



Universidade de Brasília
Faculdade de Comunicação
Departamento de Audiovisuais e Publicidade
Curso de Audiovisual

**Desconectados: projeto de filme de curta metragem de animação
sobre dificuldades de relacionamentos na era digital**

Renan Lisboa de Jesus

**Brasília DF
Dezembro de 2023**

Renan Lisboa de Jesus

**Desconectados: projeto de filme de curta metragem de animação
sobre dificuldades de relacionamentos na era digital**

Memorial do Trabalho de Conclusão de Curso na Faculdade de Comunicação da Universidade de Brasília como requisito básico para a conclusão do Curso de Audiovisual sob orientação do Prof. Dr. Mauro Giuntini Viana.

Brasília, DF

Dezembro de 2023

Este trabalho é dedicado em memória ao meu falecido pai Ison de Jesus Corrêa, que sempre esteve e sempre estará ao meu lado, razão de todo o meu esforço e empenho.

Para ele, e em respeito a sua memória, minha singela homenagem.

AGRADECIMENTOS

Inicialmente quero agradecer a todos que tornaram possível este trabalho, principalmente aos mestres e doutores da Faculdade de Comunicação da Universidade de Brasília com quem convivi ao longo de todos esses anos.

Ao professor Dr. Mauro Giuntini pela sua imensurável orientação e incentivo, tão importantes no desenvolvimento deste memorial.

Ao professor Ítalo Cajueiro pelos incríveis ensinamentos proporcionados ao longo da disciplina de Oficina de Animação, pela sua amizade e por provar que é possível fazer uma animação de qualidade com poucos recursos.

Aos professores Dr. Pablo Gonçalo e Dr. Maurício Fonteles pelas excepcionais aulas, pelos ótimos momentos de companheirismo e por acreditar em mim.

A professora Dra. Mariana Souto pelo convívio ao longo do curso, por todas as falas enriquecedoras e pelo seu incrível conhecimento acadêmico.

Aos amigos e companheiros de equipe Eurico Eduardo, Marcos Tavares, Danielle Andrade, Joás Benjamim, Thaís Andrade e Babi Varela que possibilitaram realização desse projeto. As risadas que compartilhei durante esse momento difícil na faculdade, também me ajudaram a seguir em frente.

Aos colegas e amigos do Núcleo de Jornalismo da Câmara Legislativa do Distrito Federal, Bruno Sodré, Carlos Gandra, Diogo Lima, Fabrício Veloso, Marco Túlio, Mário Espinheira e Denise Caputo pelas alegrias, incentivos e apoio constantes, irmãos na amizade que fizeram parte da minha formação profissional e que vão continuar presentes em minha vida.

A todos que fizeram desses semestres os mais valorosos de minha vida, pela troca de ideias, pelo companheirismo e por todos os debates riquíssimos, que direta ou indiretamente fizeram parte de minha formação.

Por fim, gostaria de agradecer a minha mãe, minha referência e meu exemplo de vida, que sempre me apoiou e acreditou em mim.

RESUMO

Desconectados é uma pesquisa aplicada em Comunicação Audiovisual que desenvolve um projeto de realização de filme de curta-metragem de animação que objetiva satirizar o uso excessivo das mídias digitais pelo público adolescente. As técnicas de animação utilizadas mesclam a animação tradicional em 2D com a de rotoscopia, que consiste em criar sequências animadas a partir de vídeo de referência, quadro a quadro. O memorial do projeto apresenta a evolução de seu processo criativo passando pelas fases de pré-produção, produção e pós-produção. O filme conta a história de Samuel, um garoto que se afasta do convívio com todas as pessoas em sua volta, especialmente de Mariana, que nutre uma paixão por ele, mas não é correspondida por este viver o tempo todo no mundo virtual sem se dar conta do seu próprio isolamento.

PALAVRAS CHAVES: mídias digitais, redes sociais, jovens, animação, curta metragem

ABSTRACT

Desconectados is an applied research in Audiovisual Communication that develops a project to make a short animated film that aims to satirize the excessive use of digital media by teenage audiences. The animation techniques used mix traditional 2D animation with rotoscoping, which consists of creating animated sequences in a reference video, frame by frame. The project memorial presents the evolution of its creative process through the pre-production, production and post-production phases. The film tells the story of Samuel, who moves away from everyone around him, especially Mariana, who has a passion for him but is not reciprocated because he lives all the time in the virtual world without realizing his own isolation.

KEYWORDS: digital media, social network, young people, animation, short film

LISTA DE FIGURAS

Figura 01. Escaleta da primeira versão do roteiro de <i>Desconectados</i>	20
Figura 02. Página 01 da primeira versão do roteiro.....	22
Figura 03. Última página da primeira versão do roteiro.....	23
Figura 04. Última página da cena 08.....	26
Figura 05. Desenhos de expressões do personagem Fritz, de <i>Fritz the Cat</i> (1972).....	29
Figura 06. Personagem Sombra de <i>A sombra dos sonhos</i> (2022).....	30
Figura 07. Personagem Toodles Galore, de <i>Tom and Jerry</i> (1946).....	31
Figura 08. Personagem Duquesa, de <i>Aristogatas</i> (1970).....	32
Figura 09. <i>Model sheet</i> do Samuel.....	33
Figura 10. <i>Model sheet</i> da Mariana.....	34
Figura 11. <i>Storyboards</i> da cena 01 - planos 01 ao 06.....	35
Figura 12. <i>Storyboards</i> da cena 01 - planos 07 ao 11.....	36
Figura 13. Ilustração de referência para a cena 08, ambientada no corredor do colégio.....	37
Figura 14. Ilustração final do cenário da cena 08.....	37
Figura 15. <i>Frame</i> da cena 06 do vídeo de referência para a roscopia.....	38

Figura 16. Foto 01 de bastidor da cena 04.....	39
Figura 17. Foto 02 de bastidor da cena 04.....	39
Figura 18. <i>Frame</i> de referência do início da cena 08.....	41
Figura 19. <i>Frame</i> editado no Photoshop antes de ser exportado no formato png.....	42
Figura 20. Rotoscopia concluída do primeiro <i>frame</i> da cena 08.....	42

LISTA DE SIGLAS E ABREVIATURAS

2D - Duas dimensões

3D - Três dimensões

AMD - *Advanced Micro Devices*

CLDF - Câmara Legislativa do Distrito Federal

FAC - Fundo de Apoio à Cultura do Distrito Federal

FAC/UnB - Faculdade de Comunicação da Universidade de Brasília

GB - *Gigabyte*

GHz - *Gigahertz*

Jpg - *Joint Photographic Experts Group*

HD - *Hard Disk*

Png - *Portable Network Graphic* (Gráficos portáteis de rede)

TB - *Terabyte*

UnB - Universidade de Brasília

SUMÁRIO

1.	INTRODUÇÃO: Mídias digitais, isolamento social e animação.....	12
2.	JUSTIFICATIVA.....	14
3.	METODOLOGIA: Como animar a ansiedade nas mídias digitais?.....	16
3.1	PRÉ-PRODUÇÃO.....	16
3.2	ROTEIRO.....	18
3.3	<i>Design</i> na produção de uma animação.....	27
3.3.1	<i>Design</i> de personagens e <i>Model Sheet</i>	28
3.4	<i>MODEL SHEET</i>	33
3.5	<i>STORYBOARD</i>	34
3.6	<i>DESIGN</i> DOS CENÁRIOS.....	36
4.	PRODUÇÃO.....	38
5.	PÓS-PRODUÇÃO.....	40
5.1	Sonorização.....	43
6.	CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	43

7.	FICHA TÉCNICA.....	44
8.	CRONOGRAMA DE EXECUÇÃO.....	46
9.	BIBLIOGRAFIA.....	47
10.	FILMOGRAFIA.....	48
11.	REFERÊNCIAS ELETRÔNICAS.....	50
	APÊNDICE A – roteiro de Desconectados	51
	APÊNDICE B - <i>STORYBOARD</i>	60
	APÊNDICE C - Fotos dos bastidores.....	68
	APÊNDICE D - Planta baixa dos cenários	77
	APÊNDICE E - Boletim de câmera	81

1. INTRODUÇÃO: Mídias digitais, isolamento social e animação

As interações sociais não são recentes e tampouco exclusivas das novas tecnologias digitais. Contudo, é importante compreender que, com o advento das mídias eletrônicas, os convívios com os mais diversos grupos de pessoas em redes sociais como *Instagram*, *Facebook* e *Tik-Tok* cresceram exponencialmente. Tais mídias mudaram radicalmente a forma de comunicação entre as pessoas, no qual estas podem se comunicar em tempo real dos mais diversos locais. “O imediatismo e a comunicação em rede permitem que esta troca de informações seja feita com um número maior de pessoas e com caráter emergencial” (CORRADI, 2020).

