation, 2019 - presente. (47 episódios.). Série, 4 Temporadas.

HAUSU. Direção de Nobuhiko Obayashi. Produção de Nobuhiko Obayashi e Yorihiro Yamada. Japão: Toho, 1977. (88 min.).

HAZBIN Hotel. Direção de Vivienne Medrano. Estados Unidos: A24, 2019. (1 episódio). Série, 1 Temporada.

HISTORIETAS Assombradas (para Crianças Malcriadas). Direção de Victor-Hugo Borges. Brasil: Glaz Entretenimento e Copa Studio, 2013 - 2016. (40 episódios.). Série, 2 Temporadas.

INTERVIEW with the Vampire. Direção de Neil Jordan. Produção de David Geffen e Stephen Woolley. Música: Elliot Goldenthal. Estados Unidos: The Geffen Film Company, 1994. (122 min.).

INVINCIBLE. Criação de Robert Kirkman. Produção de Maude Lewis. Música: John Paesano. Estados Unidos: Skybound Entertainment / Skybound North / Amazon Studios / Point Grey Pictures / Wind Sun Sky Entertainment, 2021 - presente. (8 episódios). Série, 1 Temporada.

JENNIFER'S Body. Direção de Karyn Kusama. Produção de Daniel Dubiecki, Mason Novick e Jason Reitman. Roteiro: Diablo Cody. Música: Stephen Barton e Theodore Shapiro. Estados Unidos: Fox Atomic / Dune Entertainment, 2009. (102 min.).

LE vampire. Direção de Jean Painlevé. França, 1945. (9 min.). Curta-metragem.

LEMAGASIN des suicidas. Direção de Patrice Leconte. França, Bélgica e Canadá, 2012. (79 min.).

L'INVITÉE. Direção de Faustine Merle, Mélina Ienco, Marie Toury, Chloé van Becelaere, Camille van Delft e Elodie Xia. França: Gobelins, 2022. (1 min.). Curta-metragem.

LITTLE Shop of Horrors. Direção de Frank Oz. Produção de David Geffen. Roteiro: Howard Ashman. Estados Unidos: The Geffen Company, 1986. (94 min.).

LOST Highway. Direção de David Lynch. Produção de Deepak Nayar, Mary Sweeney e Tom Sternberg. Roteiro: David Lynch e Barry Gifford. Música: Angelo Badalamenti. Estados Unidos e França: Ciby 2000 / Asymmetrical Productions, 1997. (135 min.).

LOVECRAFT Country. Criação de Misha Green. Produção de Christina Varotsis e Dana Robin. Estados Unidos: Afemme / Monkeypaw Productions / Bad Robot Productions / Warner Bros. Television, 2020. (episódio 8.). Série, 1 Temporada.

LOVE, Death & Robots. Realização de Tim Miller. Blur Studio / Netflix Studios, 2019 - presente. (35 episódios.). Série, 3 Temporadas.

MAGNIFICA. Direção de Rose Gallrand, Azélie Michoux e Titouan Guillemot. França: Gobelins, 2022. (6 min.). Curta-metragem.

METROPOLIS. Direção de Fritz Lang. Produção de Erich Pommer. Roteiro: Thea von Harbou. Alemanha, 1927. (148 min.).

MIDSOMMAR. Direção de Ari Aster. Produção de Lars Knudsen e Patrik Andersson. Roteiro: Ari Aster. Música: Bobby Krlic. Estados Unidos e Suécia: A24 / Parts & Labor / B-Reel Films, 2019. (147 min.).

NEILA. Direção de Audrey Bellot, Laurene Desoutter, Amandine Fernandes, Ludivine Lahaeye, Lucas Langou, David Tabar, Guillaume Vezzoli e Eline Zhang. Música: Maxime Ferrieu. Isart Digital, 2019. (9 min.). Curta-metragem.

NOPE. Direção de Jordan Peele. Produção de Jordan Peele e Ian Cooper. Roteiro: Jordan Peele. Música: Michael Abels. Estados Unidos: Monkeypaw Productions, 2022. (135 min.).

NOSFERATU, Eine Symphonie des Grauens. Direção de F. W. Murnau. Produção de Albin Grau. Música: Hans Erdmann. Alemanha: Prana-Film, 1922. (94 min.).

NOSFERATU: Phantom der Nacht. Direção de Werner Herzog. Roteiro: Werner Herzog e Bram Stoker. Alemanha e França: Zweites Deutsches Fernsehen / Werner Herzog Filmproduktion / Gaumont, 1979. (107 min.).

PEARL. Direção de Ti West. Produção de Jacob Jaffke, Ti West, Kevin Turen e Harrison Kreiss. Roteiro: Ti West e Mia Goth. Música: Tyler Bates e Tim Williams. Estados Unidos e Canadá: Little Lamb / Mad Solar, 2022. (102 min.).

