UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO
CENTRO DE ARTES E COMUNICAÇÃO
DEPARTAMENTO DE COMUNICAÇÃO SOCIAL
CURSO DE CINEMA E AUDIOVISUAL

Emilly Stefany Ferreira do Nascimento
Juliana Jaiane Torres Baracho

O Ás

Recife-PE

Outubro, 2024

UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO
CENTRO DE ARTES E COMUNICAÇÃO
DEPARTAMENTO DE COMUNICAÇÃO SOCIAL
CURSO DE CINEMA

O Ás

Relatório apresentado pelas alunas Emilly Stefany Ferreira do Nascimento e Juliana Jaiane Torres Baracho referente à disciplina Trabalho de Conclusão de Curso (TCC), sob orientação do Professor Marcelo Costa.

Recife-PE

Outubro, 2024

Ficha de identificação da obra elaborada pelo autor,
através do programa de geração automática do SIB/UFPE

Torres Baracho, Juliana Jaiane.
O ás / Juliana Jaiane Torres Baracho, Emilly Stefany Ferreira do Nascimento . - Recife, 2024.
1 vÃ-deo (25min35s), tab.

Orientador(a): Marcelo Costa
Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação) - Universidade Federal de Pernambuco, Centro de Artes e Comunicação, Cinema e Audiovisual - Bacharelado, 2024.
Inclui referências, apêndices.

1. Cinema de horror. 2. Psicologia e Cinema. 3. Comunicação . I. Nascimento , Emilly Stefany Ferreira do. II. Costa, Marcelo. (Orientação). III. Título.

700 CDD (22.ed.)

RESUMO

Este relatório apresenta as atividades desenvolvidas pela equipe do curta-metragem O Ás, tanto aquelas que se mantiveram quanto às modificações que aconteceram ao longo das fases de pré-produção, produção e pós-produção, explicitando os conceitos do projeto e pontuando as eventuais dificuldades e ações introduzidas para a sua realização.

Palavra-chave: Curta-metragem. Realização. Produção.

IDENTIFICAÇÃO E FICHA TÉCNICA

Título: O Ás

Alunos: Emilly Stefany Ferreira do Nascimento e Juliana Jaiane Torres Baracho

Orientador: Marcelo Costa

Curso: Cinema e Audiovisual

Formato: Realização de curta-metragem

Custo Total: R$ 1.300

Sinopse: Após um acidente de carro, Dante carrega a culpa da morte da sua irmã mais nova, Helena, e das sequelas geradas pós-trauma. Agora, seis meses depois, sua rotina e seu psicológico rodam como seus códigos, repletos de “bugs”. Quando recebe o convite de sua avó para almoçar na antiga casa onde cresceu, Dante se vê em um confronto com sua mente sobre a realidade e o delírio e é agora que ele tem seu primeiro encontro com Às, o divino, que se comunica por meio de uma carta. Descrente do poder desse ser, Dante o desafia a consertar toda a sua vida, o que acaba mudando toda a sua linha temporal.

Direção e Roteiro: Juliana Torres Baracho

Assistente de Direção 1: Chris Oliver

Assistente de Direção 2: Luana Paiva

Preparação de Elenco: Israel Novaes

Continuísta: Igor Luiz Ribeiro

Produção: Adriano Ribeiro de Moura

Produção executiva: Kamille Nascimento

Assistente de Produção: Nicolly Gomes

Assistente de Produção 2 e Platô: Andressa Frazão

Direção de Fotografia: Lucas Gonçalves

Assistente de Fotografia: Lucas Richards

Assistente de Fotografia 2 e Still: Anna Holanda

Direção de Arte: Emilly Nascimento

Assistente de direção de Arte: Jennifer Santos

Figurino: Millena Bispo

Maquiagem e Cabelo: Cassandra Ipê

Cenografia e objetos: Cássia Raquel e Laura Castelo Branco

Som direto: Lua e Esdras.

Direção de som: Juliana Torres Baracho.

Edição de som: Felipe Laporte e Felipe Peixoto.

Mixagem: Maurício

Montagem: Guilherme Moreira

VFX, colorização e Finalização: Márcio Moura

Assistente de efeitos: João Victor Silvestre

Making-of: Davi Cohen

Designer de cartaz: Roger

Designer de mídias: Denny Silva

AGRADECIMENTOS

Agradeço a Deus e aos meus pais, Ana Maria e Jailson Baracho, especialmente à minha irmã Jamili, que me apoiou desde o começo do projeto. Ao meu companheiro e editor de som, Felipe Laporte, que, assim como Jamili, foi minha fonte de inspiração para criar o Dante. Agradeço ao meu grande amigo, Rafael Martins, por colaborar na pesquisa de escrita do roteiro e me orientar sobre a área de programação, além de criar o código para o filme. A minha equipe e elenco, que se formou em cada canto da Região Metropolitana do Recife, passou quatro dias intensos comigo, para ver Dante nascer e Helena perecer.

Em 2022, tive o prazer de conhecer muitos colegas de profissão dos quais tenho admiração, alguns deles tornaram-se amigos, como a turma do 7Cine e para eles expresso meus agradecimentos. Agradeço a Josiane Tenório (Josi), que recebeu calorosamente a família de O Ás em seu apartamento, ajudando na bagunça cenográfica. E ao Kylson e Estelita, que abraçaram a ideia da gravação do filme em sua casa desde que apresentei a sinopse. Expresso minha genuína gratidão a Giulia e Giovanni, meus sobrinhos, e a todas as crianças da Rede Municipal da Prefeitura do Recife, por terem me ensinado nos últimos dois anos o significado real do cinema. A frase “Cinema é a maior diversão”, fez mais sentido depois disso.

Também agradeço as parcerias e apoios culturais e os apoios formados: LG filmes, Blackout, Aurora Trend e Empório Quitanda de Aldeia, que proporcionaram a execução

técnica do filme. Por fim, agradeço à Emilly por entrar nessa loucura comigo e ao Adriano, nosso produtor, que sonhou conosco em cada detalhe da produção. A todos que investiram e serão eternizados no meu filme, expresso minha eterna gratidão, sem vocês O Ás não viria ao mundo.

Juliana Torres Baracho.

Primeiramente, agradeço a Deus, pois sem Ele eu não estaria aqui agora. Sou grata aos meus pais, que sempre me apoiaram e contribuíram para eu chegar até aqui. Agradeço à minha família e aos meus amigos, que me ajudaram a viver a vida com mais leveza, especialmente nos momentos de desespero com os trabalhos do curso.

Quero também expressar minha gratidão à minha gata Margot, que apareceu do nada e trouxe grande alegria à minha vida. Agradeço ao meu amigo, Luis, que, assim como eu, cursa cinema e sempre me compreende quando compartilho os altos e baixos do curso. Um agradecimento especial à Juliana, que me acolheu desde o início e me ajudou a dar vida a vários projetos que antes eram apenas ideias criativas. Obrigada por criar O Ás.

Agradeço a todas as pessoas que participaram de O Ás, tanto as que ficaram até o fim quanto aquelas que desceram em alguma parada. Este curta não teria sido o mesmo sem vocês. Também sou grata ao Cinema da UFPE, que, desde sua reabertura, tem contribuído para a minha cinefilia; vivi muitos festivais e sessões incríveis lá, e espero continuar frequentando esse espaço.

Por fim, agradeço a todas as pessoas que, de alguma forma, me ajudaram a concluir o curso: professores, motoristas de ônibus que me levaram à universidade, os funcionários que me venderam lanches, almoços e cafés ao longo desse tempo, e todos os colaboradores do R.U. Muitas coisas são necessárias para manter o curso de cinema e a universidade de pé, e sou grata a todas elas.

É necessário que um ciclo se encerre para outro começar, saio desse ciclo grata e ansiosa pelo que está por vir. Fazer cinema é a maior diversão!

Emilly Nascimento

SUMÁRIO

RESUMO....3
IDENTIFICAÇÃO E FICHA TÉCNICA....4
AGRADECIMENTOS....6
APRESENTAÇÃO....10
1 PRÉ-PRODUÇÃO....11
1.1 Formação da Equipe de Trabalho....11
1.2 Roteiro....12
1.3 Locações e Análises Técnicas....16
1.4 Direção de Fotografia e estética....18
1.5 Elenco....20
1.6 Direção de Arte, Figurino e Cenografia....23
1.6.1 A Carta de Ás....28
1.7 Orçamento e Recursos Financeiros....29
1.8 Redes Sociais....32
2.PRODUÇÃO....33
2.1 O SET....33
2.2 A Direção de Arte no SET....38t
3. PÓS-PRODUÇÃO....40
3.1 A Direção de Arte e a Pós....40
3.2 O Material e as Diretrizes....40
3.3 Finalização de Som....41
3.4 Montagem....42
3.5 VFX....43
3.6 Distribuição....44
4. Considerações Finais....45
4.1 Da Diretora, Juliana Torres Baracho....45
4.2 Da Diretora de Arte, Emilly Nascimento....46
REFERÊNCIAS....48
ANEXOS....49

Apresentação

“Um sentido de imortalidade não é simplesmente a negação da morte. Na verdade, reflete uma busca universal e determinada por uma relação simbólica contínua entre nossas vidas individuais finitas e aquilo que se foi antes, e que virá depois. E a busca de continuidades simbolizadoras, apesar das descontinuidades (LIFTON, 1979, p. 99)”. Correlacionando as palavras de Lifton, a ideia de um Trabalho de Conclusão de Curso, é entendida como um meio de demonstrar os atravessamentos dos estudantes durante a vida acadêmica com e o que se sucederá a partir da conclusão. Durante o período de 2019 a 2024, a experiência da graduação foi interrompida pela inesperada pandemia de Covid-19 entre 2020 e 2022. Ocasionado em readaptações nos processos de estudo prático e teórico das estudantes, e o despertar para a pesquisa sobre a finitude. Neste documento as graduandas Emilly Nascimento e Juliana Torres Baracho relatam as experiências de realizar o TCC a partir desse contexto.

1. PRÉ-PRODUÇÃO

1.1 Formação da equipe de trabalho

Estabelecer relações em um espaço que depende de um trabalho em equipe é de fato importante no meio de Cinema e Audiovisual. Durante o primeiro ano, 2019, criamos vínculos afetivos e profissionais curiosamente nas áreas de direção de um projeto. Cada um exercendo suas habilidades nas áreas de Produção, Direção, Direção de Arte, Fotografia, Roteiro e Montagem. Mas a interrupção das atividades presenciais ocasionada pela pandemia da Covid-19, entre 2020 e 2022, fez com que a expectativa de vivência da Universidade fosse quebrada e modificada em menos de seis meses.

Ainda que os encontros virtuais existissem, e as atividades remotas tomassem espaço em meados de 2020, a nova realidade causou desafios para as realizações universitárias e de baixo orçamento. Movidos pelo objetivo de concluir o segundo período em 2021, reunimos a equipe criada em 2019: Túlio Pontes, Felipe Belarmino, Yasmim Andrade, Emilly Nascimento e Juliana Torres Baracho para realizar a distopia “A Senda (2021, Dir. Juliana Torres Baracho)” com roteiro de Felipe Belarmino. Dentre os cinco, apenas Juliana teve experiência em SET, mas como assistente de fotografia. As duas diárias de A Senda, tornaram-se mais que um passo para a produção de um trabalho de conclusão da cadeira de Produção ministrada por Mannu Costa, mas sim um laboratório prático do que viria ser a experiência profissional com o Audiovisual. Naquele momento, Juliana mudou de interesse e começou a se aventurar em Direção, enquanto Emilly iniciou a imersão em Direção de Arte.

O contexto pós pandêmico atingiu não só a estranheza a “retomada” de uma relação acadêmica recém iniciada, como a Ideia de reconexões no curso e fora dele. Afinal, muitos dos colegas que realizaram “A Senda” e até mesmo os que entraram na turma de 2019.2 tomaram rumos diferentes, de modificação de grade a desistências. Imergir em diferentes projetos para iniciar um novo networking foi a solução encontrada por Juliana. A estratégia rendeu uma formação de equipe em 2023, como descrito no documento de Anteprojeto em **Anexo.**

É válido destacar que a realização do projeto “O Ás”, tinha como previsão inicial o período de 2023.2. No entanto, por motivos de insuficiência de carga horária de Juliana, a mesma solicitou adiar este processo. Outro ponto importante, foi uma das mudanças-chave que desencadeou todo o processo na busca da nova equipe. Originalmente, ou melhor, no anteprojeto, O Ás nasce como o projeto de Conclusão de Curso de três graduandas: Emilly, Yasmim e Juliana, cada uma encabeçando respectivamente Direção de Arte, Direção de Fotografia, Roteiro e Direção.

Assim como a vida reservou surpresas, no início de 2024, Yasmim sai do projeto na busca de explorar sua área de interesse: animação experimental. Esta falta na Direção de Fotografia e o atraso para o desenvolvimento do projeto iniciou uma série de negativas da equipe formada em 2023. Para reverter essa situação, Juliana apresenta a proposta do projeto a Adriano Ribeiro, bacharel em Cinema e Audiovisual pela UFPE e produtor do curta “Bixa de sete cabeças” da sua colega de curso Cassandra Ipê, o qual Juliana também participaria como assistente de Produção. Após a chegada de Adriano para a Direção de Produção, Juliana e Emilly iniciaram o recrutamento da equipe técnica por meio das redes sociais; Instagram e LinkedIn. Mas foi a colaboração do Casting UFPE que nos fez

alcançar rapidamente colegas de cinema e Audiovisual de Pernambuco em cerca de três dias. A partir desse ponto, Juliana iniciou o processo de contato e análise dos portfólios, a fim de promover uma escolha assertiva em meio ao número expressivo que recebeu de e-mails.

1.2. Roteiro

O processo de desenvolvimento do roteiro iniciou ao longo da disciplina de "Anteprojeto", ministrada dois períodos anteriores ao de realização do projeto de TCC. A ideia surgiu como uma terceira opção de sugestão de projeto, que sempre é apresentada no início da cadeira de Anteprojeto. Em 2023, inspirada em uma semana conturbada vivida por Juliana, a primeira ideia de "O Ás" surgiu. Utilizando de duas ideias universais: morte e amor; propomos um rascunho de roteiro que experimentasse elementos narrativos limitados, visando poucos personagens e recursos.

A ideia provocativa trazida no roteiro era explorar os limites que uma pessoa poderia alcançar durante o processo de enlutamento. Outro ponto em destaque, era se concentrar no desenvolvimento profundo das personagens do núcleo familiar principal e trazer o amor fraternal e maternal em todas as suas camadas. Assim, de maneira direcionada iniciamos as pesquisas sobre tanatologia e a representação da morte no cinema. Dessa forma, iniciamos o enredo com os elementos principais: um protagonista, três coadjuvantes sendo dois deles do núcleo familiar da personagem principal, um tom de mistério e horror, signos do terror psicológico; a história aconteceria em no máximo três espaços e grande parte do filme acontece em um ambiente interno.

Inicialmente, a ideia da Morte de Juliana, responsável pelo roteiro, era de transpor a estranheza que Ingmar Bergman traz em O Sétimo Selo, dividindo-a em três formas: espectro, animal e humano. Introduzida na história, desenvolvida no Anteprojeto, como Cecília (nome provisório), a vizinha do protagonista Dante, a Morte apareceria como uma jovem moça idêntica à irmã falecida do rapaz, que o salva antes do mesmo suicidar-se. A relação contraditória entre Cecília e Dante instigou mais provocações em Juliana e a fez mergulhar em filmes de gênero e se matricular na eletiva de Laboratório de Cinema de Horror, ministrada pelo Orientando de Rodrigo Carreiro, o Adriano. A pesquisa sobre a monstruosidade e o sobrenatural na filmografia da cadeira, fez com que a Morte fosse perdendo espaço como personagem antagonista e se revelando como parte de outra personagem já forte na narrativa, a Helena, e que também mostra-se nesse espaço de aparição fantasmagórica. Foi neste momento, que entendendo a complexidade do psicológico de Dante e o sofrimento pela perca da irmã Helena, proporcionou uma nova perspectiva para a personagem e seu fim na sexta versão. Cecília deixava de existir como a deusa da Morte, e tornava-se apenas nome de uma figurante na última cena. Enquanto a Morte se fundia a Helena após seu falecimento.

Ainda que a estrutura se mostrasse mais madura, ainda faltava uma história de suporte que humanizasse o comum rapaz Dante e estabelecesse ainda mais intensidade dramática. Ele estava oco, sem vida. Assim como sua avó, Verônica e a própria Helena. A partir dessa análise, Juliana começa a correlacionar a mente de Dante com as possibilidades de profissões para o mesmo. Estimulada pela irmã Jamili Torres Baracho e o amigo, Rafael Martins, ambos jovens programadores, que trabalham com projetos em uma cadeia de produção estressante e cheia de “bugs”, sendo criado o background de Dante e o pontapé inicial do roteiro. Uma mente “bugada” é pior que uma máquina sem

entender o que precisa fazer. Enquanto Dante passava pelos ciclos do luto, que aqui foi atentado no recorte inicial (Negação, Raiva e Depressão), ele “bugava”, ou seja, errava e sofria com crises que distorcerem a realidade tal qual os seus códigos.

História estruturada narrativamente, encerrou-se a etapa criativa, iniciando a fase de tratamentos de roteiros desenvolvidos a partir da limitação de recursos para a produção do filme. Foram seis versões trabalhadas na janela de um ano. E apesar da redução de algumas cenas contidas no roteiro número um em relação ao último, algumas características marcantes nas obras com a temática sobrenatural como, Jogo da morte (2023), série sul-coreana que destaca a deusa morte como julgadora fria e parcial mediante as personagens suicidas. Na série, a Morte se desintegra na frente do protagonista várias vezes, causando espanto e ansiedade. O roteiro de O Ás segue a mesma linha, na cena quatorze o encontro entre a Morte e Dante coloca-o a poucos centímetros de tocar o espectro, até que o mesmo desaparece transformando-se nas cartas, objeto que serve como meio de comunicação e aviso entre as personagens. Outra cena emblemática, mas que infelizmente por implicações nas agendas, não foi realizada para este corte apresentado a banca, a cena número um visualizamos o acidente de Dante e Helena que antecede os acontecimentos de O Ás e justifica a relação dos irmãos. Além de esclarecer a escolha do número seis como ponto-chave temporal.

Cursando a disciplina de TCC, foi primordial a orientação do Professor Marcelo Costa, pois apesar dos muitos tratamentos de roteiro, havia demandas como: locação, recursos financeiros, atores e equipamentos para serem solucionados. Na perspectiva do roteiro, ter a primeira leitura e análise com o Marcelo nos fez perceber uma nova dificuldade: a execução da cena sete, que foi descreve um “não-flashback”, ou melhor, um

delírio/ viagem temporal astral do Dante. Rapidamente, Marcelo pontuou soluções estilísticas fotográficas que o roteiro já sinalizava, evitando o corte da cena nesta fase.

Através dos ensaios com os atores que foram acontecendo, percebemos através do Rogério, intérprete do Dante, que algumas interações nos diálogos poderiam amadurecer e isso provocou pequenas alterações com objetivo de integrar atores e roteiro. A partir disso, pudemos construir as ordens do dia e plano de filmagem, seguindo a estratégia de manter os núcleos e cenas próximas para o mesmo dia, auxiliando a produção apertada de três dias(o quarto dia e última diária ocorreu após a banca e Finalização do curso).

1.3 Locações e Análises Técnicas

Equipe, estrutura narrativa e elementos estéticos definidos, encetamos a etapa de pré-produção: decupagens, listas, reuniões com departamentos, visita de locação e análises técnicas. Seguindo a ideia inicial, um roteiro de baixo orçamento, os cenários foram pensados como simples e de fácil acesso, pensado no deslocamento da equipe e atores nos dias de produção. Sim, seriam necessárias duas locações diferentes, já que no enredo Dante mora sozinho em um apartamento assim como Verônica, sua avó vive na antiga casa no qual os irmãos Lins cresceram. As cenas externas aconteceriam nos arredores de ambos os imóveis escolhidos.

Unidas pelo propósito de realização do trabalho, a direção e a direção de arte, colaboraram na pesquisa de locação durante um mês. Até que, Juliana, sugere a casa de Estelita Sousa e Francisco, que aceitam de imediato a proposta do filme e a colaboração com as graduandas. Inicialmente, o convite solicitava apenas a cozinha de Estelita, para a gravação da cena oito (o almoço de Dante e Verônica), mas após negociação toda a casa foi cedida para realização do filme. A casa era compatível com a descrição do roteiro,

assim como seus móveis e objetos, o que facilitou o trabalho do departamento de cenografia e objetos, liderado por Laura Castelo Branco e Cássia Raquel.

Também por sugestão de Juliana, o apartamento de Dante foi sugerido. Mediante Josiane Tenório, colega de trabalho, o apartamento e contato do síndico do edifício Aurora Trend, foram conseguidos. A partir disso, iniciou-se uma longa conversa entre Adriano, o produtor, e Flávio, o síndico. A demora sobre a confirmação do espaço que ambientaria cinco cenas do filme instaurou o pânico na produção fazendo Juliana contatar a síndica do próprio apartamento recém-comprado. Após a afirmativa da síndica, o que garantia um plano "b" apesar da falta de compatibilidade arquitetônica e estética da locação da Josiane, recebemos retorno do Flávio, que junto ao corpo de moradores do Aurora Trend liberou a gravação nos espaços.