Baseado no livro *Modernidade líquida* (2001), escrito por Zygmunt Bauman, no qual o autor acredita que as tecnologias vão isolando os indivíduos do seu convívio pessoal. Esta temática será abordada a partir da realização de um curta de animação que terá como tema central o uso excessivo dos aplicativos eletrônicos e redes sociais na contemporaneidade, concomitante com a desvalorização das demais atividades cotidianas, como socializar presencialmente com amigos e parentes.

Apesar do grande potencial que celulares, tablets e notebooks podem proporcionar, como a ampliação do conhecimento e da cultura, estas tecnologias podem ocasionar em os seus usuários uma diminuição nos seus convívios sociais presenciais, sobretudo nas grandes cidades. Para Theresa Medeiros (2011), “criadas inicialmente para facilitar a vida do homem e a comunicação humana”, as mídias eletrônicas e sociais “acabam sendo responsáveis pela mecanização e pelo isolamento do homem”.

Assim como exposto por Corradi (2020) e Medeiros (2011), no qual os indivíduos têm se isolado cada vez mais por conta do uso constante dos mais diversos dispositivos eletrônicos, o diretor Andrew Stanton criou uma representação desta situação em seu filme *Wall-E* (2008). Na narrativa do filme, Stanton mostra uma sociedade com pessoas vivendo isoladas em seus próprios mundos. A inspiração para o filme surgiu após o cineasta observar o comportamento das pessoas nas grandes metrópoles, onde todos estavam ocupados demais em seus dispositivos móveis, sem dar atenção para as pessoas ao redor.

Tânia Fortuna (2013), defende que a cultura lúdica digital “potencializaria a solidão, o isolamento e a abdicação de contatos sociais reais”, por conta da escassez de atividades que

visam a interação social fora do ambiente residencial, cada vez mais frequente entre as crianças de hoje, sobretudo nas grandes cidades. De acordo com a autora, “há quem identifique, inclusive, um ‘déficit de natureza’ na infância atual, dado que as crianças estariam crescentemente sedentárias, sem contato com o ambiente natural e sem oportunidades para praticar atividades ao ar livre” (p. 227, 2013).

A partir das reflexões apontadas pelos autores nos parágrafos anteriores, o presente projeto visa a criação de um curta metragem de animação que tem como temática o isolamento provocado no público infanto-juvenil pelas tecnologias digitais. O curta conta a história de Samuel, um jovem que se afasta do convívio com todas as pessoas em sua volta, especialmente com Mariana, uma garota que nutre uma paixão por ele mas que não é correspondida por este viver o tempo todo no mundo virtual e não se dá conta do seu próprio isolamento.

Trata-se de um filme de animação que utiliza a técnica de rotoscopia, que consiste em animar um vídeo quadro a quadro, no qual as ilustrações são feitas em cima de material bruto captado em vídeo, mesclado com a animação digital em 2D. Após a edição do vídeo original e a exportação do arquivo em fotogramas é feita uma vetorização para cada frame, de modo que dê para remover todo o fundo da imagem e também deixar com um visual menos realista. Em seguida as ilustrações são realizadas em cima do frame do personagem com o fundo transparente e as devidas alterações posteriores. O mesmo vale para os cenários, mas nesse caso para cada cena ou *take*¹ a ilustração é feita uma única vez. O que vai mudando é o movimento do personagem. Após finalizar as ilustrações, os arquivos são enviados para o Adobe Premiere² e posteriormente exportados em vídeo.

Esse trabalho terá como referências estéticas filmes como *O menino e o mundo* (Alê Abreu, 2013), *O senhor dos anéis* (Ralph Bakshi, 1978), e as séries animadas *O incrível mundo de Gumball* (Ben Bocquelet, 2011), *Coragem, o cão covarde* (John R. Dilworth, 1999) e *Angry kid* (Darren Walsh, 1998), produções que trabalham com diversos estilos e técnicas de animação. Para aspectos relacionados à narrativa tem-se, para fins da investigação, referências às animações *Persépolis* (Marjane Satrapi e Vincent Paronnaud, 2007), *Fritz the cat* (Ralph Bakshi, 1972), *Mary & Max* (Adam Elliot, 2009) e da série animada *Frango robô* (Seth Green, Matthew Senreich e Mike Fasolo, 2005). Tratam-se de obras voltadas para

¹ *Take* ou tomada é tudo o que é registrado pela câmera no momento em que ela é ligada até o momento em que ela é desligada.

² Adobe Premiere Pro é um programa de computador da Adobe voltado para edição e finalização de vídeos.

temáticas mais adultas e abordam os mais diversos problemas da sociedade moderna permeado por uma atmosfera soturna com toques de humor negro, elementos estes que me influenciaram no desenvolvimento deste projeto de cinema de animação.

Neste Memorial serão apresentadas: justificativa, pré-produção, roteiro, *design* de personagens, design de cenários, *model sheet*, *storyboard*, produção, pós produção e considerações finais. Nos apêndices estão o roteiro, o *storyboard*, a planta baixa dos cenários e a ordem do dia.

2. JUSTIFICATIVA

Segundo o filósofo e teórico norte-americano Kenneth Burke, citado por Laura Santos (2019) histórias são peças que nos guiam no cotidiano e ajudam a lidar com situações da realidade, “reflexo da profunda necessidade do ser humano em entender os padrões do viver (...), mas como uma experiência de conexão pessoal e emocional”. Constantemente estamos lendo revistas, vendo notícias, assistindo a filmes e séries, lendo livros, escutando o que aconteceu na vida de alguém. Lidamos com histórias o tempo todo, até quando dormimos e acabamos sonhando.

Foi por meio do convívio durante grande parte da minha vida com histórias em filmes de animação que descobri um interesse pessoal por essa área. Dessa maneira, surgiu em mim a necessidade de criar este projeto de curta 2D animado digitalmente, a fim de continuar a trabalhar com essa técnica e explorar novos horizontes imaginários. Este projeto foi de grande importância pessoal, visto que me permitiu conhecer, assimilar e experimentar o processo de concepção de uma animação, possibilitando uma maior aproximação dessa área profissional na qual desejo seguir no futuro.

A animação sempre foi uma área no qual tive grande fascínio e interesse, desde os meus primeiros anos de vida, graças aos filmes e séries animadas que assistia pela TV. O fascínio pela área foi crescendo ao longo da minha vida acadêmica, apesar das poucas oportunidades de estudo dentro da universidade. Por meio disso, pude perceber que alguns momentos da minha vida poderiam ser traduzidos em histórias e minhas vivências diárias poderiam ser ideais para um curta.

O fascínio pelo campo da animação que foi crescendo desde que ingressei no curso de Comunicação Social da UnB, se intensificou em 2019, quando comecei a trabalhar na Pupila Audiovisual, empresa júnior que funciona na própria Faculdade de Comunicação da UnB. Na Pupila trabalhei na área de animação e desenvolvi alguns curtas para campanhas publicitárias como a Boteco FC³ e o Adolescentro⁴.