PEAR Cider and Cigarettes. Direção de Robert Valley. Produção de Cara Speller. Roteiro: Robert Valley. Canadá e Reino Unido: Massive Swerve Studios, 2016. (35 min.). Curta-metragem.

PERSONA. Direção de Ingmar Bergman. Produção de Ingmar Bergman. Roteiro: Ingmar Bergman. Música: Lars Johan Werle. Suécia, 1966. (85 min.).

PSYCHO. Direção de Alfred Hitchcock. Produção de Alfred Hitchcock. Roteiro: Joseph Stefano. Música: Bernard Herrmann. Estados Unidos: Shamley Productions, 1960. (109 min.).

RICK and Morty. Criação de Dan Harmon e Justin Roiland. Estados Unidos: Williams Street Productions, Llc, 2013 - presente. (61 episódios.). Série, 6 Temporadas.

ROSEMARY'S Baby. Direção de Roman Polanski. Produção de William Castle. Roteiro: Roman Polanski. Música: Krzysztof Komeda. Estados Unidos, 1969. (136 min.).

STEVEN Universe. Criação de Rebecca Sugar. Estados Unidos: Cartoon Network Studios / Smip Co. Inc. / Rough Draft Studios, 2013 - 2019. (160 episódios.). Série, 5 Temporadas.

SUNDOWN. Direção de Juliette Brocal, Camille Letouze, Ana Moniz, Ruitao She e Shanshan Zou. França: Gobelins, 2020. (6 min.). Curta-metragem.

SURPIRIA. Direção de Dario Argento. Itália: Seda Spettacoli S.P.A. Rome, Production, 1977. (98 min.).

REPULSION. Direção de Roman Polanski. Produção de Gene Gutowski. Roteiro: Roman Polanski, Gérard Brach e David Stone. Música: Chico Hamilton. Reino Unido: Compton Films / Tekli, 1965. (101 min.).

THE Box. Direção de Eliott Belrose, Carole Favier, Loïcia Lagillier, Aloïs Mathé, Juliette Perrey e Joran Rivet. Música: Angelina Pelluet. França: Esma, 2018. (7 min.). Curta-metragem.

THE Legend of Vox Machina. Criação de Matthew Mercer. Estados Unidos: Critical Role Productions / Titmouse, Inc. / Amazon Studios, 2022 - presente. (18 episódios). Série, 2 Temporadas.

THE Lighthouse. Direção de Robert Eggers. Roteiro: Robert Eggers e Max Eggers. Música: Mark Korven. Estados Unidos e Canadá: A24 / Rt Features / Regency Enterprises / Topsail Entertainment / Harbor Picture Company, 2019. (109 min.).

THE Nightmare Before Christmas. Direção de Henry Selick. Produção de Tim Burton e Denise di Novi. Roteiro: Caroline Thompson. Música: Danny Elfman. Estados Unidos: Skellington Productions, 1993. (76 min.).

THE Shining. Direção de Stanley Kubrick. Produção de Stanley Kubrick. Roteiro: Stanley Kubrick e Diane Johnson. Música: Wendy Carlos e Rachel Elkind. Estados Unidos e Reino Unido: Peregrine Productions / Producers Circle, 1980. (144 min.).

THE Witch. Direção de Robert Eggers. Música: Mark Korven. Estados Unidos e Canadá: Parts And Labor Rooks Nest Entertainment / Rt Features, 2015. (93 min.).

TWIN Peaks. Produção de David Lynch, Mark Frost, Gregg Fienberg e Harley Peyton. Realização de David Lynch e Mark Frost. Estados Unidos: Rancho Rosa Partnership Production / Lynch / Frost Production, 1990 - 2017. (48 episódios.). Série 3 Temporadas.

VAMPYR – Der Traum des Allan Gray. Direção de Carl Theodor Dreyer. Produção de Carl Theodor Dreyer e Julian West. Música: Wolfgang Zeller. Alemanha e França: Carl Theodor Dreyer-Film Produktion / Tobis-Filmkunst, 1932. (73 min.).

VERTIGO. Direção de Alfred Hitchcock. Produção de Alfred Hitchcock. Música: Bernard Herrmann. Estados Unidos: Alfred J. Hitchcock Productions, 1958. (128 min.).

VINCENT. Direção de Tim Burton. Estados Unidos: 1982. (6 min.). Curta-metragem.

X. Direção de Ti West. Produção de Ti West, Harrison Kreiss, Jacob Jaffke e Kevin Turen. Roteiro: Ti West. Música: Tyler Bates e Chelsea Wolfe. Estados Unidos e Canadá: Little Lamb / Mad Solar, 2022. (105 min.).

13. ANEXOS

Anexo A - Registro do Roteiro na Biblioteca Nacional

Figura 01 - Registro do Roteiro

Fundação Biblioteca Nacional
Escritório de Direitos Autorais

Certidão de Registro ou Averbação

Nº Registro: 877.439 Livro: 1.710 Folha: 142

O CIRCO WURDULAK
Roteiro (Audiovisual)

Protocolo do Requerimento: 2023RJ_8200.
4 página(s)
Obra não publicada.

