

**UNIVERSIDADE FEDERAL DE SÃO CARLOS  
CENTRO DE EDUCAÇÃO E CIÊNCIAS HUMANAS  
DEPARTAMENTO DE ARTE E COMUNICAÇÃO  
BACHARELADO EM IMAGEM E SOM**

**DESPERTAR**

Amanda Akashi  
Christara Fabricio Moreira  
Daniela Amanda Silva Barbieri  
João Vítor dos Santos Silva  
Renato Francói Amprino

Relatório Final do projeto de curta-metragem “Despertar”,  
orientado por Dario Mesquita

SÃO CARLOS

2024

## SUMÁRIO

<b>1. DADOS TÉCNICOS.....</b>	<b>4</b>
<b>2. EQUIPE TÉCNICA.....</b>	<b>4</b>
<b>3. SINOPSE.....</b>	<b>4</b>
<b>4. ARGUMENTO ATUALIZADO.....</b>	<b>4</b>
<b>5. PROPOSTA CONCEITUAL E ESTÉTICA ATUALIZADA.....</b>	<b>7</b>
5.1. PROPOSTA DA DIREÇÃO.....	8
5.2. PROPOSTAS DE ANIMAÇÃO.....	10
5.2.1. PROPOSTA ESTÉTICA ATUALIZADA DA ANIMAÇÃO.....	11
5.2.1.1. PERSONAGENS.....	12
5.2.1.2. CENÁRIO.....	17
5.2.1.3. SOBREPOSIÇÕES.....	25
5.2.1.4. TEXTURAS.....	27
5.2.1.5. PROPS.....	29
5.4. PROPOSTA ARTE LIVE ACTION.....	30
5.5. PROPOSTA DE SOM.....	33
5.6. PROPOSTA DE FOTO.....	36
<b>6. CRONOGRAMA PLANEJADO INICIALMENTE E CRONOGRAMA EXECUTADO.....</b>	<b>40</b>
<b>7. PRESTAÇÃO DE CONTAS COM AS FONTES DE CAPTAÇÃO DE VERBA E GASTOS DETALHADOS ATÉ O MOMENTO DA BANCA.....</b>	<b>41</b>
<b>8. DESCRIÇÃO DAS ATIVIDADES REALIZADAS, POR ÁREA, EXPLICITANDO AS DIFICULDADES E SOLUÇÕES ENCONTRADAS:.....</b>	<b>41</b>
8.1. ROTEIRO.....	41
8.2. DIREÇÃO.....	42
8.2.1. PRIMEIRA ASSISTENTE DE DIREÇÃO.....	45
8.3. EQUIPES LIVE ACTION.....	51
8.3.1 ARTE.....	51
8.3.2 FOTOGRAFIA.....	55
8.3.3 SOM.....	64
8.4. EQUIPE DE ANIMAÇÃO.....	69
8.4.1. ETAPAS DE ANIMAÇÃO E FERRAMENTAS UTILIZADAS.....	69
8.4.2. DIFICULDADES ENCONTRADAS.....	72
<b>8.5. EDIÇÃO E MONTAGEM.....</b>	<b>73</b>
8.5.1. PRINCIPAIS REFERÊNCIAS PARA A EDIÇÃO.....	73
8.5.2. PROPOSTAS E ATIVIDADES REALIZADAS.....	75
8.6. PRODUÇÃO.....	80
<b>9. PLANO DE DISTRIBUIÇÃO.....</b>	<b>81</b>
<b>10. ANÁLISE TÉCNICA POR CENA E PLANO DE FILMAGEM.....</b>	<b>82</b>
<b>11. DECUPAGEM.....</b>	<b>83</b>

<b>12.COMPROVANTE (OU PROTOCOLO) DE REGISTRO DO ARGUMENTO OU ROTEIRO JUNTO À BIBLIOTECA NACIONAL.....</b>	<b>83</b>
<b>13. ROTEIRO FINAL.....</b>	<b>84</b>
<b>14. APÊNDICES.....</b>	<b>85</b>
14.1. STORYBOARD COMPLETO DAS CENAS ANIMADAS.....	85
14.2. FICHA DE PERSONAGENS.....	93

## **1. DADOS TÉCNICOS**

Formato Narrativo: Ficção.

Técnica: Animação e Live action.

Formato: Curta-metragem.

Suporte de captação: 4K.

Aspect Ratio: 16:9.

## **2. EQUIPE TÉCNICA**

Integrantes Oficiais:

Roteiro: Christara Fabricio Moreira e João Vítor dos Santos Silva

Direção: João Vítor dos Santos Silva

Montagem e Direção de Animação: Renato F. Amprino

Direção de Arte e Direção de Animação - Animação: Amanda Akashi

1º Assistente de Direção: Christara Fabricio Moreira

Fotografia: Daniela Amanda Silva Barbieri

Integrantes Não Oficiais:

Som: Janaína Oliveira e Rafaela Paes

Fotografia: Ana Luiza Resende

Direção de Arte - Live action: Loise Revolti e Mariana Piacente

Produção: Milene Allah e Otávio Vaz

## **3. SINOPSE**

Nico e Thomas, amigos na infância, são separados. Anos mais tarde, no início da vida adulta, eles se reencontram e sentimentos do passado ressurgem, fazendo com que ambos se deparem com dilemas pessoais. É assim que, entre sonhos e desencontros, Nico e Thomas refletem sobre a vida, si mesmos e o amor.

## **4. ARGUMENTO ATUALIZADO**

Em animação, Nico (12 anos) e Thomas (13 anos) estão sentados na grama e observam o céu. Dali, vemos a cidadezinha em que eles vivem, mas são as estrelas surgindo que chamam a atenção dos meninos. Thomas está fixado no horizonte. Nico suspira e observa Thomas olha o céu.

Em live-action, o alarme toca. Em tela dividida, Nico e Thomas acordam e parecem se encerrar por um instante. Eles se sentam na cama, cada um em seu quarto. Eles checam o horário no celular. Nico se deita novamente, resmungando, enquanto Thomas se levanta.

O quarto de Thomas é simples, mas vários posters sobre astronomia recobrem as paredes velhas. Ele começa sua rotina e, então, pega sua mochila e se retira.

Nico, de saco cheio com os barulhos da rua que não o deixam dormir novamente, se levanta, irritado. Ainda bocejando, ele se senta à escrivaninha com um café. Pega um lápis de cor, papel e microfone. Seu computador já está ligado e, sem muita vontade, começa seu trabalho de conselheiro amoroso. Enquanto atende um cliente, Nico reflete, em voz over, sobre a sua vida, ao mesmo tempo que desenha em um papel o que está ouvindo.

Thomas anda de bike e traz consigo uma mochila de entregador. Ele para em frente a um prédio para realizar uma entrega e já se prepara para a próxima. E depois mais outra. E mais outra. E mais uma. Thomas bate em mais uma porta e aguarda. Ela se abre revelando Nico, que fala ao microfone enquanto segura o notebook. Thomas fica imóvel e Nico apenas alcança a sacola, fechando a porta atrás de si.

Thomas entra no seu quarto, joga sua mochila em um canto e se joga de cara na cama, cansado do dia de trabalho. Ele pega o celular e hesita um pouco antes de entrar no Instagram e procurar por “Nicolas”. Ele olha alguns perfis até encontrar o de Nico e fica olhando suas postagens. Ele abre a DM e pensa em mandar uma mensagem, mas o alarme “Estudar” toca e ele se levanta e vai até a sua mochila, pega seu fone e se senta à escrivaninha. Enquanto isso, ouvimos Thomas refletir sobre a sua vida. Thomas abre o livro, o encara e depois se gira na cadeira e observa o telescópio que tem no seu quarto.

Nico está em uma ligação, recebendo um feedback de uma vaga dizendo que não passou. Assim que desliga, ele risca essa vaga de uma lista em seu mural. Em voz over, Nico reflete sobre isso. Nico volta ao computador, mais aborrecido, e outro cliente entra em chamada. Ele começa a se irritar com as reclamações do cliente, mas se lembra do porquê precisa daquele emprego e tenta se acalmar.

Thomas está na rua, aguardando por mais uma entrega. Ele atualiza o aplicativo, buscando por mais um pedido, mas não há nada. Ele sobe na bicicleta e vai para casa. Chegando lá, depois de tomar banho, Thomas está deitado na cama assistindo um vídeo sobre formação de estrelas. Ele encontra semelhanças entre a explicação e a sua vida.

Nico está no seu quarto, onde há vários desenhos e esboços espalhados pelo cômodo. Ele está desenhando. Nico começa a refletir sobre a sua vida, enquanto se movimenta pelo quarto, buscando papéis, os recortando e colando. No fim, vemos que ele montou uma história

em quadrinhos que ilustra as reflexões que fez. Chega uma notificação de um novo seguidor (Thomas) no seu celular. Vemos as interações dos dois, olhando o perfil um do outro e Nico descobrindo que aquele Thomas era o seu amigo de infância até que Thomas manda uma mensagem para Nicolas. Quando Nico o responde, Thomas fica muito feliz e a música que ele ouvia no fone de ouvido ganha volume e ele se deixa levar por ela. Finalmente, Thomas se deita em sua cama, ainda ouvindo a música e fecha os olhos, mas logo os abre, pois já está na hora de sair pro trabalho novamente.

Nico e Thomas começam a trocar mensagens e se falam todos os dias. Alguns dias passam.

Em animação, Nico olha para sua mochila e logo volta a olhar para Thomas e encontra ele o encarando dessa vez. Em suas mãos, há um presente. Ele acena com a cabeça e, com isso, Nico pega o objeto em suas mãos. Vemos seu coração palpitar. É um caderno de desenho. Os olhos de Nico brilham ao vê-lo. Ele se vira para o lado e tira algo de sua mochila: um desenho que fez para Thomas e o entrega. Vemos o coração de Nico palpitar sob sua camiseta e o som se intensifica.

Nico acorda em sua cama e ouvimos Thomas chamar pelo seu nome. Agora, os dois meninos estão juntos, no terraço no observatório e conversam sobre coisas do passado. Nico mostra os desenhos que fez no caderno que Thomas o havia dado. Nicolas revela que seu pai faleceu na pandemia e só tem a mãe agora. Os meninos continuam conversando e Thomas expõe que aquele é um de seus lugares favoritos. Nico sugere que deveriam ir juntos um dia. Vemos essa mensagem chegar no celular de Thomas e percebemos que foi tudo imaginação, eles não estão fisicamente juntos. Os garotos continuam trocando mensagens e meses se passam.

Aos poucos, reconstroem a amizade que ficou perdida no passado. Nicolas acaba se apaixonando por Thomas novamente, mas decide não contar para o amigo. Tudo está indo muito bem até que Thomas se distancia sem dar motivos. Nico tenta se reaproximar do amigo, mas Thomas não retribui o gesto. Nicolas fica triste com isso.

Nico está na frente do espelho se arrumando para uma festa. Seu celular toca e é Thomas. Ele atende e Thomas parece chorar do outro lado da linha. Nico chama por ele, que tenta falar algo, mas só se desculpa e desliga. Do outro lado da linha, Thomas está no terraço do seu apartamento e encerra a ligação. Ele suspira e observa o céu.

Nico está andando na rua, voltando da festa e, de repente, vê um ciclista passando ao seu lado. Acreditando ser Thomas, chama por ele. Como o ciclista não responde, Nico corre para alcançá-lo.

Thomas está sentado à mesa de jantar na casa de seus pais. Ele está muito desconfortável.

Nico continua seguindo o ciclista.

A mãe de Thomas coloca a assadeira sobre a mesa. Eles comem e ouvimos os talheres arranharem os pratos.

Nico corre.

Thomas respira e engole. Seu pai tem uma postura rígida e grosseira.

O ciclista passa para outro canto e Nico o procura.

Por baixo da mesa, vemos a perna nervosa de Thomas.

Nico está sem fôlego.

Thomas arruma a postura.

A bicicleta passa mais perto de Nico e ele fica desesperado.

Thomas alcança um copo de água, mas o derruba na mesa. Seu pai segura a faca mais forte.

Em animação, Thomas está olhando para o desenho que o amigo o deu e então Nico o surpreende com um beijo na bochecha. Nico olha para Thomas com uma certa expectativa nos olhos. Thomas parece assustado. Agora é o seu coração que começa a palpitar por baixo da camiseta. Antes que possam fazer qualquer coisa, o chão começa a tremer. O céu fica escuro e o vento mais forte. Os garotos se assustam. Um buraco negro surge no céu e suga Thomas. Nico vê a cena e tenta estender a mão para o amigo. Thomas desaparece e resta apenas Nico no pico.

Nico olha para os lados da rua, mas não há ninguém, Ele está sozinho novamente.

Thomas se levanta e ouvimos o barulho de um espelho quebrando. Ele se retira da cozinha, Nico está sentado na sua cama. O espelho do seu quarto está caído na sua frente. Vemos uma fresta de luz entrar pela porta do seu quarto e a mãe de Nico o chama.

Thomas está sentado no terraço do observatório, olhando o horizonte e ouvindo música. Há um papel dobrado em suas mãos. Está amanhecendo. Nico chega, se senta e tenta puxar uma conversa. Enquanto conversam, Nico se abre com o amigo e Thomas o surpreende com um beijo e depois revela estar apaixonado por ele. Nico fica surpreso. Os garotos se reconciliam.

## **5. PROPOSTA CONCEITUAL E ESTÉTICA ATUALIZADA**

## 5.1. PROPOSTA DA DIREÇÃO

A proposta da direção para o “Despertar”, apesar de ter sofrido mudanças durante o processo, conseguiu se manter na linha de abordagem lúdica como idealizado inicialmente. A construção do mundo do curta ainda segue a ideia de representar as divagações dos personagens por meio das animações.



Figuras 1 e 2 - Planos com mescla de animação no curta-metragem Despertar

Conseguimos utilizar da mescla do live action com a animação para trazer a ideia da imaginação e do devaneio. Acredito que as sobreposições animadas realmente foram de encontro com a ideia de intensificar e exteriorizar os sentimentos e pensamentos dos personagens, uma vez que vemos as ideias concretizadas em animação.

A animação sozinha proporcionou momentos em que saímos da história atual e vamos para um mundo onírico, que apresenta flashbacks dos personagens. A ideia inicial era ela também ser apresentada como sonhos, mas acredito que isso fica mais claro na primeira vez que a animação total aparece, sendo que logo após temos os personagens em live action acordando, e nas próximas vezes não fica tão claro como não há essa correlação.

O passar do dia e, principalmente, o amanhecer e pôr do sol foram designados, inicialmente, como importantes elementos para contar, em metáfora, sobre o despertar da sexualidade e das questões internas ligadas aos personagens. Considero que conseguimos utilizar a imagem do céu em momentos específicos, como na animação e no plano final do filme. A ideia inicial envolvia uma maior utilização desse elemento, mas acredito que conseguimos trabalhar bem o conceito da materialização do céu da animação no live action com a decisão de manter o plano do amanhecer como o final, em contraposição da animação que apresentava um pôr do sol. O sentido de um novo dia e um ar de mudança foi mantido.





Figura 3 - Plano final do curta-metragem Despertar

A princípio, a montagem, devia trazer uma estética bem relacionada aos quadrinhos para evidenciar os desenhos de Nico, mas no final, apesar de ainda haver essa estética, acredito que muito do que faz a forma do filme se relacionar ao personagem é a mescla com a animação. Já a trilha musical, composta por inspirações indie rock, continuou com a premissa de abrigar a música que serve como refúgio para Thomas, mas talvez não tão relacionada aos anos 2010 (época em que os personagens eram crianças), mas sim a um contexto cultural de liberdade e rebeldia.

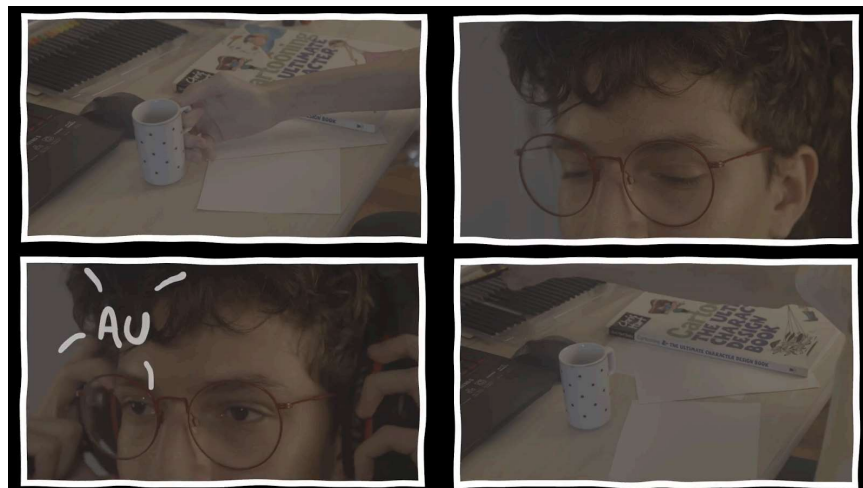


Figura 4 - Montagem de tela dividida em quatro planos no curta-metragem Despertar

A decupagem foi pensada para que pudéssemos em alguns momentos aplicar uma estética de clipe e de fluidez das elipses. Enquanto que, em outros momentos de maior intimidade com os personagens, ela prioriza menos planos para pararmos ali no tempo junto com os personagens.

A proposta do Nico como extrovertido funcionou de maneira positiva com o ator, acredito que ele entendeu o personagem e conseguiu, com carisma, representar o personagem. Já o Thomas, acredito que ele funcionou bem como personagem mais retraído, mas talvez em alguns momentos poderíamos ter saído um pouco mais de uma monotonia inicial.

Acredito que conseguimos visualizar boa parte da proposta que queríamos passar com o filme mais perto de sua finalização, porque é uma junção de fatores, especificamente neste curta com mistura técnicas, que cria um sentido em cada cena.



Figura 5 - Cena final do curta-metragem Despertar

## 5.2. PROPOSTAS DE ANIMAÇÃO

“Despertar” utiliza técnicas de animação junto à captação tradicional de cinema *live action*, ou filmado, como forma de explorar uma camada além da diegese do “mundo real”, onde vivem os personagens. Através de cenas completamente animadas, visitamos o planeta “Nimas”, um mundo de sonhos e lembranças de Nico e Thomas, apresentado através de um estilo de arte simples, com uma ambientação quase etérea. Não trata-se de uma recontagem do que realmente aconteceu anos atrás, mas da forma como os protagonistas lembram de seus momentos juntos, ainda na adolescência, e como a separação dos dois garotos marcou suas memórias. Essas memórias, divididas em quatro momentos, são apresentadas intercaladas com o enredo principal no “mundo real” diegético, com Thomas e Nico já jovens adultos, lentamente montando a imagem de seu passado juntos.

Estas cenas são marcadas, em sua maior parte, por movimentos limitados, com maior foco nas expressões dos personagens e suas pequenas interações um com o outro neste universo imaginário. “Gerald McBoing-Boing” (Robert Cannon, John Hubley; 1950)<sup>1</sup> e “Du, Dudu & Edu” (Danny Antonucci, 1999)<sup>2</sup> são nossas principais referências ao estilo de animação desejado, considerando a animação limitada do primeiro — apenas partes dos personagens que se mexem precisam ser redesenhadas entre frames — e o uso de *boiling lines* (ou traços borbulhantes), no segundo — os contornos dos desenhos de cada frame são redesenhadas mais de uma vez, criando um efeito “borbulhante”, ou inconstante. Ambas as obras utilizam animação quadro-a-quadro<sup>3</sup>, como também utilizamos em Despertar, embora não descartemos o uso da interpolação<sup>4</sup> para alguns elementos. Utilizando traços borbulhantes e uma taxa de quadros limitada, estas cenas se propõem a remeter a desenhos feitos à mão, contando com pequenas imperfeições entre cada quadro.

O curta-metragem também aplica elementos animados sobrepostos às cenas filmadas, tendo dois objetivos principais: evidenciar detalhes contidos em objetos, como a navegação dos personagens em páginas de redes sociais e suas conversas de texto nas telas de seus *smartphones*, assim como ilustrar efeitos sonoros, ruídos diegéticos, e pensamentos de Thomas e Nico. Estes elementos utilizam uma estética parecida à presente nas cenas animadas do curta, retomando o uso de linhas e traços simples remetendo a rabiscos feitos a mão. Produzidos através de técnicas de *motion-graphics*<sup>5</sup>, estas sobreposições foram animadas através de interpolação (mudanças de posição, escala e rotação) e efeitos especiais (deslocamento turbulento e ruído), recriando um visual “desenhado” ou mais próximo ao das cenas animadas. Alguns elementos foram, inclusive, animados quadro-a-quadro.

### 5.2.1. PROPOSTA ESTÉTICA ATUALIZADA DA ANIMAÇÃO

Em conjunto com a direção, a equipe de animação e montagem, e a equipe de direção de arte do *live action*, realizamos uma série de estudos para explorar as possibilidades

---

<sup>1</sup> **GERALD McBoing-Boing**. Direção: Robert Cannon, John Hubley. Produção: UPA. Estados Unidos. 8 min. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=uNsyQDmEopw>. Acesso em 19 de ago. de 2023.

<sup>2</sup> **EDD, Ed & Eddy**. Direção: Danny Antonucci. Produção: a.k.a. Cartoon; Yeson Animation Studios; Funbag Animation Studios. Estados Unidos: Cartoon Network. Disponível em: [https://play.hbomax.com/page/urn:hbo:page:GX8\\_d8QZmqYudbQEAAACI?type:series](https://play.hbomax.com/page/urn:hbo:page:GX8_d8QZmqYudbQEAAACI?type:series). Acesso em 19 de ago. de 2023.

<sup>3</sup> Trata-se da criação da ilusão de movimento de um elemento através de vários desenhos montados em série, cada um levemente diferente do anterior.

<sup>4</sup> Neste contexto, o uso de interpolação indica a movimentação de elementos através de parâmetros definidos no *software* de animação. Por exemplo, definindo uma posição inicial e uma posição final para um elemento em um determinado intervalo de quadros, ele pode se movimentar de uma à outra ao longo deste intervalo.

<sup>5</sup> Animação digital de elementos gerados ou processados por computador.

estilísticas para a parte animada do nosso projeto. Cada um dos assuntos que desenvolvemos ao longo dos últimos meses está descrito a seguir.

### 5.2.1.1. PERSONAGENS

Inicialmente, pendendo a seleção final do elenco, buscamos explorar possibilidades de traços para o design dos personagens, uma etapa que nos permitiu considerar diferentes abordagens estilísticas. Para tanto, nossa equipe encontrou inspiração em diversas fontes: tomamos como referências animações 2D seriadas populares, como "Gravity Falls" (Alex Hirsch, 2012), "Steven Universo" (Rebecca Sugar, 2013) e "Hora de Aventura" (Pendleton Ward, 2010), bem como histórias em quadrinhos, com destaque para "Arlindo" (Ilustralu, 2021), "Heartstopper" (Alice Oseman, 2016), "Nimona" (ND Stevenson, 2015) e "Scott Pilgrim" (Bryan Lee O'Malley, 2004). Essas produções destacam-se por adotar um estilo estilístico que favorece formas arredondadas para seus personagens, conferindo-lhes carisma e dinamismo, ao mesmo tempo que lhes proporciona suavidade.

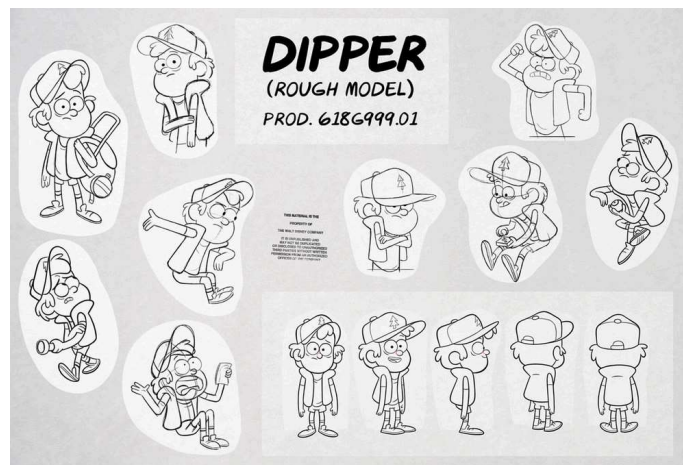


Figura 6 - Referência - *Rough model sheet* de Dipper, de *Gravity Falls* (2012)

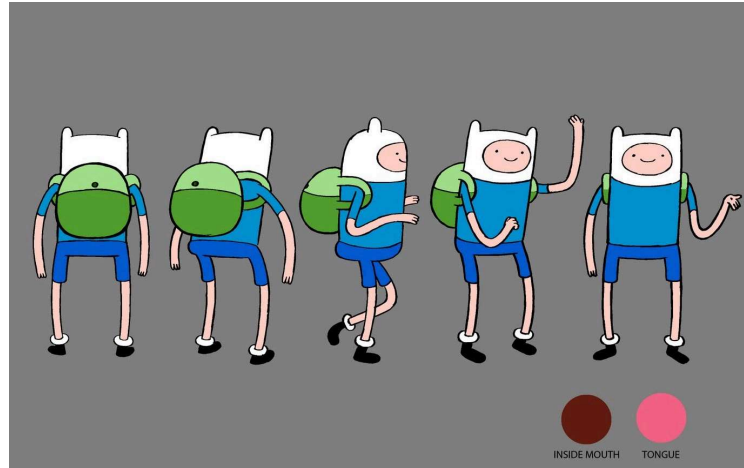


Figura 7 - Referência - Model sheet de Finn, de Hora de Aventura (2010)

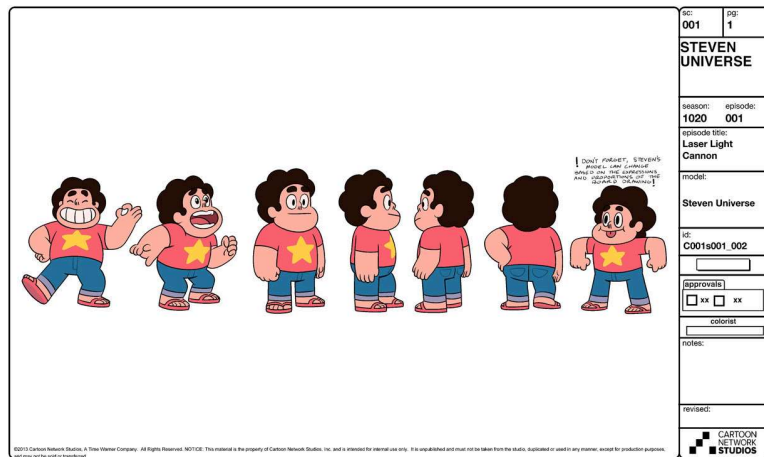


Figura 8 - Referência - Model sheet de Steven, de Steven Universe (2013)

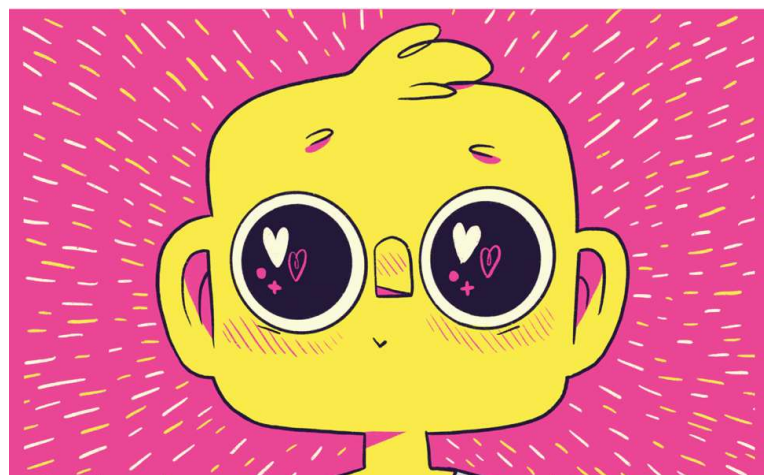


Figura 9 - Referência - Arlindo (2021)



Figura 10 - Referência - *Heartstopper* (2019)



Figura 11 - Referência - *Nimona* (2015)



Figura 12 - Referência - *Scott Pilgrim* (2004)

Com essas referências em mente, exploramos a caracterização individual de cada personagem:

- **Nico:** Na parte em live action do curta, vemos um Nico expressivo em sua forma de vestir; entretanto, durante o início de sua adolescência, ele era um garoto mais

reservado e tímido, com um círculo restrito de amigos. Para refletir essa mudança, escolhemos vesti-lo com uma camiseta mais larga e uma bermuda.