Ao longo do Curso de Audiovisual participei também da realização de curtas de animação em disciplinas da FAC/UnB, dentre os quais posso citar: o filme *Ciclo*⁵ (Renan Lisboa e Eurico Eduardo, 2020), animação criada para a disciplina de Teoria e Estética da Comunicação Visual, ministrada pela professora Mariana Souto; e *A sombra dos sonhos*⁶ (Renan Lisboa, 2022), curta de animação criada para o trabalho final de Oficina de Animação, disciplina ministrada pelo professor Ítalo Cajueiro.

O projeto de animação *Desconectados* dá continuidade a um outro realizado no primeiro semestre de 2021 para a disciplina de Estética da Comunicação, ministrada pelo professor Gustavo de Castro. Intitulado *Zapping*⁷ (Renan Lisboa, 2021), este curta foi baseado no livro *A salvação do belo* (Byung-Chul Han, 2019), e abordava o uso excessivo do erotismo pelos veículos de comunicação como forma de chamar a atenção do público. A animação apresenta uma trama na qual um garoto, que após ligar a tv no intuito de assistir um desenho animado, fica bastante desanimado com o excesso de conteúdos sensacionalistas e de cunho erótico exibidos na televisão.

Em comum com *Zapping*, o atual projeto trata de temas sociais voltados para a problematização do público adolescente, tendo em vista que este grupo ocupa uma grande parte de seu tempo em contato com as mais diversas mídias eletrônicas, como celulares, *tablets* e *notebooks*. O uso intenso desses artefatos, por muitas vezes, pode contribuir para um efeito de isolamento social. *Desconectados* foi criado buscando ironizar o uso excessivo das mídias digitais pelo público infanto-juvenil e o isolamento social causado por tais ações. Inicialmente não me baseei em nenhuma obra, escrita ou trabalho específico, mas de certo modo tentei imprimir no referido roteiro um pouco de minha experiência de vida, no qual

³ Disponível no link: <https://youtu.be/17If0B7iD8A?feature=shared>

⁴ Curta disponível no link: <https://www.youtube.com/watch?v=j9w3rJRCbWM>

⁵ Uma pequena folha de papel passa por diversos processos de transformação, indo desde o seu "nascimento" até o seu descarte no lixão, repetindo a sua trajetória. Link: <https://youtu.be/dbxOjVH01X0?feature=shared>

⁶ Após a tentativa da Sombra (personagem principal) de capturar do Óclinhos (rato) ele inala a fumaça do cigarro mágico e acaba entrando em mundos oníricos de autoconhecimento e sobre sua relação Gato e Rato, ocorrendo uma ressignificação sobre tal. Animação disponível no link: <https://youtu.be/QWqxT3PkNoE?feature=shared>

⁷ Animação disponível no link: <https://youtu.be/QWqxT3PkNoE?feature=shared>

sempre fui um indivíduo isolado socialmente e ao mesmo tempo bastante conectado nas mídias tecnológicas.

Com o avanço da tecnologia, vários tipos de animações surgiram, cada um com diferentes métodos, processos e ferramentas para sua execução. Dentre os mais diversos estilos e técnicas – *stop motion*, animação 2D, rotoscopia e animação em 3D – optei pela animação digital em 2D em conjunto com técnicas de rotoscopia. Esta escolha se deu devido à economia de tempo e custo proporcionados pela combinação destas duas técnicas para a viabilização deste projeto que é desenvolvido com recursos próprios. Outras técnicas de animação como *stop motion* ou em 3D demandariam muito mais tempo e recursos e tornariam o projeto inexecutável como trabalho de conclusão de curso. Em relação aos programas para esse tipo de animação, optei por utilizar três, sendo um para cada etapa específica. Primeiramente utilizei o *Photoshop*⁸ e *Illustrator*⁹ para as etapas de desenvolvimento visual e *storyboard*. Depois usei o *After Effects*¹⁰ para a etapa de animação. E por fim utilizei o *Premiere* para a etapa de finalização.

3. METODOLOGIA: Como animar a ansiedade nas mídias digitais?

Para apresentar a metodologia da feitura do projeto *Desconectados*, abordarei o processo em três fases principais: a pré-produção, a produção e a pós-produção, indo desde a concepção do roteiro e *storyboard* até a finalização imagética e sonora do filme.

3.1 PRÉ-PRODUÇÃO

A fase de Pré-produção abrange o processo de criação da história e seu universo, que engloba: desenvolvimento do roteiro, planejamento e gerenciamento do projeto, produção do *storyboard*, definição do *layout* e design de personagem. É nessa etapa que se desenvolve um esboço do filme, de forma que possibilite uma definição de qual caminho a produção deve seguir.

⁸ Programa do pacote Adobe voltado para edição de fotos

⁹ Programa da Adobe para criação e ilustração de imagens gráficas

¹⁰ Programa de computador da Adobe voltado para a criação de gráficos animados e efeitos visuais para qualquer tipo de vídeo

A pré-produção é formada pelas seguintes etapas:

Ideia: Busca de referências factuais e/ou imaginárias para desenvolver a história e seus elementos (personagens, cenários, temáticas etc).

Roteiro: Levando em consideração a ideia, é criado o roteiro, que contém a descrição detalhada de ações, diálogos, elementos visuais e sonoros, reunidos em cenas. Para a criação será realizada uma breve pesquisa de cunho teórico e qualitativo a partir de um levantamento bibliográfico, buscando uma compreensão de assuntos e questões particulares relativos à problematização do uso excessivo das mídias eletrônicas pelo público adolescente

Storyboard: Desdobramento do roteiro e das cenas em planos e enquadramentos. Inclui conceito e estilo da animação.

Design: Nesta etapa são desenvolvidos o desenho dos personagens, cenários, objetos e outros. Além disso, nessa etapa é onde são decididas as paletas de cores que serão utilizadas no filme. Ou seja, o design consiste no desenvolvimento e planejamento visual, a fim de que todos os elementos estejam em harmonia com o enredo e de que o filme siga uma linha lógica coerente.

Finalizada esta fase, segue a de produção e pós-produção, por meio da captação de vídeo que será usado como referência para técnica da roscopia, seguida da ilustração, da animação e da sonorização. A princípio será utilizado a montagem de imagens de referência capturadas em vídeos de *live action* com desenhos tradicionais. A utilização da técnica de roscopia consiste em transformar uma filmagem em animação, desenhando quadro a quadro em cima de um vídeo de referência e contará com a colaboração de colegas da Faculdade de Comunicação da UnB ao longo desse processo.

Concluindo este item, a última fase, de Pós-produção consiste na finalização de todos os processos, na qual as animações das cenas, dos planos e das sequências serão renderizadas¹¹, editadas e montadas numa *timeline*¹², juntamente com a trilha e os efeitos sonoros e fazendo os ajustes finais nas cores.

¹¹ Processo pelo qual se obtém o produto final de um processamento digital qualquer. Esse processo transforma um ou mais arquivos num único resultado, unificando esses elementos. Para maiores informações: <https://www.controle.net/faq/renderizacao-ou-render-de-video-audio-e-imagens-3d>

¹² Interface muito utilizada em programas de edição de vídeo e animação. Esta interface permite ao autor colocar as sequências gravadas numa linha horizontal e organizá-las pela ordem que escolher. Para maiores informações: <https://knoow.net/ciencinformtelec/informatica/timeline/>

3.2. ROTEIRO

Desde a concepção original a ideia sempre foi explorar o uso excessivo dos dispositivos digitais pelo público adolescente e representá-lo em um curta-metragem de animação. Por meio de algumas conversas iniciais com o Eurico Eduardo, meu colega da Faculdade de Comunicação da UnB, ainda no primeiro semestre de 2023, pensei em algumas opções de argumento para o desenvolvimento inicial do roteiro e a ideia das redes sociais e mídias digitais me chamou a atenção.