Dados do Requerente
BEATRIZ NUNES ZERAIK (Autor(a))
CPF - 471.034.678-03

Outras personalidades vinculadas a obra
VITOR ANTONIO DE LIMA (Autor(a)), CPF - 379.849.258-10
ANA PAULA GODOY (Autor(a)), CPF - 447.108.428-33

Para constar lavra-se o presente termo nesta cidade do Rio de Janeiro,
em 21 de Junho de 2023, que vai por mim assinado.

VictorBanda
O referido é verdade e dou fé.
Victor Bandeira Santos
Coordenador
Mat. Siape: 2587895

Av. Presidente Vargas, 3131/SI. 702, Cidade Nova, Rio de Janeiro - RJ, CEP. 20210-911
Tel.: (21)2220-0039; Site: <https://www.gov.br/bn/pt-br/servicos/direitos-autorais-1> Impresso em 22/06/2023

Fonte: Certidão de Registro do Roteiro na Biblioteca Nacional

Anexo B - Registro dos Personagens na Biblioteca Nacional

Figura 02 - Registro dos Personagens Alec e Sasha

Fundação Biblioteca Nacional
Escritório de Direitos Autorais

Certidão de Registro ou Averbação

N.º de Registro: 880.022 Livro: 1715 Folha: 231

“O CIRCO WURDULAK: ALEC”



A proteção reconhecida por este Registro se refere unicamente aos direitos morais e patrimoniais do desenho, não constituindo, portanto, os direitos sobre marca e/ou slogan.

Protocolo de Requerimento: 2023RJ8204
Gênero: Personagem
2 página(s)
Obra não publicada

DADOS DO REQUERENTE
BEATRIZ NUNES ZERAİK
(Autor (a)) – CPF - 471.034.678-03

OUTROS VINCULADOS
LUÍSA SOUZA VIETRI
(Ilustrador (a)) – CPF - 443.721.908-24
ANA PAULA GODOY
(Autor (a)) – CPF - 447.108.428-33

Para constar lavra-se o presente termo nesta cidade do Rio de Janeiro, em 07 de Agosto de 2023, que vai por mim assinado.

Victor Bandeira Santos
O referido é verdade e dou fé.
Victor Bandeira Santos
Coordenador
Mat. Sijape: 2587895

Av. Presidente Vargas, 3131, 7º andar, sl 702, Cidade Nova – Rio de Janeiro – RJ, CEP: 20210-911
Tel.: (21) 2220-0039
Site: www.gov.br/bn/bn/pt-br/servicos/direitos-autoriais-1

Fundação Biblioteca Nacional
Escritório de Direitos Autorais

Certidão de Registro ou Averbação

N.º de Registro: 880.023 Livro: 1715 Folha: 2

“O CIRCO WURDULAK: SASHA”



A proteção reconhecida por este Registro se refere unicamente aos direitos morais e patrimoniais do desenho, não constituindo, portanto, os direitos sobre marca e/ou slogan.

Protocolo de Requerimento: 2023RJ8205
Gênero: Personagem
2 página(s)
Obra não publicada

DADOS DO REQUERENTE
BEATRIZ NUNES ZERAİK
(Autor (a)) – CPF - 471.034.678-03

OUTROS VINCULADOS
LUÍSA SOUZA VIETRI
(Ilustrador (a)) – CPF - 443.721.908-24
ANA PAULA GODOY
(Autor (a)) – CPF - 447.108.428-33

Para constar lavra-se o presente termo nesta cidade do Rio de Janeiro, em 07 de Agosto de 2023, que vai por mim assinado.

Victor Bandeira Santos
O referido é verdade e dou fé.
Victor Bandeira Santos
Coordenador
Mat. Sijape: 2587895

Av. Presidente Vargas, 3131, 7º andar, sl 702, Cidade Nova – Rio de Janeiro – RJ, CEP: 20210-911
Tel.: (21) 2220-0039
Site: www.gov.br/bn/bn/pt-br/servicos/direitos-autoriais-1

Fonte: Certidão de Registro do Roteiro na Biblioteca Nacional

Figura 03 - Registro dos Personagens Joaquim e Gêmeas

Fundação Biblioteca Nacional
Escritório de Direitos Autorais

Certidão de Registro ou Averbação

N.º de Registro: 880.025 Livro: 1715 Folha: 234

“O CIRCO WURDULAK: JOAQUIM”



A proteção reconhecida por este Registro se refere unicamente aos direitos morais e patrimoniais do desenho, não constituindo, portanto, os direitos sobre marca e/ou slogan.