O uso de cores também desempenha um papel crucial na representação de Nico. Sua cor predominante ao longo de todo o curta-metragem é o amarelo, simbolizando sua vivacidade e calor, e refletindo sua personalidade vibrante (apesar de tímida na adolescência);

- **Thomas:** Durante a adolescência, Thomas era conhecido como o "amigo da galera" e já se destacava por sua curiosidade insaciável e natureza estudiosa. Para a animação, optamos por roupas que ecoem sua personalidade mais descontraída. Por isso, escolhemos uma regata e bermuda para compor o figurino dele. Também incluímos em seu design um fone de ouvido (*headphone*) adornado com uma estrela em cada lado. Esse detalhe é um reflexo de sua paixão pela astronomia e música.

A paleta de cores escolhida para Thomas é baseada em tons frios, com destaque para o roxo, buscando contrastá-lo com Nico e ilustrar sua personalidade menos ansiosa, bem como sua afinidade por astronomia.

Com a seleção do elenco, o design final dos personagens foi desenvolvido tendo em vista as características físicas dos atores, a fim de estabelecer uma conexão visual coesa com a parte em *live action*.

Essa conexão entre animação e *live action* também se evidencia na estética que propomos. Nossa proposta era a de que a animação fosse uma expressão direta do estilo artístico de Nico. Portanto, o estilo dos desenhos utilizados como objetos de cenografia e *props* na parte *live action* seguirá a mesma estética adotada para a animação.

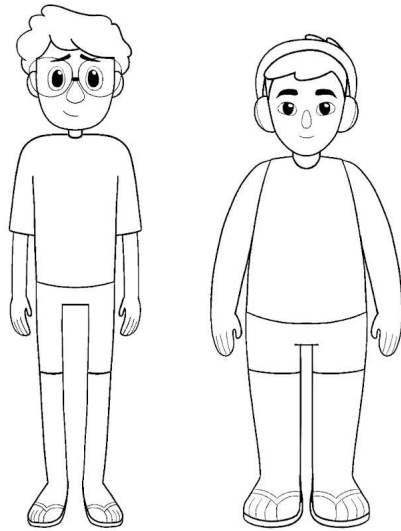


Figura 13 - Design final dos personagens

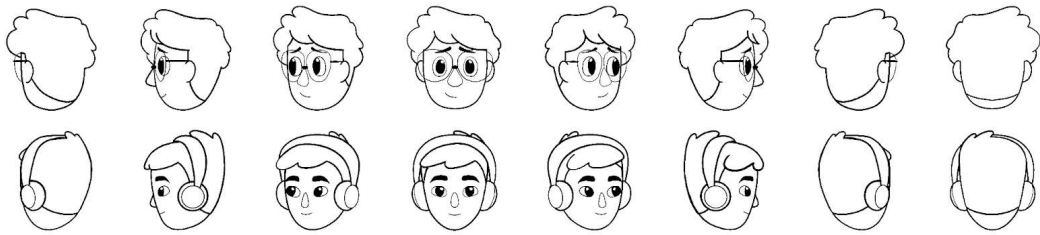


Figura 14 - Turnaround dos rostos dos personagens

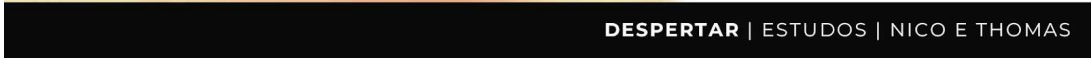


Figura 15 - Estudos e Explorações - *Concept Art* dos Personagens





Figura 16 - Estudos e Explorações - *Concept Art* dos Personagens



Figura 17 - *Concept Art* dos Personagens

### 5.2.1.2. CENÁRIO

A parte de animação do curta-metragem ocorre em um ambiente singular, o fictício planeta "Nimas". Esse cenário serve como uma manifestação visual dos sentimentos e memórias dos protagonistas durante o início de suas adolescências e sua subsequente separação.

A abordagem artística escolhida para o cenário é fazer com que ela também remeta ao estilo de desenho do protagonista e, apesar de tratar-se de um único ambiente, o cenário de "Nimas" passa por uma transformação visual gradual, espelhando o desenvolvimento emocional dos personagens. Dividimos essas mudanças em quatro momentos:

1. **Pôr do Sol Inicial:** Na cena inicial, temos a predominância de uma paleta de cores quentes, liderada pelo amarelo, representando o personagem Nico, visto que, a princípio, são seus sentimentos que estão em destaque;
2. **Pôr do Sol Intermediário:** Conforme a história avança e acompanhamos o desenvolvimento da relação entre os dois protagonistas, optamos pelo predomínio da cor rosa na segunda cena animada. Essa escolha simboliza os sentimentos recíprocos entre os personagens e cria uma transição entre as cores que representam cada um deles;
3. **Pôr do Sol Final:** O roxo passa a predominar a partir da terceira cena animada, representando e focando agora nos sentimentos emergentes de Thomas, que reconhece seus sentimentos românticos por Nico;
4. **Noite:** A noite marca um momento de separação e desafio para os protagonistas. O cenário mergulha em tons de azul escuro e preto, evocando uma atmosfera de melancolia e incerteza. A *lineart* clara e irregular cria contraste visual, enfatizando a confusão e angústia que a separação traz.

Dessa forma, temos o desenvolvimento da relação entre os personagens marcada por essa transição de cores de um pôr do sol até o anoitecer. Após vários estudos e reuniões, decidimos utilizar uma paleta de cores mais saturada, buscando maior coesão com a parte em *live action*.

Além disso, a evolução das cores dos personagens ao longo da animação também refletirá a progressão do tempo e a transformação de seus sentimentos. No início, enquanto enfocamos os sentimentos de Nico, a tonalidade de Thomas se mostrará ligeiramente distinta do cenário e de Nico. À medida que a narrativa avança e os sentimentos mútuos se tornam mais evidentes, as cores dos protagonistas se aproximam, criando uma harmonia monocromática mais coerente com os tons predominantes do ambiente. No auge da história, quando Thomas finalmente reconhece seus sentimentos românticos por Nico, a tonalidade roxa, associada a Thomas, passa a dominar a paleta, reestabelecendo uma distinção em relação às cores de Nico, embora de maneira menos intensa do que na primeira cena.

Durante o momento da separação, durante a noite, as cores de ambos os personagens se igualam. Essa convergência cromática representa a profunda conexão emocional que eles compartilham nesse instante de angústia.

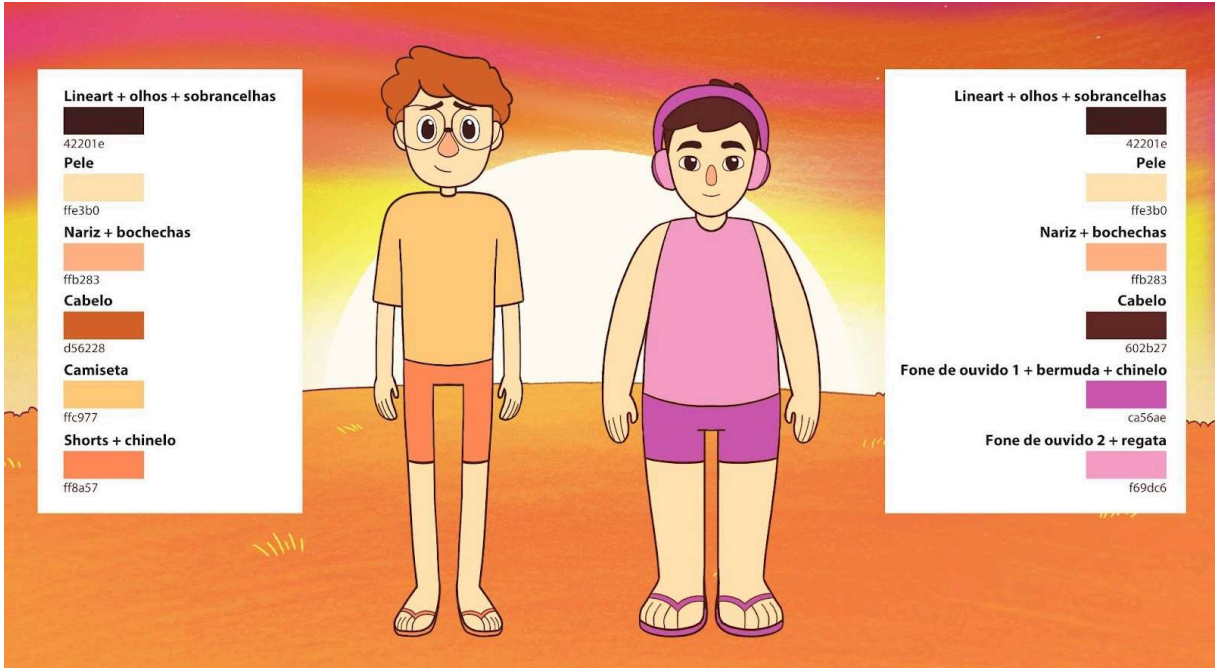


Figura 18 - Paleta de cores - Personagens e Cenário (Pôr do sol 1)

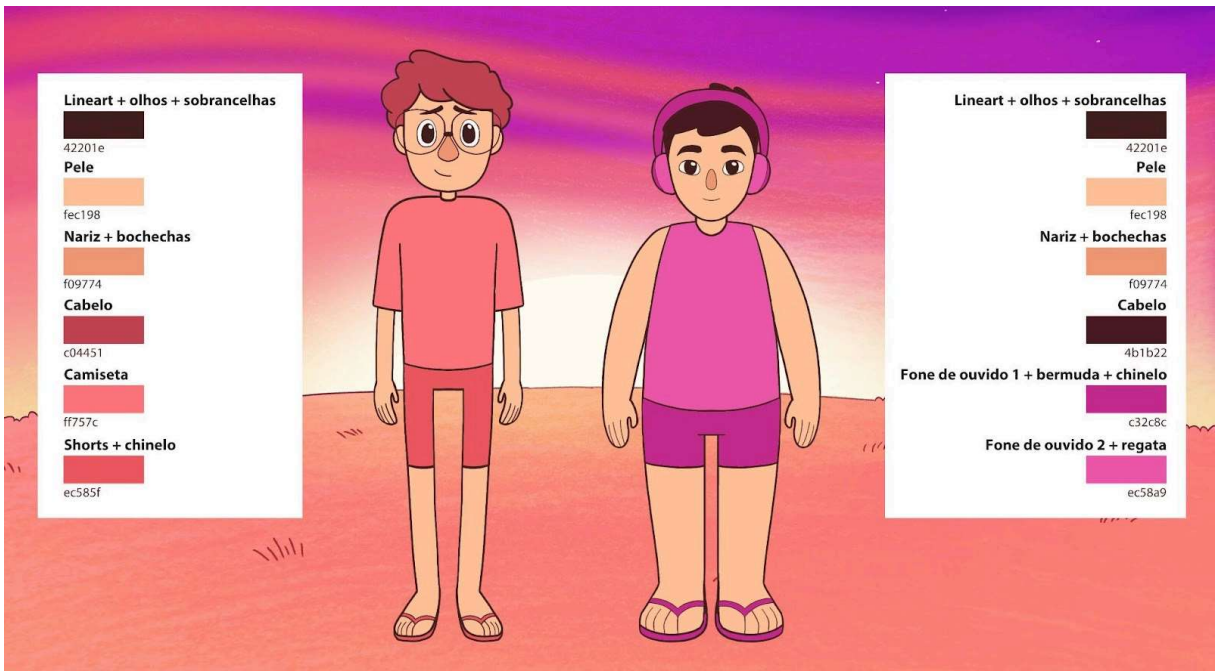


Figura 19 - Paleta de cores - Personagens e Cenário (Pôr do sol 2)

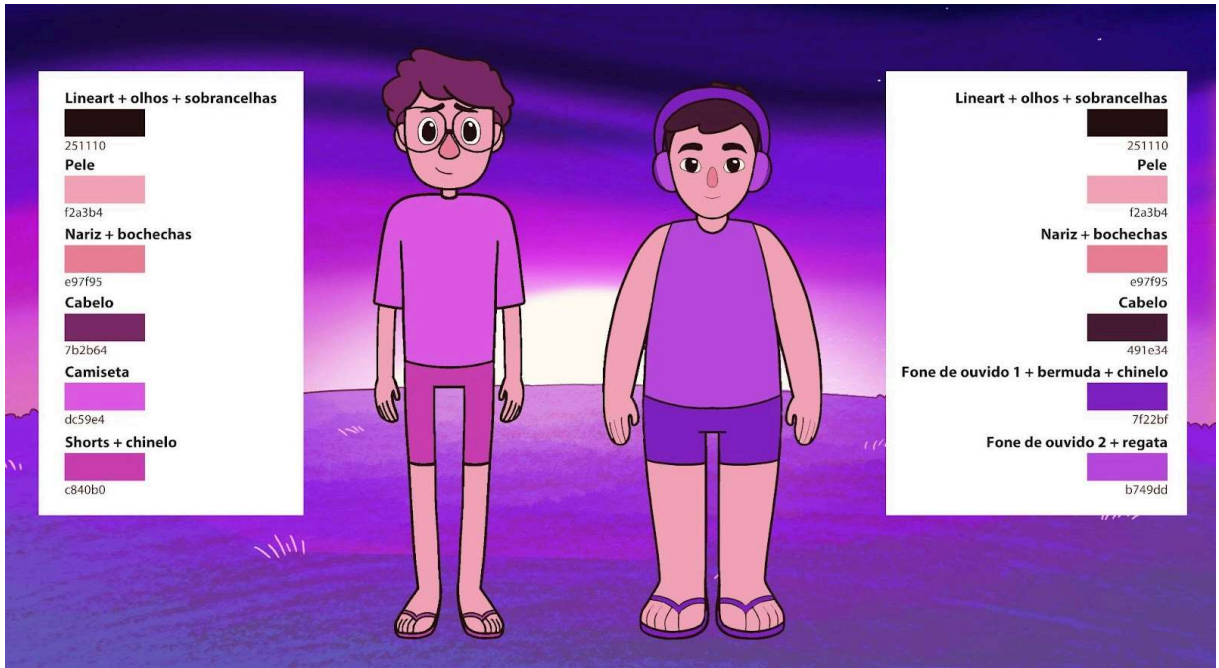


Figura 20 - Paleta de cores - Personagens e Cenário (Pôr do sol 3)

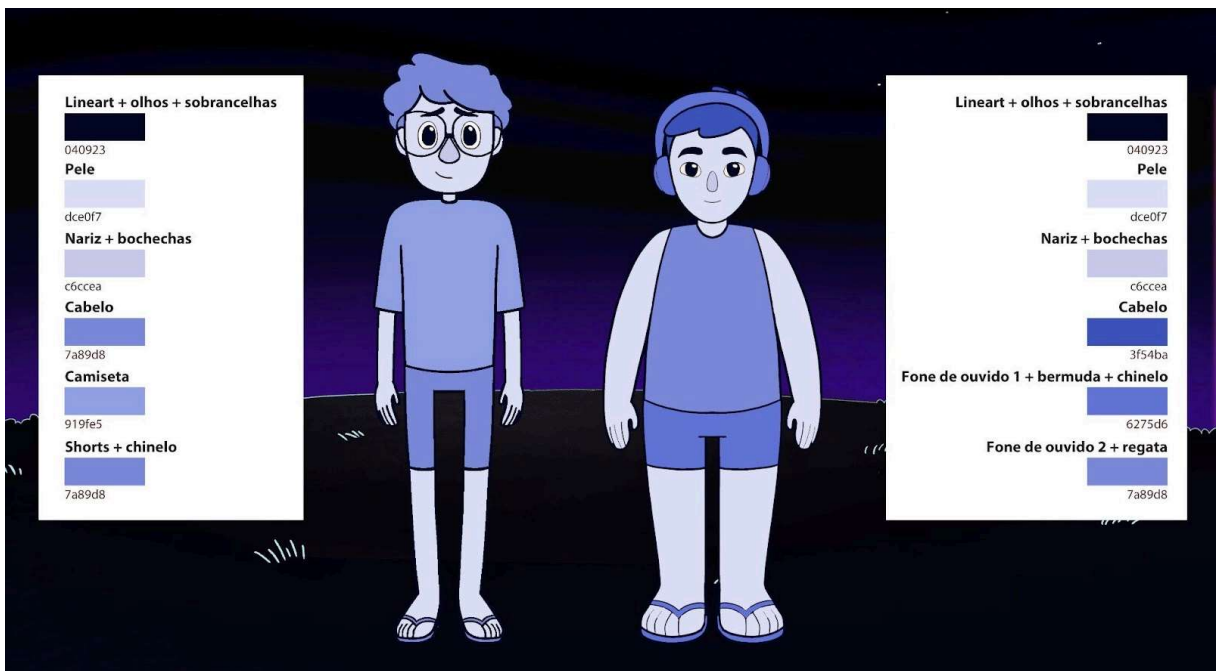


Figura 21 - Paleta de cores - Personagens e Cenário (Noite)

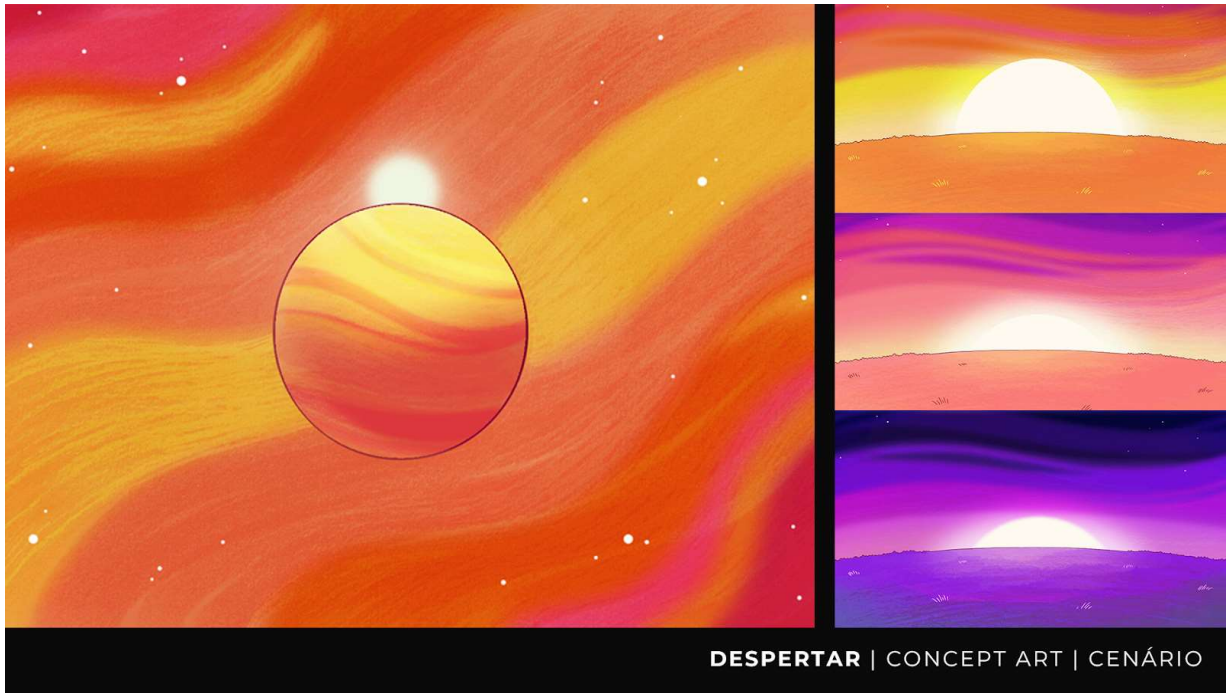


Figura 22 - *Concept art* - Cenário (Pôr do sol)

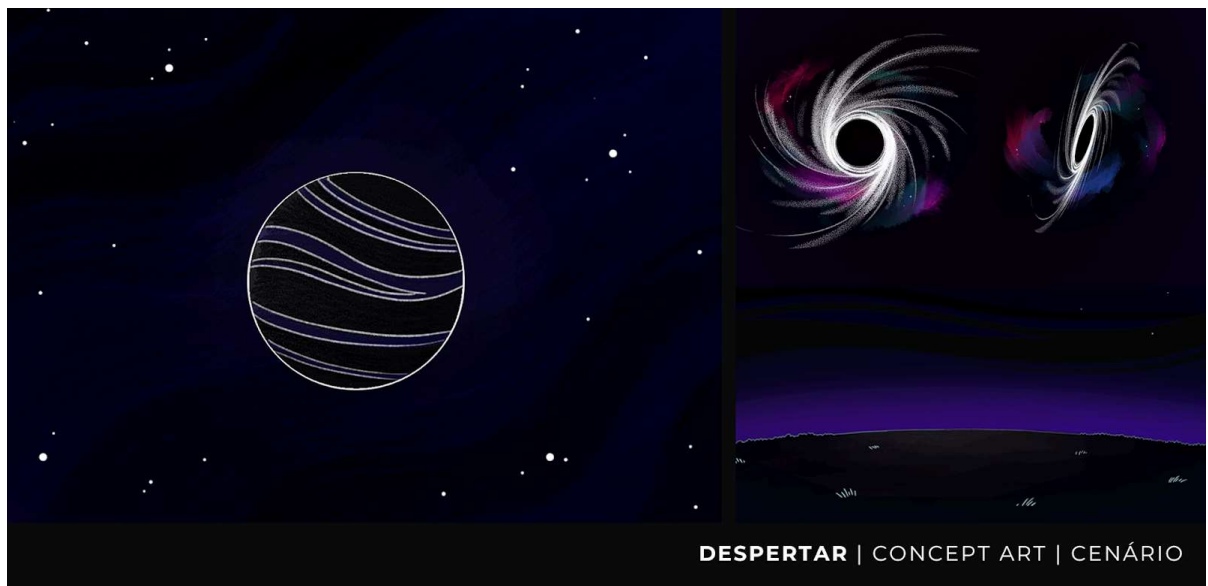


Figura 23 - *Concept art* - Cenário (Noite)



Figura 24 - *Concept art* - Personagens e Cenário



Figura 25 - Estudos - *Concept art* do Cenário



Figura 26 - Estudos - *Concept art* do Cenário

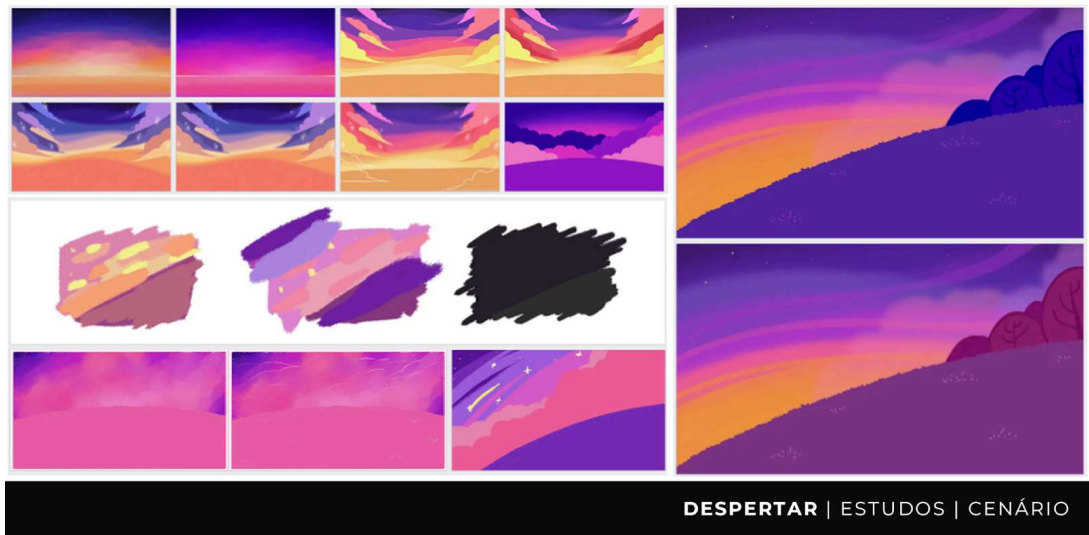


Figura 27 - Estudos - *Concept art* do Cenário

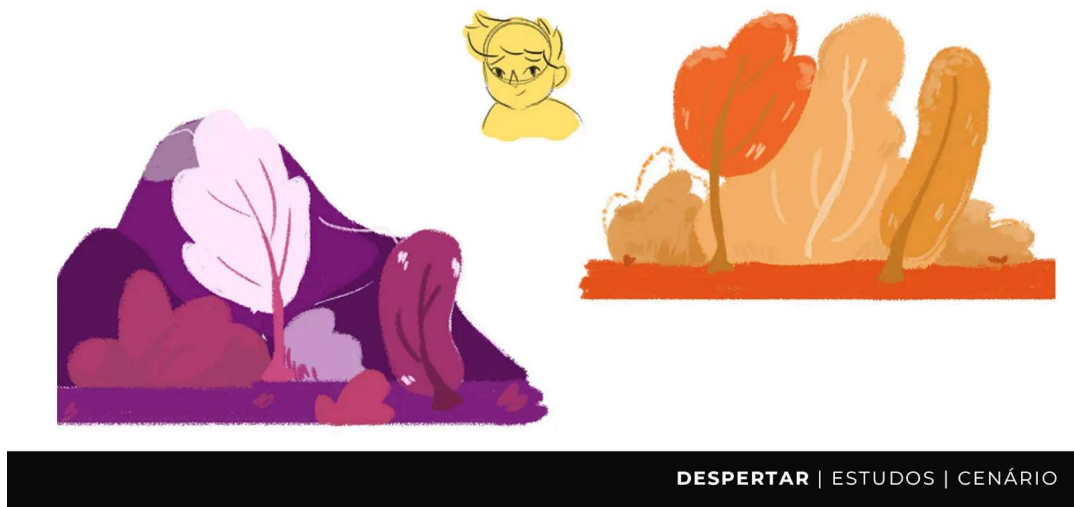


Figura 28 - Estudos - *Concept art* do Cenário



Figura 29 - Estudos - *Concept art* do Cenário

Ademais, consideramos a possibilidade de incluir sombras na animação. No entanto, levando em conta as prioridades e o cronograma, optamos por adiar a implementação das sombras para uma fase posterior, após a avaliação da banca.