A partir de então passei a desenvolver uma história a partir de argumentos discutidos com o Eurico Eduardo (assistente de fotografia, produtor e assistente de direção), Marcos Tavares (produtor, diretor de som e assistente de direção) e o professor orientador Ítalo Cajueiro. Também ficou claro que a animação seria em 2D em uma tentativa de misturar o imaginário de uma animação com o realismo proporcionado pela rotoscopia.

Por meio desses aspectos foram buscadas narrativas dotadas do realismo e da naturalidade proporcionado pela referida técnica de animação como *Lord of the rings* (1978) e *Fritz the cat* (1972), este último também marcado por uma sátira bem humorada sobre sociedade atual, protagonizado por Fritz, um felino antropomórfico descrito como egocêntrico e hedonista. Desse modo o Samuel, protagonista de *Desconectados* é um garoto que passa a maior parte de seu tempo conectado com dispositivos digitais e não se dá conta de sua própria dependência e isolamento pois está satisfeito com sua condição de vida.

Em contraponto à sua personalidade antissocial, temos Mariana, uma garota alegre que nutre um amor pelo Samuel e sonha em ter algum relacionamento com ele, mas que nunca é correspondida. Temos um indivíduo que vive no mundo virtual, “desconectado” dos relacionamentos pessoais e da realidade à sua volta, daí o título do filme, sugestão apresentada por Eurico Eduardo em uma de nossas primeiras reuniões enquanto discutimos ideias para a construção do roteiro.

Com a elaboração do personagem, o desenvolvimento do *storyline*¹³ ocorreu de forma mais rápida, pois a ideia que resume a trama acompanha as características dos protagonistas. Entre os elementos textuais, o argumento foi um dos mais difíceis a ser desenvolvido, por trabalhar na construção de uma história desde sua concepção inicial, com

¹³ Enredo que se resume em um pequeno parágrafo. Ou seja, resumir a história, apresentar seus personagens e conceituar a proposta em apenas algumas palavras.

uma ideia muito pouco amadurecida que precisaria ser dilapidada inúmeras vezes ao longo das semanas seguintes.

Durante a concepção do roteiro, busquei prever os planos da câmera, já definidos em mente após o desenvolvimento conceitual na etapa de pré-produção. Fui optando por enquadramentos mais fechados, visto que as emoções dos personagens são mais destacadas. Também achei interessante o plano médio e o americano, que normalmente apresenta o personagem da cintura para cima, em algumas cenas onde a movimentação deveria aparecer.

Inicialmente pensei em algumas cenas e elaborei uma pequena escaleta¹⁴, tentando perceber como poderia ser o desenvolvimento da história e se existia alguma progressão na narrativa, o que inicialmente demorou para acontecer.

¹⁴ Estrutura do roteiro, um “resumo” de cada cena para mostrar como a história irá se desenvolver.

ELEMENTOS

- Notificação
- Popups
- Músicas de alarme
- Aplicativo de jogos
- Figurantes menos "realista", foco em detalhes nas telas dos celulares;
- Rotina que se repete
- Balões invadindo a tela;
- Ver telas onde não existe (ônibus, óculos, microondas, etc)

ESCALETA:

- Close no porta retrato da família
- Garoto sentado na sala de sua casa assistindo TV
- Ele muda os canais da TV, entediado;
- Celular toca, mostrando lembrete para o cursinho de inglês

- garoto desliga a tv
- garoto olha a janela e vê pessoas conversando animadamente numa lanchonete próximo a sua casa;
- Ele fica triste e desliga a tv
- Garoto larga o controle no sofá e vai para o seu quarto;

CUT TO**INT. QUARTO**

- Garoto entra no quarto e liga o notebook
- Garoto abre diversas páginas na internet, bastante entediado com o que vê na tela
- garoto apresenta bastante desânimo e fecha o aparelho
- Personagem sai do quarto e vai para o quintal

CUT TO**EXT. QUINTAL**

- Garoto senta na cadeira e abre o smartphone, entediado
- Ele abre diversos aplicativos do celular, sem interesse
- Alguns balões de conversa marcados por sons de notificação aparece na tela;
- Falas de amigos seus o convidando para jogar bola aparecem na tela
- Personagem demonstra cada vez mais irritação enquanto sons de garotos jogando bola vão aumentando com o passar dos segundos
- Ele demonstra bastante irritação e sai de casa, nervoso;

CUT TO**EXT. METRÔ - TARDE**

- Personagem aparece no metrô, aguardando o trem;
- Ele vê pessoas com caras de emoji e telas de celular nos lugares dos pôsteres de publicidade;

FIGURA 01 - Escaleta da primeira versão do roteiro de *Desconectados*

Tendo como temática os males do uso excessivo das tecnologias e redes sociais pelo público jovem, inicialmente o roteiro seria trabalhado a partir de uma narrativa que mostrasse um garoto no sofá de sua sala, onde passaria a maior parte de seu dia no mundo virtual, ficando bastante entediado e desanimado com a vida. Neste universo, nada mais interessa ao personagem após ficar tanto tempo em contato com os dispositivos tecnológicos.

Mas ao longo da trama a história foi perdendo o seu direcionamento, sem rumo definido e clareza acerca do que acontecia com o protagonista, pois o garoto se aborrecia com os seus familiares toda vez que estes solicitam uma tarefa para ele fazer, o que tornaria o recurso narrativo bastante repetitivo e até mesmo previsível.

INT. CASA - SALA - MANHÃ

CLOSE no porta retrato de uma família reunida em algum momento de descontração.

CUT TO:

GAROTO (14) se encontra sentado no sofá da sala assistindo a TV, ele 'zappeia' por diversos canais, sem nada que o interesse.

Barulho do trânsito da cidade e de pessoas conversando numa lanchonete perto dali vão 'invadindo' a cena.

CUT TO:

EXT. CASA - MANHÃ

Plano detalhe de copos e bandejas próximo a vidraça da lanchonete. Silhueta de algumas pessoas conversando observadas pelo garoto da janela de sua casa.

CUT TO:

INT. CASA - SALA - MANHÃ

Garoto pega o controle da TV e abre o aplicativo da NETFLIX. Ele passa por diversos conteúdos da plataforma e demonstra interesse no que está vendo.

Barulho da mãe o chamando invade o ambiente de forma gradativa e intensa. Ele demonstra incômodo com o barulho. A fotografia muda para preto e branco.

A silhueta da sua mãe aparece lhe pedindo para auxiliar no preparo do almoço. Balões de comentários indicando a conversa entre os dois vão ocupando a tela.

Garoto demonstra desinteresse e vai para o quarto. Leves sons de notificação começam a invadir brevemente o ambiente da cena.

FIGURA 02 - Página 01 da primeira versão do roteiro

Garoto anda pela rua, digitando no aparelho. A tela do aparelho
exibe a conversa da garota lhe convidando para sair à noite.

Ele esbarra em alguém e deixa o celular cair no chão. Jovem se
abaixa para pegar o aparelho e vê em sua frente a garota que havia
conhecido no site de encontros.

A fotografia adquire um tom com cores mais alegres e vibrantes.
Personagens se abraçam e vão embora conversando.

FADE TO BLACK:

FIM DO CURTA

FIGURA 03 - Última página da primeira versão do roteiro

Após o desenvolvimento da primeira versão do roteiro, fui instruído pelo professor Ítalo Cajueiro a reconstruir a história, no qual o filme não precisava apresentar soluções para o protagonista. Dentre as sugestões apresentadas, optou-se por um garoto que vive no mundo virtual e está satisfeito com isso, mas ao mesmo tempo este não se dá conta da sua própria dependência e isolamento, como quando a mãe o chama para almoçar e ele não escuta, e só atende quando ela resolve lhe mandar uma mensagem por *Whatsapp*¹⁵.

Desse modo, dividi o enredo do meu projeto em ideia, *storyline* e argumento.

A ideia para o meu curta metragem surgiu de uma experiência pessoal inserida em um contexto ficcional: O uso excessivo dos dispositivos tecnológicos pelos adolescentes enquanto estes vão se isolando do convívio social.