Protocolo de Requerimento: 2023RJ8206
Gênero: Personagem
2 página(s)
Obra não publicada

DADOS DO REQUERENTE
BEATRIZ NUNES ZERAIK
(Autor (a)) – CPF - 471.034.678-03

OUTROS VINCULADOS
LUÍSA SOUZA VIETRI
(Ilustrador (a)) – CPF - 443.721.908-24
ANA PAULA GODOY
(Autor (a)) – CPF - 447.108.428-33

Para constar lavra-se o presente termo nesta cidade do Rio de Janeiro, em 07 de Agosto de 2023, que vai por mim assinado.

Victor Santos
O referido é verdade e dou fé.
Victor Bandeira Santos
Coordenador
Mat. SIAPE: 2587895

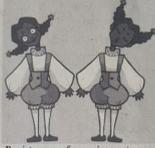
Av. Presidente Vargas, 3131, 7º andar, sl 702, Cidade Nova – Rio de Janeiro – RJ, CEP: 20210-011
Tel.: (21) 2220-0039
Site: www.gov.br/bn/pt-br/servicos/direitos-autoriais-1

Fundação Biblioteca Nacional
Escritório de Direitos Autorais

Certidão de Registro ou Averbação

N.º de Registro: 880.019 Livro: 1715 Folha: 228

“O CIRCO WURDULAK: GÊMEAS”



A proteção reconhecida por este Registro se refere unicamente aos direitos morais e patrimoniais do desenho, não constituindo, portanto, os direitos sobre marca e/ou slogan.

Protocolo de Requerimento: 2023RJ8201
Gênero: Personagem
2 página(s)
Obra não publicada

DADOS DO REQUERENTE
BEATRIZ NUNES ZERAIK
(Autor (a)) – CPF - 471.034.678-03

OUTROS VINCULADOS
LUÍSA SOUZA VIETRI
(Ilustrador (a)) – CPF - 443.721.908-24
ANA PAULA GODOY
(Autor (a)) – CPF - 447.108.428-33

Para constar lavra-se o presente termo nesta cidade do Rio de Janeiro, em 07 de Agosto de 2023, que vai por mim assinado.

Victor Santos
O referido é verdade e dou fé.
Victor Bandeira Santos
Coordenador
Mat. SIAPE: 2587895

Av. Presidente Vargas, 3131, 7º andar, sl 702, Cidade Nova – Rio de Janeiro – RJ, CEP: 20210-011
Tel.: (21) 2220-0039
Site: www.gov.br/bn/pt-br/servicos/direitos-autoriais-1

Fonte: Certidão de Registro do Roteiro na Biblioteca Nacional

Figura 04 - Registro dos Personagens Bailarina e Palhaço

 Fundação Biblioteca Nacional
Escritório de Direitos Autorais

Certidão de Registro ou Averbação

N.º de Registro: 880.020 Livro: 1715 Folha: 229

“O CIRCO WURDULAK: BAILARINA”



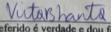
A proteção reconhecida por este Registro se refere unicamente aos direitos morais e patrimoniais do desenhista, não constituindo, portanto, os direitos sobre marca e/ou slogan.

Protocolo de Requerimento: 2023RJ8202
Gênero: Personagem
2 página(s)
Obra não publicada

DADOS DO REQUERENTE
BEATRIZ NUNES ZERAIK
(Autor (a)) – CPF - 471.034.678-03

OUTROS VINCULADOS
LUÍSA SOUZA VIETRI
(Ilustrador (a)) – CPF - 443.721.908-24
ANA PAULA GODOY
(Autor (a)) – CPF - 447.108.428-33

Para constar lavra-se o presente termo nesta cidade do Rio de Janeiro, em 07 de Agosto de 2023, que vai por mim assinado.


O referido é verdade e dou fé.
Victor Bandeira Santos
Coordenador
Mat. Siapp: 2587895

Av. Presidente Vargas, 3331, 7º andar, sl 702, Cidade Nova – Rio de Janeiro – RJ, CEP: 20210-911
Tel.: (21) 2220-0039
Site: www.gov.br/bn/jr/pt-br/servicos/direitos-autoriais-1

 Fundação Biblioteca Nacional
Escritório de Direitos Autorais

Certidão de Registro ou Averbação

N.º de Registro: 880.021 Livro: 1715 Folha: 230

“O CIRCO WURDULAK: PALHAÇO”



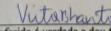
A proteção reconhecida por este Registro se refere unicamente aos direitos morais e patrimoniais do desenhista, não constituindo, portanto, os direitos sobre marca e/ou slogan.

Protocolo de Requerimento: 2023RJ8203
Gênero: Personagem
2 página(s)
Obra não publicada

DADOS DO REQUERENTE
BEATRIZ NUNES ZERAIK
(Autor (a)) – CPF - 471.034.678-03

OUTROS VINCULADOS
LUÍSA SOUZA VIETRI
(Ilustrador (a)) – CPF - 443.721.908-24
ANA PAULA GODOY
(Autor (a)) – CPF - 447.108.428-33

Para constar lavra-se o presente termo nesta cidade do Rio de Janeiro, em 07 de Agosto de 2023, que vai por mim assinado.