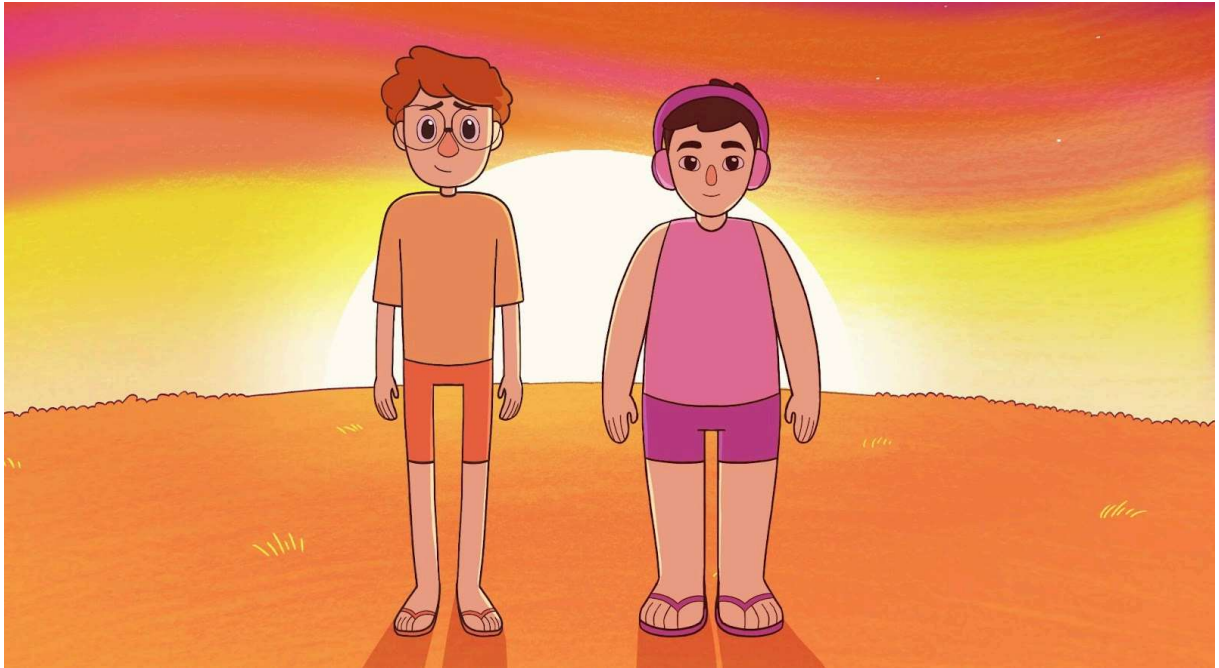


Figura 30 - Paleta de cores (com sombra) - Personagens e Cenário (Pôr do sol 1)

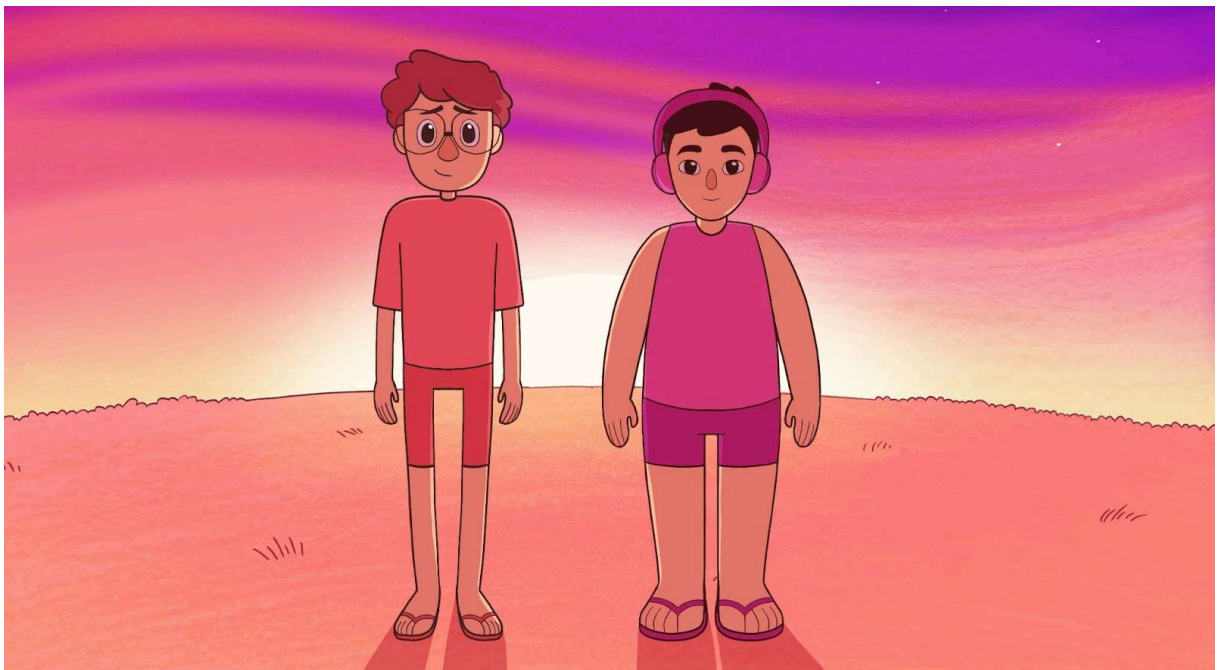


Figura 31 - Paleta de cores (com sombra) - Personagens e Cenário (Pôr do sol 2)





Figura 32 - Paleta de cores (com sombra) - Personagens e Cenário (Pôr do sol 3)

### 5.2.1.3. SOBREPOSIÇÕES

Ao longo das cenas em live action, temos momentos de sobreposição com animação, mantendo o estilo de desenho característico de Nico. Essas sobreposições são utilizadas para ilustrar os sentimentos e pensamentos dos personagens, além de algumas de suas falas (principalmente enquanto estão conversando via mensagens de texto ou fora de quadro, como é o caso da mãe de Nico). Várias sobreposições viriam a ser sincronizadas com o áudio do filme pela edição na etapa de composição do curta-metragem, após o envio da trilha sonora editada pela equipe de som.

Nossas principais referências para essas sobreposições incluem as séries "My Mad Fat Diary" (2013), "Heartstopper" (Euros Lyn, 2022), o filme "Scott Pilgrim contra o Mundo" (Bryan Lee O'Malley, 2004) e os créditos finais do filme "Nimona" (Troy Quane, Nick Bruno, 2023).



Figura 33 - Referências - *My Mad Fat Diary*<sup>6</sup>Figura 34 - Referências - *Heartstopper*<sup>7</sup>Figura 35 - Referências - *Scott Pilgrim contra o Mundo*<sup>8</sup>Figura 36 - Referências - *Nimona*<sup>9</sup>

<sup>6</sup> **My Mad Fat Diary**. Produção: Tiger Aspect Productions. Reino Unido: E4. Disponível em: [https://www.primevideo.com/detail/0U8GTZ2OQEK1VKL6GQ23JGNHJ4/ref=atv\\_dp\\_season\\_select\\_s1?language=pt\\_BR](https://www.primevideo.com/detail/0U8GTZ2OQEK1VKL6GQ23JGNHJ4/ref=atv_dp_season_select_s1?language=pt_BR). Acesso em 20 de ago. de 2023.

<sup>7</sup> **Heartstopper**. Direção: Euro Lyn. Produção: See-Saw Films. Reino Unido: Netflix. Disponível em: <https://www.netflix.com/title/81059939>. Acesso em 20 de ago. de 2023.

<sup>8</sup> **SCOTT Pilgrim contra o Mundo**. Direção: Edgar Wright. Produção: Big Talk Productions; Relativity Media. Estados Unidos: Universal Pictures, 2010. 102 min. Disponível em: <https://www.primevideo.com/dp/amzn1.dv.gti.80eb9ee2-ae8a-42fe-b8ce-dafb20dc2389>. Acesso em 20 de ago. de 2023.

<sup>9</sup> **Nimona**. Direção: Troy Quane, Nick Bruno. Produção: Annapurna Pictures. Estados Unidos: Netflix, 2023. Disponível em: <https://www.netflix.com/title/81444554>. Acesso em 20 de ago. de 2023.



Figura 37 - *Concept art* - Sobreposições

#### 5.2.1.4. TEXTURAS

Inicialmente, cogitamos a aplicação de texturas em todos os elementos do projeto, desde cenários até personagens e props. Contudo, à medida que o desenvolvimento avançava, decidimos restringir o uso dessas texturas exclusivamente aos cenários. Essa escolha derivou de uma análise criteriosa das demandas de tempo e recursos, optando por uma abordagem mais focada.

Concentrando as texturas nos cenários, buscamos realçar a estética do desenho a lápis, uma característica distintiva do estilo artístico de Nico. Essa abordagem mais centrada visa aprimorar a experiência visual do espectador, assegurando a qualidade estética desejada sem comprometer a viabilidade do projeto.

Adicionalmente, incorporamos efeitos visuais que remetem uma sensação nostálgica, uma vez que a porção animada do curta-metragem é uma representação singular das lembranças juvenis dos protagonistas.

Como principais referências para esta abordagem, destacamos as obras “O menino e o mundo” (Alê Abreu, 2014), “Teo, O Menino Azul” (Hygor Amorim, 2023), “Last Summer” (Nicola Bernardi et al., 2022) e “Concrete Genie - Game Cinematic” (Oddfellows, 2021).



Figuras 38 e 39 - Referências - *O menino e o mundo* (Alê Abreu, 2014)<sup>10</sup>



Figura 40 - Referência - *Teo, O Menino Azul* (Hygor Amorim, 2022)<sup>11</sup>

<sup>10</sup> **O Menino e o Mundo.** Direção: Alê Abreu. Produção: Filme de Papel. Brasil, 2013. Disponível em: <https://globoplay.globo.com/o-menino-e-o-mundo/t/pvqk1Zwjf/>. Acesso em 20 de ago. de 2023

<sup>11</sup> **Teo, O Menino Azul.** Direção: Hygor Amorim. Produção: Oz Produtora. Brasil, 2022.



Figura 41 - Referência - *Last Summer* (Nicola Bernardi et al., 2022)<sup>12</sup>



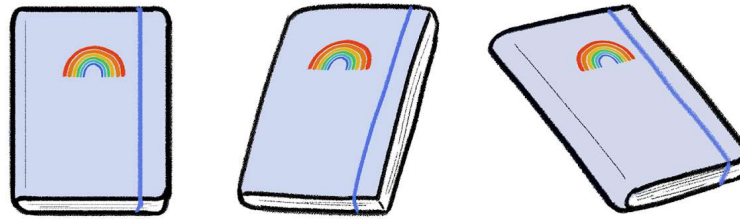
Figura 42 - Referência - *Concrete Genie - Game Cinematic* (Oddfellows, 2021)<sup>13</sup>

### 5.2.1.5. PROPS

O design dos *props* da animação foi estudado junto com a direção de arte do *live action*, pois eles também irão ser objetos de cena no mesmo.

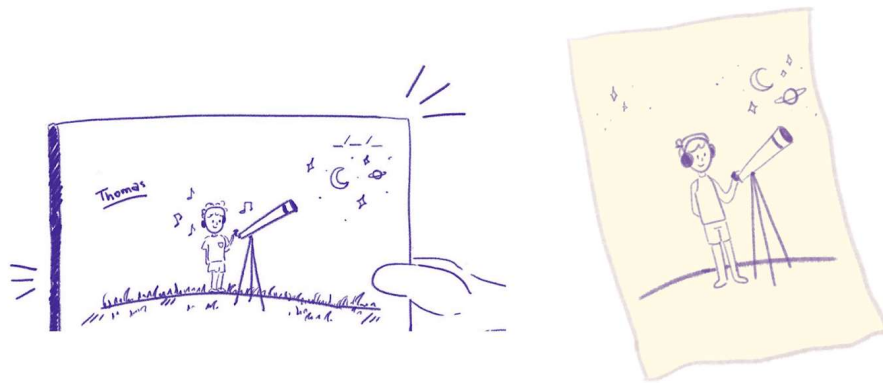
<sup>12</sup> **Last Summer**. Direção: Nicola Bernardi, Alessandra de Stefano, Gabriela Lewandowska, Chloé Van Becelaere, Camille Van Delft, Elodie Xia. Produção: GOBELINS.França, 2022. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=HPOcLm0fMws>. Acesso em 20 de ago. de 2023.

<sup>13</sup> **Concrete Genie - Game Cinematic**. Direção: Oddfellows. Estados Unidos, 2021. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=vYcyuMGIMd8>. Acesso em 20 de ago. de 2023.



DESPERTAR | PROP | CADERNO DE DESENHO

Figura 43 - *Concept art - Prop - Caderno de desenho*



DESPERTAR | PROP | DESENHO

Figura 44 - *Concept art - Prop - Desenho*

#### 5.4. ARTE LIVE ACTION | PROPOSTA DE CONCEPT ART

As atuações e propostas da arte do live action convergem para um grande objetivo principal: emergir o público dentro do enredo, os envolvendo dentro do universo de pensamentos e do existir de cada um dos personagens. Para isso, é preciso um aprofundamento bastante imersivo para traçar as características que moldam o Nico e o Thomas. A área trabalhou a fundo para definir os traços de cada um e garantir que todos os objetos de cena, cenário, figurino e maquiagem estejam totalmente em sinergia com os personagens.

Dentro desse contexto, surge a Concept Art do curta metragem que consiste em três pilares principais: as características dos elementos da arte no curta como um todo; as características dos elementos da arte no submundo no personagem Nico e as características dos elementos da arte no submundo no personagem Thomas.

#### 5.4.1. CORES

A paleta de cores do curta, pensando em live action, converge com as cores da animação, inclusive, essas duas áreas andam sempre juntas e em alinhamento sobre a Concep Art. Assim, as cores predominantes principais foram inspiradas naquelas presentes durante um pôr do sol, sendo o verde tons auxiliares. Dentro dessa paleta temos um degradê de cores quentes para cores frias, as quais atendem os tons predominantes para cada personagem: nas cenas com o Nico predominam as cores quentes e nas cenas com o Thomas, as cores frias.



Figura 39 - Paleta de cores | Arte - Live Action

#### 5.4.2. ESTILO DOS PERSONAGENS: ROUPAS, ACESSÓRIOS, CABELO E MAQUIAGEM

Sobre a forma como Nico se expressa através de suas roupas e acessórios, é interessante pensar que ele se sente bastante livre para se expressar, viver e falar sobre sua sexualidade. É bastante extrovertido, inquieto e expansivo e ainda é possível observar algumas características que guarda desde a infância, como a mania de sempre estar girando um lápis na mão e estalar os dedos.

Suas roupas refletem a aceitação da sua sexualidade e a sua liberdade de poder vestir e usar o que realmente gosta (ou como a modinha dita). Cores quentes são predominantes. Ele está sempre usando roupas e acessórios que estão no hype, como: piercing no septo, shorts mais curtos, regatas e terceira peça, óculos para quando usa telas, shoulder bag, tênis branco ou chinelo slide.

Em algumas ocasiões Nico utiliza glitters, lápis e delineadores coloridos. Em suas redes sociais é possível ver algumas fotos e vídeos com esses incrementos e em seu encontro final com Thomas também. Nos momentos mais introspectivos, ele não utiliza nenhum item de maquiagem mas se demonstrou insatisfeito com o que vê no espelho.



Figura 40 - Referências visuais de roupas e acessórios de Nico

Já sobre a forma como Thomas se expressa através de suas roupas e acessórios, é interessante pensar que é perceptível que o personagem vive incompleto e angustiado com algo e isso se reflete em muitos setores da sua vida. É possível encontrar a estampa xadrez, listras e tecido jeans entre as suas peças de roupa que são mais despojadas e largas. Não utiliza nenhum tipo de acessório além do seu fone de ouvido. Utiliza muito tênis de esporte e bermuda devido ao seu trabalho de entregador. Cores frias são as predominantes. Camiseta sobreposta à blusa de frio também é uma proposta bastante bem vinda por seu trabalho como entregador.

Ao contrário da época de sua adolescência, na qual deixava seus cachos mais livres e compridos, hoje seu cabelo é cortado mais rente. Não utiliza nenhum tipo de maquiagem e seu maior acessório, além de seu fone de ouvido, são os seus bonés.





Figura 41 - *Referências visuais de roupas e acessórios de Thomas*

### 5.4.3. OBJETOS DE CENA E CENÁRIOS DE CADA PERSONAGEM

Para definir esses setores é importante lembrar a condição financeira, hobbies e complexidades de cada um dos personagens.

Nico possui uma condição de vida estável por morar com os seus pais e ser dependente dessa renda, portanto, seu quarto é maior e mais moderno que o de Thomas, contendo cama de casal, luzes de led e setup gamer, por exemplo. Além disso, os seus gostos por desenhos e por HQ's são refletidos nesse seu cômodo: diversas ilustrações feitas por ele, papéis, lápis e canetas coloridas, revistas em quadrinhos e imagens de personagens dominam seu quarto.

Já Thomas possui uma condição de vida mais complicada por não possuir a ajuda financeira de seus pais e depender de seu salário como entregador. Assim, seu quarto é menor, possui móveis simples e cama de solteiro. Ainda assim, ele é dominado por itens que fazem parte das paixões do personagem: pôsteres de bandas indies e de filmes que contenham o universo e a galáxia como cenário, planetário, fotos de planetas, livros de estudos (principalmente de física) são alguns dos itens que são facilmente encontrados na decoração desse seu cômodo.

## 5.5. PROPOSTA DE SOM

Anteriormente, havíamos comentado que nossa intenção para a esfera sonora do filme seria trazer uma experiência capaz de fazer os espectadores se emocionarem e entrarem no mundo dos personagens principais. Todas as decisões para o *set* e para a pós-produção levaram isso em consideração, mas, como tivemos diversas complicações no percurso dessas etapas, explicadas posteriormente na descrição das atividades realizadas, algumas mudanças aconteceram. Mesmo assim, pode-se dizer que antiga divisão do curta em seis grandes áreas

para o som (Sonho/animação, Vida-Real/*Live Action*, Elipses, Efeitos Sonoros, Pesadelo de Nico e o Clímax de Thomas) ainda se mantém.

Para o Sonho, ou a parte das duas primeiras animações totais, havia sido determinada que a referência principal seria o longa metragem japonês *A Viagem de Chihiro*<sup>14</sup>, no qual existem várias passagens com destaque para ações dos personagens e ruídos de ambiente, além de uma música instrumental e suave no fundo, trazendo uma sensação de paz, de um mundo dos sonhos. Com isso em mente e como houve um grande contato com locais perto de bastante natureza durante o *set*, em especial a área norte da universidade, na beirada da vegetação de Cerrado e no Observatório, foram captadas várias ambiências, as quais tinham aspectos de vento e de pássaros, para serem usadas nessa parte. Além disso, na pós, foram gravados *foleys* das movimentações de Nico e Thomas a fim de integrarem essas partes, *foleys* os quais foram complementados com alguns sons de bancos gratuitos. E foi adicionada a trilha musical feita pelo compositor Bruno Paulinetti, discente do curso de Música do departamento. Bruno conseguiu, nas animações em específico, trazer uma melodia bucólica e suave pensada para construir o ar etéreo desses momentos, utilizando instrumentos principalmente acústicos.

Para a parte do *Live Action*, ou seja, a Vida Real dos personagens, havia sido pensado em um ambiente “vivo”, cheio de camadas sonoras para de fato se tornar uma parte imersiva na vida dos protagonistas. Devido ao pouco tempo que tivemos para finalizar o curta, não foi possível construir tantas camadas quanto o desejável, por isso focou-se em dar o máximo de realidade para as cenas, com o que foi captado nas diárias de gravação (som direto de falas, ações e ambiências, além de coberturas de diálogos e efeitos) e o que foi selecionado em bancos de som gratuitos para ações e ambiências. Ainda mais, sobre a trilha musical, havia sido pensado em 3 músicas com uma pegada mais voltada para o *indie* rock, gosto musical de Thomas: uma na abertura, uma durante a parte das Elipses e outra no final, que se estenderia pelos créditos. O compositor conseguiu trazer as três trilhas de uma maneira bem fechada, pelo fato das três se dialogarem muito bem em suas melodias, além de conseguir capturar a essência de cada uma das passagens. Fora isso, adicionamos mais momentos de trilha, a pedido da direção, nas partes dos *voz overs* dos personagens, são músicas instrumentais que foram feitas pensando em ajudar na atmosfera, na sensação que cada um deles estava sentindo no tempo diegético quando as falas são tocadas no plano sonoro.

Já as Elipses apresentaram mudanças mais significativas. Antes das gravações, pensou-se em elaborar a parte em que os personagens trocam mensagens com vários sons

---

<sup>14</sup> **A Viagem de Chihiro**. Direção: Hayao Miyazaki. Japão: Studio Ghibli, 2003.

tecnológicos de notificações, de digitação, etc., sons de ruídos e ambientes, mais a música que começa quando Thomas dança por seu quarto. Quando a música ficou pronta, percebeu-se que inserir o tanto de informações sonoras pensadas para essa parte seria demais, então optou-se por deixar somente a trilha musical junto dos voz *overs* que representam os textos das mensagens durante a maior parte do tempo, além de alguns sons de mensagem pegos em banco de som e do som direto bem no início e no final da elipse temporal. Ainda nesta parte, conseguimos realizar algo que foi pedido pela direção em relação a trilha musical, que foi baseado numa cena do filme *La La Land*<sup>15</sup> (2016), quando os personagens cantam *City of Stars*: a música se inicia num tom animado e vai passando a ter um tom mais sóbrio conforme o tempo passa e o compositor conseguiu simular esse efeito com a música nessa parte do curta.

Os Efeitos Sonoros do filme, por sua vez, sofreram algumas mudanças também. O plano inicial para essa área seria trazer sons de espaço, introduzidos quando Thomas começa a dançar em seu quarto, onomatopeias por conta da ligação do projeto com histórias em quadrinhos e a acentuação da repetição de ações na cena de abertura, criando até uma espécie de música concreta. O que acabou sendo feito no filme foi: sons que remetem a ideia do espaço ficaram centrados durante a última animação total do curta, quando Thomas é sugado por um buraco negro e a cena em que o personagem dança em seu quarto teve a trilha musical em primeiro plano. Já, as onomatopeias se dão como sons de transição, um “*whoosh*”, em momentos mais específicos do filme, durante a abertura e as elipses, seguindo as mudanças mais dinâmicas aplicadas entre planos pela montagem. Por fim, a questão da música concreta acabou sendo completamente retirada do curta e acabamos por utilizar os próprios sons vindos das ações dos personagens e aproveitar o ritmo já construído na edição, além de dar um destaque a mais para a trilha musical que já estava incluída nessa parte.

Enfim, as duas últimas grandes áreas do plano sonoro do curta são o Pesadelo de Nico e o Clímax de Thomas, os quais acontecem um seguido do outro, logo após o término da troca de mensagens nas Elipses. Para o pesadelo, havia sido determinado uma cena de *Harry Potter e as Relíquias da Morte Parte 2*<sup>16</sup> (2011) como referência, quando Harry e Dumbledore conversam numa estação de King's Cross inabitada, em que o som cria uma sensação de vazio e não há música. A maior diferença entre o que foi pensado e o que aconteceu de fato foi que nosso compositor adicionou uma trilha atmosférica para essa parte, então, além do aspecto de

---

<sup>15</sup> **La La Land**. Direção: Damien Chazelle. Estados Unidos: Summit Entertainment, 2016.

<sup>16</sup> **Harry Potter e as Relíquias da Morte: Parte 2**. Direção: David Yates. Reino Unido: Warner Bros. Pictures, 2011.

vazio, com destaque para as vozes, há música. E não houve distorções na voz de Thomas como também foi pensado no início. Já o Clímax de Thomas consiste na intercalação entre planos de Nico numa espécie de confusão mental, sendo supostamente perseguido pelo outro protagonista numa bicicleta, e de Thomas numa janta com seus pais, junto da última animação total do curta. A ideia inicial era criar algo que mostrasse ou simulasse para o espectador o desconforto dos personagens e ir nos pautando nessa intercalação para criar algo confuso. Íamos construir essa parte inteira com sons dessincronizados, mas foi decidido que, na janta, os sons seguiriam as imagens e a perseguição da bicicleta começasse sincronizada e se transformasse em algo assíncrono, tendo um aumento gradual de estranheza. E a animação se pautou, principalmente, pela construção do evento do buraco negro, o qual suga Thomas. Fez-se o uso de diversos sons de vento e sucção para se ter a magnitude do acontecimento e gerar impacto em quem assiste.

## **5.6. PROPOSTA DE FOTO**

Um fator bastante determinante para a narrativa do curta se dá pelas paletas de cores que acompanham cada um dos protagonistas e na fotografia isso é ressaltado. Sendo assim, em seus quartos, cenários onde os personagens se mostram mais introspectivos, as iluminações são trabalhadas de forma que a temperatura de suas cores e sua intensidade estejam de acordo com suas personalidades. A iluminação do quarto de Thomas é difusa e constituída de tons frios, como se o ambiente recebesse luz apenas indiretamente, enquanto o quarto de Nico apresenta uma iluminação mais direta e em tons quentes, como a iluminação do Sol.



Figura 45 - Quarto de Thomas, com iluminação mais fria

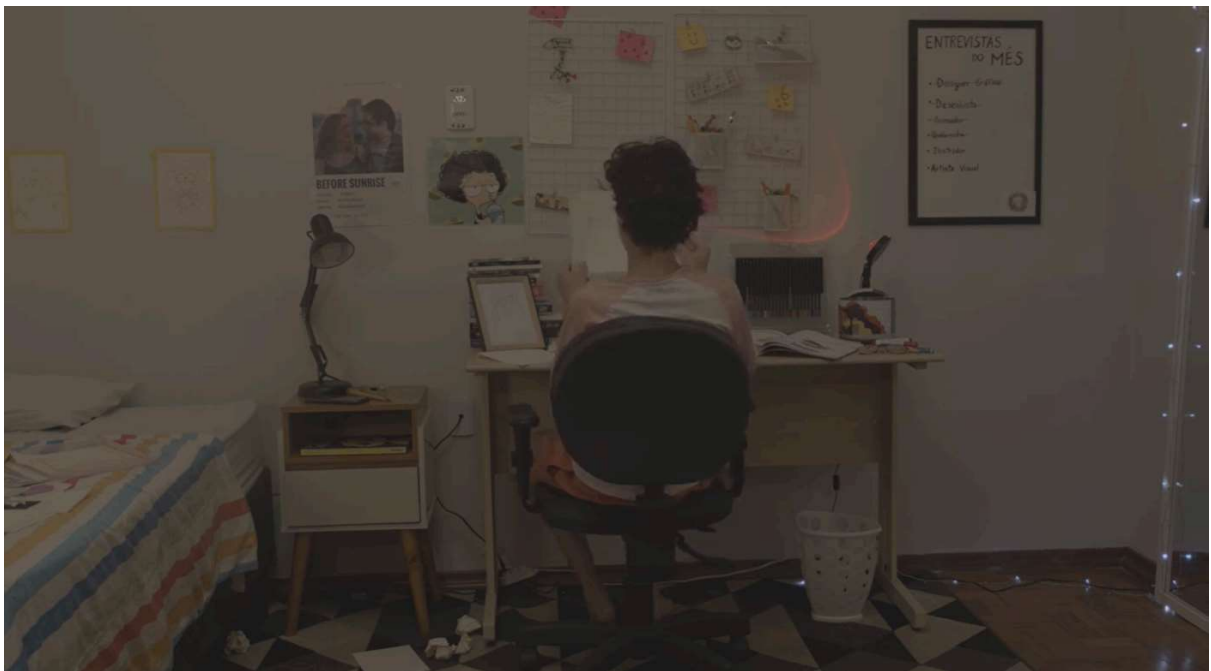


Figura 46 - Quarto de Nico, com iluminação mais quente e mais intensa

Durante o clímax do curta, quando os protagonistas confrontam seus próprios sentimentos e então se dão conta do que nutrem um pelo outro, a iluminação em tons quentes acompanha Thomas durante o jantar com seus pais, enquanto Nico é cercado pela fria iluminação externa a caminho de casa.



Figura 47 - Nico com iluminação fria na área externa



Figura 48 - Thomas com iluminação quente durante o jantar com os pais

Em alguns momentos do curta, a fotografia pretendia deixar os personagens com ainda mais destaque em relação ao fundo do quadro para representar seus momentos de introspecção, como a cena em que Thomas dança no quarto e alguns takes no espelho, para isso houve a utilização de holofote com *fades in* e *out*.