A partir dessa ideia criei uma *storyline*, ou seja, um resumo a ser transformado em roteiro, que apresenta apenas o conflito da história: Samuel é um garoto que se mantém isolado das relações sociais por ser extremamente dependente dos dispositivos tecnológicos e mídias digitais. Enquanto isso, Mariana tenta de diversas formas manter algum relacionamento com ele, sem sucesso.

Para finalizar essa etapa, redigi também um argumento, que é o resumo da história:

Sentado no sofá da sua sala, um garoto assiste a uma plataforma de *streaming*¹⁶ na TV, mas logo é interrompido por sua mãe que aparece e o chama para almoçar. Ele fica incomodado com a presença dela, que retorna para a cozinha. Após receber uma notificação pelo *smartphone* para o almoço Samuel sai da sala e encontra sua família em volta da mesa. O rapaz senta na cadeira e coloca o celular na mesa enquanto tenta acessar aos aplicativos do celular, pelo aparelho estar sem sinal de internet. Familiares conversam enquanto ele se levanta e vai embora depois de alguns minutos.

Após trocar de camisa e ir para escola, Samuel entra na sala de aula e senta na sua cadeira. Ele joga em algum aplicativo de jogo no *smartphone* enquanto os demais alunos conversam e riem no ambiente. Mariana, uma garota que nutre um amor platônico pelo protagonista, o observa no canto da sala enquanto pinta um coração na contra capa do seu caderno, ao lado de uma foto do rapaz. Enquanto Mariana se levanta e vai em direção ao garoto, Samuel atende uma ligação de sua mãe e sai para atender ao telefonema.

¹⁵ Aplicativo multiplataforma de mensagens instantâneas e chamada de voz para *smartphones*

¹⁶ Tecnologia de transmissão e consumo de conteúdos *online* como filmes, séries e músicas

Samuel está sentado em uma mesa da lanchonete, acessando a página inicial de uma rede social. Mariana o observa à distância e vai em direção à mesa do Samuel, na tentativa de puxar algum assunto. Pelo celular exibir uma notificação de bateria fraca, o garoto tira o carregador da mochila e vai embora irritado, sem olhar para a jovem.

Após entrar na biblioteca do colégio e procurar por uma tomada para carregar sem sucesso, Samuel guarda o carregador na mochila e procura por um livro na prateleira da biblioteca. Depois de alguns instantes ele digita no aparelho, perguntando no grupo da turma pelo título do livro. Nesse instante Mariana conversa com ele e percebe nas mídias sociais como uma excelente ferramenta para manter alguma relação de amizade com o personagem.

Posteriormente, o protagonista sai da biblioteca e anda pelo corredor do colégio olhando um vídeo pelo *smartphone*. Ele esbarra em alguém e deixa o celular cair no chão. Após se abaixar para pegar o aparelho, Samuel vê uma mão em cima do mesmo. O rapaz levanta a cabeça e vê que a pessoa que está em sua frente é Mariana. Após alguns instantes o rapaz olha para a tela do dispositivo e percebe que a mesma trincou por conta da queda. Enquanto ela tenta pedir desculpas pelo acidente, Samuel toma o aparelho da mão da garota e sai enfurecido. O garoto abre o aplicativo de conversas e bloqueia o contato da Mariana.

Posteriormente reescrevi o roteiro, onde a história é contada de forma mais detalhada. Ficou decidido, com o consentimento da equipe e do professor orientador, que o produto deste trabalho de conclusão de curso seria a última cena – ambientada no corredor do colégio – por este ser o trecho mais importante da trama e resumir de forma eficiente o desenvolvimento dos personagens.

Finalmente, a duração do curta-metragem *Desconectados* foi estimada entre 8 e 10 minutos. Na etapa de planejamento, por falta de recursos – computadores com processadores mais rápidos, mão-de-obra disponível, etc. – tornou-se perceptível que não haveria tempo hábil para a realização do curta por inteiro no prazo determinado, e ainda obter qualidade técnica na experimentação do produto. No entanto, mantenho o objetivo de inscrever o projeto em editais de festivais de cinema e do Fundo de Apoio à Cultura (FAC), para dar seguimento ao trabalho.

Samuel anda por alguns instantes pelo corredor olhando um vídeo pelo smartphone. Ele esbarra em alguém e deixa o celular cair no chão.

Samuel abaixa para pegar o smartphone e vê uma mão feminina em cima do aparelho. Ele levanta a cabeça e vê que a pessoa que está em sua frente é Mariana.

Os dois jovens sorriem um para o outro.

Samuel olha para baixo e vê que a tela do celular trincou. Ele franze a testa.

Mariana arregala levemente os olhos e tenta balbuciar um pedido de desculpas.

Samuel toma o aparelho da mão da garota e sai enfurecido. Ele abre o aplicativo de conversas do celular e bloqueia o contato da Mariana.

Mariana olha para o seu smartphone e vê, com os olhos marejados, que o seu contato no aplicativo de mensagens foi bloqueado pelo Samuel.

CUT TO BLACK

FIM DO CURTA

Após o processo de aperfeiçoamento do roteiro (APÊNDICE A) que se deu entre a semana do dia 15 a 25 de outubro e a posterior conclusão prévia da decupagem, foi iniciado a etapa de escolha dos atores que serviriam de referência para a rotoscopia. Como uma forma de facilitar o trabalho dos produtores, utilizei-me de alguns colegas de estágio da própria Câmara Legislativa do Distrito Federal que haviam atuado em um curta metragem realizado anteriormente.

Intitulado *Evidências*¹⁷ (Marcos Tavares, 2023), trata-se de um trabalho realizado pelos próprios estagiários para um festival de cinema da Câmara Legislativa e que me chamou a atenção para a possibilidade de aproveitamento de elenco em projetos futuros. Por conta desse aspecto, decidi que seria interessante contar com a participação destes atores em meu curta de animação.

Finalizado a etapa de escolha dos atores, teve início o processo de criação dos *designs* dos personagens.

3.3 *Design* na produção de uma animação

Ao considerarmos o *design* como projeto de determinado produto (MATTÉ, 2009 citado por SANTOS, 2019), primeiro é necessário perceber a produção de um filme como uma prática projetual. Isso quer dizer que, ao conceber um roteiro, o produto audiovisual deve corresponder conceitualmente e imageticamente à mensagem que o diretor deseja transmitir. É neste âmbito que o *design* se insere, sendo fundamental na transposição do roteiro em soluções visuais, participando fundamentalmente no desenvolvimento visual da história.

Segundo Laura Santos (2019) o *design* agrega na pré-produção de um filme, no qual “tem papel fundamental na animação em todas as etapas que buscam traduzir o roteiro em soluções visuais”, como o *design* de personagens, *design* de cenários, *storyboard*, definição de cores e outros.

A seguir, apresento todas as etapas onde o *design* atuou como essencial, por meio de seus métodos, processos e ferramentas.

¹⁷ Curta criado para o **Festival Musicâmara**, evento realizado pela Câmara Legislativa do Distrito Federal em outubro de 2023. Disponível no link: <https://youtu.be/JOik1KxaCcY?feature=shared>

3.3.1 *Design* de personagens e Model Sheet

De acordo com Laura Santos (2019) o *design* se trata da concepção de uma personagem que abrange a sua construção visual e atitudes. Ao determinar as características pertinentes da personalidade e ter uma definição melhor do que seria minha história, comecei a buscar referências para a criação dos meus personagens, tanto em relação às características externas quanto internas.

SAMUEL

Características externas:

16 anos, estatura média, magro, pêlos escuros, camisa preta, *jeans* azul e tênis *All star* preto.

Características internas:

Acanhado, anti social, egocêntrico, calado, reservado e centrado.

O que ele quer?