O referido é verdade e dou fé.
Victor Bandeira Santos
Coordenador
Mat. Siapp: 2587895

Av. Presidente Vargas, 3331, 7º andar, sl 702, Cidade Nova – Rio de Janeiro – RJ, CEP: 20210-911
Tel.: (21) 2220-0039
Site: www.gov.br/bn/jr/pt-br/servicos/direitos-autoriais-1

Fonte: Certidão de Registro do Roteiro na Biblioteca Nacional

14. APÊNDICES

Apêndice A - Roteiro

SOMBRA DE UMA MÃO GIGANTESCA SE APROXIMANDO DE UMA ROSA;
MÃOS SEGURANDO UM PUNHADO DE ROSAS.

EXT. FACHADA DO CIRCO - NOITE
CENA 01

Em um espaço aberto, pode-se ver ao longe um circo. Luzes iluminam a região enquanto pessoas se movimentam entre as barracas ao redor da lona. Há um cartaz em um poste mostrando a foto de uma pessoa sorrindo, com os dizeres "DESAPARECIDA" logo acima da foto.

CARTELA - TITLE CARD "O CIRCO WURDULAK"

JOAQUIM abre seus olhos, como se saísse de um transe, e então percebe que está na fila para a bilheteria do circo. Ele segura um panfleto em suas mãos, para o qual olha constantemente. No panfleto está o nome do circo, O CIRCO WURDULAK.

Na entrada para o circo, um arco de metal envolto por flores sustenta um painel com o nome do circo em letras garrafais, enfeitadas por lâmpadas coloridas: WURDULAK. JOAQUIM se aproxima da entrada, e sente um calafrio ao olhar para o arco, vendo ilusões como rosas tomando conta da lona. Chega sua vez de pagar o ingresso, e ele hesita por um momento, considerando se realmente deveria entrar.

ALEC, um homem com um terno branco e pele pálida usando uma rosa em seu bolso, aparece e paga o ingresso no lugar de JOAQUIM. Ele sorri com o canto da boca quando JOAQUIM vira o rosto em sua direção. Os olhares dos dois se encontram, e JOAQUIM fica corado. ALEC se aproxima de JOAQUIM, colocando a mão em seu ombro e o apresentando ao lugar. ALEC estende sua mão e JOAQUIM aceita. No caminho até a entrada do circo, JOAQUIM vê as pessoas do local observando-o, mas ALEC chama sua atenção novamente, e ele ignora o ocorrido.

INT. INTERIOR DO CIRCO - NOITE
CENA 02

JOAQUIM e ALEC entram na lona e se sentam logo na fileira da frente. Eles trocam olhares e as luzes se apagam. ALEC solta a mão de JOAQUIM, e quando o holofote ilumina o palco, ele percebe que ALEC não está mais ao seu lado. Ao se ajeitar no banco, ele fura sua mão em um espinho de uma rosa que estava

onde deveria ser o lugar de ALEC. No picadeiro, um par de GÊMEAS sai das cortinas, com uma figura esguia atrás delas. A figura, SASHA, se revela como a apresentadora do circo. Ela também usa um terno branco e uma cartola, com uma rosa vermelha na aba. Ao fazer uma reverência, seus longos cabelos negros brilham na luz do holofote. Ela então se apresenta à plateia.

O público aplaude e SASHA volta para as cortinas. Uma BAILARINA sai do seu lugar com uma sombrinha, e começa a saltar pelo picadeiro, fazendo acrobacias enquanto parece flutuar pelo ar.

Ela possui uma pele pálida e uma aparência quase espectral. Ao girar sua sombrinha, seus movimentos prendem a atenção de JOAQUIM, que fica encantado com a apresentação.

Na apresentação final, SASHA faz surgir uma grande caixa preta no picadeiro. SASHA olha para JOAQUIM e o chama para o picadeiro, estendendo sua mão. JOAQUIM olha para o banco vazio, ao seu lado e, percebendo que ALEC não mais voltará, decide ir embora e se levanta em direção a saída.

JOAQUIM está perto da saída da lona quando um PALHAÇO grande e gordo, usando óculos escuros, barra sua saída. O holofote o ilumina e SASHA aponta para ele.

JOAQUIM automaticamente começa a se mover na direção do palco. Seu corpo parece se mover por conta própria, enquanto ele chega na frente de SASHA.

A plateia grita e JOAQUIM olha para SASHA, que sorri e abre a caixa, vazia por dentro. Ela simboliza para que ele entre na caixa, ele engole seco e obedece. A plateia o encara fixamente enquanto a caixa é fechada pelo lado de fora. Tudo fica escuro.