Figura 49 e 50 - Nico antes e após receber o holofote

A iluminação de parte da sequência final se deu principalmente por meio da luz de um projetor. As imagens astronômicas complementam as falas e atuações dos atores, e além do ganho estético, a sua linguagem é paralela às sobreposições gráficas do curta.



Figura 51 - Thomas e Nico sob as projeções





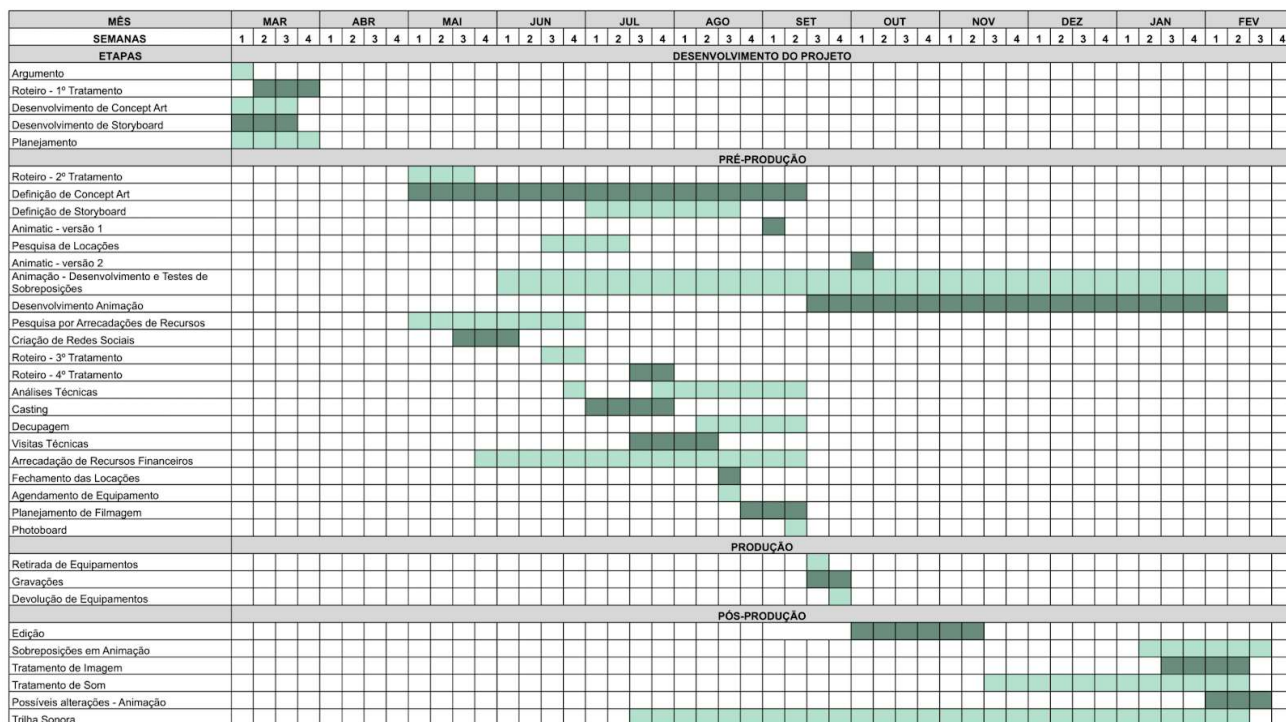


Figura 54 - Cronograma executado e previsto

## 7. PRESTAÇÃO DE CONTAS COM AS FONTES DE CAPTAÇÃO DE VERBA E GASTOS DETALHADOS ATÉ O MOMENTO DA BANCA

A planilha completa de prestação de contas, com todas as fontes de captação e gastos detalhados pode ser encontrada no seguinte link: [Entradas e Saídas](#).

## 8. DESCRIÇÃO DAS ATIVIDADES REALIZADAS, POR ÁREA, EXPLICITANDO AS DIFICULDADES E SOLUÇÕES ENCONTRADAS:

### 8.1. ROTEIRO

Levando em consideração os apontamentos feitos pelos professores na banca de TCC, os roteiristas se reuniram para discutir alterações na história. Decidimos por amadurecer mais os personagens, mas ainda mantendo um pouco da jovialidade e “magia” que haviam comentado na banca. Para isso, adicionamos, na história de Nico, que seu pai, a pessoa que o incentivava nas artes, faleceu na pandemia e agora ele precisa ajudar a mãe do financeiro da casa, por isso não é tão simples largar o emprego de conselheiro amoroso para buscar o que realmente quer. Também decidimos mostrar um pouco do seu relacionamento com a mãe. Para o Thomas, trouxemos um pouco mais a questão do desgaste dos trabalhos, estudos e de seus pais.

Também alteramos o ano em que a história se passa para 2024, pensando estar no momento “presente” quando o filme for exibido e inscrito em festivais. Outro apontamentos

que recebemos da banca foi que haviam muitas trocas de mensagem dos personagens e que grande parte da história se desenrolava dessa forma e, que por tomar grande parte do curta, poderia ficar maçante. Por isso, decidimos incluir uma cena em que os personagens se encontram falsamente: todo o diálogo que se dá nessa cena acontece, na realidade, por trocas de mensagens, mas vemos os dois juntos conversando as frases. Isso também serviu para ilustrar a vontade dos dois personagens de se encontrarem e a proximidade que já adquiriram conversando: mesmo que não estejam fisicamente juntos quando conversam, os personagens sentem que sim.

Outro aspecto que também alteramos foi a maioria dos voz overs dos personagens, algo que já era desejo dos roteiristas desde a banca. O que mais sofreu mudanças, em relação a isso, foi o Nico, principalmente na cena em que ele está montando a história que ilustra seu voz over. Colocando mais sobre os outros aspectos da sua vida que não só os ex-namorados. Esse personagem ainda se mantém humorado e irônico, às vezes.

Quanto ao Thomas, decidimos colocá-lo, no início de suas interações com Nico, estranho e desconfortável quando Nicolas se apresenta mais carinhoso, por conta de sua criação mais rígida. Ele leva um tempo para se deixar ficar à vontade com o outro personagem, mas também aprende a demonstrar afeto.

As alterações que fizemos na parte da animação foram poucas, somente acrescentamos alguns planos para deixar mais explicativo, já que se manteve sem diálogos. Também demos o nome de “Nimas” ao “mundinho” dos dois personagens, quando crianças. Alteramos as suas idades, no ano de 2014, e Thomas passou a ter 13 e Nico 12 anos.

Para chegar a essas modificações, recebemos os feedbacks dos outros membros do grupo durante as leituras de roteiro e em reuniões prévias, a cada novo tratamento. Na parte de astronomia, fizemos pesquisas sobre os elementos que nos interessavam abordar e também contamos com o feedback e correção do Grupo de Astronomia da UFSCar (GAUFSCar).

## **8.2. DIREÇÃO**

Nas semanas antecedentes ao set de filmagem, meu foco, como diretor, foi no ajuste da decupagem e na preparação dos atores, além da contínua comunicação com a equipe nos últimos preparativos. Tive conversar com as áreas para tirarmos as últimas dúvidas e com a primeira assistente de direção para entendermos nossa dinâmica no set de filmagem.

A decupagem chegou em sua versão final após conversa com a equipe de fotografia que indicou planos que podiam ser muito complicados de serem realizados e que podiam

necessitar de tempo demais, além da necessidade de se diminuir a quantidade dos planos. Realizei as alterações possíveis tentando ainda alinhar com a estética do curta e também cortei planos. A junção de planos foi interessante porque alguns momentos da história realmente pediam que estivéssemos ali junto com os personagens durante a ação, sem cortes, possibilitando a maior aproximação do espectador. Além disso, ainda fiz visitas técnicas com a equipe de fotografia e a primeira assistente de direção na locação do observatório, principalmente por causa da cena com o projetor, o qual poderia trazer complicações e da cena do quarto do Nico, que possuía um grande espelho, que poderia ser difícil para enquadrar e a equipe não aparecer. Fizemos um photoboard de alguns planos para facilitar e mudamos a posição do espelho.

A relação com os atores ocorreu a partir de chamadas em vídeo semanais, já que eles moram em outras cidades. Nas reuniões, apresentei o projeto para que eles pudessem ter uma visão geral das intenções e estéticas do curta, conversamos muito sobre o direcionamento dos personagens agregando ideias e visualizações de todos ali e estudamos o roteiro ensaiando. No dia anterior ao primeiro dia de set, quando os atores chegaram, ensaiamos presencialmente para ajustar movimentações e entender como tudo funcionaria.

O primeiro dia de set iniciou com a gravação dos voice overs dos personagens Thomas e Nico, que ocorreu de forma tranquila. Após isso, durante os três primeiros dias tivemos problemas com alguns equipamentos de fotografia e de som e, assim, tivemos atrasos em razão desses equipamentos. Para tentar auxiliar na parte de direção cortei e alterei planos, mudamos locações e alteramos cenas, o que era um pouco difícil para mim pois toda a decupagem já havia sido pensada para contar a história e apresentar seus sentidos, mas tentei alterar o que pude no momento com os conhecimentos que eu possuía. Acredito que em algumas ocasiões eu poderia ter sido ainda mais flexível e que algo que poderia ter auxiliado seria ter parado o set um momento, mesmo que com atrasos, para que toda a equipe pudesse conversar e se comunicar e decidirmos qual seria a melhor forma de agir.

No quarto dia, as maiores dificuldades envolveram inicialmente o atraso do ator do personagem Nico, que ocorreu devido a problemas com o som do celular da produção, que não tocou o alarme para acordar e não recebeu ligações. O set nesse dia se iniciava de madrugada, porque era o dia de gravar a cena final, que ocorre no nascer do sol. Felizmente, o ator acordou a tempo e conseguimos captar a cena exatamente quando o sol estava nascendo. Outra dificuldade desse dia foi o sol intenso, levando em conta que acabamos gravando na semana mais quente do ano, e o fato de ser o dia que íamos gravar mais externas à tarde. Nos

últimos dois dias de set as coisas fluíram mais e não tivemos atrasos significativos. Conseguimos até adiantar cenas que eram do dia seguinte no penúltimo dia.

A pós produção ocorreu com muita comunicação entre a direção e as equipes da pós. Na montagem tive reuniões com o montador para conversarmos sobre cada cena e após isso reuniões para ajustar os cortes. Tentei enviar os cortes para pessoas de fora da equipe dos cabeças para obter opiniões exteriores também. Algumas cenas tiveram que ser alteradas do que era planejado inicialmente porque percebemos que algumas coisas funcionam melhor de formas diferentes, como é o caso, por exemplo, da cena final. Conforme o roteiro, teríamos um voice over do pai do Nico e veríamos seu quarto com o desenho que o pai fez, no entanto, percebemos que isso não era necessário e que a história, sendo sobre Nico e Thomas, fazia mais sentido terminando no nascer do sol, que dá um novo ar de mudança ao mesmo tempo que remete ao pôr do sol da animação no início do filme. Um aspecto que considerei mais complicado nesse momento foi ter que opinar na montagem já pensando em como tudo aquilo se encaixaria com a mescla da animação e outros elementos que só seriam feitos depois. Foi um grande trabalho de imaginação e entendimento do que era possível ser realizado após a montagem, mas acredito que tudo funcionou bem e ter uma ideia do que seriam essas animações com a decupagem foi de grande auxílio, apesar de sempre ocorrerem modificações no decorrer da sua construção.

Para a colorização, tivemos uma reunião com a colorista, a diretora de arte da animação e o montador para que entendêssemos como seria esse processo. A estética permaneceu a idealizada na pré-produção ainda se relacionando com as cores da animação.

Já na animação seguimos com reuniões para conversarmos sobre feedbacks e o processo. A animação total se encaminhou bem e começamos, juntamente, a desenvolver a animação que se mesclava com o live action, a qual chamamos de sobreposições. Eu participei do desenvolvimento das sobreposições esboçando as ideias sobre prints dos enquadramentos e conversando com a equipe, além de entrar na equipe de animação e ativamente criar algumas sobreposições como, por exemplo, é o caso das estrelas animadas.

A edição de som tinha um trabalho bem complexo nesse curta porque foram necessárias coberturas e um bom trabalho de ambiências e foleys. Tentei me comunicar sempre com a editora de som para entendermos o que funcionaria do que foi planejado e o que seria modificado, seja em razão do tempo ou de percebemos o que encaixava melhor com a estética do curta. Nos comunicamos sempre e algumas vezes fui no laboratório de som ouvir como estava a edição. Também tivemos uma reunião e contínua comunicação com o

compositor da trilha musical original que entendeu toda a proposta conceitual que o passamos e conseguiu criar composições de acordo com o idealizado pela equipe.

Por fim, está sendo conversado com a produção os passos finais, como janelas de libras e legendagem. Houveram reuniões com os dois alunos do curso de libras para sanar dúvidas de roteiro e está sendo acordado como vamos gravar, principalmente com a produção. A legendagem ficou a cargo do diretor que ainda está nesse processo. Além de já estarmos na busca por festivais para os quais possamos inscrever o curta.

No momento atual de finalização do filme, creio que conseguimos realizar uma proposta que, de início, era bem desafiadora, levando em conta as junções de live action, sobreposições animadas e animação total e que mostra muito do empenho que a equipe teve em realizar um projeto trabalhoso e com tantas camadas.

### **8.2.1. PRIMEIRA ASSISTENTE DE DIREÇÃO**

No planejamento das diárias, levei em consideração vários fatores, dentre os quais as restrições, a logística e o que seria mais eficiente em tempo de produção para o set. Para citar exemplos, um dos atores só poderia ficar em São Carlos até domingo à noite, por isso, ele foi priorizado e todas as cenas com ele foram escaladas até domingo. Sendo assim, os quatro primeiros dias de set ficaram bem cheios, corridos e longos. Além disso, tínhamos muitos deslocamentos, em grande parte por conta das cenas noturnas externas e noturnas no observatório, que tem um teto de vidro e muitas janelas e não tínhamos como transformar o dia em noite devido a grande entrada de luz. Também tínhamos muitos planos do Thomas na rua, andando de bicicleta. Então, pensei em fazermos um dia só de externas na rua, com equipe e equipamento reduzidos, para facilitar o nosso deslocamento. Além disso, na confecção da ordem do dia também considerei as opiniões da equipe de foto, para que pudéssemos aproveitar, o máximo possível, o *set up* de luzes do plano anterior e, assim, não precisaríamos mudar drasticamente o posicionamento das luzes para o plano seguinte, visando pouparmos tempo no set. Me pediram para que começássemos com os planos abertos e irmos, gradualmente, fechando o enquadramento e assim fizemos. É claro que, em alguns momentos, aconteceram erros da minha parte nessa escalação, mas, quando pontuado pelas cabeças de foto, nós reorganizávamos a ordem, sem problemas. Também deixei reservado, dentro das ordens do dia, tempo para que a equipe de som pudesse fazer captação de ambiência ou outros sons que achassem necessários.

Falando de modo geral dos dias de gravações, nós tivemos *muitos imprevistos*. As quatro primeiras diárias foram bem estressantes, desgastantes, longas e cansativas. Tivemos que alterar muitas ordens do dia para tentar contornar as dificuldades que encontramos, mas, apesar dos atrasos, acredito que conseguimos fazer um bom trabalho. As duas últimas diárias foram as mais tranquilas, acredito que tudo o que tinha para dar errado já tinha se apresentado àquela altura. Ainda tivemos alguns problemas, mas também foram solucionados.

Às vésperas de começarmos as gravações, já encontramos contratempos. Tínhamos agendado usar a sala acústica da Biblioteca Comunitária da UFSCar para gravar os voz *overs* dos personagens, mas, no dia anterior ao início das gravações, nos informaram que vários funcionários da biblioteca haviam pego Covid-19 e, por isso, o lugar ficaria fechado por cerca de uma semana. Nós não tínhamos como gravar as falas no Laboratório de Som porque o DAC só abre a partir das 11h e isso “quebraria” a continuidade do nosso andamento do set e também porque a professora responsável pelo agendamento tinha acabado de pegar férias e não havíamos como solicitar o laboratório. A produção estava entrando em contato com a Rádio UFSCar para verificar a possibilidade de gravarmos no estúdio deles, quando um dos funcionários, que não estava doente, disse que abriria o espaço para usarmos. Para o primeiro dia de set, então, começamos com a captação de voz *overs* na biblioteca. A captação ocorreu bem, apesar de a sala acústica não ser tão boa assim porque não isolava bem os ruídos e, além disso, também tínhamos obras e conversas dentro da biblioteca que às vezes atrapalhavam e tínhamos que pedir para que todos colaborassem.

No período da tarde, começamos as gravações na UFSCar. Tivemos alguns problemas com a bicicleta que o ator usou na cena, com o tripé da câmera, o *travelling* e *gimbal* que nos causaram atrasos. Assim, cortamos uma locação para nos poupar tempo. O fluxo de carros na Avenida do Bosque, onde estávamos gravando, durante as férias, também nos pegou de surpresa, mas conseguimos conversar com alguns funcionários e eles fecharam uma das vias para que pudéssemos gravar. Infelizmente, devido ao problema com o *travelling*, tivemos que regravar essas cenas novamente em outro dia.

À noite, seguimos com as gravações no observatório da UFSCar. Tínhamos uma cena externa para filmar no terraço de observação do local e mais uma cena para filmar na rua da USE (Unidade Saúde Escola), ali perto. Quando chegamos ao observatório, tivemos um problema que não presenciávamos em nenhuma das visitas técnicas que fizemos ao local em diferentes períodos do dia: cigarras. Devido às altas temperaturas que enfrentamos naquela semana de onda de calor, o período de acasalamento das cigarras e, conseqüentemente, de “cantoria”, começou mais cedo. Por isso, e como a cena teria um diálogo entre os dois

personagens, tivemos que desmontar tudo o que havíamos colocado no terraço e trazer a cena para o interior do espaço, na sala de exibição, falseando que eles estavam lá em cima. Isso nos gerou um grande atraso e também houve uma má interpretação da decupagem por minha parte, o que resultou em adicionar mais dois planos de *mastershot*. Além disso, quando estávamos prontos para gravar, o gravador de som começou a apresentar problemas. Considerando tudo isso, decidimos por não gravar a segunda cena que teríamos naquela noite, eliminamos a parte da estação de trem do roteiro e do plano de filmagem, e realocamos essa cena no lugar do trem.

Como terminamos o set tarde, decidimos atrasar em 1 hora o horário de chegada da equipe no dia seguinte para que todos pudessem descansar mais. Para a segunda diária, começamos com as cenas do Thomas no quarto e seguiríamos lá até à noite, quando iríamos para o observatório para gravar a cena do projetor. O quarto que estávamos gravando as cenas do Thomas era bem pequeno. Nele cabiam poucas pessoas e, por isso, eu não conseguia ficar acompanhando o andamento da produção do set, tendo que ficar no corredor de acesso ao quarto. Porém, como as pessoas também precisavam transitar com equipamentos e etc, eu precisava sair entre *takes*. Acredito que isso prejudicou o meu trabalho porque não consegui estar presente para fazer esse acompanhamento o tempo todo. Nesse dia, ainda no período da manhã, tivemos um problema com a bateria da câmera e, como não tínhamos como gravar, pedi à equipe de som para que adiantassem o que precisavam e também adiantamos o almoço enquanto tentávamos resolver a situação com a bateria. Após o almoço, conseguimos resolver o problema e voltamos às gravações. Alguns planos foram cortados por conta do atraso. Quando nos aproximamos do final dessas gravações, deslocamos a equipe de arte e o outro ator para o observatório para que pudessem ir adiantando o cenário e maquiagem dele. Quando terminamos de gravar, fomos todos para lá. A cena da projeção foi bem complicada de gravar, demandou bastante tempo de produção, alguns planos foram cortados, mas mesmo assim passamos do horário que deveria acabar o set. No dia seguinte, teríamos a cena do amanhecer para gravar, mas por conta do horário decidimos reestruturar o plano de filmagem e passar a cena do amanhecer para o domingo.

Sendo assim, para a terceira diária, tivemos algumas mudanças. Começamos com a gravação de alguns planos do Thomas no quarto. Tivemos um problema com o gimbal que nos causou um atraso muito grande e foi preciso mudar a decupagem para não precisar utilizar esse equipamento. Além disso, alguns planos foram cortados e conseguimos recuperar o tempo, tendo um almoço um pouco mais curto. Após o almoço, gravamos a cena do jantar com os pais do Thomas. A gravação dessa cena seguiu sem grandes problemas e conseguimos

terminar no horário. Aproveitamos esse dia para fazer alguns planos que precisamos retirar de outras diárias na reorganização que fizemos. Em conversa com a equipe, decidimos trocar a locação para evitar um deslocamento maior e realizamos a cena na rua lateral da casa onde estávamos. Após isso, finalizamos o dia.

Como comentado anteriormente, uma das mudanças feitas foi mover a cena final, que acontece durante o amanhecer, do sábado para o domingo. O plano inicialmente era que se algo desse errado - se a equipe perdesse o horário do amanhecer, se o céu amanhecesse coberto de nuvens, se chovesse, etc - no sábado, teríamos outra chance no domingo. Dessa forma, com a mudança, só tínhamos uma chance para fazer essa cena. Durante a pré-produção, a cena já tinha se revelado arriscada porque, pesquisando, descobrimos que o período de nascer do sol é muito curto. Ainda estudando sobre o assunto, encontramos horários que se contradiziam quanto ao exato momento em que o sol nasceria. Pensando nisso, decidi seguir a mesma orientação que sempre encontrava ao pesquisar sobre o tópico: chegar cedo ao local e ter tudo pronto quando o céu começasse a clarear, porque isso nos garantiria o amanhecer. Além disso, a decupagem também levou isso em consideração e, por isso, tínhamos apenas dois planos para gravar: um geral dos meninos e outro das mãos deles. Assim, como não tínhamos com exatidão o horário do nascer do sol, a equipe chegou ainda de madrugada no observatório e começou os preparativos para a gravação. Tivemos um imprevisto porque um dos atores perdeu o horário e não conseguíamos contato com ele, apesar de tentarmos de todas as formas. Quando o dia começou a amanhecer e concluímos que ele não chegaria a tempo para a cena, pensamos num plano B: faríamos planos bem mais fechados e outra pessoa da equipe ficaria no lugar dele. Gravamos alguns *takes* dessa forma e foi quando soubemos que ele tinha acordado e estava a caminho. Felizmente, ele chegou a tempo. Apesar de o céu estar mais claro do que foi inicialmente planejado, fizemos os planos mesmo assim e também aproveitamos para tirar as fotos do pôster.

Depois disso, gravamos mais alguns planos na parte externa e interna do observatório e nos preparamos para seguir com o dia de gravações externas na rua. Nesse dia, teríamos poucos carros para transportar a equipe e os equipamentos, por isso, estávamos em uma equipe reduzida. Para facilitar as coisas, mudamos as locações e concentramos o nosso deslocamento num perímetro menor, mais ou menos quatro ou cinco quarteirões. Coincidente e infelizmente, a nossa diária externa casou em cair no dia mais quente do ano de 2023 na cidade de São Carlos e isso resultou em um desgaste muito grande para a equipe. Na parte da manhã, tivemos que regravar a cena 4, que já havíamos gravado na quinta-feira à tarde, mas por conta dos problemas com o *travelling*, o material ficou tremido. No final das contas, na



pós, foi possível aproveitar esse material, mas não sabíamos disso no dia. Infelizmente, tivemos um novo imprevisto: como havia muita luz e não tínhamos um filtro ND, as imagens ficavam estouradas. Para tentar amenizar essa situação, a equipe de foto teve que se utilizar de uma lente maior, que permitia fechar mais a quantidade de luz que entraria, mas para isso, foi preciso abrir mão do *gimbal*, que nos daria certa agilidade, porque não era possível calibrar ele com uma lente maior e mais pesada. Assim, tivemos que usar e carregar o tripé para onde fôssemos. Além disso, também foi necessário filmar o personagem somente em partes cobertas por sombra. Como os planos indicavam o personagem passeando por diferentes partes da cidade, não poderíamos repetir o cenário e, então, tivemos que nos deslocar bastante, procurando lugares com sombra para fazer esses planos.

Durante o almoço, percebi que a equipe estava bem cansada, então atrasei o nosso retorno para o set para que todos pudessem descansar um pouco mais. No retorno, conversei com algumas pessoas da equipe e elas me disseram que aquele dia estava sendo bem difícil e cansativo. Então, quando voltamos a gravar, fiz o que pude para acelerar as coisas e todos podermos ir para casa descansar. Começamos as gravações à tarde com uma hora de atraso e terminamos com apenas 10 minutos. Assim que finalizamos, a equipe se deslocou para a última locação do dia. Tínhamos uma cena para gravar com o personagem Thomas e aquele era o último dia do ator que o interpretava em São Carlos, então ela não podia ficar para outro dia. A equipe produziu tudo e gravamos a cena sem atrasos.

No dia seguinte, já na penúltima diária, gravamos somente cenas com o personagem Nico. Felizmente nesse dia, como cenário do quarto do personagem, tínhamos um quarto bem maior, que comportava toda a equipe dentro. Dessa forma, foi bem mais fácil acompanhar e administrar o set. Para esse dia também tínhamos um plano complicado de gravar, que era o plano sequência do Nico levantando da cama e indo até o quadro. Como isso já havia sido apontado pela equipe de foto, durante a realização do *photoboard*, eu dediquei, exclusivamente para esse plano, 50 minutos dentro da ordem do dia. Apesar de começarmos as gravações com um certo atraso, conseguimos seguir elas sem maiores problemas e inclusive, pela primeira vez, conseguimos finalizar antes do tempo previsto e decidimos adiantar alguns planos do dia seguinte. Feito isso, nos deslocamos para gravar a cena 44, em que Nico está retornando para casa depois de uma festa. Infelizmente, houve um erro de comunicação entre a equipe sobre o local exato da gravação e isso ocasionou um atraso. Depois de solucionarmos isso, começamos a gravar e concluímos o dia sem novos imprevistos.

Como terminamos o set, no dia anterior, depois do horário previsto, à pedido da equipe, começamos a nossa sexta e última diária, uma hora mais tarde. Nesse dia, só tínhamos cenas para gravar dentro do quarto do Nico, ou seja, pela primeira vez, sem deslocamentos, e assim, a diária ocorreu tranquila e sem atrasos.

O *Despertar* foi um projeto muito complexo em termos de logística. O curta se passa num considerável espaço de tempo diegético e inclui uma sequência de elipses de vários dias. Desse modo, tínhamos muitas locações, muitas trocas de roupa e maquiagem, além de um grande número de cenas noturnas e poucas noites para fazê-las. A direção de arte conseguiu simplificar algumas coisas e o fato de termos conseguido a mesma casa para filmarmos os quartos dos dois meninos, ajudou bastante. Mas mesmo assim, considerando todo o projeto e os poucos dias de set, tínhamos uma margem para erros (e atrasos) muito pequena. Além disso, o fato de gravarmos na semana mais quente do ano, durante uma onda de calor, nos pegou de surpresa e afetou bastante a equipe. Também reconheço que entreguei a ordem do dia tarde e isso impediu que a equipe de produção fizesse um plano de transporte melhor. Além disso, tivemos diversos problemas de comunicação entre as equipes durante as diárias. Eu pensei, várias vezes, em fazermos uma reunião entre os cabeças após o dia de trabalho ou antes de iniciarmos ele, mas fiquei com receio de maiores atrasos acontecerem por conta disso, já que vínhamos numa maré de imprevistos que nos tomavam horas de set, e também fiquei com receio de que os membros não gostassem da ideia, porque afinal todos estavam cansados e isso significaria mais tempo em set. Hoje, vejo que essas reuniões de *feedback*, para conversarmos sobre os problemas que tivemos e o que poderíamos fazer no dia seguinte para evitarmos eles, poderiam ter feito total diferença nos nossos dias.