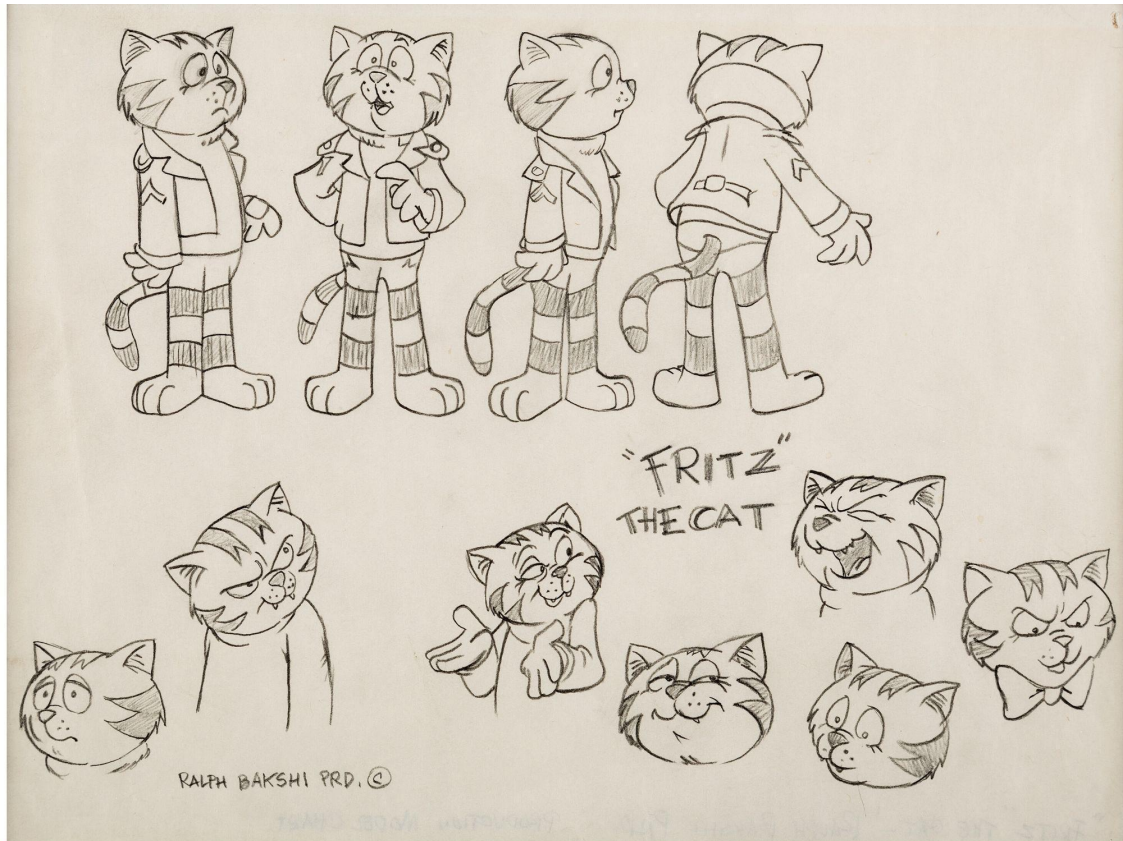
Ficar conectado o tempo todo nos conteúdos dos dispositivos digitais.

Obstáculos:

Dificuldades técnicas que o impedem de acessar a internet do seu smartphone.

Referências:

Gato Fritz, de *Fritz the Cat* (Ralph Bakshi, 1972) e *Sombra*, de *A sombra dos sonhos* (Renan Lisboa, 2022).



Imaged by Heritage Auctions, HA.com

FIGURA 05 - Desenhos de expressões do personagem Fritz, de *Fritz the Cat* (Ralph Bakshi , 1972).

Por ser um personagem relativamente hedonista, egocêntrico, sem vida social e centrado em seu próprio mundo, utilizei o gato Fritz¹⁸ como referência para criar o gato Samuel. Além disso, ele apresenta características físicas semelhantes ao meu personagem, o que serviu de grande inspiração na criação do protagonista para o meu projeto de animação.

¹⁸Fritz é descrito como egocêntrico e hedonista, sem qualquer moral ou ética. A personalidade de Fritz é "volúvel, suave e auto-confiante", segundo Crumb. Disponível em: *The Filming of Fritz the Cat: Crumb, His Cat, and the Dotted Line*

Gato Sombra (A sombra dos sonhos, 2022)



FIGURA 06 - Personagem Sombra, em *A sombra dos sonhos* (Renan Lisboa, 2022).

Em termos de aparência talvez a maior inspiração para a criação do Samuel tenha sido o gato Sombra, personagem principal do curta *A sombra dos sonhos*, projeto criado por mim para a disciplina de Oficina de Animação, ministrada pelo professor Ítalo Cajueiro. Este personagem serviu como “continuação” para o desenvolvimento do personagem de *Desconectados*, tanto na aparência quanto na técnica da rotoscopia.

MARIANA

Características externas:

16 anos, estatura média, magra, pêlos claros, camisa vermelha, jaqueta verde, calça jeans e tênis branco.

Características internas:

Centrada, otimista, apaixonada, sonhadora, sensível e alegre.

O que ela quer?

Criar algum relacionamento amoroso com Samuel.

O que ela precisa?

Chamar a atenção do garoto, para que ele possa notá-la.

Obstáculos:

Ela não consegue ser notada pelo Samuel pois ele é um indivíduo que não tem interesse em manter relações sociais fora das mídias digitais.

Referências:

Toodles Galore, de *Tom and Jerry* (William Hanna e Joseph Barbera, 1946)

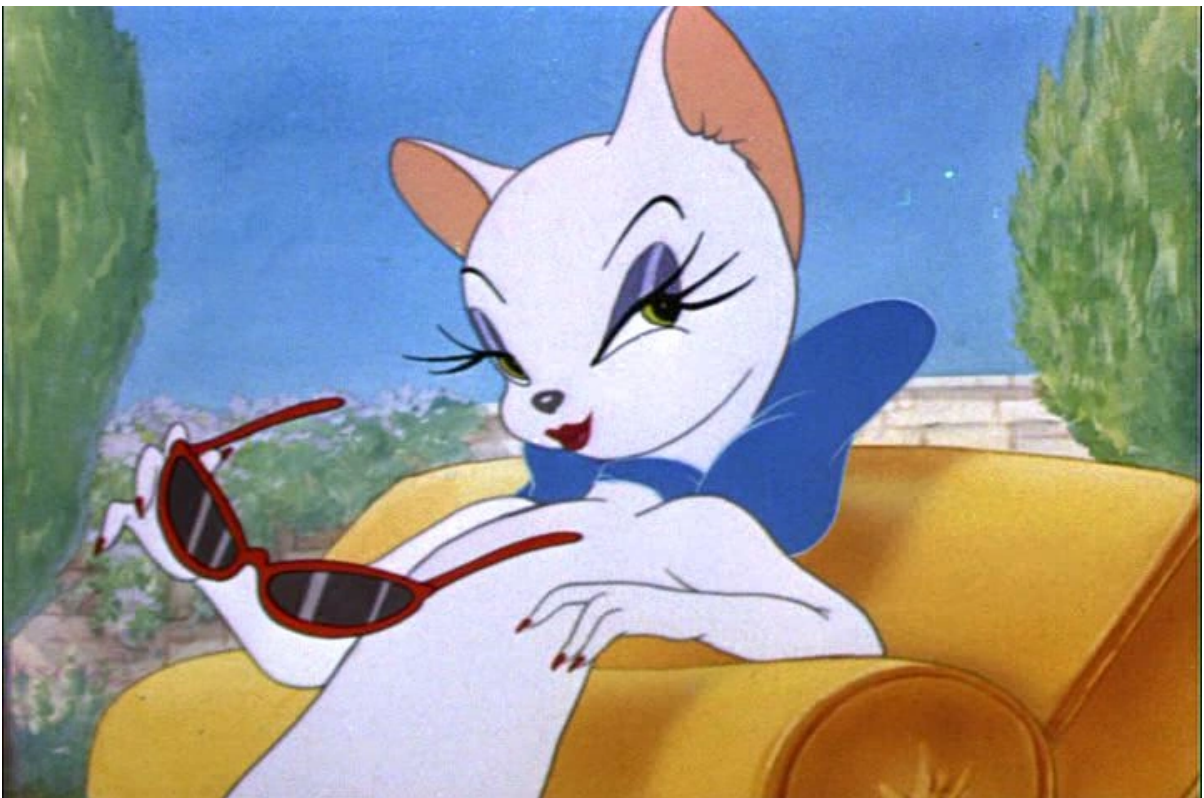


FIGURA 07 - Personagem Toodles Galore, de *Tom and Jerry* (William Hanna e Joseph Barbera, 1946).