INT. SALÃO DAS ROSAS - NOITE
CENA 03

JOAQUIM então vê um longo corredor com vinhas espalhadas pelo chão e paredes. Nas vinhas, rosas que brilham com uma luz amarelada iluminam o caminho, que JOAQUIM segue, tentando achar uma saída. Andando pelo corredor, vinhas com espinhos começam a aparecer pelo chão, assim como pétalas de rosa. O corredor parece se distorcer na sua frente, como se tivesse vida própria.

Chegando ao final do corredor, ele se depara com um salão coberto pelas plantas. Algo chama a atenção de JOAQUIM: um braço humano saindo de um amontoado de vinhas e pétalas de rosa.

Se deslocando cuidadosamente pelo salão, JOAQUIM se aproxima do braço, e descobre o corpo de uma das pessoas que estava no cartaz de desaparecido. O corpo está envolto por vinhas com espinhos. A luz das rosas revela uma marca de mordida no pescoço da vítima.

JOAQUIM dá um grito e se afasta.

Ao longe, sons da plateia gritando ecoam pelo corredor, e uma sombra difusa aparece. A sombra se transforma enquanto move, primeiro se assemelhando a silhueta de SASHA, para então virar algo mais parecido com a silhueta de ALEC. ALEC, ao chegar no salão, olha para JOAQUIM, sorrindo, e exibindo seus olhos que agora estão vermelhos e brilhantes.

ALEC sorri, e seu rosto alterna entre SASHA e ALEC conforme ele se aproxima de JOAQUIM. Ao dar o ataque final, ALEC/SASHA estão em uma forma não humana, um monstro com cabelos que se movem como sombras, e dentes gigantescos.

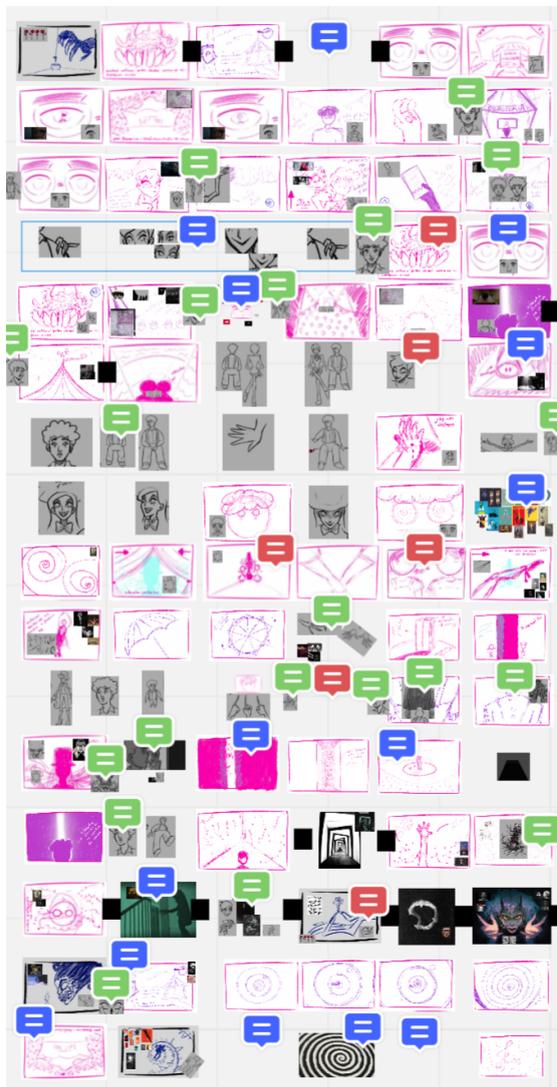
EXT. FACHADA DO CIRCO - NIGHT

Na parte exterior do circo, o cartaz de desaparecido agora mostra a foto de Joaquim.