As cenas externas foram resolvidas com agilidade. Nas visitas de locações, o acompanhamento de Luana Paiva, a segunda Assistente de Direção, foi importante para a localização desses espaços, assim como o reconhecimento elétrico e de base que a casa disponibiliza à equipe. Junto a ela, a equipe de produção presente, Adriano e Nicolly, calculava os horários em que os aviões passavam, rota de ônibus que seria necessário na cena cinco e os riscos da região. Esse adiantamento possibilitou às equipes de foto e som uma liberdade maior de explorar o espaço da casa e do apartamento. Na primeira visita de locação, Casa de Estelita (Set-Casa de Verônica), a equipe de fotografia conseguiu executar um filme teste, produzido pela segunda assistente de fotografia Ana Caroline, e uma decupagem detalhada junto a direção geral. Enquanto o som captava e pontuava os possíveis transtornos dos ruídos externos. O recolhimento do material foi usado

posteriormente para a concepção das análises e compreensão de toda a equipe nas reuniões de cada departamento.

O processo de construção de decupagens e análises técnicas ocorreu em tempo hábil, sem prejudicar o cronograma apertada de produção decorrente do período reduzido e apressado pós-greve. A colaboração dos colegas possibilitou um processo mais tranquilo na etapa de pré-produção. Do qual possibilitou a dedicação de Direção ao elenco e a direção de arte nas demandas criativas do setor.

1.4. Direção de fotografia e estética

Com Lucas Gonçalves assumindo a direção de fotografia, e os assistentes (Ana Carolina e Lucca Richards) definidos, junto a direção-geral, as decupagens se iniciaram rapidamente. As reuniões iniciais propuseram uma direção para o setor, trazendo como referência os filmes do diretor Dario Argento (principalmente: Suspiria e Phenonema), a filmografia do álbum Portals de Melanie Martinez, a novela sul-coreana "Welcome to Samdal-ri" e Parasita. Em cada obra, a direção destacou os pontos que desejava explorar no curta-metragem: enquadramento, cor, planos e mise-en-scène. Lucas apresentou a proposta de destacar as personagens através do primeiro plano, ressaltando a interpretação de Rogério em meio ao ambiente em que Dante estava presente. Além de sugerir a inserção da cor vermelha, presente em diversos elementos da direção de arte, para integrar a entrada do Dante no ambiente fantástico da Morte, materializado como a escada na cena 13.

Neste ponto, os maiores desafios foram as escolhas de realização da cena 7 em que apresentava o ator em dois momentos diferentes. Diferente do usual, o efeito de máscara para multiplicar o ator ou uso de dublê, as direções desenharam a cena dividindo-a em

duas e optando por manipular a percepção do público e da personagem principal através dos ângulos no cômodo. Um objeto importante para essa cena no roteiro: o espelho. E ele demarcou como a cena do delírio seria vista. No dia 03 de agosto, Ana Carolina, a segunda assistente de fotografia, acompanhou a primeira visita técnica na locação de Nova Morada (cenário Casa de Verônica). Junto a Juliana e a primeira assistente de produção, Nicolly, ensaiam a cena 7 gravando uma versão teste para compartilhar com a equipe, já que Gonçalves e Lucca não conseguiram comparecer. Ana ainda gravou outras 6 cenas do ponto de vista da decupagem, assim a direção pôde visualizar o filme com mais clareza e retornar nas próximas reuniões de modo a lapidar as ideias iniciais.

Com a equipe afiada e sintonizada partimos para a escolha dos equipamentos técnicos que nos ajudariam a tornar O Ás real. Esses foram divididos entre recursos próprios e os equipamentos disponibilizados pela universidade. Gonçalves opta pela Sony A7III, que traz praticidade, qualidade e segurança nas cenas em movimento e detalhes. O projeto de iluminação consistiu em um conjunto de equipamentos de iluminação do Laboratório de Imagem e Som, incluindo dois refletores de luz fria e quente, um bastão de Lucas e um led RGB fornecido por Márcio, diretor de efeitos. Para além dos tripés solicitados junto a iluminação, o tripé manfroto entrou como item principal da lista, por sua segurança na hora da gravação.

1.5. Elenco

O roteiro foi pensado com uma quantidade mínima de personagens, com o propósito de reduzir a equipe e os custos de alimentação, figurino e deslocamento. Para realizar a escolha da família Lins, Dante, Verônica e Helena, realizamos uma chamada nas redes sociais a fim de acessar atores e não-atores interessados em apoiar com sua arte o projeto. Um apoio importante para este feito foi o Casting UFPE, que junto a Andressa Frazão atuou como produtores de elenco, divulgando em sua página a seleção de O Ás. Além disso, Juliana e Emilly compartilhavam eventualmente em suas redes a postagem, na tentativa de despertar o interesse de seus seguidores.

Foram cerca de 20 pessoas participando da seleção de elenco; 9 perfis para Dante, 8 para Helena, 2 para Verônica. Como a personagem Janaína apareceria apenas através da voz, esse papel foi ocupado por Juliana, que também é atriz de teatro, assim como a maioria dos candidatos. Cada ator e atriz enviaram um vídeo caseiro com um monólogo dramático para mostrar a desenvoltura com a câmera. Cerca de 3 mulheres e 3 homens passaram para a segunda etapa da seleção, cujo foi entregue uma cena inédita escrita por Juliana para explorar as nuances dramáticas de cada personagem principal (Helena e Dante), sem revelar o plot do filme. Neste ponto, a atriz Mariza Moreira, intérprete de Verônica, já tinha sido escolhida, já que seu monólogo conquistou a produção de elenco e direção.

Devido a uma greve dos rodoviários, a etapa de teste de química entre os pares de atores que interpretaram os irmãos Lins teve que ser adaptada. Realizamos uma reunião no “meet” e a cena foi passada com Juliana com cada candidato. Nesta reunião, tivemos o acompanhamento da produtora de elenco, Andressa e do produtor Adriano, que auxiliaram a direção no levantamento crítico sobre as interpretações. Para Juliana, um ator era destaque até aquele momento, mas outro também chamava a sua atenção. Ao ponto que Helena, estava definida.

Em 14 de agosto, poucos dias após a greve dos rodoviários, Juliana solicita uma sala no DCOM para realizar o teste presencialmente a fim de sanar a dúvida de quem seria seu protagonista, já que a mesma não descreveu nenhum perfil físico para o mesmo. No entanto, apenas uma candidata para Helena poderia comparecer e foi ela quem contracenou com ambos os atores na mesma cena realizada anteriormente remotamente. Dessa vez, Andressa estava gravando os testes para uma análise posterior. E Adriano auxiliava os atores antes de entrarem em cena na sala. Responsável por repassar as orientações da cena e dirigi-los, Juliana articulou um exercício para o primeiro contato que possibilitou a abertura dos atores, deixando-os confortáveis com seus parceiros de cena.

Após a Seleção, Juliana e Emilly solicitaram uma orientação com Marcelo que ajudou a nortear a escolha do protagonista, amenizando as dúvidas da direção. Por fim, o elenco foi definido sobre os seguintes critérios: sensações transmitidas em tela, química dos atores e disponibilidade de tempo. Com a confirmação dos perfis, iniciamos o contato com o departamento de arte (figurino e cabelo) para pesquisarem as paletas de cores e contrastes de cada ator e atriz, além da ideia de caracterização para cada um. Em reunião com a produção, estabelecemos a estratégia de pagamento dos custos de alimentação e deslocamento dos atores e preparador de elenco, Israel Novaes.

Nesse momento, Emilly e Juliana ficaram felizes na demonstração de interesse da equipe e elenco no projeto, mesmo que não seja remunerado. Todos estavam unidos pela arte, pela história e pelo amor ao cinema. Outros personagens e figurantes, como Ícaro, o produtor, “Cecília” a atriz, e a equipe técnica de Helena na cena 15, foram convidados da própria equipe do Ás, que prontamente aceitaram e participaram da cena gravada na primeira diária.

A etapa de construção dos personagens entre direção e elenco aconteceram em suma no âmbito remoto, por chamadas e mensagens. Foram ao todo três encontros presenciais, sendo dois deles na federal com direção, elenco e o preparador de elenco Israel e um encontro com Mariza e Rogério, Verônica e Dante respectivamente. A preocupação da direção era em pouco tempo estabelecer uma conexão entre: Mariza, Luiza e Rogério; mantendo crível para além da aparência a ideia de que são uma família.

Israel foi uma peça crucial para a resolução deste problema. Utilizando de dinâmicas para a criação e relação das personagens, que desenvolvia uma "biblioteca de memórias" através dos: Conflitos, Estímulos e impulsos. Antes de passar as falas do roteiro, criamos exercícios que construíram a justificativa de falas e ações, principalmente entre Rogério e Luiza, mesmo com a interação reduzida no filme.

Dante precisava emanar a ideia de culpa encarnada todas às vezes que citava a Helena ou quando estivesse em cena com a mesma, já que o mesmo acredita que colaborou com sua morte. Rogério trabalhou junto a direção para mapear todas as sensações passadas por sua personagem e adicionou durante o mapeamento a exploração da esperança e melancolia em relação à família.

Delicadamente, Israel iniciou o processo de criação de memórias análogas ao que estava sendo apresentado no roteiro, o acidente de carro também começava a ser estudado. Já com Mariza, o processo foi voltado para o roteiro, acreditando que suas falas fossem maiores e na construção solitária do luto dessa avó, já que após o acidente Dante se fecha e cada um vive seu ciclo separadamente. No SET, a experiência com todos os atores foi tranquila e bem natural, gerando comentários entre a equipe de que os atores pareciam de fato uma família. A troca afetiva entre neto e avó preenche a tela e o peso dado a Helena

de forma simples e cru, por Luiza impactou a noite da primeira diária ao fim da última tomada da noite.

1.6 Direção de Arte, Cenografia e Figurino

Após a leitura do roteiro, iniciou-se o processo de decupagem. A primeira assistente de arte participou da reunião inicial, na qual se discutiu a decupagem e a elaboração da carta prateada, objeto central da narrativa. Em uma reunião geral, a diretora e roteirista Juliana Torres apresentou suas propostas para cada departamento envolvido.

Além disso, ocorreu uma visita à locação, durante a qual foi explorada a casa que serviria como cenário para as primeiras gravações, incluindo a cena do almoço, o set de gravação e o quarto de Helena. Como na visita técnica, apenas uma pessoa da equipe de arte pôde estar presente, ela assumiu a tarefa de fotografar a casa, focando nos locais designados para as gravações, e compartilhou posteriormente as imagens no drive, possibilitando que as profissionais de cenografia trabalhassem no cenário.

Posteriormente, a assistente de arte precisou se afastar do projeto por motivos pessoais, o que gerou certa apreensão, uma vez que a presença de uma assistente de arte era essencial para o projeto. Uma nova assistente de arte foi integrada à equipe e, após uma breve conversa sobre o projeto, iniciou-se a fase de execução. Uma reunião geral foi marcada com a equipe de arte, na qual foram apresentadas propostas para figurino, maquiagem e cenografia, bem como a paleta de cores do curta-metragem por meio de moodboards.

A diretora de arte optou por fazer paletas de cores individuais para cada personagem que no fim iriam se complementar, pois mesmo os personagens possuindo personalidades diferentes eles eram da mesma família. Ainda na pré-produção houve algumas conversas com a figurinista e a diretora de arte para que tudo estivesse em harmonia e o figurino pudesse ser feito conforme a paleta de cores.

“É um roteiro que possui suas nuances com a volta no tempo, o tempo atual ou o passado que entra em cena, então se requer uma construção mais estável na narrativa, como esse personagem possuía tal personalidade no passado e no futuro?" Ou isso se altera conforme o tempo passou e os sentimentos mudaram?”

Foi um processo de mergulho ao roteiro conjuntamente com a direção e direção de arte, como o roteiro possuía certas indicações de figurino, eu trabalhei ressignificando as dicas da roteirista diante de uma mudança estética relacionada aos personagens, seus sentimentos e personalidades, na narrativa da obra e das mudanças temporais.

A figura da ‘MORTE’ é apresentada como uma entidade que não muda de forma, mantendo-se constante, simbolizada por um X marcado. Essa entidade possui tonalidades e expressões que ressaltam sua essência, como a imagem tradicional da morte vestida de preto e portando um cajado. Assim, foi desenvolvido um figurino único e marcante que confere significado à entidade, evocando mistério e sugerindo a ideia de “possuo a forma de Helena, mas o público não deve saber disso”, como um segredo revelado em detalhes. Essa abordagem visa instigar a curiosidade do telespectador, intensificando a presença de uma personagem que desempenha um papel central na narrativa da obra e nas cartas.

Para construir essa representação, foi realizado um estudo sobre a personagem. A morte é associada à cor vermelha, que simboliza o sangue e a sensualidade, atraindo e conduzindo, mas também implicando em irreversibilidade. O branco, por sua vez, é um

símbolo de espiritualidade, frequentemente associado à morte e ao luto, sendo representado pelo vestido branco da personagem. A meia-calça vermelha, reminiscentes do sangue, e o coturno preto adicionam ênfase à sua figura. O chapéu vinho também contribui para o seu mistério, enquanto um detalhe significativo é o colar que exibe o símbolo da morte egípcia."

Millena Bispo

Para a paleta de cores da Helena, foram escolhidas cores claras com tons mais femininos como o rosa e o lilás que combinavam com as características da personagem que tinha um estilo prático, mas, ao mesmo tempo, feminino e criativo. No passado, Helena é retratada como uma pessoa feliz, que trabalha com cinema, e possui grandes sonhos. Era extrovertida e próxima do seu irmão. O seu figurino incorpora elementos de feminilidade, felicidade, vivacidade e calmaria, utilizando tons de cores mais claras já citadas anteriormente que estão na sua paleta. Este estilo é reafirmado ao longo do filme, especialmente na cena do set de gravação, onde sua roupa se mantém, refletindo sua personalidade única e expressiva, e contribuindo para a força narrativa da obra. Além disso, nessa cena, a escolha de sapatos parecidos para os irmãos Helena e Dante simboliza a conexão entre os dois personagens.

Para a personagem da Verônica optou-se por tons claros com cores como o azul, verde e laranja, pois essas cores remetem a calma e a tranquilidade, sentimentos que a personagem passará para o seu neto Dante que está vivendo a dor do luto. Dor que a personagem da Verônica também está vivendo, apesar de estar conseguindo lidar melhor com esse sentimento. A personagem é uma avó, mas conforme é descrito no roteiro ela não é uma avó como as outras e por isso a direção de arte e o figurino trabalharam para

destacar esse aspecto por meio das suas roupas. A criação do figurino considerou a paleta de cores que não apenas brinca com diferentes tonalidades, mas também constrói um elemento visual expressivo que representa a identidade da personagem. Como psicóloga sofisticada, alegre e elegante, a avó é marcada por suas particularidades. A escolha final foi um vestido colorido, confeccionado com tecidos variados, combinando com um colar colorido e um chinelo azul-escuro. Essa escolha de roupa harmoniza-se com a personalidade única de Verônica, ao mesmo tempo em que explora a dimensão psicológica das cores na narrativa.

O figurino do protagonista, Dante, reflete sua trajetória emocional, evidenciando as diferenças entre seu passado e o seu presente. Antes da morte de sua irmã, Dante era uma pessoa alegre, animada e extrovertida. Para trazer esses sentimentos para a sua vestimenta, foram escolhidos tons mais neutros acompanhados de cores sutis que sugerem um estado de paz. A escolha de roupas organizadas e estilosas, como calças, blusas e jaquetas, juntamente com os acessórios, contribuiu para essa representação, contando também com a paleta de cores definida pela diretora de arte, Emilly. No presente, o personagem de Dante está passando por um momento de luto e culpa pela morte da irmã, o que acabou ocasionando uma depressão, esses sentimentos perduram no personagem durante a maior parte do filme. Foi nesse contexto de caos, dor e desordem que foi pensado o seu figurino para esse momento. As roupas tendem a ser mais escuras como o preto, o cinza e o azul-escuro que retratam o desleixo e a melancolia. Estas roupas, geralmente amassadas e desprovidas de atenção, mostram ao espectador que no seu estado atual, o personagem está apenas sobrevivendo, usando roupas apenas por necessidade, sendo a aparência a sua última preocupação.

O processo da cenografia foi o mais trabalhoso da equipe de arte. Tudo se iniciou com Juliana Torres convidando Cássia Raquel para fazer a cenografia de O Ás. Apesar de ter muita experiência com o teatro, a Cássia não possuía experiência com o cinema, o que acabou dificultando um pouco o andamento da cenografia. Na reunião geral da arte, foi apresentado moodboards com referências do que ela havia pensado para cada área, essas referências eram apenas uma base para que as pessoas da equipe tivessem o seu processo de liberdade criativa. Após a reunião foi solicitado de cada pessoa da arte uma decupagem do seu departamento com o prazo de entrega para dali a 5 dias. No dia da entrega, Cássia apresentou dificuldades para fazer a decupagem. Como a Emilly, a diretora de arte, estava ocupada com outras coisas relacionadas ao filme, ela conversou com a Jennifer, a assistente de arte, para que estivesse auxiliando a Cássia nessa questão. Ela prontamente se propôs a ajudar visto que já estava no dia da entrega, lhe mostrou como usar a planilha e até deu um exemplo de como deveria ser feito. Ainda assim, Cássia sentiu dificuldades ao fazer a planilha e usar o programa e no dia seguinte apresentou uma planilha feita no papel. Esse momento foi o ápice, pois a cenografia foi um fator de extrema importância para o filme e apesar da Cássia ter muitas ideias para o projeto, ela deixava a desejar na parte teórica. Com isso, houve uma conversa entre a direção de arte e a assistente para ver qual seria a melhor solução a ser feita. Chegaram a conclusão que a opção mais viável seria chamar outra pessoa para compor a cenografia. Por causa do prazo apertado veio a preocupação de quem iria entrar no projeto a poucos dias das gravações. Jennifer conhecia uma colega de curso que costumava atuar na área da cenografia e que estava disponível, ela aceitou o convite e no mesmo dia à noite houve uma reunião com a diretora de arte e a partir daí Laura Castelo Branco se tornou a mais nova adição a cenografia e consequentemente a equipe de O Ás. A partir daí as coisas começaram a fluir rapidamente

visto que tínhamos pouco tempo para trabalhar, em poucos dias o que era apenas um monte de ideias começou a se tornar real por meio de decupagens e listas de objetos a serem pesquisados e solicitados as pessoas da equipe. E no dia das gravações pudemos ver o quarto de Helena criar vida e ficar completamente vazio em poucas horas. A cenografia na casa de Dante também foi essencial para mostrar ao espectador o que o personagem estava passando.

1.6.1 A carta de Ás

A elaboração da carta foi objeto de grande preocupação no início, mas acabou sendo um processo mais simples do que parecia. A primeira alternativa era desenvolver a carta do zero, o que implicava a aquisição de um baralho de cartas e a aplicação de um material para ficar com um acabamento prateado. Para isso, foi feita uma pesquisa, na qual foi percebida a variedade de baralhos disponíveis. A partir dessa pesquisa, foi buscado o baralho que melhor se adequasse ao personagem e se mantivesse dentro do orçamento estipulado.

Após as pesquisas online, Emilly fez as pesquisas presenciais, tendo em vista a proximidade das gravações e a possibilidade de que a compra online não chegasse a tempo. Na primeira loja visitada, foi encontrado um baralho que atendia aos critérios definidos. Não foi necessário realizar a compra, uma vez que a equipe já tinha um baralho nas cores azul e vermelha. A cor escolhida foi a vermelha, por ser a que mais se harmonizava com a estética do filme. Em seguida, Emilly estabeleceu contato com o designer para discutir as melhores abordagens para o desenvolvimento da carta. Logo chegou-se a um consenso e à proposta final para a carta.

Com o arquivo em mãos, foi feita a impressão. As cartas foram impressas em dois tipos de papel: couchê e fotográfico. Com todos os papéis prontos, as cartas foram coladas uma na outra e, após o processo de secagem, elas estavam prontas para serem utilizadas. Embora apenas algumas cartas fossem requeridas conforme o roteiro, foram impressas dezesseis cartas, frente e verso, a fim de garantir a disponibilidade, considerando que, durante as gravações de uma cena, imprevistos podem ocorrer.

1.7 Orçamento e Recursos Financeiro

A construção do orçamento com a produção executiva, identificou a necessidade de diversos meios de arrecadação de capital, principalmente devido à diluição de recursos que ocorreriam devido à realização de outros trabalhos finais no mesmo semestre e a ação voluntária financeira destinada às vítimas das enchentes no sul do país. Como o público já estaria fadigado da proposta de rifas, o que prejudicaria o alcance da meta do projeto, definimos três estratégias que resultariam na nossa fonte de financiamento: a venda de rifas online; parcerias com mercados e micro empreendedores; e recursos próprios, tudo isso somado a doações voluntárias. Assim, estabelecemos uma rota segura e confortável para a realização do filme.

Como esperado, a venda das rifas iniciou lenta, e a quantidade de números para venda ainda assustava a produção, que temia não conseguir uma arrecadação relativamente boa a tempo das filmagens previstas para iniciar no dia 24 de agosto. Os custos mais altos do orçamento era certamente a alimentação e o transporte, já que conseguimos as locações sem gratuitas e contávamos com equipamentos próprios e da Universidade Federal de Pernambuco, emprestados pelo Laboratório de Imagem e Som (LIS). Para contribuir com a qualidade da fotografia, ainda conseguimos um apoio cultural da produtora LG Filmes e da Blackout, através da articulação do diretor de fotografia, Lucas Gonçalves.