Fonte: Tom and Jerry Wiki

Duquesa, de *Aristogatas* (Wolfgang Reitherman, 1970)

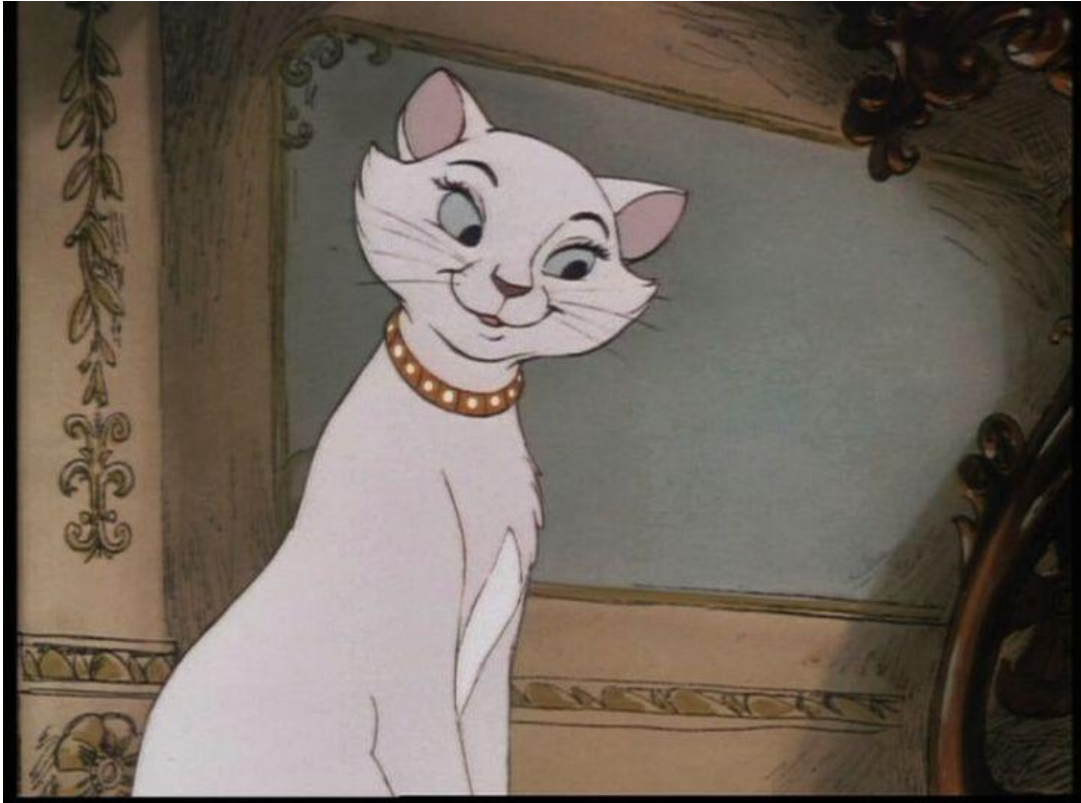


FIGURA 08 - Personagem Duquesa, de *Aristogatas* (Wolfgang Reitherman, 1970). Fonte: Google Imagens

Apesar de buscar referências para a criação da Mariana em relação a personagens que possuem uma característica otimista, para a protagonista basicamente busquei foco nos aspectos visuais. Várias características físicas da minha personagem se assemelham à imagem da Duquesa e da Toodles Galore por elas terem um biotipo similar.

Ao definir essas características comecei a pesquisar outras referências visuais para gerar alternativas de *design* de personagens que representassem visualmente esses atributos. Decidi optar por desenhos mais simplificados, dada a maior facilidade para manter o traço e fazer a animação.

3.4 MODEL SHEET

No mercado de animação o *model sheet*, ou folha modelo é usado para ajudar a padronizar a aparência dos personagens, extremamente importante para manter os traços e proporção dos mesmos. São desenhos preparatórios dos personagens, mostrando suas principais características físicas em diversos ângulos, retratado normalmente em pelo menos 3 vistas principais: frontal, lateral e três quartos (NICIHOKA, 2013; SANTOS, 2019).

Após definir as referências visuais que melhor representasse as características físicas dos meus personagens, trabalhei no design que mais se adequava às minhas ideias. A partir do desenho finalizado, criei folhas modelo, de cada um dos personagens.

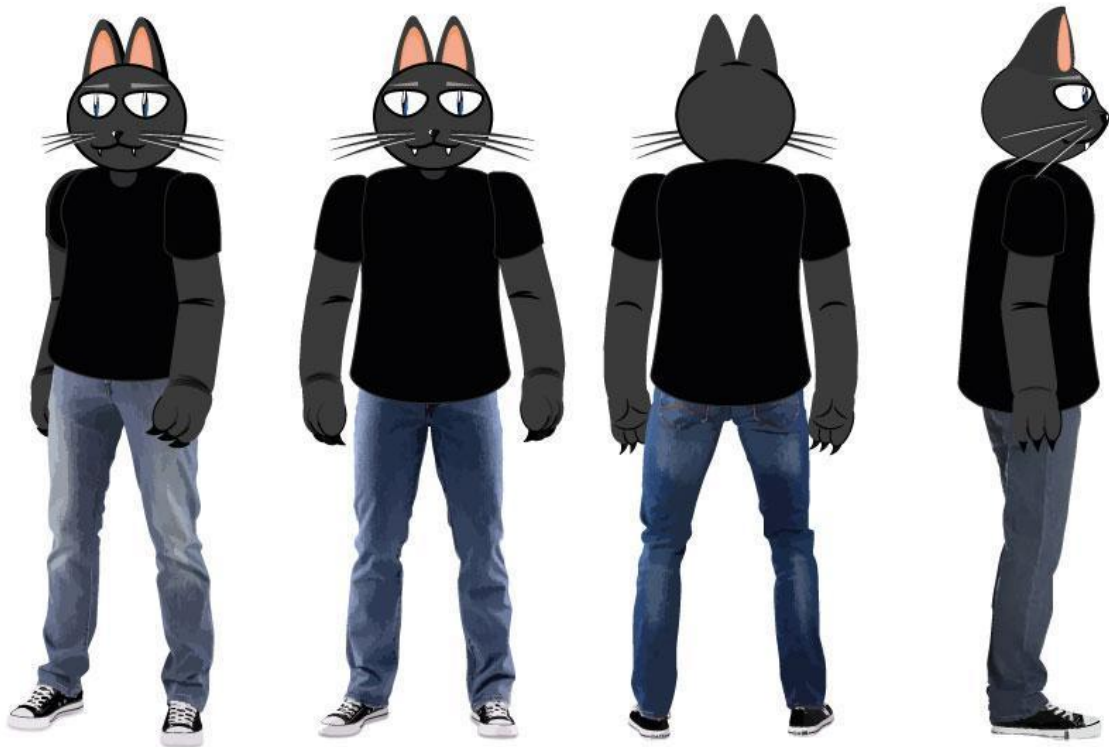


FIGURA 09 - *model sheet* do Samuel



FIGURA 10 - *model sheet* da Mariana

3.5 STORYBOARD

De acordo com Santos (2019, p. 42), o *storyboard*¹⁹ constitui-se do método “onde o *design* atua com maior força no processo de produção (...)”, de modo a “resolver problemas de transmissão de informação nas cenas por meio de posições, ângulos de câmera e outros”. Para a autora, na animação, além dos ângulos e posições de câmera, são determinados o tempo das cenas e o *layout*²⁰, de forma a comunicar a história e a atuação do personagem.