TRANSIÇÃO - CENÁRIO SE DESFAZ EM ESPIRAIS, E O CORPO DE
JOAQUIM APARECE EM UM FUNDO ABSTRATO

Apêndice B - *Storyboard*⁷⁹

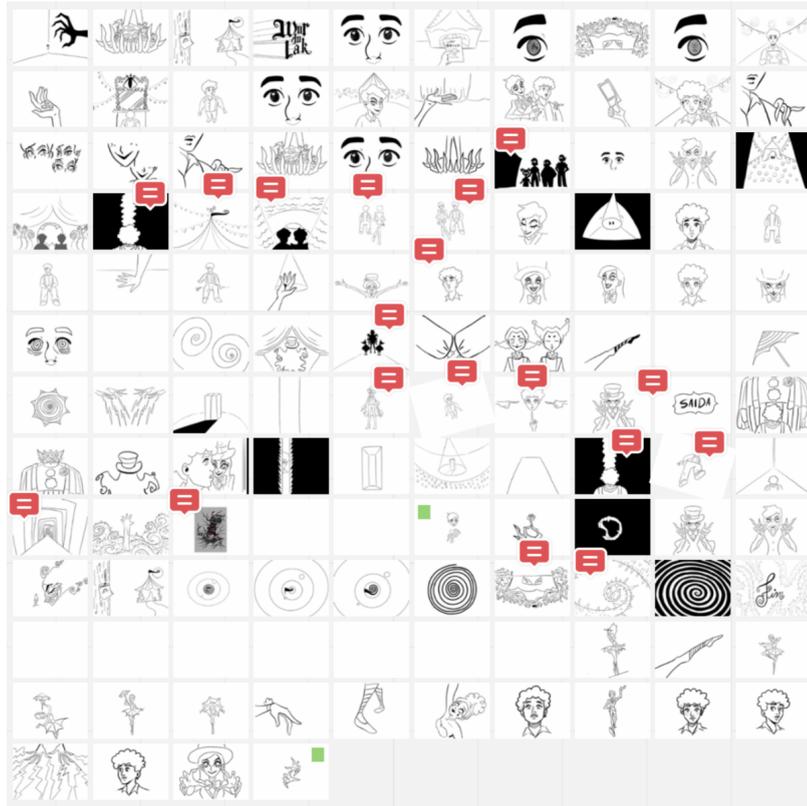
Figura 01 - *Storyboard* V1



Fonte: Ana Paula Godoy (Storyboarder do Projeto)

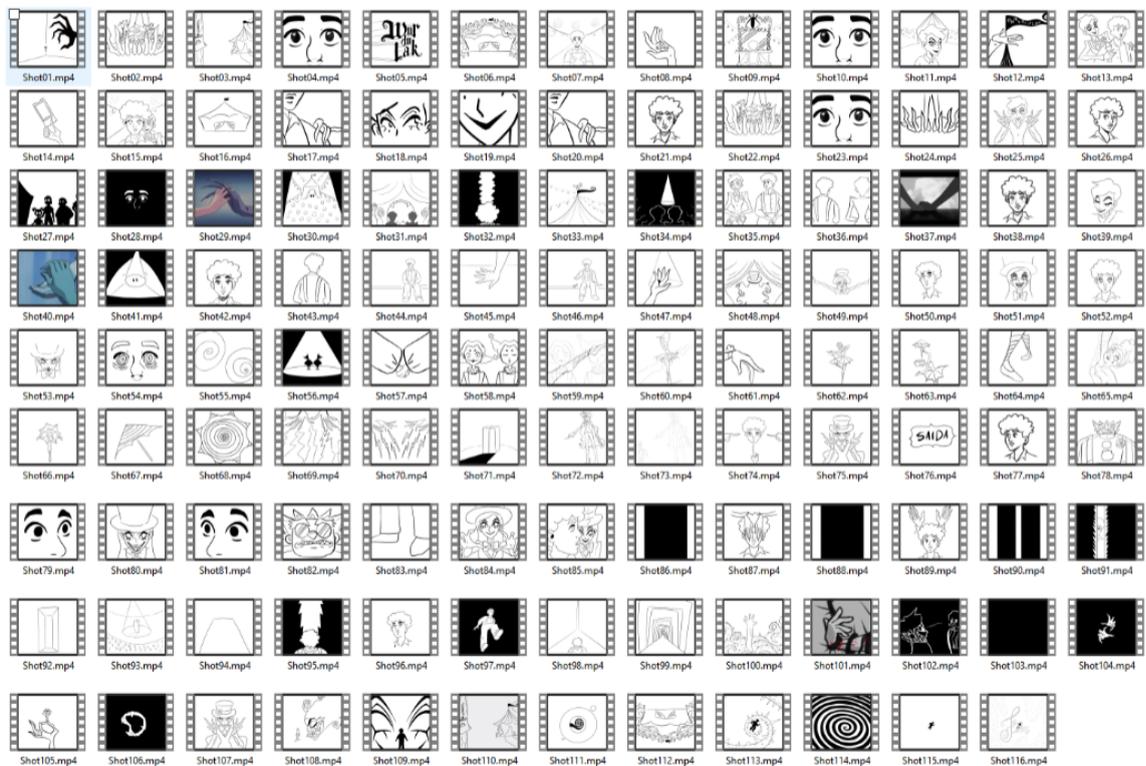
⁷⁹ Link de acesso - [Miro](#)

Figura 02 - Storyboard V2



Fonte: Ana Paula Godoy (Storyboarder do Projeto)

Figura 03 - Setup



Fonte: Gabriel Zanatta (Animador do Projeto)

Apêndice C - *Backstories* dos Personagens

Joaquim: Uma pessoa comum que se importa muito com seu trabalho, quase nunca sai de sua rotina. Não se importa muito em coisas como atrações, viagens, entretenimento. Tem poucos amigos, mas formou uma amizade forte com um atendente da lanchonete que frequenta constantemente. Trabalha em um emprego de escritório comum, e às vezes as pessoas nem notam sua existência quando passa na rua. Alguns o chamariam de genérico. Raramente recebe atenção, mas quando alguém nota sua presença, ele faz questão de dedicar seu foco à pessoa.