Nesse sentido, junto à produção e direção iniciaram um movimento de contato com restaurantes e mercados de pequeno porte a fim de solucionar a questão da alimentação. Enquanto, o transporte estava sendo solucionado através do investimento próprio de Juliana, que estagiava durante o processo de execução do trabalho. No setor de arte, ainda tivemos adicionais de maquiagem e figurino, imprevistos relacionados ao esquecimento de material na segunda diária, o que implicava no custo e solicitação de Uber para obtenção do figurino no SET.

Com Emilly responsável pelo reembolso do setor de arte, as demandas começaram a fluir agilmente. Estabelecemos contato com a Quitanda d'Aldeia por indicação de Adriano, que apresentou a proposta do filme e a lista de alimentação para as diárias. Em pouco tempo, recebemos o retorno de que o projeto seria contemplado no formato de parceria com a Quitanda, ou seja, realizaríamos um produto que alinhasse ambos os interesses em troca da doação da lista solicitada. Em acordo, Juliana e Adriano firmaram o combinado e juntamente a atriz de Helena, Luiza Wanderley, realizaram a gravação da "Publi" no mercado.

"O processo de gravação lá no parceiro foi bem tranquilo e teve uma dinâmica ótima e produtiva, toda a equipe do local se mostrou muito animada com a ideia de ter uma gravação no local do trabalho e contribuiu para as filmagens ocorrerem sem problemas." Adriano Ribeiro.

Outra doação voluntária chegava por meio de vizinhos da direção-geral, o que contribuiu para a compra de pilhas para som e mais alimentos para as duas últimas diárias. A definição dos prêmios foi bem difícil, visto que outras rufas circulavam e apresentavam opções tentadoras. Decidimos então manter uma temática para pesquisar possibilidades de

custo baixo e concluímos que o cinema seria a melhor escolha. Assim, nossos prêmios se dividiram em: uma pipoqueira elétrica; uma comanda no rodízio de massas do Macunaíma e um Gift Card de até R$100 nos serviços de streamings, Uber, iFood, jogos ou de música. O próximo desafio era produzir artes para as mídias, divulgar e vender os 700 números para os contatos.

Com a arte finalizada, partimos para a divulgação. A equipe de direção, direção de arte e produção tiveram o maior rendimento em engajamento sobre as vendas, que também acabaram sendo impulsionadas por Felipe Laporte, parceiro de Juliana, que vendeu cerca de 50 números em menos de três dias. O valor arrecadado adicionado ao que a direção investiu pagou como reembolso os gastos de transporte que os atores e atrizes tiveram nas diárias. Assim como a equipe que levava consigo equipamentos e materiais, também foram reembolsados como acordado previamente nas reuniões gerais.

Como o prazo final da rifa está previsto para o dia 15/10, a arrecadação continua acontecendo e este valor será destinado à última diária do filme em que realizaremos a cena do acidente de carro. Durante os três dias de filmagem a produção pode proporcionar conforto e uma boa alimentação para a equipe e elenco, visto que tínhamos alérgicos, celíacos e intolerantes a lactose. Além de que prestar um serviço decente é o básico que devemos proporcionar para manter um ambiente saudável de trabalho.

Na pós-produção o orçamento aumentou, de modo que não possuíamos um HD externo para depositar o material, e para este problema compramos um plano do Google Drive para amparar o material. Dessa forma, finalizamos a produção aliviadas e realizadas com o apoio coletivo que nosso filme recebeu.

1.8 Redes Sociais

As redes sociais certamente cumpriram um papel importante durante a etapa de pré-produção do curta, e seu primeiro contato com o mundo. Através delas pudemos conhecer diversos profissionais do cinema, audiovisual, teatro, design, dispostos a participar do projeto por meio dos seus serviços e conhecimentos. A comunicação interativa dos stories do Instagram fez o projeto alcançar não apenas público para o filme como curiosos que desejam entender mais sobre as etapas de produção de um filme. Para compartilharmos o que aprendemos sobre a indústria Cinematográfica naqueles breves contatos foi gratificante.

O engajamento também foi positivo quando comunicamos em *reels*, formato de vídeo vertical e de curta duração popular no Instagram, a seleção de elenco. O vídeo trazia as graduandas em vários cenários do Centro de Artes e Comunicação, chamando atores e não-atores para participar do processo. Cerca de 120 pessoas curtiram, mais de 30 comentaram e 1.000 visualizaram. Esses números e o retorno qualitativo nos alegraram, principalmente ao relacionar o tempo de existência da página do Instagram, menos 4 dias, e a quantidade de seguidores (até esse momento menos de 100).

O compartilhamento da arrecadação de recursos também foi compartilhado no Instagram, mas seu foco e dinâmica se transformou mesmo no WhatsApp, cujo informamos a familiares e colegas sobre as vendas da rifa, mesmo aqueles que estivessem em outras cidades.

O gerenciamento da página é compartilhado entre Juliana e Emilly e posteriormente na fase de seleção de elenco foi abraçada por Andressa e a equipe de produção. Inicialmente, a equipe não contava com um designer, o que implicava em uma produção mais simples das peças gráficas, essas foram desenvolvidas por Juliana. A adição de Deny Silva na equipe, no posto de designer, marcava uma fase mais ativa, imersiva e moderna.

2. PRODUÇÃO

2.1 O SET

As gravações foram divididas inicialmente em quatro diárias, mas apenas três foram concluídas até a entrega deste documento. O planejamento da direção e assistência de direção de Chris e Luana, dividiu o plano de filmagem por locação, o que correspondia a limitação de recursos de baixo orçamento e a disponibilidade de equipe, dos equipamentos da universidade e atores. Resultando em diárias densas e cansativas na primeira e última, quase alcançando o limite de 12 horas de trabalho. Por isso, após os imprevistos na primeira diária no dia 24 de agosto, a previsão de trabalho do dia 25 foi alternada em folga para a equipe. O resultado desse acordo foi um SET comprometido a resolução do problema e a execução de toda a ordem do dia criada para o dia 01 na casa de Estelita, cenário da casa de Verônica.

"Falando em termos de pré-produção, o tempo para pré-produção foi um tanto curto e apertado, porém Juliana já chegou com muita coisa pronta, como já ter as locações definidas, um cronograma provisório montado, a ideia de dias de gravação, etc.Pequenos atrasos que comprometem a OD, mas isso acaba fazendo parte, pois depois que a equipe e elenco pegou o ritmo da coisa tudo fluiu bem e todos se comprometeram para o curta ficar perfeito. Acredito que um dos maiores desafios em set era fazer a comunicação funcionar corretamente, como a equipe era grande, em alguns momentos informações se perdiam em telefones sem fio, então tínhamos que ter toda essa atenção para que todos da equipe estivessem atualizados sobre tudo e sobre qualquer mudança que tivesse de ser feita.

Houve a decisão de deixar uma cena para ser gravada posteriormente, mas acredito que isso não compromete em nada o filme, mas a cena já está tendo sua diária estudada para ser gravada. No mais, como já dito antes, toda equipe abraçou e acreditou no potencial de O Ás, pois todos se empenharam bastante para poder criar a atmosfera do

filme durante as gravações. E o resultado disso é um filme potente, que ficou com uma fotografia ótima, efeitos especiais bons e com uma história que prenderá a atenção de todos que o assistirem.”

Adriano Ribeiro.

“Me senti muito bem durante todo o processo, creio que todas as pessoas estavam engajadas dentro dele e acreditavam no que estava sendo proposto, vi bastante planejamento na pré-produção e uma equipe com um tamanho bom para as funções ficarem bem divididas que deu conta de suas atividades de forma geral.

Juliana sempre esteve disponível quando precisei tirar dúvidas e permitia a minha sugestão para algumas cenas, o que me deixa muito feliz de trabalhar com alguém assim. O roteiro é muito bem defendido por Juliana, que tem respostas para tudo o que eu perguntava e me deixava livre para jogar com o que estava no roteiro. A direção de arte foi sensacional, todo o trabalho com os cenários, figurino, cabelo, maquiagem foram excelentes, a equipe está de parabéns sobre isso porque em nenhum momento me senti desassistido e o pessoal sempre estava disponível para dar o melhor.

Além disso, o time do som era maravilhoso também porque eles estavam ali fazendo a sua função e sempre buscando o melhor para o trabalho. A direção de fotografia é um time que realmente mergulhou de cabeça, Lucas mostrava ímpeto ao chamar a responsabilidade em muitos casos para realizar a gravação das cenas e também muito disponível para conversas criativamente para achar a melhor forma de direcionar a fotografia do filme. Israel, nosso preparador de elenco, também foi super solicito nos 2

encontros presenciais que tivemos, uma pena não o ter por mais tempo, porque creio que de fato teríamos explorado ainda mais estes personagens com ele.”

Rogério Wanderley.

Os momentos de descanso no SET, eram agradáveis e ocorriam entre as mudanças de cenas, no propósito de estabelecer uma dinâmica mais orgânica entre a equipe que em suma estava trabalhando e se conhecendo pela primeira vez. Na primeira diária, a tensão do desconhecido e do medo de cometer algum erro gradualmente foi sendo substituído por conversas divertidas, cantarolar a música tema “Não Vai” do artista GOMES e de piadas a cada acontecimento “estranho” e fantasmagórico no SET. A equipe de fotografia brincou que essas coincidências estavam relacionadas a personagem “Helena”, que no filme surge inesperadamente para o irmão seguida de barulhos, músicas e objetos que surgem como mágica.

Destacamos aqui a dedicação da equipe de produção, que apoiaram nas diárias a equipe de O Ás como produção de SET: Nicolly e Adriano, que mantiveram o SET organizado, assim como a integridade dos atores, a resolução de documentos e assinaturas, pilhas extras para som e a organização das refeições. Junto a direção, formaram o "Master chef do Ás” e receberam elogios da equipe e responsáveis dos imóveis que também participaram da hora do lanche.

A segunda diária foi relativamente tranquila, ocorreram poucas dificuldades que rapidamente foram contornadas. A locação da Josiane ficava em Santo Amaro, e a previsão de chegada da equipe e do elenco estava programada para às 08h, mas devido ao trânsito a equipe de fotografia atrasou, levando a iniciar a filmagem 1h após estipulado na ordem do dia. O vento também atrapalhou o desenvolvimento da cena 11 e acabou tendo

que ser incorporado na cena, carinhosamente ele foi apelidado de “vento sinistro” e captado por Lua, a técnica de som. O atraso alertou sobre um novo problema: o almoço. Já que o plano de filmagem indicava cenas simples com o Rogério, e devido à agenda do mesmo não poderíamos estender a gravação para o turno da tarde, apenas um lanche foi levado como opção. A reviravolta de que o compromisso do ator foi cancelado e a falta de comida instaurou uma preocupação na equipe de produção.

Na pré-produção, quando Juliana solicitou o apartamento de sua colega Josiane Tenório, a mesma visitou diversas vezes o ambiente e percebeu que assim como na casa de Estelita, ambas as locações tinham supermercados próximos. Assim, transferindo os recursos para Adriano e Nicolly, a equipe partiu para a compra dos ingredientes do almoço enquanto o SET continuava a trabalhar. Dessa vez, finalizamos as atividades mais cedo, ficando apenas direção e direção arte na desprodução.

O terceiro dia, iniciou no turno da tarde, devido à gravação do carro que aconteceria a noite, as cenas externas e iluminação. Além da simplicidade das dinâmicas cênicas. Assim como no sábado, 31 de agosto, o domingo teve uma redução de equipe articulada pela direção e produção devido à greve dos metroviários.

O elenco contou com uma participação especial de Jailson Baracho, intérprete de Amadeus, o porteiro do prédio de Dante. Devido a sua falta de experiência, a disposição de Rogério para passar o texto antes mesmo do início do ensaio, a conversação e descontração permitiu que o não-ator se sentisse mais confortável, o que auxiliou no trabalho de Juliana que na ausência de Israel em SET, teve que tomar a frente da preparação.

Horas antes da chegada da equipe, para o segundo dia de gravação no Aurora Trend, a administradora do prédio liga para Juliana e informa sobre um incidente com o

vidro da fachada do imóvel. Na cena 05 e 09, temos Dante respectivamente saindo e entrando na portaria, logo as portas e a fachada estavam planejadas para aparecer nos planos. Em colaboração com a equipe de fotografia e encarregado do prédio, Juliana opta por remover a porta de madeira colocada como temporária na entrada apenas nos momentos de gravação, garantindo a segurança dos moradores e equipe.

Durante o intervalo entre externas na rua e ponto de ônibus, a equipe de efeitos especiais liderada por Márcio Moura, com assistência de João Silvestre, iniciou a captura de Luiza em 360° graus, caracterizada como a Morte para a cena 04 e 14. Foi instaurado uma atmosfera de admiração e curiosidade vinda da equipe e dos moradores que circulavam nas áreas comuns, já que essa fotografia foi realizada na entrada. A partir desse material, João e Márcio começaram a construir o efeito de desintegração da Morte para a cena 14.

As cenas mais complexas de longe foram a 10, devido às interrupções corriqueiras e naturais da portaria, e a 14, que se passou no segundo estacionamento do prédio. Devido à diária ter sido realizada no domingo, os moradores saiam e entravam diversas vezes no espaço e a encanação do prédio ecoava a cada 15 minutos, prejudicando o som. A estratégia foi gravar várias vezes em ângulos diferentes o ator falando e deixando os planos “sem som”, ou melhor, sem diálogo para executar nos momentos de interrupção.

O avanço do horário começou a preocupar a produção que com direção comunicava a segunda base na conde da boa vista o desenrolar das gravações em Santo Amaro. Assim como entrava em contato com Eduardo Laporte, o dono do carro emprestado para a execução da cena do acidente. A percepção do desgaste da equipe e a segurança do transporte de equipamentos e deslocamento fez com que Juliana ponderasse e finalizasse a diária no estacionamento.

Era mais que claro que a cena do acidente precisava de tempo, energia e acima de tudo segurança a equipe e neste caso não valeria arriscar, o filme já se sustentava por si só. Embora até o momento a cena não tenha sido executada, a produção já iniciou uma nova previsão de estudo de datas para a gravação da última e quarta diária de O Ás.

2.2 A Direção de Arte no SET

Na primeira diária, no dia 24 de agosto, a diretora de arte foi a primeira a chegar ao local. Ela iniciou o processo de organização dos materiais que havia trazido, alocando-os nos espaços escolhidos, o que facilitou significativamente o trabalho da equipe, uma vez que um dos cenários já se encontrava desmontado. A falta da Jennifer, assistente de arte, nessa diária foi motivo de apreensão para a diretora de arte, que estava preocupada em fazer dar tudo certo mais mesmo sem poder estar presente a assistente de arte não deixou de mandar os objetos que seriam utilizados para cenografia como combinado anteriormente e, gradualmente a diretora de arte foi sendo auxiliada por Cássia da cenografia. Com a chegada das meninas da cenografia, a diretora de arte colaborou na montagem do cenário. A partir desse momento, seu trabalho consistia em auxiliar na montagem dos cenários, conferir maquiagem e figurino, preparar o cenário para a próxima gravação e checar os elementos da arte na cena em que estavam gravando.

Ao final das gravações, chegou o momento de desmontar os cenários. Esse processo foi ágil, pois, assim que as gravações em um cenário terminavam, iniciava-se a desmontagem ou a preparação para a próxima cena. Durante a desmontagem, os objetos de cada integrante da equipe foram devolvidos, o cômodo foi organizado e, em seguida, a equipe se retirou do local.

Na segunda diária, o procedimento foi semelhante, com a diferença de que, após a montagem do cenário e a conferência de figurino e maquiagem, a responsável permaneceu na sala enquanto as gravações estavam em andamento. Após essas filmagens, algumas cenas adicionais foram realizadas durante a noite no mesmo cenário, exigindo apenas a adição de alguns elementos. Posteriormente, a equipe passou para a montagem da cozinha. Como esse espaço era menor, a responsável não acompanhou as gravações. Após as filmagens, houve um intervalo para o almoço e, em seguida, foi realizada a desprodução.

A terceira diária apresentou um cenário mais simples para a equipe de arte, uma vez que as cenas a serem gravadas seriam todas externas. Portanto, não haveria necessidade de cenografia, e os figurinos e maquiagens foram deixados na locação no dia anterior, o que facilitou o trabalho. Quando os atores chegaram, dirigiram-se à área de figurino e maquiagem. Em determinado momento, foi comunicada sobre uma cena que seria gravada no corredor do prédio. Esse corredor precisava estar escuro para a filmagem, mas não era viável desligar as luzes, uma vez que eram controladas por um sensor de movimento. Após considerar diversas alternativas, decidiu-se cobrir o sensor com um papel fixado com fita adesiva. Embora esse papel não fosse visível na cena, sobre ele foi colocada uma carta de ás, de modo que, caso houvesse alguma alteração de última hora na fotografia e o papel se tornasse visível, a carta pudesse ser interpretada como um *easter egg*. As luzes não se acenderam em nenhum momento, as gravações do corredor foram concluídas com sucesso e após o término das gravações os papéis foram retirados sem causar transtornos às pessoas da equipe e aos moradores do prédio.

3 PÓS-PRODUÇÃO

3.1 A Direção de Arte e a Pós

O departamento de arte colaborou com o auxílio da criação das artes para as mídias produzidas pelo designer Deny Silva para a nova fase das redes sociais do projeto. Além das trocas sobre conceitos, estética, paletas de cores e fotografia.

3.2 O material e as Diretrizes

Após as gravações, o material começou a ser organizado e seguiu para a montagem. Nessa etapa, o diálogo ficou concentrado entre a direção e o montador, Guilherme Moreira. Para facilitar a organização da montagem, Juliana criou uma planilha indicando links dos planos bons, descrição da cena e conceito, frame e numeração de claquete, o que colaborou com o aceleramento da primeira versão do primeiro corte do curta. Durante três semanas, Guilherme e Juliana debateram e modificaram a estrutura do filme para que chegasse o mais próximo do roteiro.

As faltas em continuidade e a saída inesperada de Esdras do projeto desfalcou a edição de som e fez com que Guilherme atribuísse mais uma função. Em reunião urgente, a equipe de pós-produção formada originalmente por: Márcio, Maurício, João e Guilherme; somada a equipe de direção se compromete a dividir as tarefas de som para evitar o desfalque desse eixo primordial para o filme. Assim, aliviada, Juliana saiu da reunião já solicitando o material de áudio captado por Esdras na primeira diária. Mas recebe apenas as gravações feitas na lapela e a notícia de que os áudios do boom sumiram.

Repassando a produção, Adriano sugere a redublagem do filme, e a direção solicita datas ao laboratório de som do LIS para a realização. Com o retorno negativo, devido à

agenda cheia com os trabalhos de finalização, Juliana busca em todos os cartões de memória utilizados na diária, sem sucesso. Duas semanas depois, próximo à primeira entrega do TCC, ela recebe o cartão que estava com Esdras e por desencargo de consciência prática uma última busca, encontrando os diálogos e Ambiência gravados com o boom.

3.3 Finalização de som

A narrativa do Ás utiliza o som como elemento fundamental. A atmosfera de mistério, tensão e o próprio acidente de carro é desenhada minuciosamente pelo som. Assim, era prático e óbvio delegar a mesma pessoa que o desenhou e dirigiu o setor de som para o processo da pós. Inicialmente esta demanda foi calorosamente aceita por Esdras, que entrou no projeto com este objetivo. No entanto, devido a conflitos de agenda, o mesmo se retirou do projeto no meio do processo de pós-produção.

Com uma “perca” de 80% do material gravado na primeira diária, o desafio da direção foi de reestruturação da equipe de som e de uma nova delegação para a sincronização dos áudios e edição das trilhas. Guilherme, que já estava trabalhando na montagem, foi indicado na reunião para fazer a sincronização dos sons, mas com o avançar do período e suas próprias demandas com a cadeira de Produção, o mesmo não conseguiu executar esta tarefa. Presentemente, Juliana recorre ao seu parceiro, Felipe Laporte, que se prontificou em colaborar com a sincronização. Com o conhecimento básico em edição de vídeo e som, Felipe precisou do auxílio remoto de Juliana, já que o mesmo está em outro estado a trabalho.

Em meio a este trabalho, Juliana e Lua produziam o foley do filme no estúdio de som do LIS sob orientação do técnico de som Felipe Peixoto, que também gravou e mixou o off de Juliana, no filme intérprete de Janaina, a amiga de Dante. O material foi selecionado e repassado por Drive, sendo integrado as faixas de áudio por Felipe Laporte. O atraso desta etapa resultou em pequenas falhas de sincronização e na entrega de um material sem mixagem e trilha, que será enviada um dia antes da defesa.

3.4 Montagem

Apesar dos transtornos com som, o processo de montagem em si foi bem dinâmico e alcançou o cronograma de 3 semanas estipulado por direção e produção. Foram cinco versões até chegar o corte. E essa decisão foi assertiva, visto que o filme precisava se explicar sem a cena do carro. Diante dos desafios implicados por som, Guilherme teve que pausar o trabalho e aguardar até as trilhas estarem prontas para voltar a fechar o projeto. Esse intervalo permitiu que o mesmo recebesse de Márcio a composição de VFX para a cena 14, a tempo da primeira entrega de TCC. Juliana também amadurece o olhar sobre o filme solicitando alteração com a ideia de estabelecer uma maior fluidez e modulação dinâmica da trama.

A fim de encontrar brechas ou controvérsias na estrutura, a direção compartilha com a direção de arte e a produção o corte do filme e inicia um diálogo sobre melhorias nos aspectos técnicos do filme. Guilherme atende prontamente às expectativas e retorna de imediato com as alterações. Devido à limitação da ilha pessoal de Guilherme e a falta de um HD externo, as alterações eram gravadas e enviadas para Juliana antes de serem

finalmente renderizadas. Esse problema foi solucionado através do repasse do acesso do *Google Drive* do projeto que Juliana pagou para guardar todo o material do filme.