Olhando em retrospectiva, foi um trabalho bem desafiador. Sabendo do que sei agora, para amenizar os problemas que tivemos, eu teria simplificado muito mais o projeto em quantidade de planos e locações, para que não tivéssemos tantos deslocamentos, porque além de serem suscetíveis a atrasos, eles também eram muito cansativos para a equipe. Ou então, seriam necessários mais dias para gravar o curta. Como isso não era possível pelo nosso baixo orçamento, foram necessárias longas diárias, que no final das contas, se apresentaram contra produtivas, já que a equipe, como um todo, ficou muito sobrecarregada e cansada, e isso prejudicou, inclusive, as nossas tomadas de decisões.

Apesar de todos os obstáculos, acredito que conseguimos entregar um bom trabalho, que não teria sido possível sem uma ótima equipe, que esteve presente tanto na pré, gravações e pós, além de ótimos atores e novos amigos que encontramos pelo caminho. A todas essas pessoas, inclusive aos alunos de outros anos do curso que se voluntariaram como assistentes:

muito obrigada. Também gostaria de deixar um agradecimento especial ao técnico do Laboratório de Externas, Pedro Dolosic, por toda a ajuda e dedicação com o seu trabalho. Com certeza, com esse projeto, aprendi grandes lições que vou levar adiante.

### 8.3. EQUIPES LIVE ACTION

#### 8.3.1 ARTE

Após a análise e aprovação pela banca de TCC, a equipe de arte desdobrou-se em uma série de atividades cruciais, demonstrando sua dedicação e habilidades para a realização do curta-metragem. Detalharemos essas ações em ordem cronológica:

##### 8.3.1.1. Levantamento e Estimativa de Gastos:

O primeiro passo pós-banca envolveu um levantamento minucioso de todos os objetos, figurinos e acessórios essenciais para as filmagens. Uma planilha colaborativa foi elaborada, permitindo que cada membro indicasse os itens disponíveis para empréstimo. Esse levantamento não apenas proporcionou uma visão abrangente dos recursos disponíveis, mas também permitiu à equipe de arte fazer uma estimativa precisa dos gastos necessários, orientando as decisões subsequentes.

				Amanda	Ana Luiza	Ana Paula	Ana Santiago	Christara	Daniela	Janaina	João	Leize	Mariana	Márcia	Otávio	Patrick	Rafaela	Renato	Ygor	Aut. N°
2	Objeto	Descrição	Quant.																	
3	Celular	Celular que funciona	2	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	1	2	0	0
4	Luneta	Referência em imagem	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0
5	Plumões/Itens do espaço sideral/itar vans	Plumões que ficam referências no espaço de alguma maneira	10	0	0	0	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	3	0
6	Porta retato	Porta retato padrão, que fica de pé na mesa	1	0	0	1	0	0	0	0	0	1	1	0	2	0	1	5	0	0
7	Mochila escolar	Mochila simples, preferencialmente de cor fina	1	1	0	0	1	0	0	1	0	2	0	0	1	0	1	2	0	0
8	Mochila de entregador	Mochila de entregador de alimentos	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0
9	HQs	HQs de temas diversos, preferencialmente para empilharmos nas estantes	40	0	0	10	0	1	7	4	10	0	0	0	1	0	6	10	10	10
10	Espelho	Espelho oval, de corpo inteiro ou menor tamanho	1	0	0	0	0	1	0	0	0	2	0	0	0	0	1	0	0	0
11	Cadeira/cadeira de café	Cadeira bonita, com alguma estampa ou frase legal	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	2	0	1	0	0	0	1	0
12	Caixa de lapso de cor	Caixa de lapso de cor, se for daqueles mais profissionais/melhor	1	0	0	0	1	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	1	1
13	Headset sem microfone	Fone de ouvido estilo headset sem microfone	1	0	0	0	0	1	0	1	0	0	0	1	0	0	0	1	0	0
14	Headset sem microfone	Fone de ouvido estilo headset sem microfone	1	0	1	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	1	1	0	0
15	Microfone de creche	Referências de imagens	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
16	Bicicleta	Uma bicicleta que será o instrumento de trabalho de Thaisa	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
17	Livro de antropocena	Livros ou revistas de estudos, que fiquem referências à temática universo	1	0	0	0	0	0	0	0	0	2	0	0	0	0	0	0	0	0
18	Bone	Bone profissionalmente vestido ou laraja. Pode ser do MST lake	1	0	0	1	1	0	0	0	0	1	1	1	0	0	0	0	1	0
19	Rolêgo de parede	Rolêgo de parede	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0
20	Fogão de creche	Cama de	1	0	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0
		Rolêgo de pulso preto ou																		

Figura 55 - Planilha de levantamento de itens para a Arte feita no Google Sheets

##### 8.3.1.2. Construção de Cenários:

A equipe de arte, em colaboração com o diretor, investiu tempo na concepção prévia dos cenários. Utilizando um moodboard detalhado, incluindo a planta da casa e a disposição dos objetos, a equipe antecipou a construção dos ambientes, com especial atenção ao quarto





e tapetes, demandou esforços significativos para preservar a integridade dos objetos e cenários.

### 8.3.1.3. Figurinos e Maquiagem:

Antes das gravações, a equipe de arte conduziu testes exaustivos de figurinos e maquiagem em ambos os atores. As vestimentas para cada cena foram cuidadosamente escolhidas — após uma busca tanto com o elenco, quanto com a equipe, que contribuíram com diversas opções — e documentadas. Um documento consolidando fotos dos looks, com a indicação das cenas correspondentes, foi criado para proporcionar uma referência prática durante as filmagens



Figura 60 - Figurino nº6 do personagem Thomas documentado na plataforma Canva

A trama do curta-metragem introduziu desafios particulares, como a presença de múltiplas elipses, resultando em uma grande variedade de figurinos, principalmente do personagem Nico. Sendo assim, para conseguir se adaptar a essa questão, algumas roupas foram repetidas, porém em combinações diferentes. A equipe de arte dedicou atenção

meticulosa à continuidade e elaborou uma logística precisa para o transporte das diversas peças de figurino. A organização prévia foi fundamental para assegurar que todos os locais de gravação estivessem equipados para as necessidades, incluindo o uso do ferro de passar.

#### **8.3.1.4. Monitoramento da Continuidade durante as Gravações:**

Durante as gravações, a equipe de arte enfrentou o desafio adicional de manter a continuidade. Em colaboração com a continuísta, a equipe manteve uma vigilância constante nos detalhes, assegurando a consistência nos cenários, objetos, figurinos e maquiagens entre os diferentes takes. Essa atenção meticulosa contribuiu para a qualidade visual e narrativa do projeto.

#### **8.3.1.5. Pós-set:**

Após a conclusão das filmagens, a equipe enfrentou o desafio da desmontagem dos cenários e da devolução de todos os itens, figurinos e maquiagens aos seus respectivos proprietários. Essa fase demandou uma logística eficiente para garantir a integridade dos materiais e a satisfação de todos os colaboradores envolvidos.

Ao superar esses desafios, a equipe de arte desempenhou um papel fundamental na realização bem-sucedida do curta-metragem, evidenciando não apenas competência técnica, mas também uma abordagem estratégica e dedicada à sua contribuição artística.

### **8.3.2 FOTOGRAFIA**

Durante a pré-produção, o estudo de possíveis equipamentos para a gravação do curta foi feito considerando algumas necessidades técnicas, dentre elas, foram analisadas câmeras que possibilitassem a gravação em 4K/24fps (visando o envio do curta para festivais), com perfil de cores em *log* (para melhor tratamento de cores na pós-produção), full frame, além de um gymbal para planos em movimentos, um tripé para planos fixos e lentes com maior abertura de diafragma, sendo que a milimetragem predominante seria a de uma objetiva normal (50mm). Tais equipamentos viriam a ser adquiridos por meio de empréstimo e/ou aluguel, enquanto a maquinaria para iluminação seria provida exclusivamente pelo Laboratório de Externas do DAC, incluindo uma pequena “gambiarra” desenvolvida pelo técnico do laboratório de externas Pedro Dolosic para “dimmerização” de refletor fresnel.

Sendo assim, a lista final de equipamentos adquiridos para a gravação do curta segue na tabela abaixo:

<b>Fotografia</b>		
<b>Maquinário</b>	<b>Elétrica/Iluminação</b>	<b>Câmera</b>
1 bandeira com pano preto brim grande	3 fresnel 1kW 220V	Câmera Sony A7IV*
1 bandeira com pano preto brim pequena	2 setlight	Lente Canon 50mm, F1.8*
1 cabeça de efeito	Minibrute 6x650W	Lente Zoom Canon 18-135, F3.5-5.6*
2 tripé de iluminação locall	1 caçapa	Lente Canon 50mm*
1 tripé de iluminação baby	1 painel de distribuição	Gimbal DJI Ronin S*
1 tripé de iluminação arri	3 prolonga ptv 20A	
1 Tripé de iluminação roller	3 prolonga pial (tomada doméstica)	
2 Tripé de iluminação leve Telem com rodas	1 régua pial (tomada doméstica)	
Claquete	2 adaptadores pial-ptv	
Fotômetro Sekonic	Refletor LED102F Trev	
Gelatinas	Refletor LED126 Trev	
Rebatedores e difusores para iluminação		
Parasol para lente		
Sacos de areia		
Travelling		
3 tabelas		
Tripé E-image EG03AA*		

\*Equipamentos adquiridos por meio de aluguel ou empréstimo

Apesar de toda pesquisa e estudo de equipamentos que fizemos ao longo da pré-produção a fim de encontrar os que mais se encaixassem nas demandas do projeto, muito disso foi deixado de lado com a tentativa de parceria com a Oz, a qual não tinha os equipamentos ideais, mas buscamos nos adequar. Mesmo assim, conforme as diárias de set se



aproximavam, os equipamentos da produtora que estariam disponíveis para a nossa utilização ficavam cada vez mais escassos, o que nos obrigou a retomar o contato com as locadoras.

Inicialmente tentamos reaver um orçamento feito pela cabeça de Foto Ana Luiza com a locadora Merlin, cujo preço era mais acessível e acreditávamos suprir todas as nossas necessidades, mas a seguradora recusou nosso cadastro poucos dias antes do set, impossibilitando que tentássemos recorrer.

Dessa forma, os equipamentos externos adquiridos para o set foram fechados diretamente pela equipe de produção com a locadora HUB, deixando de lado alguns pontos muito importantes levantados pela equipe de foto e sem uma última revisão. Sendo assim, os equipamentos alugados foram:

- Câmera Sony A7IV (considerada adequada pela equipe de foto, apesar do medo de possíveis ocorrências de superaquecimento)
- Lente Canon 50mm, F1.8 (acreditávamos que por questões de recuo e profundidade de campo, uma lente fixa normal [50mm] seria a mais adequada e nossa principal, mas obviamente prevíamos uma lente compatível, e não uma de outra marca, como a alugada)
- Gimbal DJI Ronin S (escolhido completamente à parte da equipe de foto, apenas considerando a necessidade de um estabilizador para planos em movimento)
- Lente Zoom Canon 18-135, F3.5-5.6, disponibilizada pela cabeça de foto Ana
- Tripé E-image EG03AA, emprestado pela Oz Produtora

O trabalho da equipe de foto na primeira diária do curta se iniciaria apenas à tarde no dia 21, mas as duas cabeças aproveitaram a manhã para se reunir e fazer uma testagem inicial desses equipamentos, quando foi então possível notar certas limitações impostas por essa escolha remediada. Apesar da câmera ser de excelente qualidade, a lente 50mm alugada em conjunto com ela, além de incompatível, era extremamente grande e pesada, o que impossibilitava seu balanceamento no gimbal; o mesmo acontecia com a lente zoom.

Quando nos encontramos com o restante da equipe na UFSCar, relatamos este possível impasse com o gimbal, mas parecia haver certa descrença por parte de alguns integrantes de que o problema estava de fato nos equipamentos. Nos deslocamos até a primeira locação e só então descobrimos que o tripé emprestado pela Oz havia sido entregue sem a sapata, o que atrasou bastante o início das gravações.

Outro problema ocorrido na primeira diária foi a percepção de que o *travelling* do DAC, testado anteriormente pelas cabeças de foto, não funcionava tão adequadamente em superfícies menos planas, havendo certo atrito perceptível em câmera entre um trilho e outro.

As cenas em que Nico e Thomas conversam do lado de fora do observatório foram gravadas em dois locais diferentes. Como era difícil iluminar a parte superior do observatório, optou-se por gravar os planos mais fechados na parte interna, que era um ambiente mais controlado inclusive para o som, falseando a iluminação da luz externa. O Plano aberto pode ser gravado no lugar “correto”.



Figura 61 - Planos fechados simulando a área externa do observatório



Figura 62 - Plano aberto da parte externa do observatório



Figura 63 - Making Of da cena falseada no observatório

Na segunda diária houve um atraso considerável devido a problemas que ocorreram no gerenciamento de baterias da câmera, por um momento até mesmo nos preocupamos que o carregador que nos foi enviado estivesse com problemas, mas com o auxílio de um funcionário da HUB, conseguimos solucionar o problema e também utilizar de outros meios para alimentar a câmera. Sendo assim, esse tipo de imprevisto não voltou a acontecer.

A iluminação de parte da sequência final foi gravada nesse dia e se deu principalmente por meio da luz de um projetor, preenchida suavemente por softbox nas laterais, que marcava a silhueta dos personagens sem ofuscar as imagens projetadas.



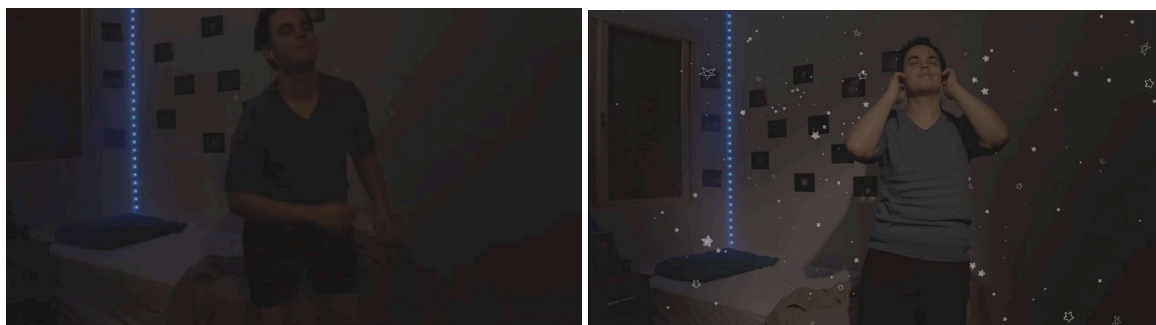
Figura 64 - Projeção da sequência final



Figura 65 - Making of da cena com projeção

A terceira diária ocorreu sem novos imprevistos, foi também neste dia que conseguimos uma lente Canon 50mm mais compacta emprestada pela assistente Vivian, o que possibilitou que finalmente balanceássemos o gimbal adequadamente. Neste dia, até mesmo pedimos que nosso amigo e veterano Thierry comparecesse na locação para comprovar que era impossível fazer o balanceamento do gimbal com as lentes que tínhamos em mãos anteriormente.

Os planos com o surgimento gradual do holofote só puderam ser bem executados graças ao dimmer montado pelo técnico de laboratório Pedro Dolosic, que foi conectado ao fresnel.



Figuras 66 e 67 - Thomas sendo iluminado pelo holofote em seu quarto



Figura 68 - Making of da cena de Thomas iluminado pelo holofote no quarto de Nico

A quarta diária foi reservada para gravações de cenas externas, e teve início na madrugada do dia 24, a equipe técnica foi pontual em sua chegada até a locação e também na preparação dos equipamentos para a gravação, mas houve um grande atraso por parte de um dos atores e um dos produtores, o que quase fez com que todo o nosso esforço fosse em vão. Por sorte, eles chegaram ainda em tempo de pegar o nascer do sol, numa iluminação até mais próxima da que foi “criada” pela equipe de foto numa gravação de um plano anterior na segunda diária, se esse fator tivesse sido levado em consideração no planejamento da ordem do dia, talvez não precisássemos ter acordado tão cedo nesse dia.



Figura 69 - Making of da gravação externa no nascer do sol

Para a cena no nascer do sol, houve um preenchimento com softbox das costas dos personagens, para que eles não ficassem totalmente contra-luz.



Figura 70 - Nico e Thomas no nascer do sol

Foi previsto que estaríamos com equipes reduzidas para facilitar questões de locomoção, e nós, cabeças de foto, avisamos desde o início que precisaríamos de ajuda no transporte de equipamentos para diferentes cenas e enquadramentos, e houve uma certa falha por parte do resto da equipe neste quesito. Além disso, foi um dia extremamente ensolarado, o que resultou em planos com iluminação estourada devido à ausência de um filtro ND, algo que infelizmente não foi previsto durante a pré-produção, já que ainda não havíamos experienciado nossa função nestas circunstâncias.

A iluminação através do holofote, que ocorreu bem em cenas internas, não foi realizável durante as externas. A luz contra no primeiro plano de Nico quando os protagonistas se reencontram era uma cena vespertina e a luz do fresnel posicionada atrás do ator não conseguia competir com a luz do Sol.

A quinta diária teve início com um dos planos mais complexos que gravamos. A movimentação e mudança de foco eram dificultadas pela falta de compatibilidade da lente, então foi preciso calcular e focar manualmente, o que demandou certo tempo. Quando acertamos este detalhe, foi preciso repetir o take demasiadas vezes por conta de mais erros, não apenas de movimentação da câmera, mas também de continuidade, atuação e outros, o que gerou certo desconforto e estresse logo no início da diária. O restante da equipe não soube ser paciente com nosso trabalho, sendo que estávamos precisando calcular a distância do foco manualmente, e quando finalmente acertamos este detalhe, foi preciso repetir o take demasiadas vezes por conta de erros não apenas no movimento da câmera, mas também de continuidade, atuação, etc, o que gerou ainda mais estresse logo no início da diária.

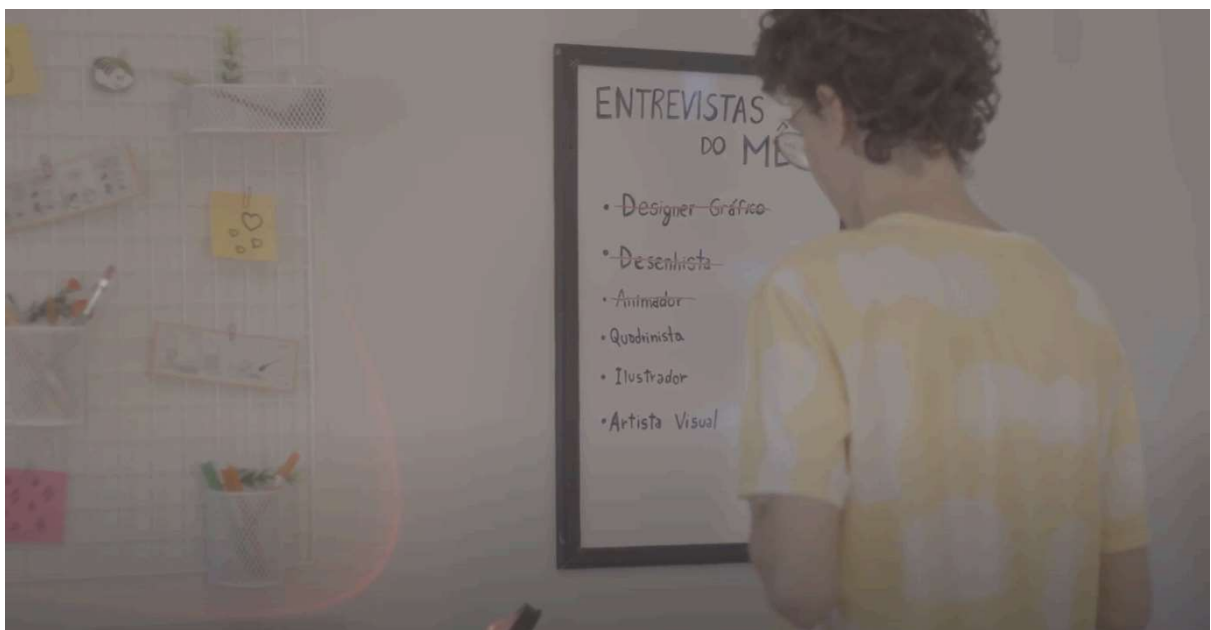


Figura 71 - Take do primeiro plano gravado na quinta diária

As demais cenas internas ocorreram sem muitas outras complicações, mas quando a equipe foi transportada até a UFSCar para a gravação de externas noturnas, ocorreram outros problemas de comunicação quanto ao local ideal. Alguns deslocamentos desnecessários da equipe para a gravação acabaram resultando no atraso na preparação para as gravações.

A sexta diária contava apenas com a gravação de planos internos, mas ainda foi penosa devido ao cansaço acumulado nas diárias anteriores, também foi nesse dia que o diafragma da lente zoom da cabeça Ana Luiza parou de funcionar, trazendo prejuízo para a mesma e reduzindo ainda mais as possibilidades que tínhamos para a foto.

Apesar de todas as imprevistos e limitações impostas pelos equipamentos conseguidos de última hora, além de todo o desgaste físico e mental gerado no set, acreditamos que o resultado atingido pela fotografia seja satisfatório, mesmo tendo buscado evitar complexidades.

### 8.3.3 SOM

Nosso trabalho começou nos dias anteriores ao set, quando fizemos as últimas reuniões com a direção para fechar a análise técnica final, além de quando fomos pegar os materiais que reservamos no Laboratório de Externas do departamento. Lá, checamos se toda a lista que pedimos estava separada e, como estava tudo certo, começamos a nos preparar para os próximos dias. No geral, foi um set bem desafiador, tivemos diversos casos de ruídos de equipamento, grande parte deles decorridos do calor extremo que enfrentamos durante as gravações e muitas interferências de ambiente que comprometeram várias captações do som direto. Então, nossa prioridade, porque o projeto permitia, foi ter uma gravação limpa das falas dos atores principais, de sons ambientes para preencher os espaços e do máximo de efeitos possíveis, usando os objetos cênicos.

A primeira manhã do set foi reservada para a gravação de todos os voz *overs* dos personagens principais. Como o estúdio de gravação do Laboratório de Som não estaria disponível na data marcada, acabamos optando por utilizar uma sala tratada sonoramente, com espumas nas paredes e teto, da Biblioteca Comunitária. Sentamos com os atores principais e o diretor para passar por todo o roteiro, captando todas as falas marcadas como Voz *Over*, essenciais para a história. Sobraram algumas falas, de personagens que não puderam estar presentes (as mães dos personagens e a locutora de um vídeo diegético), mas conseguimos gravar tudo isso posteriormente, durante a etapa de edição de som. Já na



primeira tarde, iríamos gravar alguns planos de Thomas andando com sua bicicleta dentro da UFSCar, mas, como estávamos muito perto da rodovia Washington Luís, acabamos não aproveitando muito o som direto, por conta dos ruídos. Decidimos então captar o suficiente para retrabalhar durante a pós-produção.

Houve vários problemas técnicos na primeira noite, a qual aconteceu no Observatório da universidade. A cena gravada foi uma que envolvia um diálogo relativamente extenso entre os personagens, então precisávamos captar a conversa entre eles diretamente. Optamos, inicialmente, por usar apenas dois microfones direcionais, cada um voltado para um dos atores. Porém, por algum motivo que não sabemos, o som estava muito baixo, mexemos em várias configurações do gravador para chegar na melhor relação de sinal/ruído (o equilíbrio entre o som captado e os ruídos do ambiente e do equipamento) que conseguimos, mas ainda sim não estava satisfatório. Devido a essa questão, à alta reverberação da sala e ao fato de que não conseguimos chegar tão próximo dos atores por conta da posição das luzes e do enquadramento, resolvemos colocar lapelas. Fomos atrás dos equipamentos o mais rápido possível para não atrapalhar mais o *set* e conseguimos captar algo mais desejável, contudo, decidimos gravar a cobertura das falas de todo jeito, por garantia.

Para o segundo dia, a manhã e tarde aconteceram na locação escolhida para ser os quartos dos personagens. Em vários momentos, percebemos ruídos dos equipamentos, por mau contato dos cabos, algo que ocorreu em diversos momentos do *set* como um todo, mas que foi resolvido com ajustes nas conexões. Além disso, nos deparamos com vários ruídos inesperados vindos do ambiente, com a rua aparentemente mais movimentada do que quando participamos da visita técnica. Isso foi resolvido com várias captações de sons ambientes e de efeitos, a fim de retrabalhá-los na pós-produção. Durante a noite, foi filmada a segunda cena que ocorre dentro do Observatório, novamente com diálogo, um dos mais importantes do curta, por ser o encontro presencial de Nico e Thomas, no qual dão uma resolução para o seu relacionamento. Depois da experiência do dia anterior, fomos mais preparadas, montamos novamente os microfones direcionais e colocamos lapelas desde o início, tendo calibrado e testado com calma todos equipamentos, o que nos deu uma boa captação, a ponto de não precisar de cobertura das falas.

O terceiro dia foi mais tranquilo. Como ficamos o tempo todo na locação dos quartos, não fugimos muito do que aconteceu na manhã e tarde do segundo dia, gravamos o som direto dos takes, mesmo sabendo que muito teria que ser revisitado na pós, a fim de ter o máximo de material possível. Além disso, conseguimos gravar a cobertura das falas feitas até o momento, da cena 27 no Observatório e de outras cenas espalhadas pelo curta nas quais sentimos a

necessidade de ter arquivos extras. Porém, algo que começou a acontecer nesse dia e afetou a gravação de outras diárias também, mas nenhum conteúdo muito crucial para o curta, foi a presença de um ruído muito específico, um “*tick*”, o qual descobrimos ser efeito da dilatação do material do gravador, por conta da onda de calor que enfrentamos.

Já o quarto dia, foi outro desafio para o som. Gravamos todas as cenas externas, além da cena do pôr do sol presente no final da história, a qual aconteceu novamente no Observatório da UFSCar. Nesse momento, bem no início da manhã, não tivemos impedimentos técnicos ou de ambiente, então conseguimos captar o som direto das ações, além de várias ambiências que seriam usadas em diversos momentos do filme, em especial, as animações totais. No resto do dia, contudo, tivemos muitas interferências das ruas, com motos e carros constantemente passando ao nosso redor e comprometendo várias gravações, além de ouvirmos novamente o ruído de “*tick*” vindo do gravador. Dessa forma, foi mais um caso a ser revisitado durante a pós, além de termos que gravar outras coberturas de falas.

Os dois últimos dias acabaram sendo mais tranquilos e não foram diferentes de outros momentos das diárias anteriores. Estávamos, na maioria do tempo, na locação dos quartos, com várias cenas que acontecem no quarto de Nico. Sentimos um aumento considerável de interrupções vindas da rua, porque o quarto escolhido para a filmagem ficava ao lado dela, então, várias vezes apenas captamos o som direto para termos um guia dos movimentos para a pós-produção. Não tivemos muitas interferências nos equipamentos, no máximo, um mau contato dos cabos, o que deu para ser resolvido na hora com seu remanejo. Garantimos falas de coberturas necessárias, além de efeitos usando objetos cênicos. Por último, gostaríamos de ressaltar a noite do quinto dia, a qual aconteceu num estacionamento perto do Departamento de Gerontologia da UFSCar. A cena gravada em questão, que seria uma momento de certa confusão mental para Nico, envolvia muitos sons não sincronizados, como decidido durante a pré-produção, por isso, não nos preocupamos em captar o som direto e aproveitamos o tempo e o espaço para pegar possíveis sons que seriam usados nessa parte e em outras partes do curta, como os sons do pedal, das correias e do guizo da bicicleta de Thomas, ambiências de natureza, sons de passos, do farfalhar de folhas e também, som do vento.