Alec/Sasha: Um vampiro que rodava o mundo em busca de força vital. Durante suas viagens, Alec descobriu sua capacidade única de se transformar em outras versões de si mesmo e, após dominar essa habilidade, a identidade de Sasha nasceu, se tornando uma forma secundária para o corpo. Com isso, Alec/Sasha ficaram conhecidos no mundo sobrenatural como metamorfos poderosos e temidos.

Ninguém sabe quem veio primeiro, eles ou o circo. Só se sabe que eles sempre têm um forte cheiro de rosas. Amam todos os integrantes do circo como se fossem sua família, e utilizam o poder de suas rosas para extrair força vital de humanos e alimentar seus colegas de trabalho. Alec é conhecido por sua elegância e charme inegáveis. Sua versão feminina, Sasha, a apresentadora do circo, é uma líder carismática, capaz de cativar o público e atrair as suas vítimas. Seu poder e presença são imponentes, e sua capacidade de transformação é uma fonte de admiração e temor para todos os que os conhecem.

Gêmeas: Anna e Karine, são inseparáveis. Dizem que nasceram como gêmeas siamesas, e mesmo após conseguirem separá-las, as duas ainda conseguem sentir o que a outra sente, como se dividissem o mesmo corpo. Possuem a força e inteligência de duas pessoas combinadas, e sempre parecem saber o que a outra está pensando. Foram adotadas pelo circo após fugirem de casa. Dizem que nunca quiseram ser separadas, e, por vingança, costuraram seus pais um ao outro.

Bailarina: No começo dos anos 20, uma das maiores dançarinas de uma famosa companhia de dança morreu de exaustão durante uma grande apresentação. Pessoas próximas a ela, como suas colegas de companhia e professores, diziam que ela treinava todos os dias, sem parar, para aperfeiçoar sua arte. Segundo ela, ela precisava ser perfeita em absolutamente tudo, todos seus movimentos eram perfeitamente calculados para que seu corpo se tornasse um com a música.

Nos meses seguintes após sua morte, houve relatos de música tocando no teatro mesmo quando não havia nenhum ensaio. A temperatura no local era estranhamente baixa, mesmo em dias quentes de verão. Artistas que se apresentavam no local se sentiam mal logo após seus shows, e em uma fatídica noite, um dos funcionários do teatro, enquanto fazia a limpeza do local, reportou ver uma silhueta humana pálida se movimentando pelo palco, sincronizada com a música, que a seguia conforme ela girava e pulava.

Isso foi o suficiente para que os donos do teatro considerassem o lugar como assombrado, e demolissem o local, com a desculpa que um fungo havia sido descoberto crescendo embaixo do palco, o que estava causando o mal estar e alucinações.

No dia da demolição do teatro, um circo itinerante chega à cidade. Nos dias seguintes, a palavra se espalhou sobre uma linda bailarina que encantava as noites de espetáculo com sua linda dança.

A Bailarina, que nunca diz nenhuma palavra após sua morte, tem uma relação amistosa com as outras atrações do circo. Sasha permite que ela continue se apresentando nos palcos, e em retorno, ela encanta a plateia com seus movimentos angelicais. Possui a pele pálida, cabelo desbotado, e carrega uma sombrinha com o qual faz acrobacias.

Palhaço: A muitos anos, em uma pequena cidade, havia uma feira de atrações que fazia sucesso entre pessoas de todas as idades. Famílias visitavam o local todo final de semana, e as crianças adoravam as barracas de jogos. Porém, havia uma atração que causava desconforto em todos: um palhaço que não sorria, e vivia de óculos escuros. Ele vagava pelo local, oferecendo animais de balão para crianças, que imediatamente começavam a chorar e saíam correndo. Devido à má reputação que estava causando, os responsáveis pela feira demitiram o palhaço, e o obrigaram a nunca mais se aproximar do local.

Obedecendo o que lhe foi pedido, o palhaço desapareceu do lugar. Nas semanas seguintes, houve um número significativo de crianças desaparecidas na região. Investigações foram feitas pela polícia local, e eventualmente todas as crianças foram encontradas perto da feira. Elas não pareciam assustadas, mas também não expressavam nenhuma outra emoção. Todas as crianças que foram encontradas eram incapazes de demonstrar alegria, tristeza, medo ou raiva. Isso mudou quando um circo itinerante chegou a cidade, e a mágica do lugar trouxe emoções de volta às crianças. Sabendo dessa notícia, todas as famílias das crianças desaparecidas compraram ingressos para o espetáculo.

A estadia do circo na cidade foi um sucesso. Quando o circo se foi, ninguém pareceu perceber que não só crianças, mas famílias inteiras desapareceram. A cidade só era capaz de falar sobre a beleza do espetáculo, e como era estranho o fato que um palhaço não fez nenhuma apresentação no palco, apenas ficando parado ao lado da porta de saída, usando óculos escuros.