Por fim, pequenos ajustes foram realizados, entre eles a inserção de créditos iniciais e finais, logos, ficha técnica de equipe e elenco, título e novas cenas. O resultado é uma realização semelhante ao roteiro, mas muito mais sensível, intrigante e dramático.

3.5 VFX

O efeito especial foi pensado desde a concepção do roteiro, que inspirado na animação Castelo Animado, já trazia uma vertente sobrenatural e fantasiosa. O desafio de fazer a Morte desaparecer em cartas quase fez com que a direção desistisse e cortasse a cena do filme, mas foi o surgimento de Márcio e João que fez tudo mudar. Quando em julho Márcio confirmou que era possível realizar a ideia do roteiro, junto a direção iniciou as pesquisas de referência para a criação estética do efeito.

Referências como *Loki, Dark, The Umbrella Academy,* formaram a base do quadro de ideias da composição. No primeiro momento, ainda em agosto, começou a montar os blocos 3D no formato de cartas de baralho, já que esse objeto faz parte do desaparecimento da personagem.

A previsão de entrega dos efeitos estava marcada para o dia 30, mas devido à agenda de Márcio, concordamos em aumentar o prazo para o dia 10 de outubro. No entanto, a produção da rotoscopia da Luiza foi finalizada antecipadamente. Assim como Guilherme, Márcio começou a gravar a tela do computador e mostrou o avanço da edição para a direção, que contribui nas alterações de cor e textura do efeito.

A colaboração da equipe de efeitos foi crucial para o processo de construção sobrenatural da personagem Morte e a comunicação da equipe com direção foi sempre ágil, cordial e efetiva. Como primeira colaboração do trio, acreditamos que o resultado da produção e socialização foi um verdadeiro sucesso.

“Participar do curta O ás, foi minha primeira experiência no mundo do cinema, pude aprender sobre diversas áreas e funções que existem em uma produção de cinema, consegui colocar meus conhecimentos em 3D e efeitos em prática, foi bastante desafiador e tive que passar dias na frente do computador, até ficar algo bom, também conheci uma equipe bastante talentosa a qual se dedicou bastante nesse processo de produção. Fiquei muito feliz por ser chamado para a equipe de Finalização e Efeitos, porque foi uma área que eu já tinha estudado e pensado em trabalhar com a mesma!”.

João Victor Silvestre.

3.6 Distribuição

O desejo da equipe após a finalização do filme é de que o produto circule em diversos lugares: mostras competitivas, festivais e plataformas para acessar o mais variado público. Em 2025, iniciaremos o processo de inscrição do trabalho em todas as formas de distribuição disponíveis, visando promover debates e inspiração a colegas e interessados em cinema de todas as idades.

4. Considerações Finais

4.1 Da Diretora e Roteirista, Juliana Torres Baracho

Concluir um ciclo é sempre uma aventura. E fazer isso em Cinema e Audiovisual é mais emocionante que uma narrativa decadente de herói que se torna vilão. Durante cinco anos, aprendi sobre a importância de cada pessoa nessa indústria do entretenimento. O que iniciou como uma aposta após uma conversa entre amigos, virou uma jornada que mudou minha vida.

Cada desafio, descobertas, encontros, desencontros e narrativas se formaram na profissional que chega aqui em 2024. Entrei em 2019 sem rumo e gostando de apenas um filme de animação. Não sabia que área explorar, me permitindo explorar tudo que recebia. Até me encontrar na arte de dirigir, e me reencontrar no prazer de escrever sobre gente, amores, dores, sobre nós do Recife.

A crise que se instaurou em 2019, a pandemia que no Brasil chegou arrasadora em 2020, me fez refletir sobre meu propósito e a importância da arte para a vida humana. Foi nesse período que eu mais consumi audiovisual, e que construí o hábito de escrever sobre partidas e saudade.

Sentirei falta da rotina e de todo aprendizado compartilhado na graduação. Do aprendizado que posso destacar referente a O Ás, reforço a necessidade de um bom planejamento de plano de filmagem para a organização de captação financeira. Saber lidar com imprevistos e atritos na equipe me ensinaram a resolver problemas com agilidade e assertividade.

Com esse projeto tive a oportunidade de conhecer novos colegas e ampliar meu networking. Além de desenvolver a área de roteiro com mais tranquilidade e leveza, diferente do primeiro período. Sinto que concluo esta etapa não apenas preparada para o

mercado de trabalho Audiovisual, como para o de cinema e educação, vertente que começou a me instigar no final da graduação.

4.2 Da Diretora de Arte, Emilly Nascimento

Chegar ao final desse curso é a realização de um sonho, pois devido à pandemia e a greve parecia que eu estava em uma corrida sem fim. Após anos fazendo ENEM sem conseguir entrar no curso que eu achava que era o meu sonho, resolvi fazer mais uma vez, dessa vez colocando outro curso que até então não tinha passado pela minha cabeça. Coloquei o curso de Cinema e Audiovisual em uma das opções no Sisu, pois apesar de não ser uma cinéfila propriamente dita, amava assistir séries e acompanhar esse universo, então pensei que seria uma boa ideia escolher esse curso.

No início do curso, descobri a área da direção de arte e foi amor à primeira vista por ser uma área que engloba várias coisas que eu gosto como maquiagem, cabelo e figurino. Ao longo do curso, fui me aprofundando cada vez mais nessa área, fazendo eletivas e oficinas fora da universidade que envolviam essa área. Mesmo com os altos e baixos do curso que veio com a pandemia, as dificuldades de se inserir no mercado e algumas vontades de trancar o curso e procurar alguma coisa menos artística, hoje em dia não me vejo fazendo outra coisa e agradeço a Deus por não entrar em outro curso.

Fazer esse filme foi a realização de um sonho, obviamente teve os seus percalços, pois apesar do grande amor pela área nunca fiz direção de arte em nenhum projeto

anterior, apenas pequenas coisas como produção de objetos, assistente de arte, etc. Não pude evitar me sentir perdida, sem saber se ia conseguir concluir o projeto e com a sensação de não sei o que tô fazendo aqui. Mas Juliana Torres, minha parceira de TCC e a orientação feita por Marcelo Costa me ajudaram a entender as coisas que eu tinha que fazer e como organizar todo o departamento da arte, afinal além de mim, tinham mais cinco pessoas na equipe distribuída nas funções de maquiagem, figurino e cenografia. Como a assistente de arte acabou precisando sair, foi essencial para mim ter uma pessoa na assistência de arte que possuísse experiência também na área da direção de arte para me ajudar a ver as possíveis coisas que eu estava deixando passar.

Depois de muito trabalho, concluo esse projeto de uma forma grata a todos e esperançosa de que esse não será o meu último projeto no audiovisual.

Referências

Referências Audiovisuais

AMARELO Curta-metragem. Direção: Maju Lima.

DIARIES, the vampire. Julie Plec. 2009 - 2017.

LUCIFER. Tom Kapinos. 2016 - 2021.

MARTINEZ, Melanie. DEATH. Youtube, 24 de Março de 2023.

AS VANTAGENS DE SER INVISÍVEL. Stephen Chbosky. 2012.

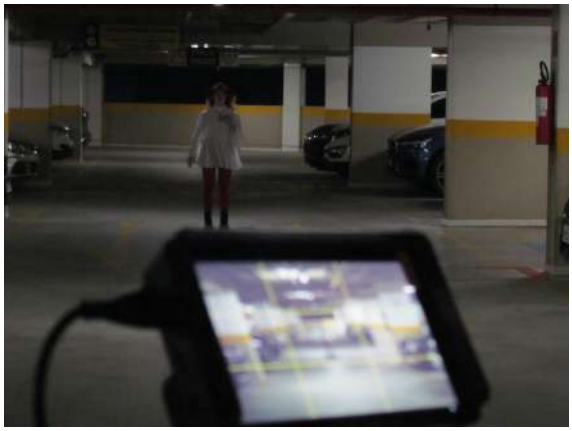
Referências Bibliográficas

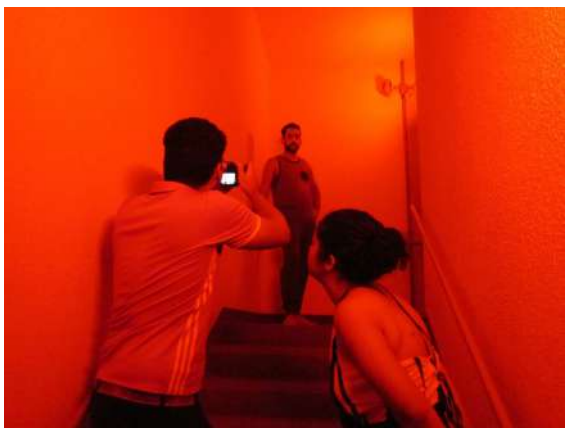
FRANCO, Clarissa. Arte e Morte. In Escudeiro, A (org). Tanatologia: Conceitos, relatos e reflexões. Fortaleza: Gráfica e Editora LC, 2008.

PARKES, Colin Murray. Luto: Estudos sobre a perda na vida adulta.
São Paulo. Summus Editorial, 1998.

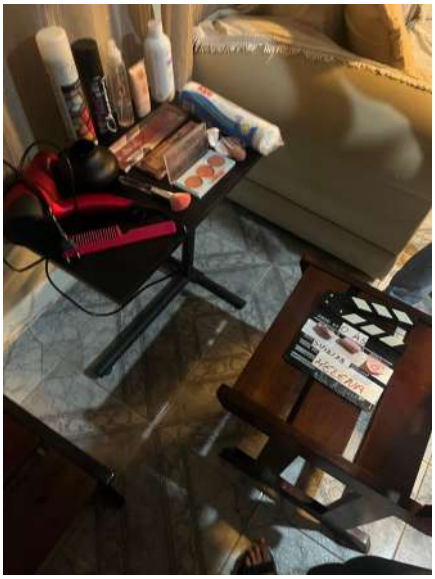
SANDMAN.Allan Heinberg, 2022

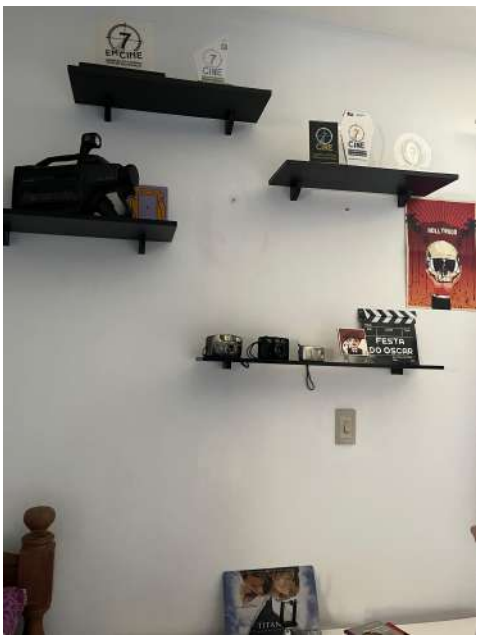
ANEXOS

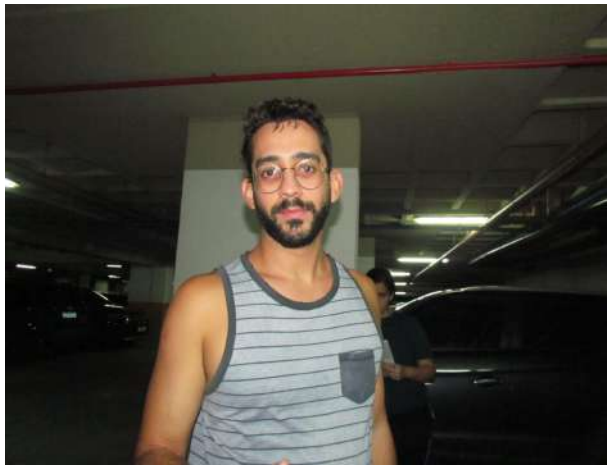




HELENA




FESTA
DO OSCAR



UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO
CENTRO DE ARTES E COMUNICAÇÃO
DEPARTAMENTO DE COMUNICAÇÃO SOCIAL
CURSO DE CINEMA

Emilly Nascimento
Juliana Torres Baracho
Yasmim Andrade

O Ás

Abril
2023

UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO
CENTRO DE ARTES E COMUNICAÇÃO
DEPARTAMENTO DE COMUNICAÇÃO SOCIAL
CURSO DE CINEMA

O Ás

Anteprojeto apresentado pelos alunos *Emilly Stefany Ferreira do Nascimento, Juliana Jaiane Torres Baracho e Yasmim Santana de Andrade* à disciplina Metodologias de Pesquisa e Anteprojeto de Conclusão, sob orientação dos Professores Marcelo Costa e Rodrigo Carreiro.

Abril
2023

IDENTIFICAÇÃO

Título: O Ás

Alunos: Emilly Stefany Ferreira do Nascimento, Juliana Jaiane Torres Baracho e Yasmim Santana de Andrade

Orientadores: Marcelo Costa e Rodrigo Carreiro

Curso: Cinema e Audiovisual

Formato: Realização de curta-metragem

Resumo: "O Ás" é um projeto de curta-metragem de ficção, com duração de aproximadamente 17 minutos. A atmosfera dramática e de fantasia é construída por elementos audiovisuais, narrativos e psicológicos que abordam o processo do luto e da morte para o ser humano, explorando como este se manifesta no jovem adulto Dante, após a perda da sua irmã mais nova em um acidente de carro.

Custo Total: R$ 4.500,00

SUMÁRIO

Apresentação.....5

Objetivo.....7

Justificativa….....8

Abordagem 10

Equipe Técnica.....26

Orçamento…….....27

Cronograma.....28

Referências.....29

Anexos 30

Apresentação

O Ás, é um projeto de filme de fantasia, drama e suspense em formato de curta-metragem com minutagem entre 15 e 20 minutos. A trama segue a vida de Dante Lins, um jovem programador, morador do Recife, que sofre de estresse pós-trauma decorrido de um acidente de carro sofrido com a irmã mais nova Helena, que a levou a óbito. O conflito do filme se estabelece seis meses após o acidente dos irmãos Lins, Dante está vivenciando seu enlutamento, especificamente as fases iniciais dele, a negação, raiva e depressão. Nesse processo de superação, ele é bombardeado pelo seu círculo próximo com dicas para superar seu luto, é quando ele se vê encurralado entre alucinações e sonhos, culminando em um encontro fatídico com o seu fim.

Como sabemos, a morte em si é um objeto de estudo desde que as sociedades começaram a se formar. O pós-vida e seus mistérios abriu tantas vertentes sobre o encontro com o divino, a possibilidade de rompermos a mortalidade que existem tantas representações religiosas como epistemológica criadas do oriente ao ocidente.

No cinema, a morte está presente até em animações, como em *"Operação Big Hero(2014)",* e o vencedor de melhor animação de 2018 *"Coco-A vida é uma festa(2017)",* que ressignifica esse momento usando a cultura mexicana, mostrando que a morte é apenas uma etapa, e não o fim de tudo. Na literatura, a morte ganhou uma versão menos simpática e ainda mais mórbida, ao se tornar narradora da história de Liesel, "A menina que roubava livros(2005)".

Em *O Ás,* a morte é colocada como tempo e persona, é nomeada como Cecília, uma jovem menina semelhante a irmã de Dante, que acaba-o confundindo durante o encontro dos dois. A inspiração para a forma humana da Morte vem da obra televisiva sul-coreana "Doom At Your Service", que apresenta *So Nyo Shin(Jung Ji-so),* uma adolescente com câncer que na verdade é Deus e isso só nos é revelado após discussões da deusa com sua criatura, a desgraça. Representar Deus ou a Morte como uma garota frágil, empática e confiável, desliga as amarras da personagem e do espectador, que comumente imaginam essas figuras como masculinas ou horripilantes, provocando a surpresa no momento que é descoberto.

Assim, quando Dante finalmente a encontra, ele é tomado pelo instinto de proteção que sentia pela irmã e por um conforto, como se fosse um confidente que tivesse chego. Não há choque, nem entendimento de que é chegado sua hora assim como Ingmar Bergman faz em *" O Sétimo Selo(1957)"*, que apesar de trazer reflexões certeiras, cai na ideia de que a morte é uma rival e isso é reforçado no jogo de xadrez em que o cavaleiro precisa vencer o anjo mortal para se manter vivo. A proposta de *O Ás* é humanizar a Morte, fazendo com que Cecília abra o coração do protagonista de forma despretensiosa e que este entenda seus próprios sentimentos e escolhas, sejam elas boas ou não.

> "Um sentido de imortalidade não é simplesmente a negação da morte. Na verdade reflete uma busca universal e determinada por uma relação simbólica contínua entre nossas vidas individuais finitas e aquilo que se foi antes, e que virá depois. E a busca de continuidades simbolizadoras, apesar das descontinuidades (LIFTON, 1979, p. 99)"

Na história, a avó de Dante, Verônica, também está lidando com o luto. Mas ao contrário do neto, a mesma busca ressignificar a perda da neta através do contato com o tarô, misticismo e o espiritual. Em "Cidade Invisível" e "It's k not to be okay", o misticismo ganha destaque através das borboletas, insetos que representam a conclusão de ciclos e atrelados ao ocultismo. No curta, ela também se faz presente e se torna um dos signos da Morte.

Portanto, pretendemos ilustrar uma temática universal a partir dos códigos do cinema dramático e fantástico, focando numa situação que poderia acontecer com qualquer pessoa, em qualquer faixa etária, explorando também a fragilidade que a cerca.

Objetivo

Realizar o filme curta-metragem denominado "*O Ás*", de maneira que possa ser inscrito no circuito de festivais nacionais e internacionais. Nesse filme, serão exercidas pela equipe de TCC as funções de roteirista, diretora, diretora de arte e diretora de fotografia.

Justificativa

O projeto em questão surgiu de dúvidas genuínas e naturais que todo ser humano tem sobre a morte. O que vem depois? Podemos retornar? Era a hora dele e não a minha? Não caberá a nós responder estas perguntas, mas sim debruçar, provocar e refletir sobre a única certeza que temos, todos chegaremos ao fim. Além de, claro, aliar-se à imensa vontade de concluir a graduação com um trabalho prático que sintetize e imprima nossos interesses referentes às áreas com as quais queremos trabalhar, que são, primeiramente, DIREÇÃO, ROTEIRO, FOTOGRAFIA E DIREÇÃO DE ARTE.

O roteiro, escrito pela graduanda Juliana T.Baracho, que também é responsável pela direção geral, apresenta questionamentos sobre a finitude, a imortalidade e a ideia subjetiva que temos da morte ou do que ela é. Esses pontos foram abordados de formas alegóricas nos projetos que contribuímos durante toda a graduação, como exemplo o curta-metragem universitário "A Senda (2021)", dirigido por Juliana, com fotografia e montagem realizada por Yasmim Andrade e Direção de Arte por Emilly Nascimento, a trama de Felipe Belarmino, colega estimado do curso e roteirista do curta, girava em torno da história de Gabe e Edu, dois rapazes que acabam se escondendo em um corredor, ou melhor uma senda temporal e com nuances futuristas. No corredor, suas fragilidades são colocadas à prova, assim como a ideia do isolamento e noção de realidade, que foram expressas por meio das estéticas surrealistas e naturalistas impressas na cinematografia das obras.

> "Como uma ferramenta poderosa que acessa o inconsciente, sem pedir licença, a arte transcende a morte, eterniza nosso estado de ser, cura a alma, traz à tona a intensidade dos processos criativos, e nos devolve a vida. (FRANCO, 2008, p.120)"

Todas as representações da arte são ferramentas poderosas para instigar diferentes emoções e sensações ao espectador. Nos livros, somos forçados a trabalhar através da imaginação para caminhar nos mesmos lugares que nossos personagens lutaram, amaram ou morreram. As pinturas despertam o interesse pela diegese e seus sons. Porque a nossa curiosidade não parece nunca se findar.

Como cineastas e estudantes, acreditamos que o cinema é a ferramenta mais completa, já que a sétima arte une as demais e aponta em seu âmago reflexões dispostas sobre os temas que expõe nas obras. O som agoniante do helicóptero em "*Apocalypse Now(1979)"* perturba não só as personagens mas o espectador, transportando-os para a guerra, o desespero e a consequência de tudo isso. Ao mesmo tempo que a imagem construída em live action ou não, suas cores, texturas, granulação como em *"Meu primeiro amor(1991)"* nos abraça e envolve sobre a ternura da fase da pré-adolescência, suas aventuras e temores.

Em *O Ás,* o fantástico ganha força para apresentar a Morte e seu ócio, mas não é o único artifício que desejamos utilizar, queremos explorar um pouco os elementos do Horror tanto na direção quanto no som, gênero que ainda não foi trabalhado pelo trio. Para além disso, o filme é mais uma oportunidade de exaltar a cidade, trabalhar a ideia do urbano e o período de isolamento que passamos durante 2020 a 2022.

Dante Lins, o protagonista de *O Ás,* é um jovem adulto como nós que vive os dilemas da independência financeira e estabilidade emocional. Na sua jornada, desejamos apresentar como essa mistura de emoções e pressões afetam a qualidade na vida adulta através do recorte do pós-acidente dos irmãos Lins e o retorno de Dante para sua rotina. O sentimento de culpa é o ponto guia para o movimento do filme, que alterna entre as alucinações da personagem principal e sua interação com o mundo real, que pretendemos amparar na cinematografia com o viés surrealista.