Já a pós-produção de som, num geral, também foi bem desafiadora, especialmente porque havia uma carga muito maior de trabalho do que já era esperado e, considerando a relação entre o que deveria ser feito e o tempo disponível para isso, várias mudanças nas ideias da proposta inicial e medidas para agilizar as etapas tiveram que acontecer. O início se deu na semana do dia 13 de novembro, quando o material foi disponibilizado pela montagem: um vídeo de referência do corte final aprovado pela direção e um arquivo OMF, o qual possui

toda a informação de áudio da linha do tempo da edição. Além disso, havia os boletins e todo o som direto captado em setembro durante o *set*. No começo, houve a tentativa de abrir o arquivo para trabalho no Laboratório de Som presente no departamento do curso, mas surgiram problemas, já que, de imediato, o programa *Pro Tools*, disponível no laboratório, não reconheceu todos os arquivos de som da OMF. Fora isso, após o software ter reconhecido os áudios, percebeu-se que nem todo o som direto estava sincronizado com suas imagens, então uma outra OMF teve de ser solicitada para a montagem. Já no dia seguinte, o novo arquivo foi gerado e a pós-produção seguiu adiante.

A edição de som consistiu em construir a maioria das ideias da proposta sonora, vendo quais diálogos do som direto poderiam ser usados, adicionando as coberturas de falas, montando as ambiências e colocando os sons de efeitos, sejam os que foram gravados no set ou presentes em bancos de som gratuitos. Para isso, optou-se por utilizar o programa de som da *Adobe*, o *Audition*, a fim de não depender de horários específicos para usar o laboratório na universidade, visto que outros projetos estariam usando o espaço durante o mesmo período, e conseguir adiantar o mais rápido possível o longo processo que seria tratar do som do curta. Mesmo assim, o local não deixou de ser usado, já que é essencial ouvir o progresso em caixas de som e simular as futuras exibições do curta em salas específicas. Também, depois de testar a possibilidade de um intercâmbio entre programas de edição, foi combinado que, para o começo da mixagem, o Laboratório de Som seria usado integralmente.

O começo foi a organização da OMF, identificando onde estava o som direto e separando seus elementos em faixas de trabalho, tais quais diálogos, efeitos, ações dos personagens, ambientes, entre outros. A partir dos diálogos gravados no *set*, analisou-se a necessidade ou a possibilidade de usar as coberturas de falas, também gravadas no *set*. Então, partiu-se para o encaixe dessas coberturas e, nesse processo, foi identificado que boa parte das cenas conseguiriam ficar apenas com o som direto, por diversos motivos: em alguns casos, a relação entre a clareza das falas e os ruídos os quais saíram na captação acabou sendo mais equilibrada do que o imaginado; em outros, a adição das coberturas trairia certa estranheza pela distinção da qualidade de áudio entre as gravações; também, aconteceu de as coberturas não existirem para determinada cena ou de não baterem com o texto encenado nos planos, outros *takes* tendo sido escolhidos no corte final. Enfim, sobre as falas, o som direto prevaleceu para garantir maior continuidade sonora.

Além disso, foram gravados, no próprio Laboratório de Som, as falas de voz *over* que restaram, das mãos dos personagens e da narração de um vídeo diegético, assistido por Thomas durante uma das cenas, como comentado mais acima. Pelo fato de já haver uma

indicação do lugar de cada um desses áudios na OMF, feita pelo montador, apenas substituiu-se pelas vozes corretas, fora eventuais mudanças de posição na história dessas falas, a maioria a pedido da direção, mas também após a revisão da narrativa, escolhendo o que seria melhor para favorecê-la.

Terminadas as falas, partiu-se para a construção de ambiências e a inclusão de efeitos sonoros e *foleys*. Nessa etapa, foram usados sons captados em *set*, os quais foram feitos já pensando em momentos específicos do curta, como a última animação, durante o clímax de Thomas, quando ele é sugado por um buraco negro: nessa parte, estava previsto o uso de sons de vento com bastante interferência de frequências graves a fim de dar a magnitude do evento, por isso captamos com o microfone direcional sem proteção. Ainda mais, foram usados outros sons de ambiência e efeitos, presentes em bancos gratuitos disponíveis na internet, para complementar o mundo sonoro do filme, os quais foram selecionados um por um seguindo o que cada cena precisava. Por fim, gravou-se uma série de *foleys*, os quais são captados com uma pessoa tentando seguir ao máximo a ação na tela, no Laboratório de Som do departamento, com a ajuda do diretor e de assistentes, para dar vida a alguns movimentos específicos

O grosso da edição de som foi feito, como explicado anteriormente, no *Audition*. Desde o início até o final de janeiro, as etapas descritas acima foram realizadas dentro e fora da universidade no programa da *Adobe*, com visitas semanais ao Laboratório de Som para checar o processo em caixas. No momento em que o presente relatório está sendo escrito, a pós de som já migrou para o *Pro Tools*, porém, não integralmente como imaginado, uma vez que o software usado até então não conseguiu exportar da maneira devida o arquivo para fazer essa migração. A ideia era exportar uma nova OMF da edição e importá-la para o programa da *Avid*. Assim, seria possível manusear e estender o necessário dos áudios para fazer as últimas mudanças, mas o programa anterior não permitiu gerar a nova OMF. A solução foi exportar cada pista da sessão de trabalho como um arquivo de áudio separado e, pelo fato de todas as mídias estarem consolidadas, ou seja, não poderiam ser inteiramente retrabalhadas no laboratório caso necessário, o programa da *Adobe* ainda teve de ser usado para a alteração dos últimos detalhes, com a constante exportação de áudios de um software para outro.

Por fim, para a mixagem, o processo está acontecendo da seguinte forma: com uma sessão de trabalho já criada no Laboratório de Som, alguns ajustes iniciais de volume e equalização, assim como o uso de efeitos do software, estão sendo adicionados conforme as últimas alterações da edição são feitas. Além disso, foi adicionada e ajustada, em seu devido lugar, a faixa com a trilha musical do filme, entregue já sincronizada com a imagem pelo

compositor no fim de janeiro. No início de fevereiro, a equipe de som junto da direção irá para a Escola de Comunicações e Artes (ECA) da Universidade de São Paulo (USP) realizar, junto de um técnico da instituição, a mixagem em 5.1 canais, ideal para a projeção em salas de exibição, a qual finalizará as mudanças na pós de som do curta e, com o material em 5.1, a versão em estéreo (2.0 canais) será gerada.

## 8.4. EQUIPE DE ANIMAÇÃO

As atividades de animação ao longo da produção do curta-metragem foram realizadas remotamente, com cada membro utilizando seus próprios equipamentos ou equipamentos disponibilizados pela Universidade. Em geral, a atuação da equipe foi dividida em duas prioridades principais: o processo de animação em si, tratando dos storyboards, animatics e os movimentos dos elementos em tela, e a arte da animação, liderada pela direção de arte da área e lidando principalmente com designs, conceitos, aspectos visuais e estéticos.

### 8.4.1. ETAPAS DE ANIMAÇÃO E FERRAMENTAS UTILIZADAS

A produção das cenas animadas para o curta foi dividida em cinco etapas principais: estudos e conceitos, *storyboard* (sequência de ilustrações para pré-visualização de uma animação), *animatic* (versão mais desenvolvida do *storyboard*, com movimentos já animados ou indicados visualmente), animação final, finalização da arte dos cenários e sobreposições.

A etapa de estudos e conceitos, realizada em grande parte pela direção de arte de animação, foi iniciada antes dos tratamentos finais de roteiro, com estudos sobre os personagens, cenários e outros aspectos e elementos. Ademais, foram realizados testes de composição e efeitos especiais, como de fundos animados, sobreposições, efeitos de traços borbulhantes e transições. Para isso, foram explorados diferentes softwares de criação, como Adobe After Effects<sup>17</sup>, Krita<sup>18</sup> e Blender<sup>19</sup>.

---

<sup>17</sup> Software de criação de efeitos especiais e *motion graphics* desenvolvido pela Adobe Inc.

<sup>18</sup> Software de desenho digital de código aberto desenvolvido pela KDE.

<sup>19</sup> Software de modelagem 3D e criação de efeitos especiais de código aberto desenvolvido pela Blender Foundation.



Figura 72 - Teste de partículas animadas como estrelas (Blender)



Figura 73 - Teste de sobreposição animada (Krita)



Figura 74 - Teste - Transição animada para montagem em *split screen* (Adobe After Effects)

A etapa de *storyboarding* das cenas animadas se estendeu por volta de um mês, com uma versão inicial sendo fornecida pela direção como referência para o *storyboard* final. Foram utilizados alguns diferentes softwares de manipulação de imagens e de desenho digital para PC, como Adobe Photoshop e Clip Studio Paint, além de alguns planos desenhados diretamente no software de animação escolhido para o projeto, o Adobe Animate. A equipe de animação se reuniu semanalmente para atribuir conjuntos de planos a serem desenvolvidos para a semana seguinte e conferir o progresso alcançado, organizando os arquivos, observações e referências em uma planilha do Google Spreadsheets (aplicativo online incluído no pacote Google Workspace). O *storyboard* final completo pode ser encontrado no apêndice 13.1 deste relatório.

A produção dos animatics foi iniciada logo em seguida, com a indicação de movimentos e mudanças nos planos através de setas, animação simples ou animação interpolada. Para esta etapa, utilizamos o Adobe Animate como ferramenta primária, embora alguns planos tenham sido desenhados em softwares de manipulação de imagens e de desenho digital, como na etapa de *storyboard*, e montados no software de edição de vídeo Adobe Premiere Pro. Novamente, reuniões semanais permitiram o acompanhamento do progresso da equipe, utilizando uma planilha semelhante à da etapa anterior.

A fase final da animação se desdobra em cinco sub-etapas essenciais: criação de cenários “base” (esboços bem definidos da disposição dos elementos que compõem o ambiente do planeta "Nimas"), posições-chave (desenhos definidores das posições iniciais e finais de cada movimento), in-betweens (preenchimento das posições intermediárias entre as posições-chave), clean-up e pintura. Novamente, optamos pelo Adobe Animate como nossa ferramenta principal.

The image shows a complex spreadsheet used for animation control. It features multiple columns for task details, status indicators (like 'Em andamento', 'Concluído'), and progress percentages. A legend on the right side of the spreadsheet defines the color coding for different task categories or statuses. The spreadsheet is organized into sections, likely corresponding to different animation sequences or scenes.

Figura 75 - Captura da planilha de controle da animação

A finalização da arte dos cenários iniciou-se simultaneamente ao processo de pintura da animação, e para o desenvolvimento desta etapa, optamos pelo Adobe Photoshop.

Após o fim das filmagens e o corte final do curta, iniciamos também a etapa de sobreposições, utilizando principalmente o software de efeitos visuais, o Adobe After Effects, e o próprio Adobe Animate, para alguns elementos específicos.

#### 8.4.2. DIFICULDADES ENCONTRADAS

Durante a fase de *concept art*, tivemos uma extensa troca com a direção, buscando desenvolver os visuais dos personagens, cenários, props e sobreposições. Esse processo, realizado majoritariamente por mensagens de textos, acabou se estendendo além das expectativas originais, exigindo um tempo maior do que o planejado. Para garantir então uma conclusão definitiva dos estudos da arte da animação, realizamos uma reunião com a direção para escolhermos juntos os últimos detalhes envolvendo a paleta de cores e texturas. Essa abordagem permitiu uma comunicação bem mais rápida para resolver essas questões que ainda estavam incertas, agilizando o processo de tomada de decisões. Por meio dessa reunião, conseguimos esclarecer pontos que antes eram discutidos de forma fragmentada, agilizando a resolução de dúvidas e alcançando um entendimento mútuo mais eficiente.



Os maiores problemas encontrados ao longo das etapas de produção das cenas e elementos animados do curta surgiram pela saída de membros na equipe e o atraso para a finalização das etapas de storyboard e animatic. Ao longo da chegada do final do semestre, vários assistentes encontraram problemas de horário e precisaram abandonar o projeto antes que as etapas de storyboard e animatic fossem finalizadas. Isto foi agravado pelo tempo necessário para o casting dos atores que viriam a interpretar os protagonistas e cuja aparência física seria base para os designs de suas versões animadas — ou seja, o início da produção das animatics foi atrasado consideravelmente para a escolha final dos atores (e vários planos ainda utilizam designs obsoletos dos protagonistas, que foram corrigidos durante a produção dos *animatics*). Através da atuação de nossa equipe de produção, entretanto, novos assistentes foram introduzidos à equipe de animação do projeto, consideravelmente aumentando a produtividade e possibilitando a retomada do cronograma previsto.

Além disso, a maior parte dos integrantes e assistentes na área de animação não era familiarizada com os softwares, práticas e técnicas inerentes ao processo de produção de cenas animadas para um filme. Contudo, ao longo de nossas reuniões semanais, buscamos compartilhar o aprendizado que obtivemos através de pesquisas e de nossas próprias experiências práticas, permitindo que o processo fosse também enriquecedor para todos os membros da equipe.

## **8.5. EDIÇÃO E MONTAGEM**

A edição teve um papel imprescindível na criação de *Despertar*. Com o uso extensivo de composição de planos e de várias mídias diferentes, entre animação, *live-action* e animação sobre as cenas *live-action*, o trabalho de unir todos estes recursos e materiais de forma a criar um filme ainda coeso foi um grande desafio. Referências em grandes obras do cinema e da televisão guiaram as possibilidades dessa intersecção hipermidiática e permitiram que a realização deste curta-metragem, embora não livre de complicações, fosse executada até o fim.

### **8.5.1. PRINCIPAIS REFERÊNCIAS PARA A EDIÇÃO**

Algumas das principais referências de edição que buscamos resgatar foram os longa-metragens do diretor britânico Edgar Wright, conhecido por obras como *Todo Mundo*

*Quase Morto* (2004)<sup>20</sup> e *Scott Pilgrim contra o Mundo* (2010)<sup>21</sup>. As transições entre planos nos filmes de Wright são conhecidas por sua criatividade, com match-cuts e uso de movimento de câmera e elementos de sobreposição que dão personalidade a cada corte. Embora o humor não seja o foco principal em “Despertar”, como é no longa-metragem de Wright, buscamos incluir transições criativas, inspiradas pelo trabalho do diretor. Além de *Scott Pilgrim*, *Heartstopper* (Euros Lyn, 2022) também é referência para o uso da montagem *split screen* (ou com mais de um plano em tela ao mesmo tempo), utilizando uma estética parecida à de uma história em quadrinhos. Na série, conversas de texto entre personagens distantes são mostradas através de planos divididos, com a sobreposição de elementos visuais mostrando as mensagens trocadas diretamente na tela (recurso que também buscamos utilizar no curta-metragem, embora de uma forma diferente).

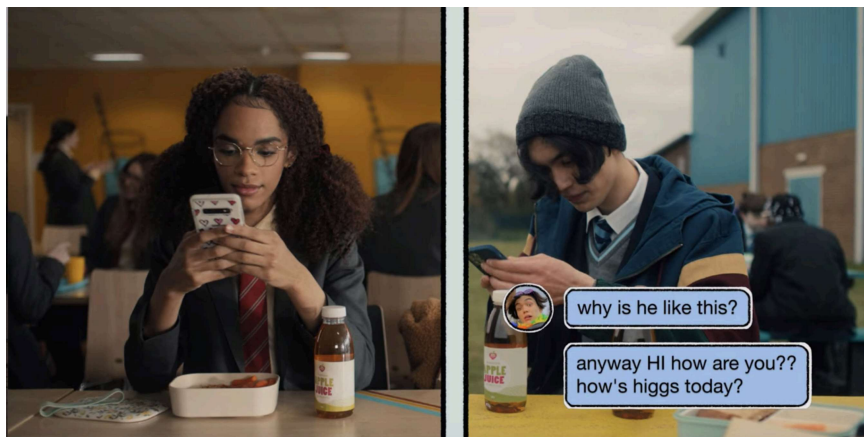


Figura 76 - Referência de montagem *split screen* - *Heartstopper* (2022)<sup>22</sup>

<sup>20</sup> **SHAUN of the Dead**. Direção: Edgar Wright. Produção: Working Title Films; Big Talk Productions. Reino Unido: Universal Pictures, 2004. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=7zFsR7VZbTo>

<sup>21</sup> **SCOTT Pilgrim contra o Mundo**. Direção: Edgar Wright. Produção: Big Talk Productions; Relativity Media. Estados Unidos: Universal Pictures, 2010. 102 min. Disponível em: <https://www.primevideo.com/dp/amzn1.dv.gti.80eb9ee2-ae8a-42fe-b8ce-dafb20dc2389>. Acesso em 20 de ago. de 2023.

<sup>22</sup> **Heartstopper**. Temporada 1, Episódio 1. Direção: Euro Lyn. Produção: See-Saw Films. Reino Unido: Netflix, 2022. 27 min. Disponível em: <https://www.netflix.com/watch/81425010?trackId=255824129>. Acesso em 20 de ago. de 2023.



Figura 77 - Referência de montagem *split screen* - *Scott Pilgrim contra o Mundo* (2010)<sup>23</sup>

*La La Land* (Damien Chazelle, 2016)<sup>24</sup> também foi referência para a montagem de *Despertar* através de seu uso da música, sendo a trilha musical elemento de união de planos separados por elipses temporais e espaciais. Como indicado na proposta da equipe de som, o longa de Chazelle, há uma sequência em que Mia (Emma Stone) e Sebastian (Ryan Gosling) iniciam uma canção; em seguida, planos dos dois em tempos e espaços diferentes são montados sobre uma versão instrumental da mesma canção, mostrando as vidas que os personagens vivem. Esta técnica foi utilizada com os nossos protagonistas, Nico e Thomas, em sequências de planos das atividades cotidianas dos dois, separados, ao longo de uma canção, e após o reencontro dos dois via mensagens de texto.

### 8.5.2. PROPOSTAS E ATIVIDADES REALIZADAS

A montagem de “Despertar” seguiu três eixos principais: a retomada das memórias dos protagonistas, as vidas cotidianas dos dois e o seu reencontro. O primeiro foi feito através da montagem de três cenas animadas, intercaladas com a trama principal, que representam as memórias de Thomas e Nico; O segundo foi construído através da montagem paralela de planos dos dois personagens em seu dia-a-dia comum, separados, utilizando planos mais lentos para retratar a vida de Nico, como conselheiro amoroso, e planos mais rápidos para retratar a de Thomas, como entregador de aplicativos; O terceiro foi construído através de

<sup>23</sup> **Scott Pilgrim contra o Mundo**. Direção: Edgar Wright. Produção: Big Talk Productions; Relativity Media. Estados Unidos: Universal Pictures, 2010. 102 min. Disponível em: <https://www.primevideo.com/dp/amzn1.dv.gti.80eb9ee2-ae8a-42fe-b8ce-dafb20dc2389>. Acesso em 20 de ago. de 2023.

<sup>24</sup> **LA La Land**. Direção: Damien Chazelle. Produção: Black Label Media; TIK Films; Impostor Pictures; Gilbert Films; Marc Platt Productions. Estados Unidos: Summit Entertainment, 2016. 128 min. Disponível em: <https://www.starplus.com/movies/la-la-land/3XZwh9yBCvWQ>. Acesso em 21 de ago. de 2023.

planos mais lentos, com os dois personagens em cena no mesmo espaço diegético, dando maior tempo para suas interações pessoais.

As atividades foram divididas em cinco etapas principais: pesquisa, organização de conteúdo, montagem, colorização, composição e finalização. Após o término da etapa de pesquisa, na qual buscamos referências e inspirações para a realização do trabalho de montagem em si, demos sequência para o início dos trabalhos de produção e pós-produção.

Ao longo das diárias nos sets de filmagem, foi realizado um trabalho extenso de logging de todo o material produzido. Ao final de cada dia, os cartões de memória das câmeras e dos gravadores foram coletados e os arquivos foram armazenados em um disco rígido e no armazenamento em nuvem do projeto, via *Google Drive*. Uma planilha com a identificação de cada cena, plano e tomada, os nomes dos arquivos de vídeo e som gerados, além de observações feitas no momento de ingestão. Esta planilha foi de valor imprescindível para o processo de edição que seria iniciado logo em seguida, servindo de guia para a localização de tomadas alternativas, quando necessárias.

1	Localização	Cena	Plano	Take	Arquivo foto	Observações	Som direto	Observações	Tipo	Cena	Plano	Arquivo / TC	Observações
2	Rua do Bosque				desper tar4111.mp4	Falso take	sem captação		Âmbiência ruína			005.wav	
3	Rua do Bosque	4	2	1	desper tar4112.mp4		T26.wav		Âmbiência ruína			006.wav	
4	Rua do Bosque	4	2	2	desper tar4113.mp4		T30.wav		Voz-over (Nico)	2e	7	T01.wav (00:12)	
5	Rua do Bosque				desper tar4114.mp4	Teste	T33.wav		Voz-over (Thomas)	4	3	T01.wav (01:16)	
6	Rua do Bosque				desper tar4115.mp4	Teste	T24.wav		Voz-over (Thomas)	4	3	T01.wav (02:28)	Re-take
7	Rua do Bosque				desper tar4116.mp4	Teste	sem captação		Voz-off (Thomas)	6	1	T01.wav (03:19)	Vários takes em sequência
8	Rua do Bosque				desper tar4117.mp4	Teste	sem captação		Voz-over (Thomas)	9	45	T01.wav (04:24)	Vários takes em sequência
9	Rua do Bosque				desper tar4118.mp4	Teste	sem captação		Voz-over (Nico)	2e	7	T02.wav (00:06)	Vários takes em sequência
10	Rua do Bosque	4	3	1	desper tar4119.mp4	"Não ficou bom"	sem captação		Voz-over (Nico)	10	2	T02.wav (00:57)	Vários takes em sequência
11	Rua do Bosque	4	3	2	desper tar4120.mp4		sem captação		Voz-over (Nico)	10	2	T02.wav (02:47)	Re-take
12	Rua do Bosque	4	1	1	desper tar4121.mp4		sem captação		Voz-over (Nico)	10	5	T02.wav (03:24)	Dois takes em sequência
13	Rua do Bosque	4	1	2	desper tar4122.mp4		sem captação		Voz-over (Nico)	10	6	T02.wav (03:58)	Dois takes em sequência
14	Rua do Bosque	4	1	3a	desper tar4123.mp4		sem captação		Voz-over (Nico)	13	-	T03.wav (00:42)	Pessoas falando do lado de fora?
15	Rua do Bosque	4	1	3b	desper tar4124.mp4		sem captação		Voz-over (Nico)	2e	7	T04.wav (00:06)	Vários takes em sequência
16	Rua do Bosque	4	4	1	desper tar4125.mp4	"Foi pro lado errado"	T35.wav		Voz-over (Nico)	10	7	T04.wav (00:51)	Vários takes em sequência
17	Rua do Bosque	4	4	2	desper tar4126.mp4	Ação aos 0:38	T36.wav		Voz-over (Nico)	10	7	T04.wav (02:02)	Vários takes em sequência
18	Rua do Bosque	4	4	3	desper tar4127.mp4		T37.wav		Voz-over (Nico)	10	7	T04.wav (02:31)	Vários takes em sequência
19	Rua do Bosque	4	6	1	desper tar4128.mp4	Ação aos 0:54	T38.wav		Voz-over (Nico)	13	7	T04.wav (04:54)	Dois takes em sequência
20	Rua do Bosque	4	6	2	desper tar4129.mp4		T39.wav		...			T04_01.wav	Falso take
21	Terrapô				desper tar4130.mp4	Teste	sem captação		...			T04_02.wav	Falso take
22	Terrapô	27	1	1	desper tar4131.mp4		T45.wav		Voz-over (Nico)	14b	7	T05.wav (00:04)	Vários takes em sequência
23	Terrapô	27	1	2	desper tar4132.mp4		T46.wav	Acho que clipou	Voz-over conversa (Nico)	17-23	7	T05.wav (02:29)	
24	Terrapô	27	1	3	desper tar4133.mp4		T47.wav	Acho que clipou	Voz-over conversa (Nico)	17-23	7	T05.wav (03:34)	Re-take
25	Terrapô	27	1a	1	desper tar4134.mp4		T48.wav		Room tone			T05_01.wav	
26	Terrapô	27	1a	2	desper tar4135.mp4		T49.wav		Room tone			T05_02.wav	
27	Terrapô	27	1a	3	desper tar4136.mp4		D01.wav		Voz-over conversa (Nico)	17-23	7	T05.wav (00:07)	Re-take
28	Terrapô	27	1a	1	desper tar4137.mp4		D02.wav		Voz-over conversa (Nico)	17-23	7	T05.wav (01:02)	Re-take
29	Terrapô	21/23	1	1	desper tar4138.mp4		D03.wav		Voz-over conversa (Nico)	17-23	7	T05.wav (01:43)	Re-take, com re-take da última frase
30	Terrapô	21/23	1	2	desper tar4139.mp4		D04.wav		...			T06_01.wav	Falso take
31	Terrapô				desper tar4140.mp4	Teste	sem captação		...			T06_02.wav	Falso take
32	Terrapô				desper tar4141.mp4	Teste	sem captação		Voz-over conversa (Nico)	28-42	7	T07.wav (00:11)	Vários takes de "deu" e "Thomas" no final
33	Terrapô	48	1	1	desper tar4142.mp4		sem captação		...			T08.wav	Falso take
34	Terrapô	48	1	2	desper tar4143.mp4		sem captação		Voz-over conversa (Nico)	28-42	7	T09.wav (00:02)	Vários takes de "deu" e "Thomas" no final
35	Terrapô	48	1	3	desper tar4144.mp4		sem captação		Voz-over conversa (Nico)	28-42	7	T09.wav (01:54)	
36	Terrapô				desper tar4145.mp4	Falso take	sem captação		Voz-over conversa (Nico)	28-42	7	T09.wav (02:44)	Alguns re-takes no final
37	Terrapô				desper tar4146.mp4	Falso take	sem captação		Voz-over (Thomas)	4	1	T10.wav (00:10)	Erro
38	Terrapô				desper tar4147.mp4	Falso take	sem captação		Voz-over (Thomas)	4	1	T10.wav (00:10)	Vários takes em sequência, vários takes de "tem que ser"
39	Terrapô	27	3	1	desper tar4148.mp4		sem captação		Voz-off (Thomas)	6	1	T11.wav	Vários takes em sequência
40	Terrapô	27	3	2	desper tar4149.mp4		sem captação		Voz-over (Thomas)	9	1	T12.wav	Erro e repetição no meio, vários takes
41									Voz-over (Thomas)	12	1	T13.wav	Vários takes
42									Voz-off cabale (Thomas)	13	1	T14.wav	Vários takes
43									Voz-over conversa (Thomas)	18-24	1	T15.wav (00:27)	
44									Voz-over conversa (Thomas)	18-24	1	T15.wav (01:47)	Re-take
45									Voz-over conversa (Thomas)	18-24	1	T15.wav (02:39)	Re-take
46									Voz-over conversa (Thomas)	18-24	1	T15.wav (03:57)	Re-take
47									Voz-over conversa (Thomas)	28	1	T16.wav	Vários takes em sequência
48									Voz-over conversa (Thomas)	28-49	1	T17.wav (00:16)	Vários takes em sequência
49									Voz-over conversa (Thomas)	35	1	T18.wav (00:25)	Re-take, vários takes em sequência
50									...			T19.wav	Falso take
51									Voz-over conversa (Thomas)	48	7	T20.wav (00:14)	Vários takes em sequência
52									Voz-over (Thomas)	41-42	7	T21.wav (00:20)	
53									Voz-over (Thomas)	41-42	7	T21.wav (01:50)	Re-take
54									Voz-over (Thomas)	41-42	7	T21.wav (03:16)	Re-take
55									Voz-over (Thomas)	41-42	7	T22.wav (00:56)	Re-take
56									Voz-over (Thomas)	41-42	7	T22.wav (01:46)	Re-take, re-take de "tem a luz escapar" no final
57									...			T23.wav	Falso take
58									Room tone			T24.wav	
59									...			T25.wav	Falso take
60									Sons bicicleta passando			T26.wav	
61									Sons bicicleta passando			T27.wav	
62									Sons bicicleta passando			T28.wav	
63									Sons bicicleta passando			T31.wav	
64									Sons bicicleta passando			T32.wav	
65									Âmbiência diurna bosque			T46.wav	
66									...			T61.wav	Teste

Figura 78 - Captura de tela da planilha de logging

A edição foi realizada iterativamente, com um primeiro corte extremamente “cru” ultrapassando a marca de 40 minutos de duração e sem uso de quaisquer outros recursos além de cortes simples. Cortes subsequentes foram exportados periodicamente para a visualização

de toda a equipe e obtenção de feedbacks. Várias reuniões entre a montagem e a direção foram realizadas para a realização de sessões mas ativas de edição através de videoconferências (via *Discord*), eventualmente levando o curta-metragem a alcançar uma duração de aproximadamente 24 minutos.