Para atender as três fases do enlutamento de Dante (negação, raiva e depressão), criaremos a relação entre a própria figura da Morte, dividindo-a em três representações correspondentes tanto para o âmbito narrativo quanto da arte. A primeira será animalizada, irracional e popularmente relacionado ao místico: o gato; seguido da versão empática, humana a vizinha Cecília que brinca com a caracterização semelhante a Helena Lins e por fim a entidade Morte, que mistura a ideia do Sublime e a animalização como em *"Howl's moving Castle(2004)"*.

Optar por uma realização é sempre desafiante e prazeroso. São através das obras audiovisuais que podemos lançar ao mundo o que sentimos, e fazer isso com uma pluralidade de pontos de vista torna o processo mais fascinante. A ideia então foi estabelecer uma equipe de número equivalente entre homens e mulheres, não considerando seus períodos e abrindo margem a cursos diferentes, como Engenharia e Teatro para assistência e preparação de elenco. O critério da Trindade da Direção foi, dispor de pessoas engajadas em suas respectivas funções, curiosas e responsáveis, firmando nos nomes apresentados na lista de equipe.

Abordagem

Cenários

Casa de Dante

FADE IN.

CENA 1 - INT. QUARTO DE DANTE - DIA

DANTE está em seu quarto. Há desenhos em uma das paredes, post-its com fórmulas e códigos, uma escrivaninha, cama, guarda-roupa e espelho. Em cima da escrivaninha tem um celular, um relógio analógico que marca "09:00", e um computador ligado. Na tela do computador é possível ver uma imagem de papoula de fundo, e uma janela de notificação de aplicativo de mensagens, indicando "chamada perdida de vó".

O despertador toca. Dante acorda jogando o lençol para fora da cama. Sentado, olha para o relógio, respira fundo e cai de volta na cama. O celular toca. Dante se levanta e pega o celular para atender.

Dante mora em um apartamento pequeno. O seu quarto tem desenhos rabiscados grosseiramente nas paredes do quarto, post-its espalhados pelo quarto, cama, escrivaninha com computador, livros, um relógio analógico e um guarda-roupa com espelho. O banheiro do apartamento é pequeno e possui uma toalha de rosto com o nome de dante bordado, a toalha aparenta nunca ter sido usada.

Casa de Verônica

Desde o momento em que o espectador colocar os olhos na casa de Verônica vai conseguir perceber a poluição visual da sua casa que vai combinar com a dona, uma verdadeira bagunça organizada, com objetos decorativos, penduricalhos e paninhos de crochê por todos os cantos da casa. Na casa de Helena, será possível ver uma mesa de centro com um baralho de tarô e algumas velas.

Verônica retira do bolso um baralho de cartas de tarot e espalha na mesa.

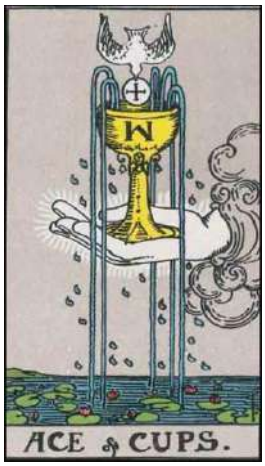
VERÔNICA(CONT')
Escolhe três.

Dante encara Verônica.

VERÔNICA
Não tô cobrando,
mas se demorar eu vou.

Dante sorri e puxa três cartas: O louco, A temperança e o Ás de Copas. Verônica vira as cartas. Dante encara as cartas.

elas, o ás de copas que dá nome ao curta e representa a mudança preparando o espectador para a grande mudança que vai acontecer no final.



Casa de Cecília/Morte

A decoração da casa de Cecília parece uma decoração normal, mas ao olhar bem, é possível ver que os móveis e os objetos são uma mistura de novos com velhos, como se ela tivesse voltado no tempo e buscado um objeto de cada década para compor a sua decoração. Na sala tem um sofá no tom bordô antigo. No hack de sua casa, terá objetos menores antigos e entre eles uma caixa de baralho de tarot irá se destacar entre os outros. Essa caixa será importante para o final do curta já que o Dante pega a caixa e todas as cartas são do às de copas, indicando ao espectador que viu a carta anteriormente na casa da avó do personagem que a grande mudança está acontecendo ali naquele instante. O espectador só não sabe se é uma mudança boa ou ruim.

Quarto de Helena

Figurino

Dante

Dante usa um relógio marrom com uma pulseira de couro no pulso esquerdo. O relógio é analógico e está quebrado. Suas roupas escuras refletem o seu estado de espírito atual. Em casa, usa camisetas antigas de banda e bermudas ou calças de moletom. Quando vai para a casa da avó Dante quer demonstrar que está bem e por isso usa as roupas que costumava usar antes do acidente. Na cena do almoço, Dante está usando calça jeans azul clara, all star azul e camiseta com estampa divertida ou de algum filme antigo.

Verônica

Verônica aparece em duas cenas mas só em uma é possível ver a personagem. Para combinar com a sua personalidade e a sua casa pensei que o figurino dela poderia ser um vestido estampado com uma jaqueta de couro preta e botas de cano médio pretas.

Cecilia/Morte

No curta a personagem usa apenas um figurino. Como o Dante pensa que a Cecília é a sua irmã, resolvi apostar em uma roupa que combine tanto com a personagem da morte como com a personagem da Helena. Sendo assim, pensei em um vestido longo que arraste no chão em tons escuros com estampa de flores ou algum elemento desse tipo. A cor do vestido e o comprimento dele teriam a ver com a Cecília pessoa e a Cecília morte, já a estampa teria a ver com a personalidade da Helena.

Paleta de cores

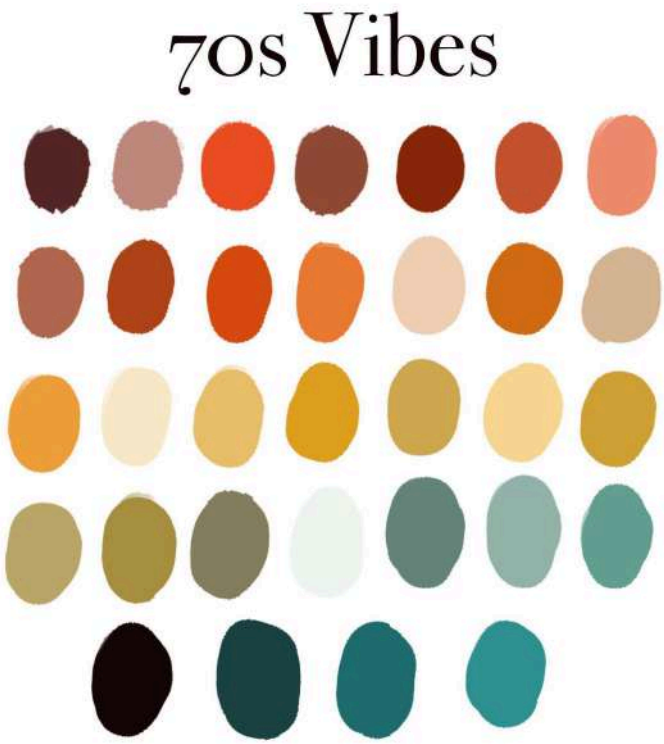
Em relação às cores dos personagens, foi pensado tons que combinassem com as personalidades dos personagens e os ajudassem a transmitir o que eles querem passar. Para a personagem da Helena, foi pensado em cores como o rosa-claro e o lilás para transmitir a fase de pré-adolescência que a personagem estava entrando e o branco para representar a sua inocência, poderemos ver isso na decoração do seu quarto e em fotos da personagem.

Já para Dante, o personagem principal da história, foi pensado em tons frios como o azul, preto e cinza para transmitir o luto do personagem e tudo o que ele está passando. Os tons de amarelo e laranja foram pensados para a Verônica, a avó do Dante, que é totalmente diferente das cores de Dante. Essas cores mostram um ambiente de leveza, ânimo que a Verônica está tentando transmitir para o Dante e ela vai tentar fazer isso até nas escolhas da sua roupa.

Para a Cecília que também é a morte, foram escolhidas as cores vermelho, vinho, preto e roxo. O roxo representa todo esse mistério na vida da Cecília e também para o Dante, que vai ter dificuldade para identificar que tipo de criatura ela é. O vinho, que é um tom mais

escuro do vermelho, será usado para tentar camuflar o perigo que a personagem está representando, mas, por ser uma cor elegante, também combina com a personalidade da personagem. Elas foram usadas para representar uma criatura que não é humana, mas o objetivo não era ser estereotipado como vemos por aí, onde todas as criaturas dessa natureza usam apenas a cor preta como símbolo.

Na fotografia liderada pela universitária Yasmim Andrade, em concordância com a proposta da direção de arte que será dirigida pela colega Emilly Nascimento, tanto para a casa, quanto para o figurino de "Vó Verônica", a ideia é se utilizar de uma paleta de cores ampla, com foco em cores quentes. O objetivo é que a personagem e seu lar sejam imediatamente identificados como acolhedores e seguros. A variedade de cores deve servir para transmitir aos espectadores, sem necessidade de palavras, que Verônica é uma pessoa divertida e animada, mesmo com todas as adversidades que teve que enfrentar.



Exemplo de ideia para paleta de cores para casa de Verônica.

Sempre que é vista, a casa de Verônica deve estar bem iluminada, com luzes de cores quentes. Como Dante apenas a visita durante o dia, para um almoço, pretendo aproveitar o máximo de luz solar natural que for possível para compor as cenas nessa locação. Entretanto, como ainda não temos locações fechadas para fazer testes de luz e observar o padrão da iluminação natural, talvez seja preciso simular a luz do sol. Novamente, esta iluminação pretende trazer uma sensação acolhedora para a casa, e sempre mostrá-la bem iluminada deve contribuir para que o ambiente seja lido como espaçoso, apesar de, como estabelecem as orientações da arte, poluído visualmente.

Exemplos de iluminação solar natural para a casa de Verônica.

Também para contribuir com a sensação de espaço, a casa de Verônica deve ser apresentada com planos abertos. Para explorá-la, logo que Dante chega, um plano contínuo que funciona como um olhar que "caminha" pela casa, para que sejam devidamente absorvidos todos os detalhes de decoração e recordações familiares.

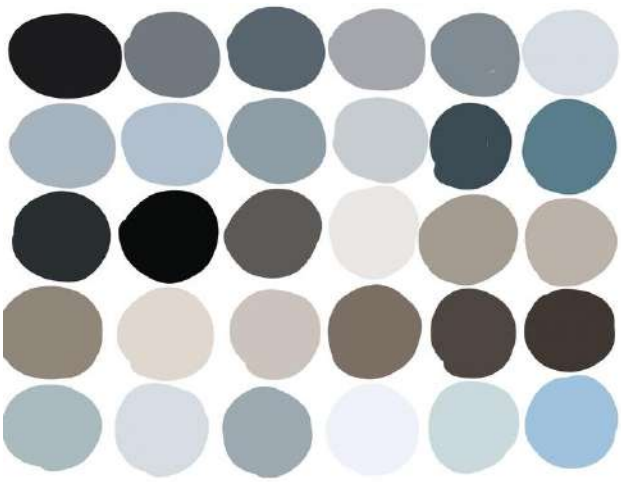
Em sua maioria, os planos que trazem Dante são estáticos, com a intenção de transmitir para o universo visual o quão "preso" no tempo o personagem está, desde o acidente que tirou a vida de sua irmã. Além disso, haverá maior enfoque em planos fechados quando for necessário que a emoção em seu rosto se faça extremamente clara, para chamar atenção do espectador para o emocional e aproximá-lo do personagem. Em contraposição, os planos que mostrem Vó Verônica podem trazer mais movimento, já que a personagem é mais extrovertida.

Planos fechados devem ser usados quando for necessário focar nas reações e emoções de Dante.

Já o ambiente da casa de Dante terá cores mais neutras e sóbrias, em concordância com a direção de arte. A iluminação será, na maior parte do tempo, naturalista. Serão usados, para a luz, tons frios, e o apartamento, no geral, será mal iluminado quando comparado com a casa de Verônica, para trazer visualmente a escuridão emocional na qual o rapaz se encontra, com a depressão que enfrenta. Repetidas vezes, é descrito no roteiro que a iluminação vem somente de telas, de televisão ou do computador. Portanto, um elemento importante é essa luz fria e artificial.

Exemplos de ambientes com iluminação unicamente artificial, de computadores ou televisões.

Os planos dentro do apartamento de Dante são mais fechados, tanto pelo espaço ser menor quanto para aproximar o espectador do personagem, já que seu lar é seu local mais íntimo e é ali onde são mais exploradas as suas emoções. Destacar os detalhes do apartamento deve servir para mostrar ao público o desequilíbrio, tristeza e solidão que assombram o personagem diariamente.



Exemplo da ideia de paleta de cores para apartamento de Dante.

Quando Dante começa a alucinar, no banheiro, há espaço para explorar uma iluminação mais surrealista, já que o estado mental do personagem que estamos acompanhando permite tal abordagem. Cores diferentes, sempre com tons frios e escuros, e luzes que falham, quando isso não aconteceria normalmente, são bons exemplos. Todo o percurso pelo corredor e escadaria do prédio de Dante também é marcado por uma iluminação que foge do natural, uma vez que estes espaços seriam normalmente bem iluminados por se tratarem de áreas públicas do edifício.

No terraço, a iluminação segue o mesmo padrão. A luz deve ser fraca e azulada, bem como devem ser aproveitados pontos de iluminação provenientes da rua e de edifícios que cercam a futura locação escolhida. As sombras dos personagens em cena devem ser bem marcadas, para trazer um ar sombrio de mistério às cenas. Enquanto conversam, os rostos de Dante e Cecília devem estar cobertos por sombras, e tudo deve contribuir para criar um clima sobrenatural.

Iluminação do terraço deve parecer sobrenatural, com foco para as luzes da cidade ao entorno.

Além disso, a confusão de Dante deve ser transmitida também por meio dos movimentos de câmera. Enquanto ele "persegue" a música que o assombra, a câmera deve segui-lo de maneira tão desajeitada quanto o próprio rapaz se move, se aquietando apenas quando Cecília consegue acalmar ele.

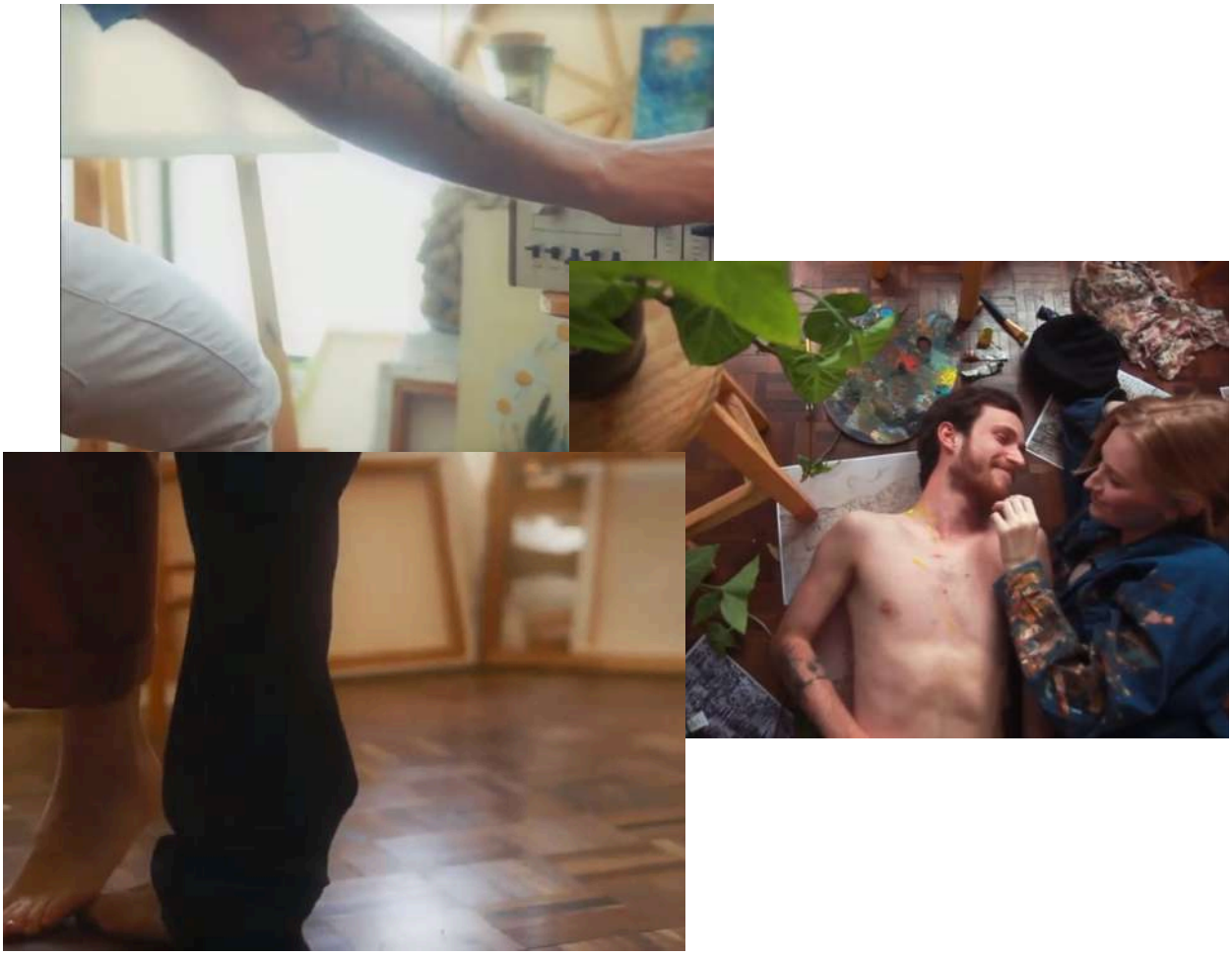
O apartamento de Cecília/A Morte é o mais sombrio de todos, já que é visto apenas à noite e, na descrição, iluminado somente pela luz de um poste na rua do lado de fora. A fraca iluminação é em tom frio, assim como no apartamento de Dante, e deve-se atentar para que as cenas rodadas no apartamento de Cecília/A Morte não fiquem escuras a ponto de os detalhes de decoração passarem batidos, uma vez que é necessário notar a estranheza do local por meio de sua decoração. Devido à luz fraca, Dante e Cecília são silhuetas no ambiente. Planos detalhes estáticos entram para destacar os elementos mais importantes da decoração misteriosa do local. A paleta de cores é parecida com a do apartamento de Dante, apenas com adição de alguns tons um pouco mais vibrantes, como o vinho.

A iluminação no apartamento de Cecília deve ser fraca, mas não impedir espectadores de verem o local.

O uso de contraluz e silhuetas também servirá como possibilidade de enfrentar uma questão importante na cena final do curta, que é quando A Morte se apresenta em sua forma de criatura, com gigantes asas. Não tendo certeza de como essas asas serão confeccionadas, a possibilidade de ter A Morte como silhueta nesta aparição torna as coisas mais fáceis para a equipe de arte, uma vez que, dessa forma, não seria necessário que as asas estivessem totalmente perfeitas, já que seus detalhes não apareceriam direito com o uso de contraluz.

Exemplo de silhueta de uma criatura com asas.

O som do filme é outro ponto desafiante, visto que ele é uma força antagonista na história, por esse ser responsável por desencadear os dramas de Dante, torna-se ideia principal o desenvolvimento de uma trilha que alinhe os sons urbanos, já indicados no roteiro com uma trilha melancólica, indie e totalmente pernambucana para ambientar.



Imagens do curta-metragem “Amarelo” de Maju Lima.

Em “Amarelo”, curta-metragem universitário escrito e dirigido por Maju Lima, a música desperta as lembranças do protagonista, enquanto o mesmo pinta um retrato da sua amada. Enquanto a música de *Amarelo* é diegética, tomando a nota de que ela é colocada pela personagem principal como na imagem 1, em O Ás ela aparece no ambiente diegético, mas sem explicação definida e local de origem, o que implica a Dante a investigar seu surgimento e quem a ativou.

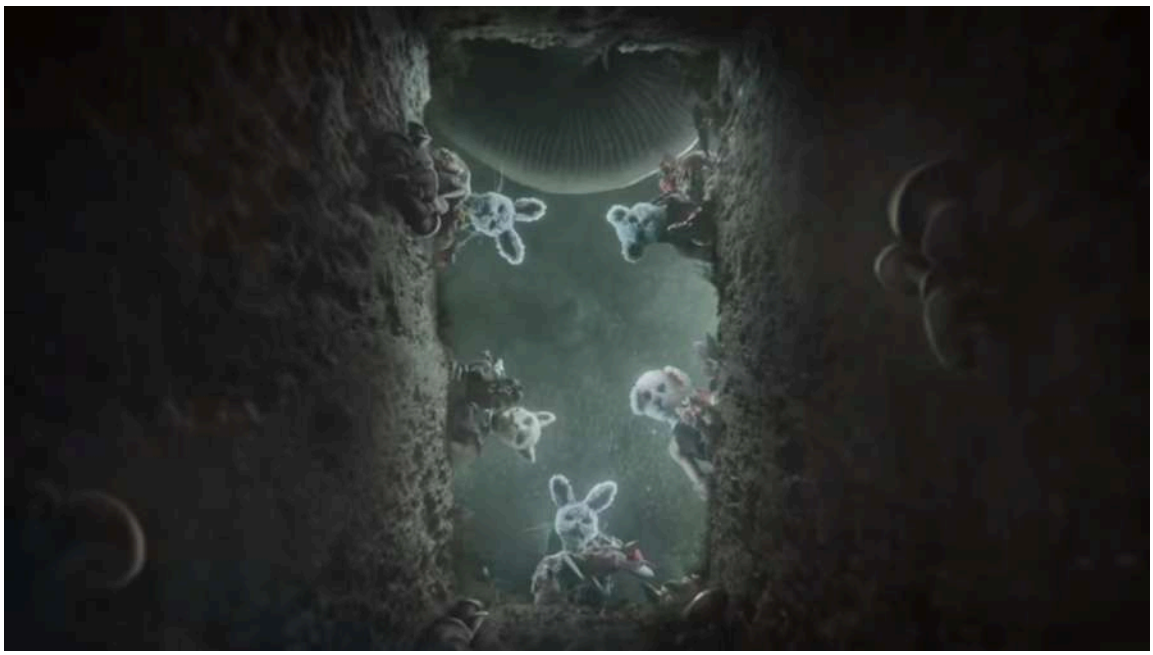


Imagem do videoclipe do single “Death” de Melanie Martinez.

Para estabelecer um peso ainda mais dramático, tanto a música, o foley, a ambiência e a voz de Dante durante a saga do corredor ganharam um "low" e reverberação, ficando abafada, arquitetando uma atmosfera de sonho e irrealidade. A segunda inspiração para a trilha sonora vem de "Death", single de Melanie Martinez do EP Portals. Na intro, Melanie usa uma voz crua, abusa do silêncio e segue com batimentos cardíacos para representar seus últimos minutos até de fato desencarnar.

No filme, é a Morte que canta a música que tocava no carro na hora do acidente de Dante e Helena. É sugerido já no roteiro que ela tenha uma voz doce que contrapõe a base sinistra da cena e instrumental, mas que reforce a morbidez da cena como Melanie fez. Pensando nessa música, a diretora Juliana sugeriu um artista local, GOMES, que brinca com pop e fala sobre saudade, negação e superação.

Assim, a música “Não vai” de Gomes entra como sugestão no roteiro para a cena do corredor/terraço. No entanto, ela ainda é apenas uma sugestão e pode acabar sendo trocada, já que as conversas entre direção, som, produção e artistas se iniciaram nos próximos meses.

Equipe Técnica

Direção.....Juliana Torres Baracho
Roteiro…….Juliana Torres Baracho
Assit.Direção……...Tainá Brasileiro
Produção.....Ivan Adriano
Assist.Produção……...Amanda Barros
Fotografia.....
Assist.de fotografia.....Luiza Mobile
Som direto e mixagem.....Maysa e Pietro/ Roberto e Priscila Nascimento (a confirmar)
Direção de arte.....Emilly Nascimento
Assist. de Arte……..Jennifer Santos
Montagem.....Túlio Pontes
Finalização de cor.....Vinicius Cursino
Preparadora de elenco…….Blandon Aravanis
Still…….. Sofia Lima

Orçamento

O curta-metragem é pensado para ser executado com o mínimo de recursos possível. Locações, objetos de cena, figurinos e equipamentos serão todos conseguidos via acervo próprio ou empréstimos. Os custos serão destinados apenas para alimentação e transporte da equipe e atores, sendo R$100,00 por pessoa, por diária. A previsão é de 3 diárias.

- 3 atores principais
- 12 pessoas na equipe
- 3 diárias
- 15 x 3 x 100 = R$ 4.500,00

CRONOGRAMA

O TCC foi pensado para ser executado no semestre letivo de 2023.2, previsto para iniciar no dia 23 de outubro de 2023 e terminar em abril de 2024.

- 23 de outubro a 20 de dezembro de 2023: Pré-produção
- Janeiro/Fevereiro de 2024: Produção e captação de imagens e sons
- Março de 2024: Montagem e finalização de imagem e som
- Março/Abril de 2024: Finalização de relatórios e preparação para defesa de TCC

Referências

Referências Audiovisuais

AMARELO Curta-metragem. Direção: Maju Lima.

DIARIES, the vampire. Julie Plec. 2009 - 2010.

LUCIFER. Tom Kapinos. 2016 - 2021.

MARTINEZ, Melanie. DEATH. Youtube, 24 de Março de 2023.

Referências Bibliográfica

FRANCO, Clarissa. Arte e Morte. In Escudeiro, A (org). Tanatologia: Conceitos, relatos e reflexões. Fortaleza: Gráfica e Editora LC, 2008.

PARKES, Colin Murray. Luto: Estudos sobre a perda na vida adulta.
São Paulo. Summus Editorial, 1998.

ANEXOS

O ÁS

Escrito por

Juliana Torres Baracho

Sexto Tratamento

Contato:
(81) 98542-3527
E-mail:
juliana.jaianeb@ufpe.br

1.EXT. CARRO-NOITE

FADE IN.

HELENA-24 anos, veste uma blusa clara com renda, jeans, bijuterias nos dedos e orelhas, além de fones de ouvido-, fecha o espelho do teto do carro.

Ela olha através da janela a paisagem se dissipar enquanto o carro de DANTE-24 anos, veste uma camisa clara de manga curta, jeans e óculos, seus cabelos estão bagunçados e os olhos com olheiras suaves- segue até o cruzamento com a BR-101.

OUVE-SE saindo do fone de Helena, a introdução da música "Não Vai-Gomes" abafada pelo motor e pneus do carro na pista.

DANTE
Helena? Helena? (PAUSA) Você 'tá' me ouvindo?

Helena pisca, encara o reflexo de Dante na janela, ela pausa a música no telefone e retira os fones de ouvido agilmente vira na direção do irmão.

HELENA
O quê? O que foi?

DANTE
Ah, então tem mesmo alguém nesse carro comigo? Ufa, pensei que estivesse ficando doido.

HELENA(SORRINDO)
E quem disse que você já não é? (Dante não sorri) Tá, tá...desculpa...eu só'tava' "voando"...O que você ia dizer?

DANTE
Que eu não acredito que estou na rua, faltando 15 minutos para virar o ano, só porquê você resolveu gravar um filme hoje. Em pleno ano novo!

HELENA
Ai, Dan, como se tivesse demorado horrores, né? Foi só uma diária de seis horas...

DANTE(SARCÁSTICO)
"Só uma diária de seis horas"... (PAUSA) e você acha pouco?
(MORE)

DANTE(SARCÁSTICO) (CONT'D)
Sério? Tinha que ter repetido tanto a mesma cena?

HELENA
Engraçado...eu não me lembro de ficar reclamando quando te espero, enquanto tu fica 'arrumando' os mesmos códigos, por uma semana(ENFATIZA), Dante Lins.

DANTE
Eu tenho que corrigir os "bugs"...é necessário.

HELENA(IRRITADA)
E eu não fiz a mesma coisa hoje?

Dante suspira e aperta o volante. O carro segue pela rua pouco movimentada.

HELENA (V.S) (CONT'D)
Eu vou tomar esse silêncio como um "sim".

Helena desbloqueia o celular e conecta o Bluetooth do carro no mesmo. Abrindo a playlist ela volta a reproduzir "Não vai-Gomes" e cantarola a música.

DANTE
Troca essa música, por favor.

HELENA
Por que? Ela te faz lembrar alguém?

SILÊNCIO. Dante morde o lábio e levanta o óculos.

HELENA (CONT'D)
Mentira! Sério? Quem? Eu conheço?

DANTE
Sim...era do curso...mas não importa mais.

HELENA
Tudo bem, eu vou esperar até você estar pronto pra me contar essa história direitinho. Até lá, nós vamos ressignificar essa música para você(aumenta o volume do rádio do carro e canta). Vamos, lá! Canta comigo, Dante!

Dante encara Helena, arquea as sobrancelhas em uma careta entediada. Trocando a marcha, ele desacelera o carro até parar no sinal indicando vermelho.

A avenida principal tem um cruzamento em formato de cruz, alguns carros seguem paralelo a principal.

O som alto de fogos de artifícios ecoam no horizonte. Dante olha pra fora da janela.

DANTE(IRRITADO)
Ai, Helena eu não acredito. Nós vamos perder o show. Liga pra vó, vê se ela guarda um lugar.

HELENA
Calma! Calma! Olha só...(ela abre o GPS e coloca próximo a Dante, que aperta os olhos em direção a tela), faltam só seis minutos até a Orla. Já, já a gente chega.

O sinal fica verde, os carros do trajeto paralelo param. Um caminhão em alta velocidade surge no cruzamento.

Dante troca a marcha novamente e pisa no acelerador.

DANTE
Eu espero.

O carro se move até a faixa de pedestre. Helena olha para a janela e para o GPS no celular. Uma luz incandescente ilumina a janela de Helena, que contrai o rosto em uma expressão de pavor. Rapidamente, vira-se em direção de Dante, as mãos de Helena afundam no ombro do irmão.

Dante vira o rosto e arregala os olhos. Helena e Dante são engolidos pela luz.

TELA BRANCA.

OUVIMOS um estrondoso choque de massas metálicas e o cantar de pneus. Um som crescente e abafado de sirene atravessa o espaço.

SILÊNCIO.

DANTE(OFF) (CONT'D)
Helena estava errada. Nós nunca chegamos ao nosso destino.

SOM DE DIGITAÇÃO.

TÍTULO: O ÀS-O FILME

CUT TO.

2.INT.SALA DE DANTE-DIA (6 MESES DEPOIS)

Celular vibra no chão e toca estridente. A tela rachada do aparelho acende e mostra "6 meses depois". Ao lado do telefone, uma pilha de roupas, latas, pratos sujos e um notebook indicando "Desafio 3-protótipo Hackaton Fênix".

Dante desperta no sofá, cabelos bagunçados, olheiras profundas arroxeadas, vestido com um pijama desgasto. Debruçado pega o celular e atende.

JANAÍNA(OFF)
Iai, Dan? Conseguiu subir o código no repositório?

Dante massageia a testa com olhos fechados. Ele senta no sofá, se espreguiça e puxa o notbook para o colo.

DANTE
Se você visse o tanto de erro que ele tá apresentando...

Detalhe na interface de desenvolvimento com as linhas de código apresentando erro.

JANAÍNA(OFF)
Já viu no fórum? E na-

DANTE(INTERROMPENDO)
IA. Mas eles erraram. Nada funciona. Eu passei a madrugada tentando implementar mas não adianta...eu não funciono mais...desculpa, Jana, mas eu acho melhor desistir. Não quero ferrar a equipe.

JANAÍNA(OFF)
Você não funciona mais? Dan, você não é uma máquina. (PAUSA) O Paulo chegou, tenho que ir, mais tarde a gente vai de "call", ok? (Ela desliga).

O celular de Dante vibra, na tela do aparelho o contato "vó" aparece.

DANTE
Vó?...aconteceu alguma coisa?

VERÔNICA(OFF)
Marcamos um almoço para hoje, esqueceu?

DANTE (HESITANTE)
Hoje? Eu...estou um pouco ocupado, vó. Não pode ser semana que vem?

Dante levanta empurrando uma pilha de roupas, pacotes de comida pronta, latas. Ele entra na cozinha.

3.INT.COZINHA DE DANTE-DIA (CONTINUAÇÃO)

DANTE (CONT'D)
E eu estou cozinhando agora...

Dante coloca a ligação no "viva-voz", abre a geladeira e percebe que ela está vazia. Ele fecha os olhos, comprime os lábios e suspira.

VERÔNICA(OFF)
Você vai negar a lasanha da 'verão'?

A barriga de Dante ronca. Ele aperta o abdômen. Dante se apoia no armário, suspira e olha para o chão.

SILÊNCIO.

VERÔNICA(OFF) (CONT'D)
Tudo bem...eu vou para ai. Só vou guardar as panelas, para pegar o ônibus.

Nervoso, Dante olha ao redor e pega o celular.

DANTE
Não! Não, vó. Eu vou pra aí. Eu vou pra aí, relaxa. Ás 12h, eu 'tô' aí.

Dante encerra a ligação e sai da cozinha.

4. ENTRADA DO PRÉDIO DE DANTE-DIA

Dante- camisa escura, cabelo bagunçado, jeans e óculos-anda pela recepção do edifício-de construção moderna e sóbria-com fones de ouvidos. Ele acena para o porteiro AMADEUS-50 anos, veste uniforme neutro e boné- que sorri para Dante.

MORTE- Cabelos avermelhado, roupas claras, semelhante a Helena- entra no prédio, esbarra em Dante, sorri e vai até o porteiro. Confuso, Dante observa a mulher, a música toca, ele suspira e sai.

5.INT.RUA/CASA DE VERÔNICA-DIA

Dante anda na rua entre as pessoas e vira a direita. Entra em uma vendinha e compra uma garrafa de suco. Para em um ponto de ônibus e sobe. Dante desce em uma praça e caminha até um portão cinza. Ele hesita, pressiona o nó da sacola e toca a campainha.

O portão da casa de VERÔNICA-65 anos, estatura baixa, cabelos grisalhos e curtos, vestido florido e leve- abre.

VERÔNICA
Que bom que veio, filho.

A rua atrás de Dante é movimentada. Ele olha inquieto para a casa atrás de sua avó. Verônica alinha os cabelos do neto, Dante suspira com olhos marejados, a senhora o puxa para um abraço. O corpo enrijecido de Dante relaxa gradativamente, ele esconde o rosto no pescoço da avó e chora.

VERÔNICA (CONT'D)
Ô, meu filho. Chora...pode chorar...bota pra fora tudo que está preso.

Dante aperta o abraço.

VERÔNICA (CONT'D)
Sabe...você está mais magrinho, está comendo direitinho?

Dante ri, surpreso e nervoso. Eles se separam.

DANTE
É impressão sua, vó. Eu corri até aqui. A senhora disse que fez lasanha, né? (PAUSA) E 'ô', ainda trouxe um suco pra acompanhar.

Verônica abre o portão ainda mais, Dante entra.

VERÔNICA
Já que veio correndo por causa da minha lasanha...entre e lave as mãos para me ajudar a arrumar a mesa.

Suspirando Verônica segura gentilmente as mãos do neto, juntos eles entram na casa.

6.INT.CORREDOR-CASA DE VERÔNICA-DIA

Dante sai da cozinha secando as mãos na roupa e caminha pelo corredor.

VERÔNICA (V.O.)
'Ô' filho, depois de colocar o suco na geladeira, dá uma olhada nas coisas que separei pra você levar para o apartamento. Estão no seu quarto.

DANTE (GRITANDO)
Tá bom.

Ele anda até seu quarto. O celular toca.

Ele vê uma notificação de mensagem de áudio de "Janaína amiga", ele bloqueia o celular e gira a maçaneta, a porta está trancada.

Um feixe de luz sai da porta vizinha e marca o corredor. Ele encara o quarto da sua falecida irmã, Helena. A respiração de Dante é ruidosa e seus músculos são tensos. Lentamente ele entra no quarto.

7.INT.QUARTO DE HELENA-DIA

O quarto iluminado pela luz do sol que entra pela janela, tem desenhos em uma das paredes, fotos de Helena na fase infantil e juvenil, pôsteres de filmes, uma cama, espelho ao lado de uma cômoda com um ramalhete de margaridas secas, câmeras, uma cadeira apoiando uma caixa e uma estante com livros.

Dante caminha até o meio do quarto, onde é refletido no espelho, ele observa o espaço com olhos marejados. Seu corpo se move em 180 graus até parar de frente ao seu reflexo no espelho.

Helena-25 anos, blusa clara e fluida estilo ciganinha, calça clara e descalça, cabelos cacheados volumosos- surge atrás de Dante no reflexo do espelho.

FLASHBACK ON.

Ela sorri entrando no quarto segurando um roteiro e um molho de chaves.

HELENA
Você não deveria estar aqui.

DANTE
Leninha? O que está fazendo aqui?

HELENA(SORRINDO)
Eu quem pergunto: O que você está fazendo no meu quarto?

Dante encara o reflexo de Helena, se aproxima do espelho e toca no vidro.

HELENA (CONT'D)
O gato comeu sua língua, "Dani Dani"?

Dante se vira para a irmã encarando a de frente. A luz do sol entrando através da janela e formando uma áurea dourada pálida sobre Helena, que está caminhando até a estante repleta de livros.

DANTE (CONFUSO)
Você está mesmo aqui?

Se equilibrando na ponta dos pés, Helena mexe nos livros da estante. Dante olha para ela em expectativa.

HELENA (CONFUSA)
E era pra eu não estar? Eu, hein...tava fazendo algo que não podia?

DANTE (DO PASSADO)
O quê? Não. Eu só tava olhando.

Dante (presente) vira e olha para seu eu do passado.

POV de Dante sobre o do DANTE(PASSADO)-vestido com uma camisa Jeans e bermuda clara, sentado na cadeira.

No reflexo do espelho, OBSERVAMOS o quarto sem decoração, apenas caixas lacradas no chão e em cima da cama. Dante está sozinho.

EFEITO BLUR NAS BORDAS DA IMAGEM. A PARTIR DAQUI O SOM FICA ABAFADO.

HELENA (SORRIDENTE)
Sei...Você acredita que quando fui ligar a câmera, ela estava sem cartão? Esqueci em algum lugar e agora vou atrasar a diária.

DANTE (DO PASSADO) (IRONIZANDO)
Mais tu tem uma memória de elefante, mesmo, né?

Helena faz uma careta divertida.

HELENA
Ha ha...como é engraçado! Em vez de ficar parado você bem que 'podia' me ajudar a procurar? Também vou precisar de uma carona...

Dante(presente) pisca, atônito.

HELENA (CONT'D)
Vai Dan, nem vai demorar muito. Vão ser só seis horas(eco).

Sangue escorre da testa de Helena, sua face se entristece.

Dante (presente) se afasta em direção ao espelho, ele colide com o objeto. Uma carta prateada de às de copas se desprende do espelho e cai ao chão. Dante vira-se, encara a carta e a recolhe. Girando a copas, ele encontra no verso a frase "Não olhe para trás".

Hesitante e confuso ele encara o reflexo. Mas não há nada atrás dele. PAUSA. Dante encara o quarto com as caixas mas sem vida, sem Helena.

Amassando a carta de às de copas, ele solta-a no meio do quarto e sai.

8.INT.COZINHA/SALA DE JANTAR-DIA

Segurando um bolo de cenoura com chocolate, Verônica sai da cozinha e entra na sala de jantar. Ela coloca a travessa na mesa.

Na mesa, uma travessa de lasanha, suco, pratos e copos para duas pessoas. Verônica senta na cadeira.

VERÔNICA
Tá bem, filho? Pega mais lasanha!

Dante levanta a cabeça e olha para a avó.

DANTE
Tô vó, tô cheio já. Assim não como O bolo!

VERÔNICA
Iai, tá tendo demanda de trabalho de novo?

DANTE (TOSSE)
É… (PAUSA)..aparece…as vezes…sabe como é, né?

Verônica passa um copo de suco para Dante, que pega e bebe.

VERÔNICA
Mais é bom, filho? Você sempre foi tão aplicado, deveria estar em uma empresa grande. Um negócio certo, sabe?

DANTE
É complicado, vó…atualmente tá tudo cheio de 'bug'.

VERÔNICA
O ‘bug’ a gente resolve tentando, não é? Tu mesmo me dizia…

DANTE
Tentando…e eu não 'tô' tentando, vó?

VERÔNICA
Tá mesmo? Dan...eu sei que mentiu sobre estar tomando os remédios. Sua cara tá péssima, parece que foi perturbado por um fantasma.

Dante encara Verônica. As mãos trêmulas são escondidas no colo.

VERÔNICA (CONT'D)
Mas tá tudo bem, eu tenho um colega psiquiatra pra te indicar, talvez ajude a entender esse processo que tá vivendo.

DANTE
Entender igual a você? Entender o processo é desaparecer com as únicas coisas que restou da Lena? De nós? Não...(PAUSA)eu não quero tentar se for assim.

VERÔNICA
Você está sendo injusto. Eu não estou me livrando de nada. Só estou doando pra quem precisa.

DANTE
Você está doando tudo? Poderia deixar comigo, eu tenho espaço.

VERÔNICA
E você conseguiria lidar com isso? Não está conseguindo se reencontrar, minha criança...

Dante desvia o olhar de sua vó e encara o assento a sua frente. Do outro lado da mesa, nesta direção, Helena encara Dante enquanto balança negativamente a cabeça.

VERÔNICA (CONT'D)
Sabe, Dante… Não é fácil pra mim também. Criei vocês dois desde que nasceram...e perder a minha neta, minha companheira nessa casa...foi (PAUSA) Do contrário do que pensam, ser psicóloga não torna nada disso mais fácil. Todo dia, eu tive uma batalha contra a dor e a saudade. Todo dia.

DANTE
A senhora nunca me disse nada disso...

VERÔNICA
Eu sabia que estava enfrentando as suas também...Dante, por que entrou no quarto dela?

Dante fecha os olhos. Ao reabrir percebe que Helena sumiu.

DANTE
A porta estava aberta.

VERÔNICA
Agora eu entendi essa cara...você ainda está tendo alucinações, não é? Eu vou ligar para a doutora Ana.

DANTE
Vó, para. Eu tô bem!

VERÔNICA
Não, você não tá. Você não tá, Dante. E eu estou muito preocupada com você.

DANTE
Não precisa.

Verônica aproxima dele e faz carinho na cabeça do neto.

VERÔNICA
Você sabe que quero
o melhor do mundo
pra ti, né?

DANTE
Eu sei, vó. Também quero o mesmo
pra senhora.

Verônica puxa Dante e o abraça por um tempo.

VERÔNICA
Espere um minuto aqui, eu preciso
te dar algo.

Verônica sai da cozinha. Dante toma um copo de suco. Verônica retorna para cozinha com um baralho nas mãos, entregando para Dante.

DANTE
O que é isso?

VERÔNICA
Um baralho?

DANTE
Eu sei que é um baralho. Eu quero
saber por que está me dando isso?