A montagem utilizou recursos de *split screen* e de *motion graphics* para a união de uma sequência. Assim, vários planos foram sequenciados não através de cortes ou esmaecimento, mas com a presença de vários em tela ao mesmo tempo (tela dividida ou planos flutuantes). Inicialmente, a ideia era simular uma história em quadrinhos e utilizar formas mais variadas dos quadros e das divisões de planos, mas a direção considerou mais viável a simplificação e utilização de retângulos e linhas verticais, principalmente devido a recursos de sobreposição de animação posteriormente adicionados.



Figura 79 - Plano em *split-screen*



Figura 80 - Vários planos flutuantes

O software escolhido para este trabalho foi o Adobe Premiere Pro, devido à sua compatibilidade com outros programas do pacote Creative Cloud utilizados pelas equipes de animação, como o Adobe Animate, e com o Adobe After Effects, também utilizado pela equipe de animação (para as sobreposições). A compatibilidade com o programa de composição visual também facilitou a adição de recursos gráficos para a composição de planos (como as linhas brancas, nas figuras acima). Após o *soft picture lock* (quando os cortes dos planos não sofrerão mais mudanças significativas, permitindo o início dos trabalhos de edição de som e de colorização) foram gerados o arquivo OMF do curta-metragem, que foi enviado para a equipe de som para o encaminhamento da trilha musical, edição e mixagem de áudio, e uma sequência alternativa contendo todos os planos em forma de arquivo XML para a colorização, feita pela equipe de fotografia no software Davinci Resolve.

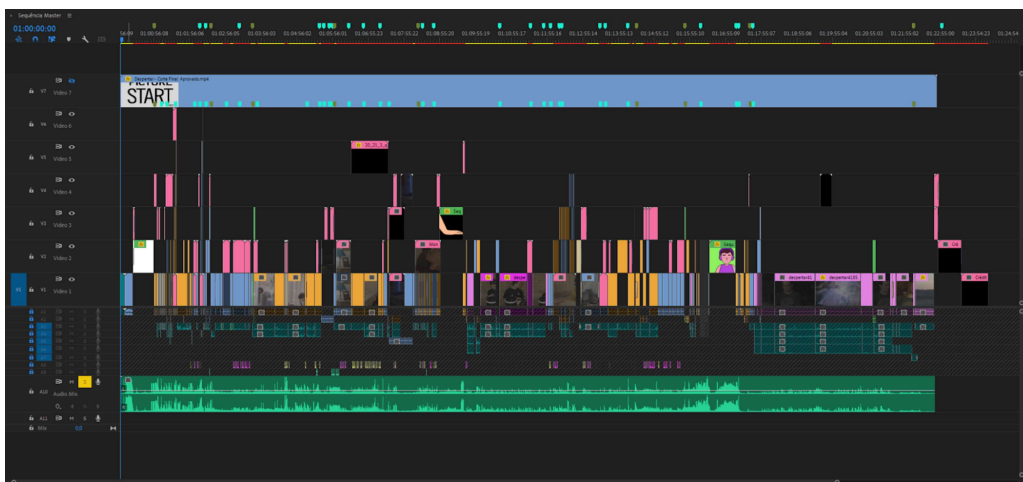


Figura 81 - Captura de tela da sequência final do projeto

Um dos maiores desafios para a edição de *Despertar* se deu pela alta demanda computacional do projeto, com várias *streams* de vídeo em 4K simultaneamente e efeitos que desaceleraram ainda mais a renderização de cada *frame*. Exportar o filme para buscar feedbacks da equipe tornou-se uma atividade que tomava mais de uma hora. Além disso, os aplicativos sofriam com problemas de encerramentos inesperados (particularmente o Adobe After Effects) que causaram perdas de progresso consideráveis, mas recuperáveis. Além disso, um fator de risco, mas que não chegou a causar problemas, foi o tamanho total do projeto em armazenamento de dados: somando quase 500 gigabytes no total. A aquisição de um SSD<sup>25</sup> previamente ao início dos trabalhos de edição permitiu que a quantidade de armazenamento disponível não fosse uma limitação para o projeto.

Na etapa de composição, as sobreposições animadas, as cenas animadas e outros elementos gráficos (como efeitos de transição e fundos) foram adicionados ou finalizados. As animatics foram substituídas pela animação final, que foi então composta com os cenários criados pela direção de arte da animação. O processo foi documentado e controlado através das planilhas de cada elemento, com uma coluna de “Composição” indicando as etapas de importação no projeto (como “Em importação” ou “Composto OK”). Houve um pequeno problema no processo de importação da animação finalizada: vários elementos que iniciam a cena fora de quadro não eram carregados, mas isto foi facilmente contornado com a alteração da resolução dos arquivos de animação para conter todos os elementos em momentos diferentes da cena. Com o recebimento da trilha sonora editada pela equipe de som, as sobreposições animadas foram sincronizadas e o curta-metragem finalmente se aproximou de um *hard picture lock*.

As últimas atividades a serem realizadas nesta etapa serão a substituição do material live-action utilizado por sua versão colorizada, a inclusão da trilha sonora já finalizada e mixada pela equipe de som e a adição da janela de interpretação de Libras, produzida pelo Serviço de Tradução e Interpretação de Língua Brasileira de Sinais e Língua Portuguesa (SeTILS). A substituição pelo material colorizado deve ser feita diretamente através da troca dos arquivos utilizados nos projetos do Adobe Premiere Pro e After Effects (e a realização de quaisquer ajustes rápidos necessários). Para a inclusão da trilha sonora finalizada, serão exportadas duas versões: uma para a mixagem feita em estéreo e uma para a mixagem em 5.1

---

<sup>25</sup> Disco de Estado Sólido - Um dispositivo similar a um HD (Disco Rígido), capaz de armazenar dados de um computador sem utilizar partes móveis e com velocidades consideravelmente maiores.

*surround*. A adição das janelas de libras será feita com a exportação de uma última versão do projeto contendo o material recebido do SeTILS.

## 8.6. PRODUÇÃO

Com a fase de pré-produção quase concluída, a equipe de Produção finalizou as parcerias, destacando a colaboração com a Oz Produtora, que forneceu equipamentos para a filmagem sem custos, em troca da divulgação de apoio nos créditos finais do filme. Adicionalmente, através de um evento realizado três semanas antes das gravações, conseguimos fechar as contas pendentes, tornando possível a viabilização financeira do projeto. Os recursos excedentes provenientes desse evento possibilitaram a aquisição dos últimos equipamentos de fotografia necessários, como um Gimbal e uma câmera.

É importante ressaltar que o processo para a obtenção desses equipamentos apresentou desafios significativos. A empresa inicialmente escolhida para o aluguel demorou a responder e, ao fazê-lo, negou a locação devido a três nomes da equipe terem sido recusados pela seguradora. Diante dessa situação e do tempo restrito, optamos por alugar com outra empresa, mais dispendiosa, mas com equipamentos substitutos essenciais. Apesar dos contratemplos, a Hub, a empresa de aluguel alternativa, disponibilizou os equipamentos de maneira eficaz, proporcionando uma solução dentro do prazo estabelecido.

Com essas questões resolvidas, coordenamos a chegada dos dois atores e dos equipamentos em São Carlos. O ator Ivan, que interpreta Nico, viajou de ônibus de São Paulo, enquanto João, que interpreta Thomas, trouxe consigo os equipamentos de Campinas, onde reside. O transporte dos equipamentos foi feito de maneira mais econômica, evitando o frete proposto pela Hub de R\$650,00. No dia seguinte à chegada, iniciamos as gravações após ensaios, testes de figurino e maquiagem com a equipe de arte.

Durante o set, a produção gerenciou o transporte, alimentação e resolução de problemas imprevistos. Encomendamos marmitas para toda a equipe durante os seis dias de filmagem, totalizando 170 refeições a um custo de R\$2480,00 e adquirimos itens de supermercado para manter uma mesa de café e lanches à disposição nos intervalos. O transporte foi providenciado por motoristas voluntários, resultando em um gasto total de R\$482,32 em gasolina, incluindo o retorno dos equipamentos alugados.

Ao término das gravações para cada ator, os acompanhamos até seus meios de transporte e efetuamos o pagamento acordado em contrato. Com o encerramento do set, a produção aproveitou um período de descanso enquanto a direção e montagem discutiam a edição do



filme. Durante esse intervalo, continuamos a pesquisa de festivais e estratégias de distribuição, monitorando o orçamento da pós-produção e o cronograma da animação.

Além disso, a produção acompanhou a direção de som e a trilha musical, efetuando a primeira parcela de pagamento ao compositor conforme o contrato. A responsabilidade pela tradução e legendagem do filme em português e inglês foi delegada ao diretor João, habilitando o curta para envio a festivais estrangeiros, enquanto buscamos um profissional para a tradução para o espanhol, ampliando as possibilidades de distribuição internacional.

No âmbito das parcerias estabelecidas na pré-produção, comprometemo-nos a auxiliar o Grupo de Astronomia da UFSCar na gravação de um vídeo para divulgação nas redes sociais. Os logotipos da Festas IeS e do Centro Acadêmico de Imagem e Som, que contribuíram financeiramente, serão incluídos nos créditos, junto com agradecimentos ao Grupo de Astronomia e à Oz Produtora pelo apoio.

Neste momento, o curta conta com R\$1472,88 em caixa, com uma pendência de pagamento de 50% do cachê do músico responsável pela trilha, no valor de R\$75,00, e a necessidade de auxílio na reparação da lente da câmera da diretora de fotografia, danificada durante as gravações, cujo custo ainda está indefinido. Isso resulta em um valor destinado à distribuição do curta de R\$1397,88, considerado satisfatório pela produção

## **9. PLANO DE DISTRIBUIÇÃO**

O plano estratégico para a distribuição do curta-metragem foi meticulosamente elaborado desde o seu início, fundamentando-se inicialmente em uma temporada exclusiva de circulação em festivais após sua conclusão. No decorrer do processo de produção, a equipe realizou pesquisas que, aliadas à natureza específica do público-alvo identificado no produto final, impulsionaram algumas adaptações em nossos planos iniciais.

Em sua concepção, imaginávamos que o filme seria direcionado ao público apreciador de séries de drama e romance com temáticas LGBT, como "Young Royals" (2021) e "Heartstopper" (2022), bem como aos espectadores de curtas-metragens no YouTube. Entretanto, à medida que a produção alcança a fase final, refinamos nossa visão, direcionando o filme de maneira mais precisa para adolescentes e jovens de 12 a 22 anos, pertencentes à classe média e integrantes da comunidade LGBTQIAPN+, ou aqueles que possuam familiaridade com essa comunidade.

Quanto ao atual plano de distribuição, além da participação em festivais especializados em temáticas LGBTQIAPN+, cinema universitário e curtas-metragens em

geral, almejamos exibições em contextos mais amplos, como escolas de ensino médio e unidades do SESC em diversas cidades, ampliando nosso alcance além da região de São Carlos. Após a fase de festivais, a intenção é disponibilizar o filme em plataformas de Video On Demand (VOD). Estamos prospectando parcerias com plataformas renomadas, como Netflix, HBO Max e Globoplay. Em caso de ausência de interesse por parte dessas plataformas, contemplamos a disponibilização do filme no YouTube, proporcionando ampla acessibilidade ao público em geral.

## 10. ANÁLISE TÉCNICA POR CENA E PLANO DE FILMAGEM

### 10.1 ANÁLISE TÉCNICA

Apêndice 14.3.

### 10.2 PLANO DE FILMAGEM

DESPERTAR - PLANO DE FILMAGEM						
	QUINTA-FEIRA A (21/09)	SEXTA-FEIRA A (22/09)	SÁBADO (23/09)	DOMINGO (24/09)	SEGUNDA -FEIRA (25/09)	TERÇA-FEIRA (26/09)
<b>MADRUGADA</b> 04h30-07h	-	-	Observatório UFSCAR C 49 EXT Nico e Thomas C 31 - Thomas (DIA)	Reserva - Observatório UFSCAR Cena 49 EXT Nico e Thomas	-	-
<b>MANHÃ</b> 08-12h	SALA BCO Gravação - Voz Over Thomas e Nico	REP ANA Quarto de Thomas C 3   9   19   33	REP ANA Quarto Thomas C 14 - NOTURNA C 15 - DIA	Ruas + Portas- Thomas KART C 4 (P8-10)   4A   5   6   7	REP ANA Quarto de Nico C 10	REP ANA Quarto de Nico C 2
<b>TARDE</b> 13h30-17h	Ruas - Thomas UFSCar C 4	REP ANA NOTURNAS <b>Quarto de Thomas</b> C 12   28   36   37 <b>Quarto de</b>	REP ANA C45 Jantar - NOTURNA	Ruas- Thomas KART C17   8 PORTAO NICO E THOMAS PONTE - C4 (P 7)	REP ANA Quarto de Nico C 13 - Quadrinhos C 41 (exc. P 5) NOTURNA	REP ANA Quarto de Nico C   16   18   20   30   32   38   39   50

		<b>Nico</b> C 41 (P5) - Espelho - Thomas				
<b>NOITE</b> <b>17h30-22h</b>	Observatório UFSCAR C 21  23  27  48 Nico e Thomas + RUA USE 44 (P1-10)  C 11A	Observatório UFSCAR 49 INT Nico e Thomas	-	REP VITOR (CID. JARDIM) Thomas - Terraço (C42) + Banheiro (3B) + Ruas (C11   35) (44 P12 - NICO)	PONTE Ruas Nico C 44 (P11)  TREM C 43	REP ANA Quarto de Nico C 22   24   26   29   34   40   47

## 11. DECUPAGEM

Apêndice 14.4

## 12.COMPROVANTE (OU PROTOCOLO) DE REGISTRO DO ARGUMENTO OU ROTEIRO JUNTO À BIBLIOTECA NACIONAL

Número de Protocolo: 000984.0045758/2023



Pagamento realizado com sucesso.

Dúvidas relativas a pagamento, comprovante, produto ou serviço, devem ser dirigidas ao órgão público favorecido.

### Dados do Pagamento

#### Descrição

11903 - Registro de obras

#### Nome do contribuinte

Christara Fabricio Moreira

#### CPF do contribuinte

042.025.161-84

#### Número de referência

105

#### Valor total do serviço

R\$ 20,00

#### Identificação do pagamento

5HIQLKypK8kJNVTTLRXUYK

#### Forma de pagamento

Pix

#### Número/ID da transação no prestador

E22896431202308282025mlvgz0cTlaU

#### Data do pagamento no prestador

28/08/2023

#### Data e hora da confirmação do pagamento

28/08/2023 17:25:53

Imprimir

Concluir



MINISTÉRIO DA  
FAZENDA



Figura 82 - Comprovante de Pagamento de Registro de Roteiro

### **13. ROTEIRO FINAL**

Apêndice 14.5.

## 14. APÊNDICES

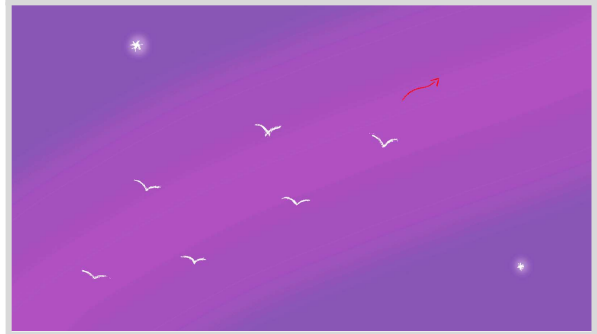
### 14.1. STORYBOARD COMPLETO DAS CENAS ANIMADAS