VERÔNICA
Abre. É o presente que a Leninha
deixou pra você. Vocês farão 25
anos daqui a três dias.

DANTE
Fariamos...

Dante afasta seu prato para o lado, abre a caixa do baralho e despeja as cartas na mesa.

Dante embaralha as cartas duas vezes. O conjunto pardo de cartas se misturam com exceção de uma carta prata dobrada. Dante encara a carta às de copas, põe o baralho em cima da mesa.

VERÔNICA
Ah, você achou! (Verônica pega a
carta e faz uma careta) engraçado,
não me lembro dela estar nesse
estado da última vez que jogamos.

DANTE(NERVOSO)
Porque a Leninha quis me dar isso?

VERÔNICA(SORRINDO)
Porquê acham que eu sempre tenho todas as respostas?

DANTE
Vó, é sério.

VERÔNICA
Tá(PAUSA)...Eu tenho um palpite. Uma vez, ela me contou que existe uma lenda com essa carta: o selo das pontas. A lenda diz que: uma vez a cada cem anos a carta se comunica com alguém, e um ser divino é convocado para ajudá-lo. Isso se chama: Linho de às.

DANTE
Que ser divino? Porque ele ajudaria? Isso não faz sentido.

VERÔNICA
Nem tudo é compreensível, meu filho. A vida é uma caixinha de pandora.

Dante recolhe o baralho rapidamente, colocando as cartas dentro da caixa sobre a mesa. Ele levanta-se exasperado.

DANTE
Eu acho melhor ir embora.

VERÔNICA
Já?

DANTE
Claro, antes que a senhora me enrole mais com essa conversa. E eu acho que vou terminar o projeto que comecei...

Dante e Verônica se abraçam.

VERÔNICA
Mas lembre-se: tudo tem um preço.

Dante segura o baralho, abraça Verônica e sai da cozinha.

CORTA PARA.

9.EXT. INSERT'S RUA/PRÉDIO DE DANTE-TARDE

Dante anda na rua entre as pessoas e vira a direita. Dante para em um ponto de ônibus. Dante abre a porta do prédio e entra.

10.INT. PRÉDIO DE DANTE-TARDE

Dante entra na portaria. Amadeus sai da saleta e vai em direção a Dante.

AMADEUS
Bom dia, Senhor Dante!

DANTE
Opa...bom dia, 'Amadeu'. Como vai?

AMADEUS (SORRINDO)
Bem, senhor. E o senhor, como está? Tá arrumado e cheiroso, foi ver a família?

DANTE
Como é que o senhor sabe? Quer saber, deixa pra lá. O senhor conhece a moça de mais cedo? A que esbarrou em mim?

AMADEUS
Olha, pra lembrar assim...da hora que o senhor saiu desceu e subiu tanta gente.

DANTE
Ela tinha cabelo vermelho...

AMADEUS
O senhor tem certeza que a viu aqui?

Dante sorri desanimado.

DANTE
Não...desculpa, deixa pra lá.

AMADEUS
Eu vou indo, viu? Precisando é só chamar.

Amadeus sorri.

Dante sorri apático de modo automático.

DANTE
Obrigado.

Dante se vira e sobe as escadas.

JUMP CUT.

11.INT.SALA DE DANTE-NOITE

A sala está escura, iluminada apenas pelo notbook e uma luz dura vindo da rua. No chão, a mesma bagunça da manhã (roupas, pratos e comida industrilizada), mais a caixa de baralho próximo ao notbook e bebida alcoólica.

O visual Studio Code está aberto e apresenta erros nas linhas: 13, 36 e 42.

Dante-veste uma calça moletom e regata de algodão em cor neutra, está descalço e com cabelo úmido-, sai do banheiro secando o cabelo com a toalha. Ele se senta em frente ao notbook. Seus olhos se franzem, as mãos batem no teclado desligando o notbook. Ele ri com desgosto e encara a caixa de baralho.

DANTE
Você acredita mesmo nisso?

Dante joga as cartas no chão. O às de copas prateado surge em meio as outras. Dante a segura.

DANTE (CONT'D)
Se você é real, traga-a de volta.
Arrume meus bugs, concerte tudo.

Dante vira a carta, mas não há recado algum. Ele boceja e se deita no sofá.

DANTE (CONT'D)
Eu sabia.

Dante adormece.

As luzes piscam.

12.INT. CORREDOR-NOITE

O corredor é longo e mal iluminado, repleto de portas em suas laterais, as cores das paredes são claras e foscas.

Ouvimos a introdução da música "Não vai-Gomes".

Dante desperta atordoado. Em plano holandês vemos Dante desestabilizado se levantar.

HELENA(V.O)
Isso não vai me trazer de volta.

"ISSO NÃO VAI FAZER VOCÊ VOLTAR DE NOVO".

DANTE(CONFUSO)
Helena? É você?

Dante se assusta e se encosta na parede.

A música fica abafada.

HELENA(V.O)
Quanto tempo eu tenho até você me esquecer?

A sombra da Morte desce as escadas, Dante percebe um vulto e a segue.

DANTE(GRITANDO)
Helena?

13.INT.ESCADAS-NOITE

Dante exasperado desce as escadas.

14.INT.ESTACIONAMENTO-NOITE

Dante caminha pelo estacionamento. O olhar perdido, corpo iluminado pelas luzes do espaço. A sua frente uma figura esguia semelhante a ele está parada.

Dante caminha até a figura.

DANTE (CONT'D)
Ei, você viu alguém passando por aqui? Ei, eu tô falando com você. Você viu uma...

Dante chega próximo a figura, que não responde. Dante tenta tocar na figura, que desaparece. Dante encara o chão no mesmo lugar que a figura estava, agora diversas cartas cobrem o local. Uma carta prateada está manchada de sangue. Dante pega a carta e vira-a.

DANTE (CONT'D)
"A carta está na mesa, Dante. Aceito o seu desafio. Está pronto para começar?"

A música "Não vai-Gomes" se destorce e toca o contrário. Um zumbido toma atmosfera, Dante tampa as orelhas e cai de joelhos.

DANTE (CONT'D)
Espera, quem é você? O que vai querer de mim?

A MORTE(V.S)
Você sabe quem eu sou. Nos conhecemos bem, Dante Lins.

Em reverso acelerado o dia de Dante aparece em tela.

Tela preta.

15.INT.QUARTO DE VERÔNICA- DIA

Uma equipe de filmagem se prepara para rodar a cena. Segurando uma claquete, Helena bate duas vezes na frente de Dante, que está dormindo no chão.

Dante desperta assustado. Ele encara Helena e a equipe.

HELENA(COCHICHA IRRITADA)
Eu não acredito que você ficou pra dormir aqui.

Cecília- de cabelos presos, vestida com um vestido longo- entra no quarto e é abraçada pela equipe, o preparador a guia até o maquiador que retoca sua maquiagem.

DANTE
Leninha? Leninha?(ele grita e a abraça). Eu senti tanto a sua falta.

HELENA
Tá doido, Dante Lins? A gente se viu mas cedo. Você bebeu? Então você dormiu por que bebeu?

DANTE
Como assim? Não. Não. Espera, o que tá acontecendo? (Ele observa a equipe e a claquete de Helena) Que dia é hoje?

HELENA
Você tá brincando comigo, né? Olha, eu tenho que terminar essa diária e mais tarde a gente vai pra o réveillon na orla, como combinamos, ok?

Dante encara Helena e segura seu braço.

DANTE
Hoje é 31 de dezembro?

O produtor, Icaro-vestido com jeans e camisa preta, aparência de 30 anos- cochicha no ouvido de Helena, ela sorri forçadamente.

DANTE (CONT'D)
Eu preciso falar com a vó. Eu não posso estar aqui de novo.

HELENA
Vai ser difícil...

DANTE
Por quê?

HELENA
Como assim "por quê"? Você só pode 'tá' de brincadeira comigo ou bebido muito, né? (Helena suspira)...Dante, a vovó morreu a seis anos...

DANTE
O quê? Não, não, não. Não é possível. Você tá mentindo! É isso. Eu a vi. Eu a vi hoje, Helena.

HELENA
Dan...

DANTE
Não...não...

Dante cambaleia até a parede, batendo no espelho. Helena o segura e toca no seu rosto. Ele a afasta.

Uma carta prateada cai ao lado de Dante. Chorando, se abaixa para pegar a carta. Dante a vira. Levantando de costas para Helena, ele olha para a carta em choque. A respiração de Dante fica ruidosa.

HELENA(CONFUSA)
Achei que você me quisesse de volta...

Lentamente Dante encara o reflexo de Helena.

DANTE(APREENSIVO)
Helena?

FADE OUT.

PLANO DE FILMAGEM - O ÁS						
SEQ.	LOC.		PÁG.	ESP/TURNO	ELENCO	HORA
DIA #1 - CASA DE VERÔNICA - SÁBADO 24/08						
6	ESCADA	Dante sai da cozinha secando as mãos, sobe as escadas sozinho e vê um feixe de luz na porta entreaberta do quarto de Helena.	6,7	INT/DIA	Dante	9h
7	QUARTO HELENA	Dante entra no quarto de Helena com as coisas empacotadas e cobertas pelo tecido branco e se olha no espelho/ Dante esbarra no espelho e a carta de baralho com a frase cai, ele lê a carta e olha ao redor, mas não tem ninguém no quarto, amassa a carta e sai.	7,8 e 9	INT/DIA	Dante	09h40
8	SALA DE ESTAR/COZINHA	Dante e Verônica conversam sobre trabalho e o luto.	9 10,11,12,13.	INT/DIA	Dante e Verônica	10h
5	RUA/CASA	Dante desce do ônibus e caminha até a casa de Verônica.	6	EXT/INT/DIA	Dante e Verônica	11h
ALMOÇO						12h
7(cont)	QUARTO HELENA	Dante se olha no espelho e Helena passa pelo espelho. Helena conversa com Dante. Flashback acontecendo.	7,8 e 9	INT/DIA	Dante e Helena	13h20
15	SALA	Helena acorda Dante que está no chão. Tem uma equipe de filmagem no quarto junto com Helena	17,18 e 19	INT/DIA	Dante e Helena	15h
DESPRODUÇÃO						17h-17h30

ORDEM DO DIA - O ÀS

OD#1 - Sábado, 24 de Agosto, 2024

Direção: Juliana Torres

LOCAÇÃO	Rua Dep. José Francisco de Melo Cavalcante - 408
ALIMENTAÇÃO/CAMARIM:	Na locação
HOSPITAL PÚBLICO MAIS PRÓXIMO:	R. Ribeiro Pessoa, s/n - Iputinga, Recife - PE, 50980-000

CHAMADA: 7h
CAFÉ DA MANHÃ: 07:00 às 07:30
ALMOÇO: 12:00
DESPRODUÇÃO: 17:00

Probabilidade de chuva: 20%. O dia todo vai segurar a temperatura entre MIN: 26°C e MAX: 27°C graus com vento de 2km/h e umidade de 69%

HORÁRIO DA DIÁRIA: 7h ÀS 17h

07:00 às 07:30
CAFÉ NA LOCAÇÃO

07:30 às 08:50 (1h20min)	Preparação			Página	Elenco
08:50 às 09:00 (10 min) **DESLOCAMENTO PARA A ESCADA**					
09:00 às 09:30 (30 min)	**6**	INT/DIA	**SET:** Escada **Sinopse:** Dante sai da cozinha secando as mãos, sobe as escadas sozinho e vê um feixe de luz na porta entreaberta do quarto de Helena.	6, 7	Dante
09:30 às 09:40 (10 min) **DESLOCAMENTO PARA O QUARTO**					
09:40 às 10:00 (20 min)	**7**	INT/DIA	**SET:** Quarto de Helena **SINOPSE:** Dante entra no quarto de Helena com as coisas empacotadas e cobertas pelo tecido branco e se olha no espelho/ Dante esbarra no espelho e a carta de baralho com a frase cai, ele lê a carta e olha ao redor, mas não tem ninguém no quarto, amassa a carta e sai.	7, 8 e 9	Dante
10:00 às 10:10 (10 min) **DESLOCAMENTO PARA A COZINHA**					
10:10 às 11:00 (50 min)	**8**	INT/DIA	**SET:** Cozinha/Sala de Estar **SINOPSE:** Dante e Verônica conversam sobre trabalho e o luto.	9, 10, 11, 12 e 13	Dante e Verônica
11:00 às 11:20 (20 min) **DESLOCAMENTO PARA A COZINHA**					
11:20 às 12:00 (40 min)	**5**	EXT/DIA	**SET:** Rua/Casa **SINOPSE:** Dante desce do ônibus e caminha até a casa de Verônica.	6	Dante e Verônica

12:00 às 13:00
ALMOÇO NA LOCAÇÃO

13:00 às 13:10 (10 min)	Preparação			Página	Elenco
13:10 às 13:20 (10 min) **DESLOCAMENTO PARA O QUARTO**					
13:20 às 14:40 (1h20min)	**7(cont)**	INT/DIA	**SET:** Quarto de Helena **Sinopse:** Dante se olha no espelho e Helena passa pelo espelho. Helena conversa com Dante. Flashback acontecendo.	7, 8 e 9	Dante e Helena
14:40 às 15:00 (20 min) **DESLOCAMENTO PARA A SALA**					
15:00 às 17:00 (2h)	**15**	INT/DIA	**SET:** Sala **SINOPSE:** Helena acorda Dante que está no chão. Tem uma equipe de filmagem no quarto junto com Helena	17, 18 e 19	Dante e Helena

DESPRODUÇÃO: 17:00 ÀS 17:30

ELENCO

Personagem	Chegada	Cenas	Camarim	Set	Prev. Saída
1. Dante / Rogério	07:00	6, 7, 8, 5, 7(cont) e 15	07:30	09:00	17:30
2. Verônica / Mariza	07:00	8 e 5	07:30	10:10	13:00
3. Helena / Luiza	11:00	7(cont) e 15	11:00	14:00	17:30

Total elenco café: 2
Total elenco almoço: 3

Figurantes

Personagem	Cenas	Figurino C. 5	Figurino C.15
Equipe O às	5 e 15	Roupas casuais	Roupa preta
Equipe O às / Cecília	15	Roupas casuais	Roupas casuais
Equipe O às / Icaro	15	Roupas casuais	Roupa preta

			7	PP	Estático	Dante falando	4
			8	PF	Estático	Celular de Dante com ligação de “Vó”	4
			9	PP	Estático	Dante falando	4 e 5
			10	PI	Estático	Dante levanta	5
		9h15 às 9h30 (15min)				**PREPARAÇÃO FOTOGRAFIA:** COZINHA DE DANTE AO DIA	

			13	PAB	Estático	Dante deita no sofá e dorme	15
		11h30 às 11h50 (20min)			**DESPRODUÇÃO FOTO/ARTE/CENOGRAFIA:** SALA DE DANTE		
		11h50 às 12h (10min)			**DESLOCAMENTO PARA A RUA DO PRÉDIO**		
		12h às 12h05 (5min)			**PREPARAÇÃO ARTE/FOTOGRAFIA:** EXTERNA NA RUA DO PRÉDIO		

O ÁS - ORDEM DO DIA

OD#3 - Domingo, 01 de Setembro de 2024

Direção: Juliana Torres

CHAMADA: 12h30

LOCAÇÃO:	Rua Dois de Julho, 251 - Santo Amaro, Recife / Aurora Trend - Torre A, apt. 1202
ALIMENTAÇÃO/CAMARIM:	x
HOSPITAL PÚBLICO MAIS PRÓXIMO	R. Arnóbio Marques, 310 - Santo Amaro, Recife - PE

Probabilidade de Chuva: 42% (5mm) Sol com algumas nuvens e chuva passageira durante o dia. Temperatura mín. de 23º e máx. de 29º.

		13h às 13h30 (30min)			**PREPARAÇÃO ARTE/FOTOGRAFIA:** PORTARIA À TARDE (CENA 10)				
13h30 às 14h15min (45min)	10	INT. TARDE PORTARIA	1	PI	Pan	Dante entra na portaria. Amadeus sai da saleta	14	DANTE E AMADEUS
			2	PP	Estático	Dante e Amadeus conversam		
			3	PP	Estático	Dante e Amadeus conversam		
			4	PA	Estático	Dante sobe as escadas	15	
		14h15 às 14h30 (15min)			**PREPARAÇÃO ARTE/FOTOGRAFIA:** PORTARIA AO DIA (CENA 4)				
14h30 às 15h (30min)	4	INT. DIA PORTARIA	1	PA	Pan	Dante andando pela recepção e acena para Amadeus	5	DANTE, MORTE E AMADEUS
			2	PM	Estático	Dante e a morte se cruzam		
			3	PP	Estático	Dante confuso		
		15h às 15h30 (30min)			**DESLOCAMENTO E PREPARAÇÃO ARTE/FOTOGRAFIA:** CORREDOR				
15h30 às 16h (30min)	12	INT. NOITE CORREDOR	1	PD	Estático	Olhos de Dante	15	DANTE E MORTE
			2	PF	Estático	Dante acorda e começa a levantar		
			3	PAB	Estático	Dante levanta	16	
			4	PP	Stab	Dante fala e se encosta na parede		
			5	PM	Pan	Dante vê a sombra da morte		
		16h às 16h15 (15min)			**DESLOCAMENTO E PREPARAÇÃO ARTE/FOTOGRAFIA:** ESCADAS				
16h15 às 16h30 (15min)	13	INT. NOITE ESCADAS	1	PA	Trêmulo	Dante correndo pelas escadas	16	DANTE
			2	PG	Stab	Dante correndo pelas escadas		
		16h30 às 17h (30min)			**DESLOCAMENTO E PREPARAÇÃO ARTE/FOTOGRAFIA:** ESTACIONAMENTO				
17h às 18h (1 HORA)	14	INT. NOITE ESTACIONAMENTO	1	PAB	Estático	Dante abrindo a porta da escada	16	DANTE E "FIGURA"
			2	PP	Stab	Dante com olhar perdido		
			3	PM		Dante vê a figura e se aproxima		
			4	PP		Dante falando		
			5	PM		Dante se aproxima da figura e a toca		
			1	PP		As cartas caem em frente a Dante		
			2	PD		Carta prateada		
			3	PP		Dante pegando e lendo a carta	17	
			4	PM		Dante fala agonizando		
		18h às 18h15 (15min)			**DESPRODUÇÃO**				
		18h15 às 18h40 (25min)			**DESLOCAMENTO PARA SEGUNDA LOCAÇÃO**				
		LOCAÇÃO:			*Av. Conde da Boa Vista, 311 - Boa Vista, Recife / Edf. Santa Apolônia, apt. 405*				
		ALIMENTAÇÃO/CAMARIM:			Na Locação				
		HOSPITAL PÚBLICO PRÓX.:			*R. Arnóbio Marques, 310 - Santo Amaro, Recife - PE*				
		18h40 às 19h (20min)			**ALIMENTAÇÃO**				
		19h às 19h20 (20min)			**PREPARAÇÃO ARTE/FOTOGRAFIA:** CARRO DE DANTE				
19h20 às 22h	1	INT. NOITE	1	PF	Estático	Helena fecha o espelho do carro	1	DANTE E HELENA
			2	PP	Estático	Helena olhando a paisagem	1	
			3	PP	Estático	Dante dirigindo	1	
			4	PG	Estático	Carro passando no cruzamento	1	
			5	PP	Estático	Helena escutando música e falando	1	
			6	PF	Estático	Helena pausando a música	1	
			7	PP	Estático	Dante falando	1	
			8	PF	Estático	Dante não sorri	1	
			9	PM	Estático	Dante suspira e aperta o volante	2	
			10	PG	Estático	Carro segue pela rua pouco movimentada	2	
			11	PM	Estático	Helena conecta o bluetooth no carro	2	
			12	PF	Estático	Reação de Dante a música.	2	
			13	PP	Estático	Dante falando	2	

(2 HORAS E 40MIN)		CARRO	14	PP	Estático	Helena falando	2	DANTE E HELENA
			15	PM	Estático	Helena aumenta o volume da música	2	
			16	PF	Estático	Dante arquenado as sonbrancelhas	3	
			17	PP	Estático	Dante troca a marcha	3	
			18	PG	Estático	Carro parando no sinal e carros passando no cruzamento	3	
			19	PP	Estático	Dante coloca a cabeça para fora do carro	3	
			20	PP	Estático	Dante falando	3	
			21	PP	Estático	Helena falando	3	
			22	PF	Estático	Celular de Helena com o GPS	3	
			23	PM	Estático	Luz verde do semáforo no vidro	3	
			24	PP	Estático	Dante troca a marcha e fala	3	
			25	PF	Estático	Carro chegando na faixa de pedestres	3	
			26	PF	Estático	Helena olhando para a janela com a luz do farol crescendo	3	
		22h às 22h15 (15min)				**DESPRODUÇÃO**		

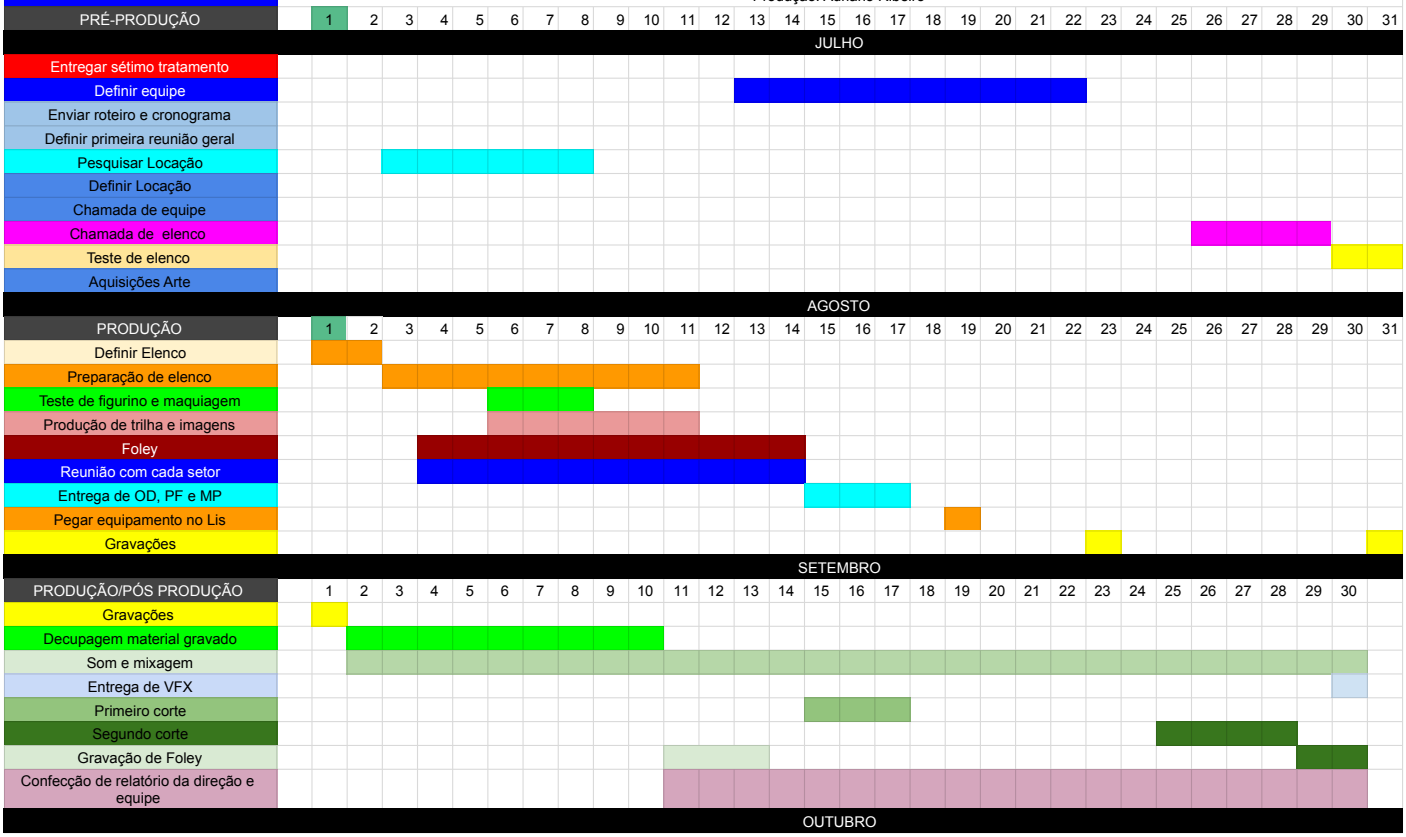
FIM DA DIÁRIA

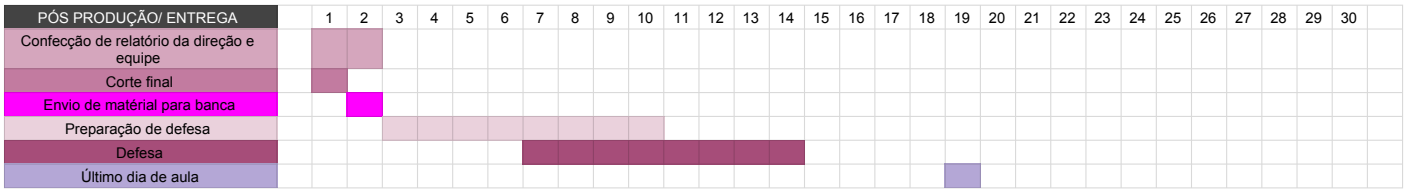
OÁS

Cronograma Provisório

Direção e Roteiro: Juliana Torres Baracho

Produção: Adriano Ribeiro




PÓS PRODUÇÃO/ ENTREGA
1
2
3
4
5
6
7
8
9
10
11
12
13
14
15
16
17
18
19
20
21
22
23
24
25
26
27
28
29
30
Confecção de relatório da direção e equipe
Corte final
Envio de matérial para banca
Preparação de defesa
Defesa
Último dia de aula

DECUPAGEM – VFX (CURTA-METRAGEM “O ÁS”)

Márcio Moura e João Silvestre

	DESCRIÇÃO	TIPO DE VFX	VIABILIDADE
CENA DO CARRO (CENA 01)	Carro em movimento. Fogos de Artifício. Batida do carro com luz forte.	Quanto ao movimento do carro, como vai funcionar a gravação? Vai ser com um carro em movimento mesmo ou vai ser necessário VFX com fundo verde? Quanto aos fogos de artifício, eles irão aparecer? Para a parte da batida é majoritariamente uma luz muito forte, o ideal é resolver isso no set com a iluminação, e só em caso de necessidade “fakear” uma luz na edição.	Ver as possibilidades quanto ao carro em movimento.
CENAS COM PROGRAMAÇÃO (CENAS 02 e 11)	Telas de notebook com Visual Studio.	Preferencialmente ter essas imagens ou o próprio Visual Studio aberto em cena no set, ao invés de substituir a imagem com um fundo verde colado na tela.	Provavelmente não será necessário VFX.
CENA CORREDOR (CENA 12)	Corredor sombrio.	Se houver um corredor ideal no set, não haverá necessidade de se criar um corredor 3D.	Provavelmente não será necessário VFX.
CENA MORTE (CENA 14)	Morte se desintegra em cartas.	Aqui é a cena cargo-chefe do VFX, a desintegração a partir de uma simulação de fumaça, transicionando para as cartas 3D de ás caindo no chão. Usando animação de Houdini e Blender, e a composição pelo NUKE.	Importante gravar o clean plate, anotar o posicionamento da luz, qual lente foi usada, qual abertura de diafragma e qual velocidade de obturação. A cena precisa ser bem coordenada entre a Fotografia e o VFX.

Decupagem de fotografia - O Ás		
Plano	**Enquadramento/Ângulo**	**Descrição da cena**
1	Plano fechado	Helena fecha o espelho do carro
2	Primeiro plano	Helena olhando a paisagem
3	Primeiro plano	Dante dirigindo
4	Plano geral	Carro passando no cruzamento
5	Primeiro plano	Helena escutando música e falando
6	Plano fechado	Helena pausando a música
7	Primeiro plano	Dante falando
8	Plano fechado	Dante não sorri
9	Plano médio	Dante suspira e aperta o volante
10	Plano geral	Carro segue pela rua pouco movimentada
11	Plano médio	Helena conecta o bluetooth no carro
12	Plano fechado	Reação de Dante a música.
13	Primeiro plano	Dante falando
14	Primeiro plano	Helena falando
15	Plano médio	Helena aumenta o volume da música
16	Plano fechado	Dante arquenado as sonbrancelhas
17	Primeiro plano	Dante troca a marcha
18	Plano geral	Carro parando no sinal e carros passando no cruzamento
19	Primeiro plano	Dante coloca a cabeça para fora do carro
20	Primeiro plano	Dante falando
21	Primeiro plano	Helena falando
22	Plano fechado	Celular de Helena com o GPS
23	Plano médio	Luz verde do semáforo no vidro
24	Primeiro plano	Dante troca a marcha e fala
25	Plano fechado	Carro chegando na faixa de pedestres
26	Plano fechado	Helena olhando para a janela com a luz do farol crescendo

Movimento	Observações
Estática	Revela o olho da personagem
	Personagem de perfil.
	Câmera na mão próxima ao ombro de Helena.
	Plano e contraplano
	Plano e contraplano
	Câmera na mão próxima ao ombro de Helena.
	Dante encara helena
	Câmera fora do carro
	Visão do banco de Helena.
	Câmera no banco de trás
	Ângulo na altura do pneu
	Iluminação crescendo progressivamente

CENA	Diálogos	SFX	Foley	AMBIÊNCIA	MÚSICA	Equipamento
01	Helena e Dante.	Vidro fechando -Drone agudo invade a cena a medida que o caminhão avança – sirenes - Digitação	Vidro de carro fechando – Som de motor – Suspiro de Dante – Som do caminhão seguindo em direção ao carro. – Sons metálicos de acidente.	Ambiência externa que é abafada pelo fechar do vidro. (o som externo é composto de carros passando na pista). – Sons de fogos de artifício.	**Não Vai-Gomes** – em frequência média –	
02	Janaína (off) e Dante. - VERÔNICA (OFF) .	Celular vibrando e toque -	Movimento das roupas – Notebook em contato com a roupa dele se seu colo -Empurrando roupas e lixos – Passos.	Quero por um som de microfonia ao fundo e constante – Que alterne trazendo mais ou menos vibrações -	**X**	
03	Dante, Verônica (off)	Efeito de alto falante da voz da Verônica. – Roncar da barriga -	Passos, abrir da geladeira, Fechar da geladeira – passos.	Quero por um som de microfonia ao fundo e constante -	**X**	
04	X	X	SUSPIRO – PASSOS?	Ambiência de frente do prédio, gravar no dia ou simular com outra.	**Música**	
05	Verônica e Dante	X	Portão abrindo.	Ambiente externo, com carros passando. (ambiente reduzido quando eles entram na casa).	**Música**	
06	Verônica (off)	Celular vibrando,	(Barulho de água e mãos lavadas como vírgula sonora?) – Respiração pesada e ruidosa dando tensão a cena.	Ruído branco + pouco da ambiência externa, mas muito leve.	X	
07	Hellena e Dante	Um silêncio pesado, tentar trazer um ruído branco que exalte o silêncio da cena – Quando Hanna chega, o silêncio perdura, mas sem incomodo. – Usar efeito que torna o diálogo onírico. -	Passos da Helena, som de Helena mexendo nos livros – Bater no espelho, cair da carta, toque na carta – Som de carta sendo massada, carta caindo no chão.		X	

08	Verônica e Dante		Verônica sentando, cartas caindo sobre a mesa, sons de embaralhamento.		X	
09	X	X	Abrindo porta do prédio.	Ambiente externo, ruas com carros, falas das pessoas.	X	
10	Amadeus e Dante	X	Passos na escada.	Ambiência de frente do prédio, gravar no dia ou simular com outra – Retorno do som ruidoso como microfonia.	X	
11	Dante	X	Passos ao sair do banheiro, sons da toalha no cabelo. – Som de cartas caindo no chão – Bocejar e deitar.	Ruído branco leve.	X	
12	Dante e Helena	X	Passos na escada	do som ruidoso como microfonia	NÃO VAI GOMES	
13		X	Respiração forte – Passos na escada.	do som ruidoso como microfonia	NÃO VAI GOMES	
14	Dante e a Morte	X	Passos.	do som ruidoso como microfonia se torna mais forte;	NÃO VAI GOMES	
15	Dante e Helena	X	Bater da Claquete, Bater no espelho,	Ambiente de Set, um ambiente leve, calmo,		

	o às							
seq.	Locação	Cena	Personagens	Objetos	Figuração	Props	Maquiagem / figurino	Observações
1	Carro de Dante - Ext Noite	Dante e Helena estão no carro, eles conversam.	Dante, Helena	carro de Dante, fone de ouvido, mochila preta no banco de trás do carro, celular de dante e de helena	carros passando na rua	fone de ouvido, celular de helena, rádio do carro,	Dante R01: Camisa clara de manga curta, bermuda jeans e óculos. Cabelos bagunçados. Rosto levemente cansado com eiras suaves. Helena R01: blusa clara	
2	Sala de Dante - Int/Dia	Dante acorda no sofá e recebe mensagem de Janaina	Dante	sofá, rack, tv, centro, almofadas no sofá, celular, pilha de roupas no chão, latas de cerveja, pratos sujos, notebook		celular rachado de Dante	Dante R02: cabelos bagunçados, olheiras profundas arroxeadas, camiseta preta desbotada e bermuda cinza escuro	celular rachado, a mensagem do notebook vai ser feita na pós
3	Cozinha de Dante - Int/Dia	Dante conversa com a avó pelo telefone	Dante	geladeira, fogão, microondas, armário, garrafão de água, filtro de água, lixo cheio, cafeteira,		celular rachado de Dante, geladeira só com uma garrafa de água e	Dante R02: cabelos bagunçados, olheiras profundas arroxeadas, camiseta preta desbotada e bermuda cinza escuro	
4	Entrada do prédio de Dante - Int/Dia	Dante esbarra na morte	Dante, Amadeu, Helena			fone de ouvido de dante	Dante R03: camiseta preta, bermuda jeans, óculos. Cabelos bagunçados Amadeu R01: uniforme neutro e boné. Morte R01: cabelos avermelhados, roupas claras	
5	Rua Casa de Verônica - Int Dia	Dante vai para a casa de Verônica	Dante, Verônica		pessoas passando na rua	garrafa de suco, sacola	Dante R03: camiseta preta, bermuda jeans, óculos. Cabelos bagunçados. Verônica R01: vestido florido leve, sandália.	
6	Corrredor - Casa de Verônica - Int/Dia	Dante sai da cozinha e anda pelo corredor	Dante			celular de Dante	Dante R03: camiseta preta, bermuda jeans, óculos.	
7	Quarto de Helena - Int/Dia	Dante entra no quarto e encontra Helena. Flashback	Dante, Helena	desenhos nas paredes, fotos de helena criança e adolescente, pôsteres de filmes, cama, espelho ao lado da cama,		roteiro, molho de chaves, carta prateada de às de copas com frase atrás	Dante R03: camiseta preta, nuda jeans, óculos. Helena R01: blusa clara branca ou amarela com renda, short jeans, anéis nos dedos e brincos na orelha. Maquiagem leve. Sangue na	sangue falso

8	Cozinha sala de jantar - Int/Dia	Verônica sai da cozinha e conversa com Dante na mesa de jantar	Dante, Verônica	mesa de jantar, cadeiras, travessa de lasanha, jarra de suco, pratos, copos, talheres, toalha de mesa		travessa com bolo de cenoura com chocolate, copo de suco, caixa de baralho,	Dante R03: camiseta preta, bermuda jeans, óculos. Rosto pálido. Verônica R01: vestido florido leve, sandália. Helena R01: blusa clara branca ou amarela com renda, short jeans, anéis nos dedos e	
9	Insert's Rua Prédio de Dante - Ext/Dia (tarde)	Dante caminha pela rua. Ele pega o ônibus e vai para o prédio	Dante		pessoas passando na rua		Dante R03: camiseta preta, bermuda jeans, óculos	
10	Prédio de Dante - Int/Dia (tarde)	Dante entra na portaria e conversa com Amadeu	Dante, Amadeu	vaso de planta, portão, escadas	pessoas passando pelo prédio		Dante R03: camiseta preta, bermuda jeans, óculos. Amadeu: uniforme neutro e boné.	
11	Sala de Dante - Int/Noite	Dante sai do banheiro e vê a caixa de baralho	Dante	sala escura, notebook, sofá, rack, tv, centro, almofadas no sofá, celular, pilha de roupas no chão, latas de cerveja, pratos sujos,		toalha, notebook	Dante R04: calça moletom, regata de algodão, cabelo úmido despenteado	visual studio code aberto no notebook. luzes piscam
12	Corredor - Int/Noite	Dante acorda no sofá e se assusta	Dante	corredor longo e mal iluminado, portas nas laterais, vaso de planta, paredes claras e foscas. Sala de Dante bagunçada			Dante R04: calça moletom, regata de algodão, cabelo úmido despenteado, suado	
13	Escadas - Int/Noite	Dante desce as escadas	Dante	escadas			Dante R04: calça moletom, regata de algodão, cabelo úmido despenteado	
14	Estacionamento - Int Noite	Dante caminha pelo estacionamento e encontra a morte	Dante, Morte	estacionamento, carros, postes,, placas de estacionamento		carta prateada manchada de sangue	Dante R04: calça moletom, regata de algodão, cabelo úmido despenteado	cartas de baralho cobrem o local
15	Sala de Verônica - Int/Dia	Dante acorda e descobre o que aconteceu	Dante, Helena, Cecília, Icaro	tripé, câmera, mesa com maquiagens, cadeira, boom, fios , espelho, sofá	equipe de filmagem, preparador, maquiador	claquete, carta prateada que cai do espelho	Dante R04: calça moletom, regata de algodão, cabelo bagunçado. Helena R02: blusa clara, calça preta, botinha, cabelo amarrado. Cecília R01: cabelo preso, vestido longo. Icaro R01:	carta prateada

Planilha orçamentaria				
Alimentação				
Item	Valor	Data	Situação	Observação
Alimentação + Pilha	R$: 162,05	23/08/2024	Pago	
Produção				
Impressão de documentos	R$: 37,50	23/08/2024	Reembolsado	
Compras produçao	R$: 74,69	31/08/2024	Pago dinheiro em caixa	
Pilhas Descartaveis	R$: 39,27	31/08/2024	Pago Juliana	
Remedio de alergia para esdras	R$: 10,50	24/08/2024	Pago	Nicolly gomes Pix: 11 96226-9678
Gelo pro Cooler	R$: 6,19	31/08/2024	Pago	Nicolly gomes Pix: 11 96226-9678
Total geral	48			
Som				
Plha AA para som	R$: 12,50	24/08/2024	Pago	Nicolly gomes Pix: 11 96226-9678
Arte				
Fita crepe + durex	R$: 28,90		Pago	Nicolly gomes Pix: 11 96226-9678
Uber entrega de figurinos	R$: 4,91	27/08/2024	Pago	Cartão de Adriano: pagamento em 13/09/2024
Material Sangue Falso	R$: 20,79	22/08/2024	Pago	Adriano fim do mês
Total geral	54,6			
Transporte				
Transporte do preparador de elenco	R$: 10,00	13/08/2024	Pago	
Uber ida ação Quitanda D'Aldeia	R$: 21,96	23/08/2024	Pago	Cartão de Adriano: pagamento em 13/09/2024
Uber volta ação Quitanda D'Aldeia	R$: 29,94	23/08/2024	Pago	Cartão de Adriano: pagamento em 13/09/2024
Total geral	61,9			
1° Diária				
Uber de ida Juliana e Luiza (Atriz)	R$: 17,34	24/08/2024	Reembolsado	
Uber de ida Nicole, Raquel e Ana	R$: 18,97	24/08/2024	Reembolsado	

Uber Luana + Marisa	R$: 33,12	24/08/2024	Reembolsado	
Uber de volta: Juliana, Raquel e Luiza (Atriz)	R$: 16,87	24/08/2024	Reembolsado	
Uber ida atores Rogério e Mariza	R$: 37,99	24/08/2024	Pago	
Uber volta Rogério	R$: 73,97	24/08/2024	Pago	
Uber de ida ipê e Adriano	R$: 41,98	24/08/2024	Pago	Cartão de Adriano: pagamento em 13/09/2024
Uber de volta Ipê e Adriano	R$: 32,96	24/08/2024	Pago	Cartão de Adriano: pagamento em 13/09/2024
Uber volta Davi, Milena e Lucas	R$: 35,96	24/08/2024	Pago	Cartão de Adriano: pagamento em 13/09/2024
Uber de volta nicollly a ana com equipentos	R$: 19,94	24/08/2024	Pago	Nicolly gomes Pix: 11 96226-9678
Uber ida Davi, Milena e Lucas	R$: 34,95	24/08/2024	Pago	
Uber de envio equipamento de arte	R$: 14,32	24/08/2024	Pago	Jeniffer, pegar o pix dela
Total geral	378,37			
2° diária				
Uber de volta continuista e diretor de fotografia	R$: 18,62	31/08/2024	Reembolsado	
Gasolina do Rogério	R$: 35,00	31/08/2024	Pago	
Uber calças do Rogério	R$: 18,60	31/08/2024	Pago	
Uber ida Adriano e Jennifer	R$: 47,99	31/08/2024	Pago	Cartão de Adriano: pagamento em 13/09/2024
Uber volta Jennifer	R$: 20,84	31/08/2024	Pago	Pix de Jennifer
Uber volta Adriano	R$: 32,96	31/08/2024	Pago	Cartão de Adriano: pagamento em 13/09/2024
Uber ida figurino, continuista, making of e fotografia	R$: 17,05	31/08/2024	Pago	Cartão de Adriano: pagamento em 13/09/2024
Total geral	221,06			

3° Diária				
Uber de volta Rogerio	R$: 30,00	01/09/2024	Pago	
Uber ida Rogério	R$: 24,97	01/09/2024	Pago	
Uber volta Lucas	R$: 12,98	01/09/2024	Pago	pix de Lucas: 81984837028
Uber volta Ana e Luísa	R$: 28,90	01/09/2024	Pago	
Uber de volta Ipê e Adriano	R$: 52,91	01/09/2024	Pago	Cartão de Adriano: pagamento em 13/09/2024
Uber de ida ipê e Adriano	R$: 47,91	01/09/2024	Pago	Cartão de Adriano: pagamento em 13/09/2024
Uber ida Davi, Milena e Lucas	R$: 26,73	01/09/2024	Pago	Cartão de Adriano: pagamento em 13/09/2024
Uber volta Davi e Milena	R$: 16,98	01/09/2024	Pago	Cartão de Adriano: pagamento em 13/09/2024
Cartão Adriano	410,24			
Rogério	220,53			
Nicolly	78,03			
Jennifer	35,18			
Lucas	12,98			
Ipê	20,79			
Total	777,75			

Rifa O Às		
Felipe Afonso	n.18	R$ 5,00
Gabriel Laprte	n.224 e 324	R$5,00