#### Cena 1

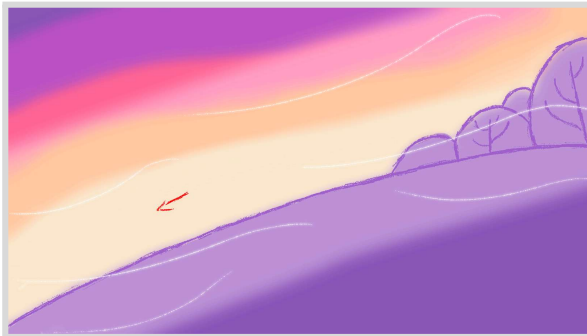
Plano 1



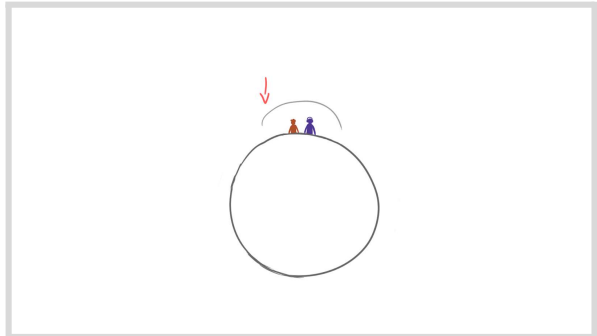
Plano 2



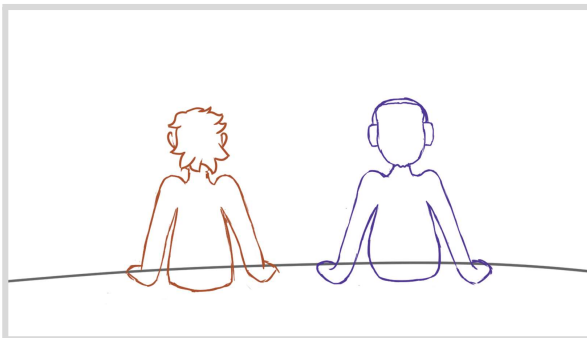
Plano 3



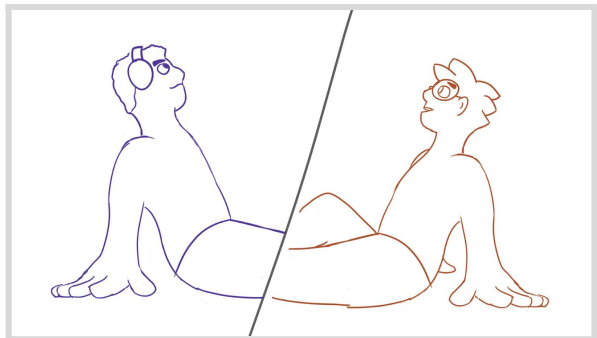
Plano 4



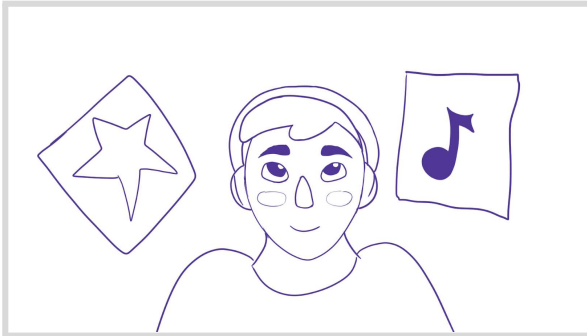
Plano 5



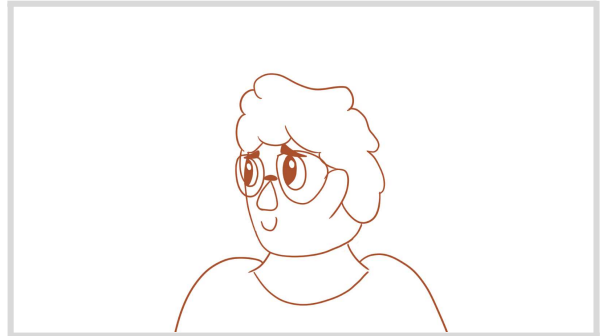
Plano 6



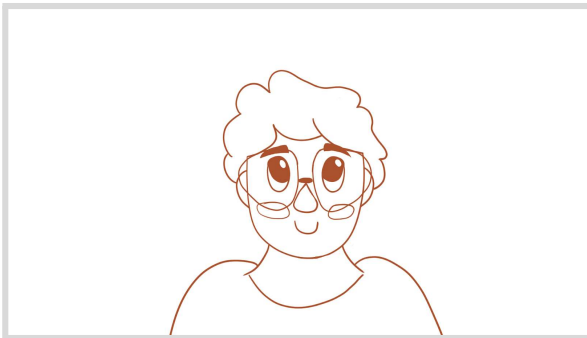
Plano 7



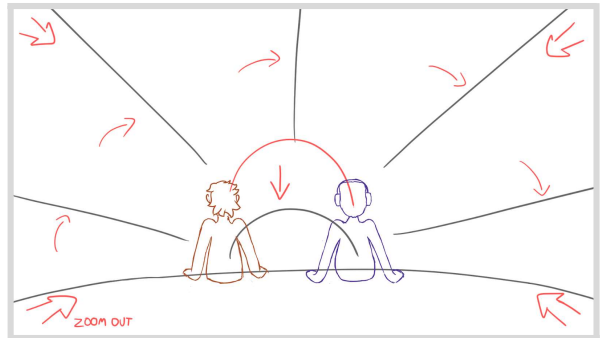
Plano 8a



Plano 8b

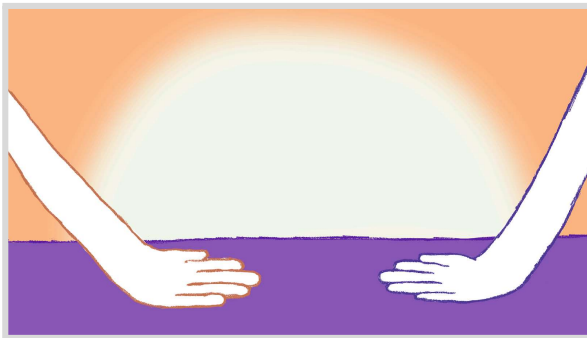


Plano 9

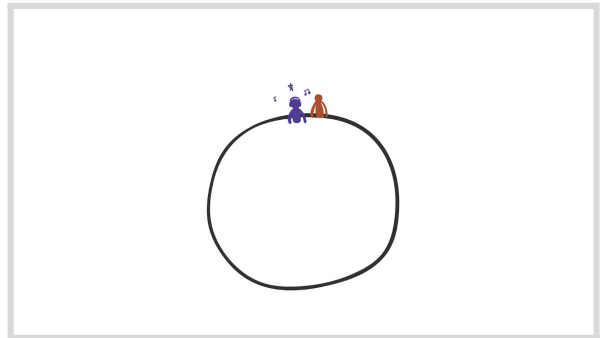


**Cena 2**

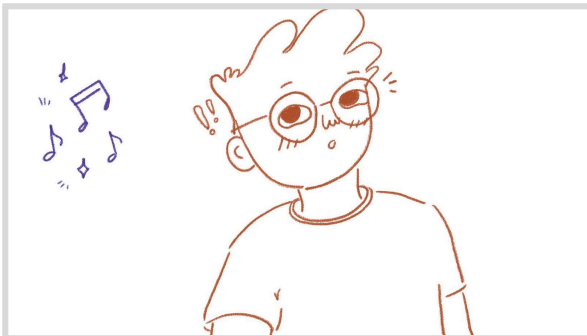
Plano 10



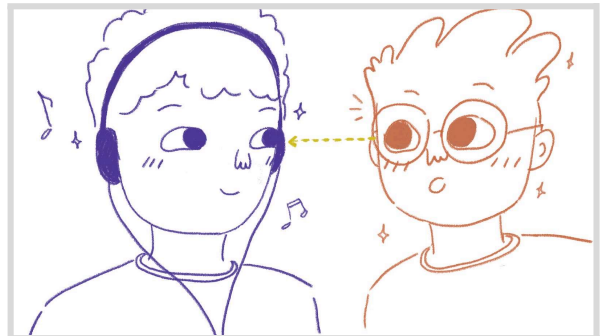
Plano 11



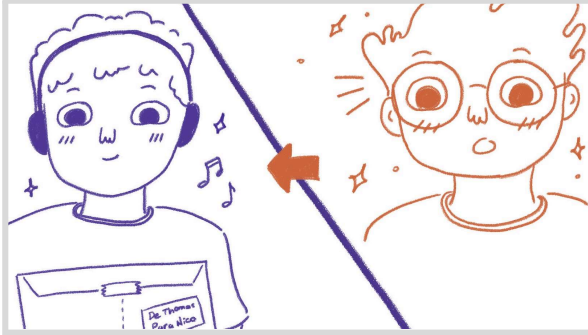
Plano 12



Plano 13



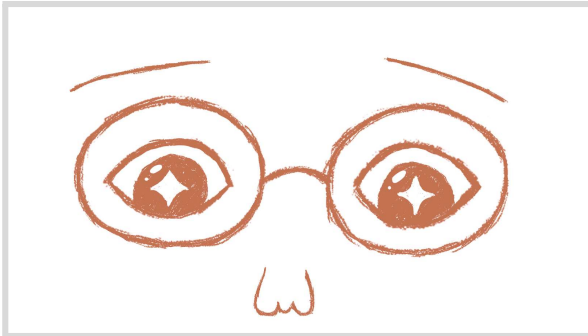
Plano 14



Plano 15



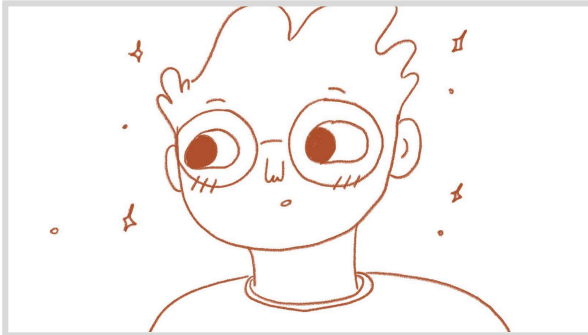
Plano 16



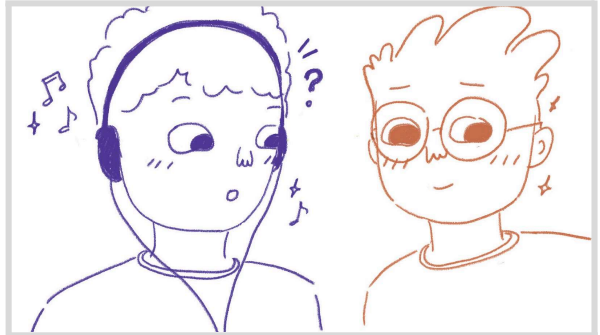
Plano 17



Plano 18



Plano 19



Plano 20



Plano 21



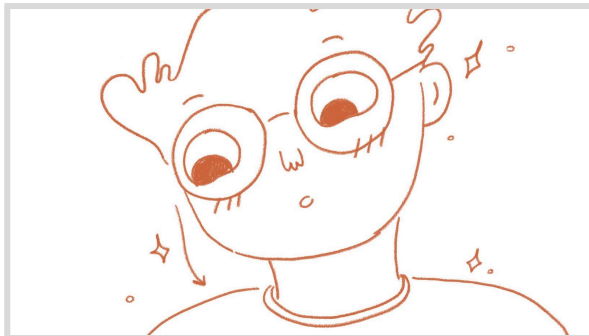
Plano 22



Plano 23



Plano 24

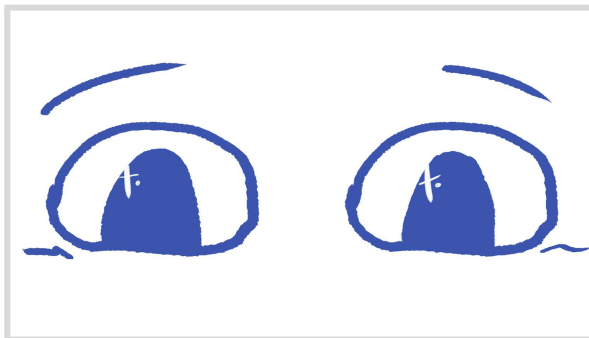


Plano 25

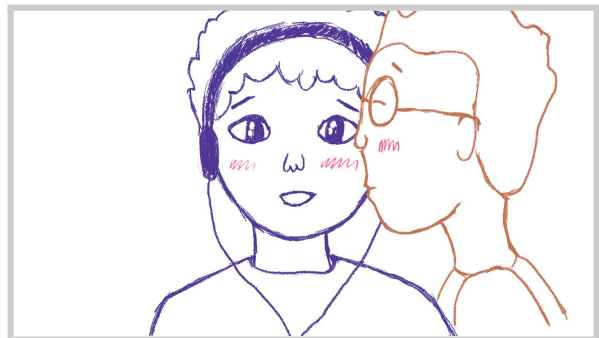


### Cena 3

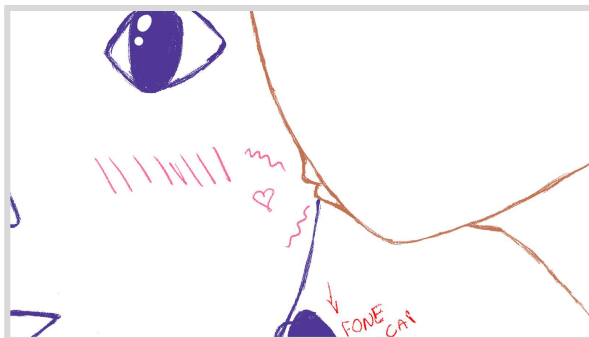
Plano 26



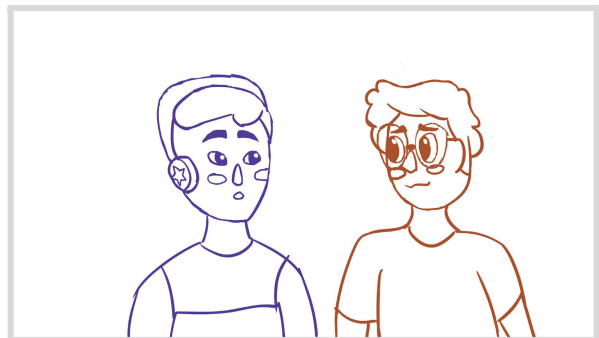
Plano 27



Plano 28

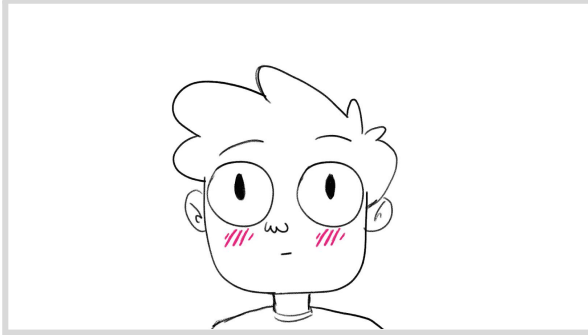


Plano 29

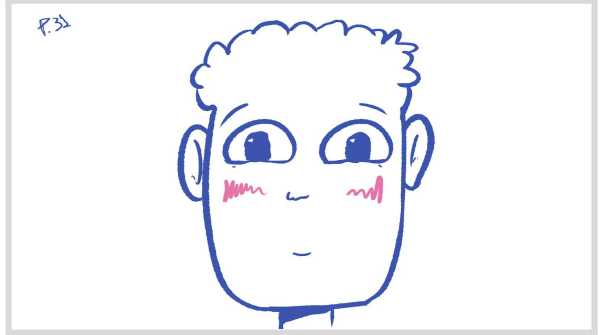




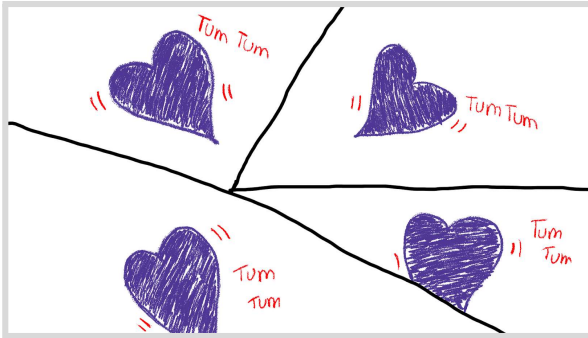
Plano 30



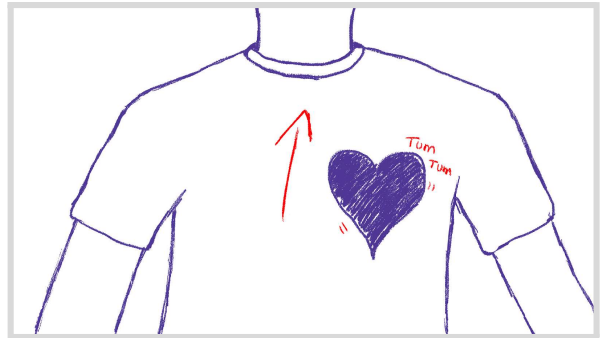
Plano 31



Plano 32



Plano 33



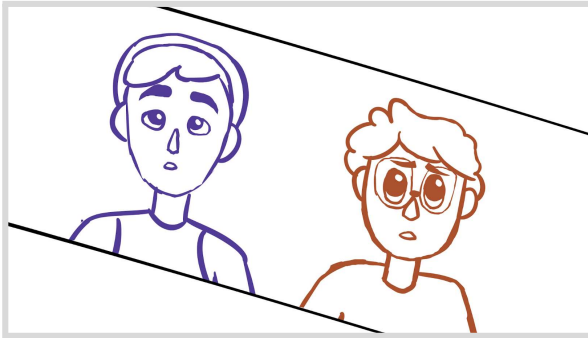
Plano 34



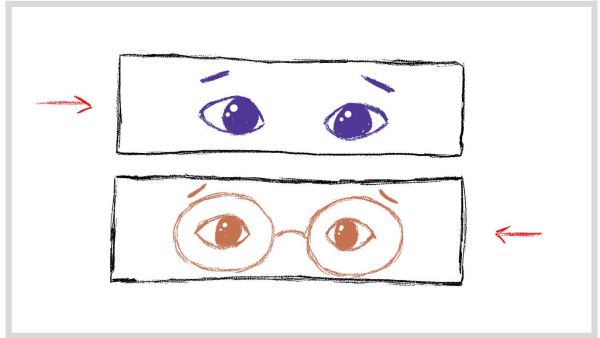
Plano 35



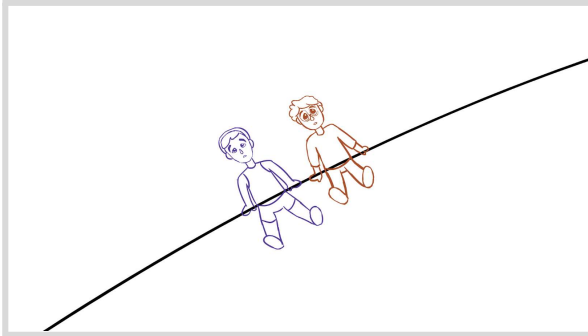
Plano 36



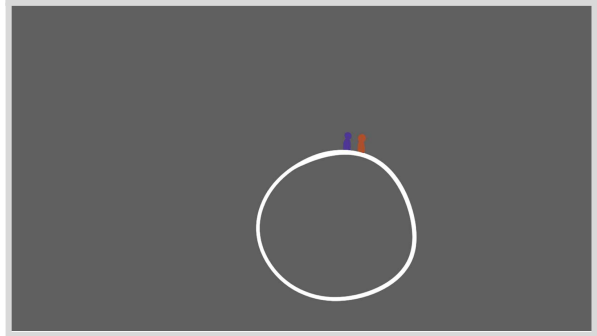
Plano 37



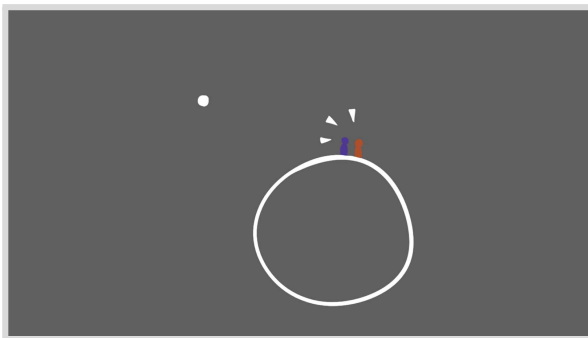
Plano 38



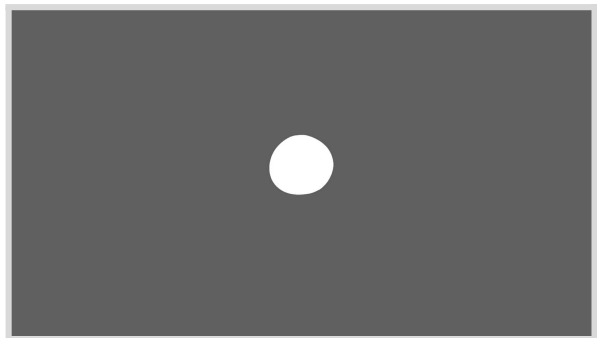
Plano 39a



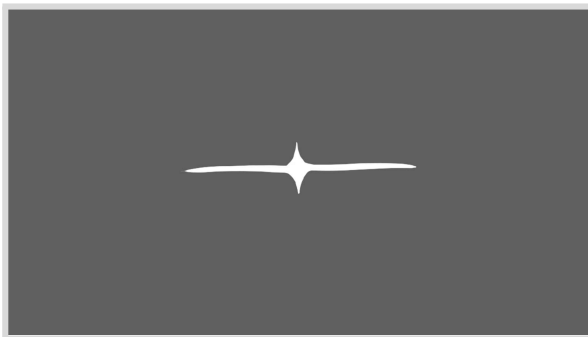
Plano 39b



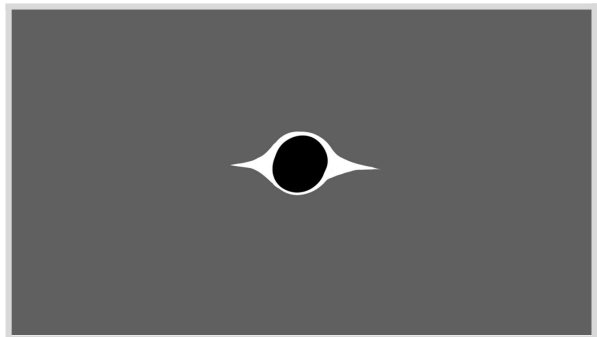
Plano 40a



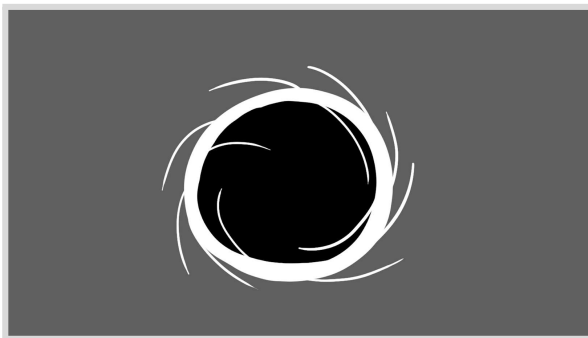
Plano 40b



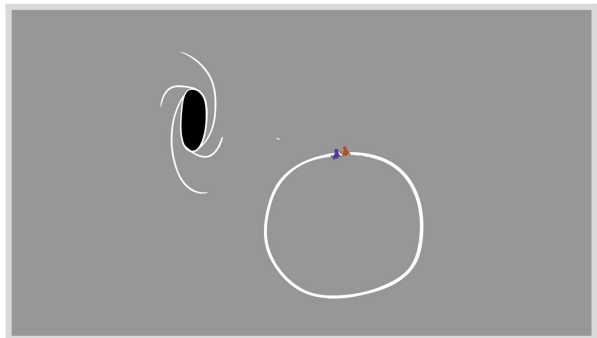
Plano 40c



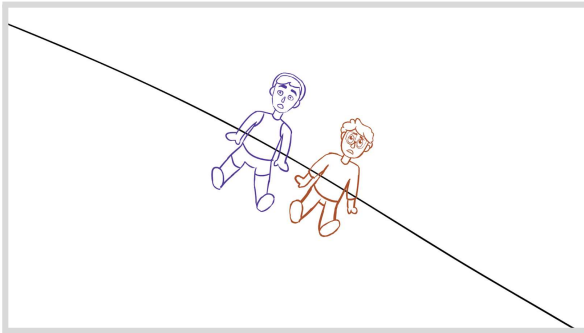
Plano 40d



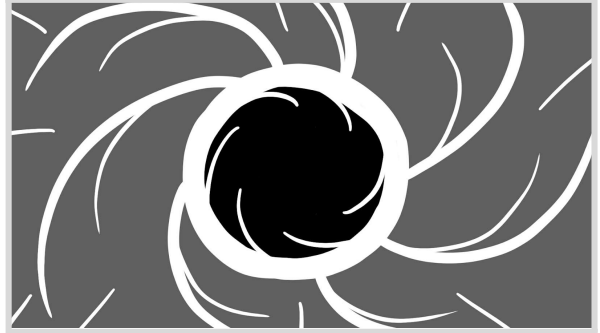
Plano 41



Plano 42



Plano 43



Plano 44a



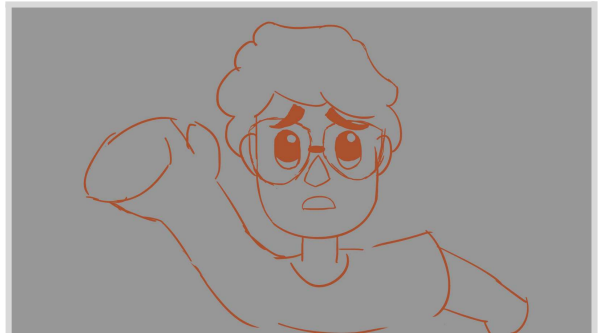
Plano 44b



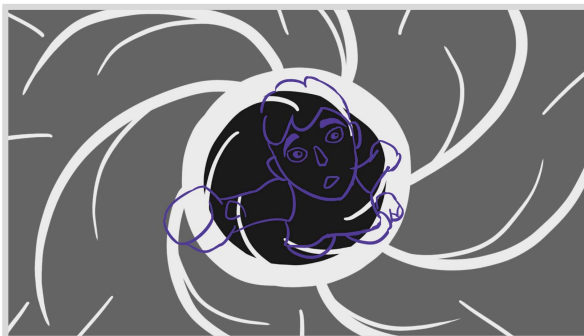
Plano 45



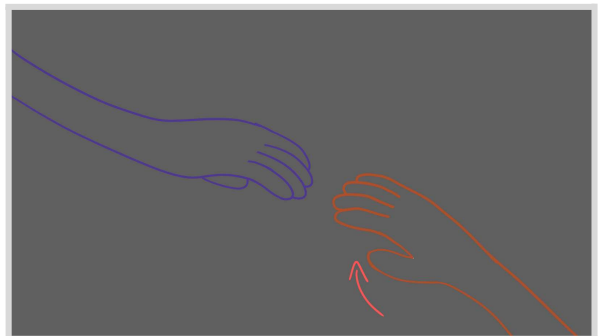
Plano 46



Plano 47



Plano 48



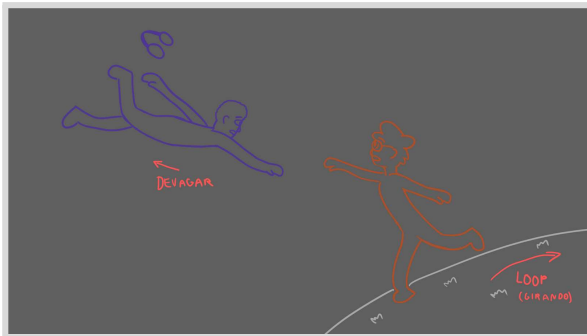
Plano 49



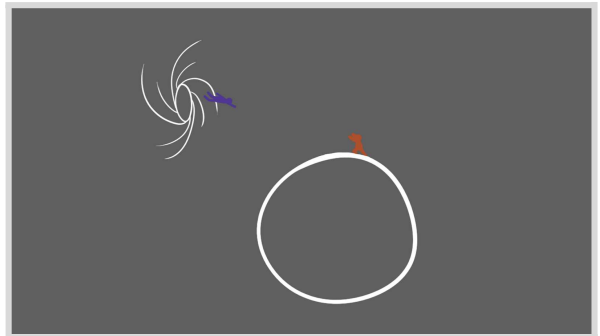
Plano 50



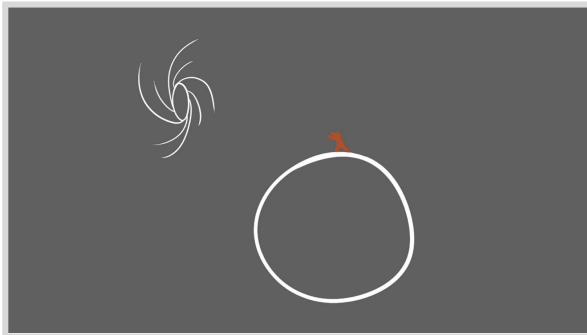
Plano 51



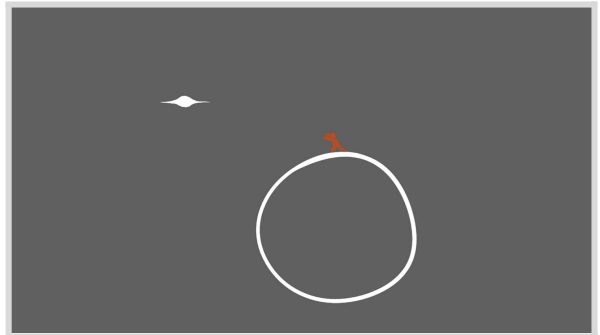
Plano 52a



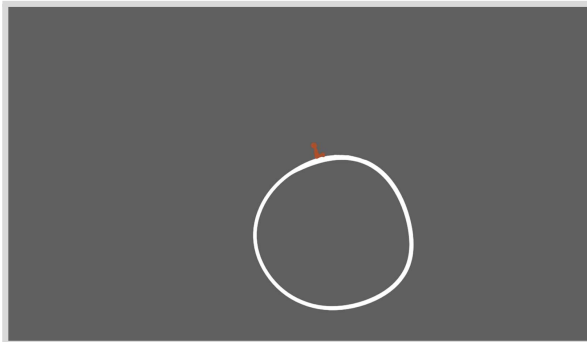
Plano 52b



Plano 52c

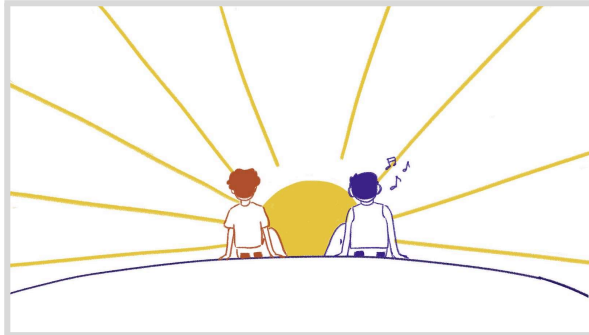


Plano 52d



## Cena 4

Plano 53



### 14.2. FICHA DE PERSONAGENS

<b>THOMAS</b>	
<b>Nome completo: Thomas Souza de Castro</b>	<b>Idade: 23 anos</b>
<b>Nascimento: 03/12/2000</b>	<b>Nacionalidade: Brasileiro</b>
<b>Onde mora: São Carlos/SP</b>	<b>Crença: Acredita que há uma força maior do universo</b>
<b>Profissão: Entregador de Comida</b>	<b>Classe: Classe Média Baixa</b>
<p><b>Mini Biografia:</b></p> <p>Na infância, Thomas era um garoto que fazia amizades facilmente. Estudava muito e era fascinado pelo universo. Era o aluno que não parava de perguntar os “porquês”.</p> <p>Em suas tardes, chamava seu vizinho e melhor amigo, Nico, para ir ao pico bater papo e observar o céu anoitecer e as estrelas aparecerem. A companhia de Nico era especial, porque ele era um dos únicos que não se cansava de ouvir Thomas falando sobre a imensidão do universo. Thomas se sentia diferente com Nico, como não tinha se sentido antes com alguém, mas não sabia exatamente o que era aquele sentimento. A música também já começava a fazer parte de sua vida.</p>	

A relação com seus pais até que era boa, até o dia que descobriram seus encontros com Nico. Seus pais denominavam Nico como “o menino perdido e má influência”. Após isso, seus pais resolveram se mudar e ele não pode nem se despedir de Nico.

Thomas foi se tornando cada vez mais recluso e afastado das pessoas. Atualmente, ele mora sozinho. Morar com os pais já não era mais confortável, então ele arrumou um emprego como entregador de comida e se mudou para um apartamento em conta mais afastado do centro. As visitas a casa de seus pais sempre são difíceis, mas ele não deixa de ir vê-los. Sua rotina consiste em trabalhar e em estudar para o vestibular. À noite, sempre vem o cansaço e a falta de alguém para compartilhar seus pensamentos, então ele usa da astronomia para fugir um pouco desse mundo.

**Ideário Político:**

Thomas é de esquerda e sua maior relação com a política se dá no âmbito das oportunidades de estudo.

**Renda:**

Thomas mora sozinho e sua fonte de renda é seu trabalho como entregador. Ele tenta controlar bem o dinheiro para passar o mês sem grandes transtornos financeiros.

**Hobbies e práticas:**

- Ouvir música, principalmente Indie Rock
- Estudar para o vestibular, principalmente física e astronomia
- Assistir vídeos, filmes e série sobre o universo
- Observar o céu com seu telescópio
- Tomar café para estudar

**Gostos adquiridos até a separação - 2014:**

- Doctor Who
- O guia do mochileiro das galáxias
- Jimmy Neutron
- Paramore
- Supercombo

**Gostos adquiridos depois:**

- Star Wars
- 2001 - uma odisséia no espaço
- Interestelar
- Marte Um
- Cosmos - Carl Sagan
- The neighbourhood

**Aspectos psicológicos:**

- Observador e atencioso a detalhes.
- Ansioso, sempre fica cheio de alarmes com medo de esquecer alguma tarefa.
- Quieto e mais afastado das pessoas hoje em dia. Sua mente possui um turbilhão de pensamentos por segundo.
- Tenta manter uma postura e nunca abaixa a guarda quando há gente por perto. Cansado disso internamente.
- Sua ambição é cursar astronomia e poder estudar e entender os fenômenos do universo e seus corpos celestes cada vez mais. Esse é seu foco.

- A rigidez familiar auxilia em sua carência de afeto.
- Tem medo de ser verdadeiro sobre sua sexualidade.
- Sonha muito e se utiliza da astronomia como refúgio do mundo real.

<b>Ano: 2014</b>	<b>Lugar: Pico/mundo de Nico e Thomas</b>
<b>UNIVERSO DO LIVE ACTION</b>	
<b>Ano: 2024</b>	<b>Lugar: São Carlos/SP - Brasil</b>

<b>NICO</b>	
<b>Nome completo:</b> Nicolas Almeida da Silva	<b>Idade:</b> 22 anos
<b>Nascimento:</b> 27/10/2001	<b>Nacionalidade:</b> Brasileiro
<b>Onde mora:</b> São Carlos/SP	<b>Crença:</b> Ateu
<b>Profissão:</b> Conselheiro Amoroso Virtual	<b>Classe:</b> Classe Média Baixa
<p><b>Mini Biografia:</b></p> <p>Nico era um garoto tímido na infância. Seu período na escola não era muito bom, ele se sentia sozinho. Sua distração era desenhar os alunos e contar sua própria história com eles. Não esperava a hora do sinal bater para passar na biblioteca, pegar os novos gibis e correr para casa para lê-los. A cada final de história, ele desenhava seu personagem favorito.</p> <p>Suas tardes incluíam uma pessoa especial, Thomas, seu vizinho e melhor amigo. O pico da cidade era o local secreto dos dois. Lá, Nico ouvia Thomas contar sobre uma estrela nova que tinha lido ou uma nova descoberta da Nasa enquanto desenhava. O dia era assim: escola, gibi e pico até o anoitecer. E um amor diferente foi se construindo pelo amigo. Foi assim por um tempo, até que um dia Thomas não apareceu no horário de sempre para ir ao pico. Um dia, chegou em um caminhão de mudança e pela janela ele viu que perdia o amigo.</p> <p>Sua relação com seus pais sempre foi de muito carinho, apesar de passar muito tempo sozinho. Se assumiu gay cedo, mas seus pais já sabiam e o acolheram. A relação se manteve como antes.</p> <p>Hoje em dia, Nico tem poucos amigos de verdade. Seu pai faleceu durante a pandemia e ele sente sua falta. Passa a maior parte do tempo em seu quarto, dando conselhos</p>	

amorosos, desenhando e sonhando com uma vida diferente. Sua vida amorosa não tem sido fácil durante os anos. Decepções e rejeição o levaram a crer que não é passível de ser amado.

**Ideário Político:**

Nico é de esquerda e até tem alguns quadrinhos que representam algumas críticas sociais.

**Renda:**

Nico ainda mora com a mãe, então é parcialmente sustentado por ela. Ele busca sua independência, no entanto, troca de emprego frequentemente. Atualmente trabalha como conselheiro amoroso de uma pequena organização. Sua comissão depende da quantidade de clientes que atende, mas já dá pra ajudar nas contas de casa e comprar alguns materiais de desenho.

**Hobbies e práticas:**

- Desenhar quadrinhos
- Estudar conceitos teóricos e práticos de arte tradicional e digital
- Ler livros e quadrinhos
- Aconselhar os amigos em seus relacionamentos amorosos
- Tomar chá

**Gostos adquiridos até a separação - 2014:**

- Gibis brasileiros (O menino maluquinho e Turma da mônica)
- Hora de aventura
- O incrível mundo de Gumball
- Apenas um Show
- Pitty

**Gostos adquiridos depois:**

- Irmão do Jorel
- Tirinhas da Laerte
- Antes do amanhecer
- HQs (Heartstopper, Arlindo, etc.)
- Animações

**Aspectos psicológicos:**

- Agitado e energético quando está com disposição, porém focado quando o assunto é desenho.
- Odeia acordar cedo e é bem ativo à noite.
- Confiante quando dá conselhos, mas inseguro com suas próprias decisões.
- Falante e extrovertido quando confortável, mas sempre com uma preocupação quanto aos que os outros vão pensar dele.
- A comédia é seu refúgio. Se utiliza de ironias e brincadeiras para tratar de verdades escondidas.
- Transcreve seus sentimentos por meio de desenhos. A arte é sua fuga dos problemas.
- Sua maior ambição é poder viver da arte. Ele sonha em ser um quadrinista.
- O espelho é um dos objetos que se mantém por mais perto e ao mesmo tempo é o seu maior inimigo. Se preocupa com sua aparência e tem mania de olhar seu reflexo.



- Um medo seu é não conseguir trabalhar como quadrista.
- Suas decepções amorosas o fazem crer que não é digno de ser amado e que é inferior aos outros.