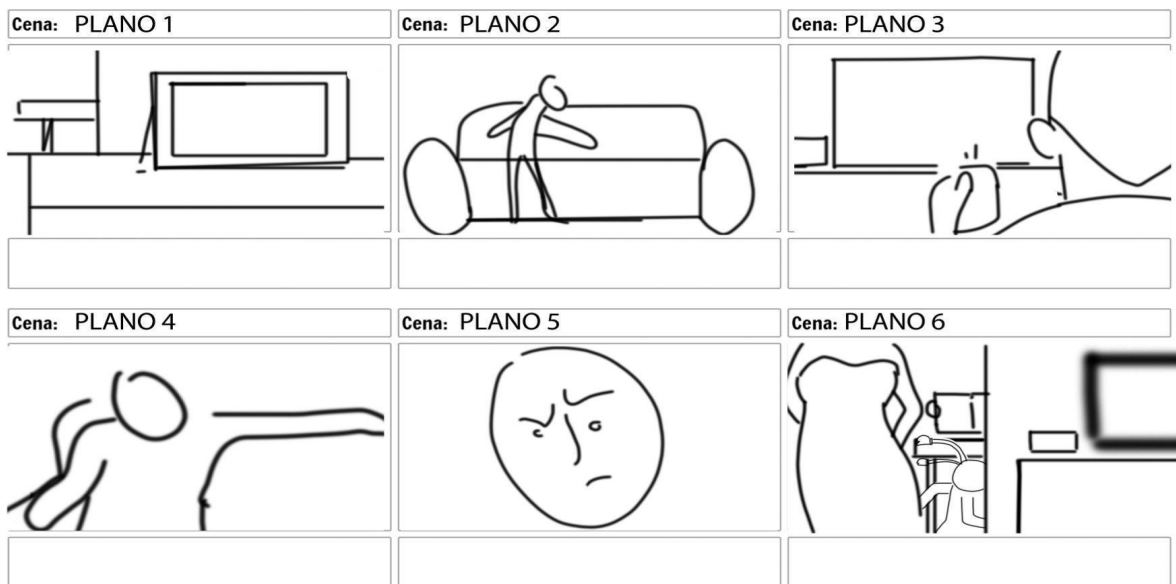
Dando continuidade ao processo de pré-produção, iniciei o processo de elaboração do *storyboard*. Apesar de os enquadramentos já estarem definidos em mente, ainda durante o processo de produção do roteiro, utilizei esta etapa para um melhor planejamento dos ângulos e posições de câmera, de modo a facilitar o trabalho da fotografia durante o processo de filmagem.

¹⁹ Trata-se de um roteiro desenhado formado por uma série de ilustrações ou imagens arranjadas em sequência com o propósito de pré-visualizar um filme, animação ou gráfico animado.

²⁰ Modo de distribuição e arranjo dos elementos gráficos num determinado espaço ou superfície.

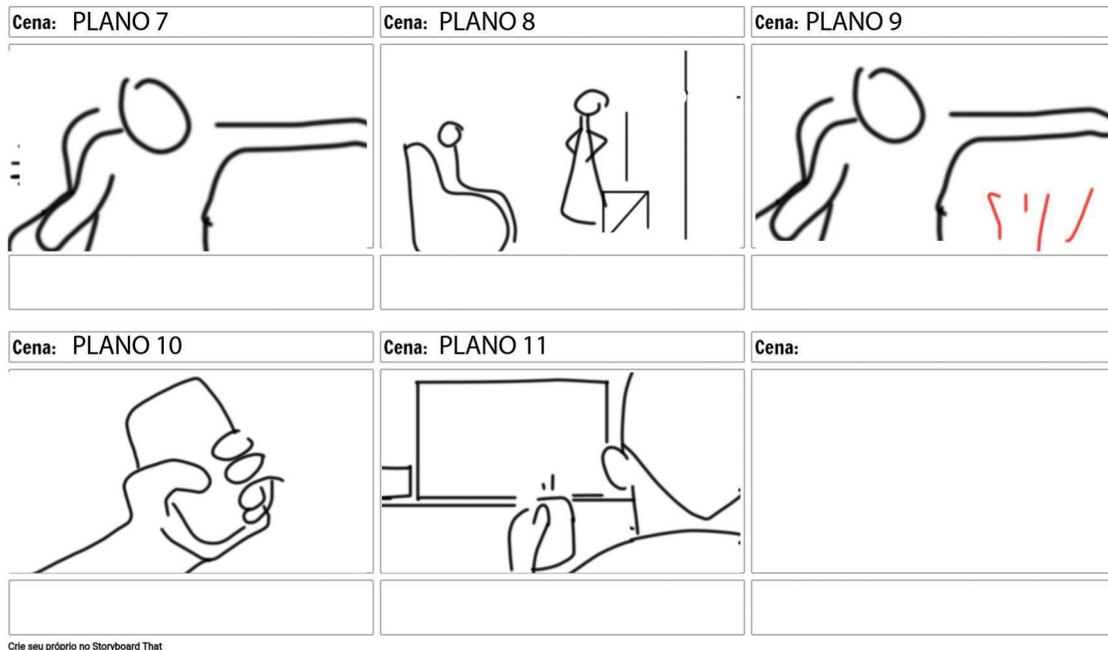
Para este projeto, contei com o apoio de Eurico Eduardo - fotografia, produção e assistência de direção - este que contribuiu para a elaboração do documento. Nesta etapa houve o desenvolvimento do *storyboard* diretamente no formato digital, logo após a elaboração da decupagem, produzido em conjunto com a Diretora de Fotografia, Danielle Andrade.

CENA 1



Uma cena criada no Storyboard That

CENA 1



FIGURAS 11-12: *storyboards* da cena 01

Terminado o *storyboard* (APÊNDICE B), foi dado início a etapa de criação dos cenários.

3.6 DESIGN DOS CENÁRIOS

Para os cenários do curta, busquei algumas referências de locais que poderiam compor as cenas, em conformidade com o roteiro e com o *storyboard*. Também busquei seguir um padrão estético por meio da colagem²¹, como a mistura entre elementos reais e desenhos digitais produzidos no programa *Adobe Illustrator*.

Por conta do curto prazo, quantidade de ambientes para ilustrar e pela necessidade de foco em outras etapas do processo, não fui capaz de finalizar essa etapa no tempo vigente. Sendo assim, para realização dessa etapa provavelmente seriam necessárias mais horas de trabalho e o auxílio de uma equipe considerável.

²¹ Trata-se de uma influência estética de animações como *O menino e o mundo* e *O incrível mundo de Gumball*

No entanto, consegui criar o cenário que será utilizado para a cena 08, ambientada no corredor do colégio. Pensado para ser simples, o cenário do corredor foi elaborado em poucas horas de trabalho, utilizando como base a ilustração de um corredor de escola pesquisado no *Google Imagens*.



FIGURA 13 - Ilustração de referência para a cena 08, ambientada no corredor do colégio.

Fonte: Google Imagens



FIGURA 14 - Ilustração final do cenário da cena 08.

4. PRODUÇÃO

Para o processo de gravação do curta a escolha das locações as filmagens ocorreram em sua grande maioria nas dependências da própria Câmara Legislativa do Distrito Federal, tanto por questão de logística quanto por não haver tempo hábil para a busca de locações para as gravações. Em razão da falta de recursos em todo o processo de produção do curta, muitos planos imaginados no *storyboard* tiveram de ser adaptados para que fosse possível gravar no espaço físico disponibilizado para as filmagens, citando como exemplo a cena 06, quando Samuel entra numa biblioteca. Em consequência do atraso no cronograma e por não haver locação adequada para as filmagens, foi utilizado a porta de entrada da sala do Núcleo de Jornalismo da CLDF, de modo que o plano seria transformado em uma biblioteca no processo de pós-produção.

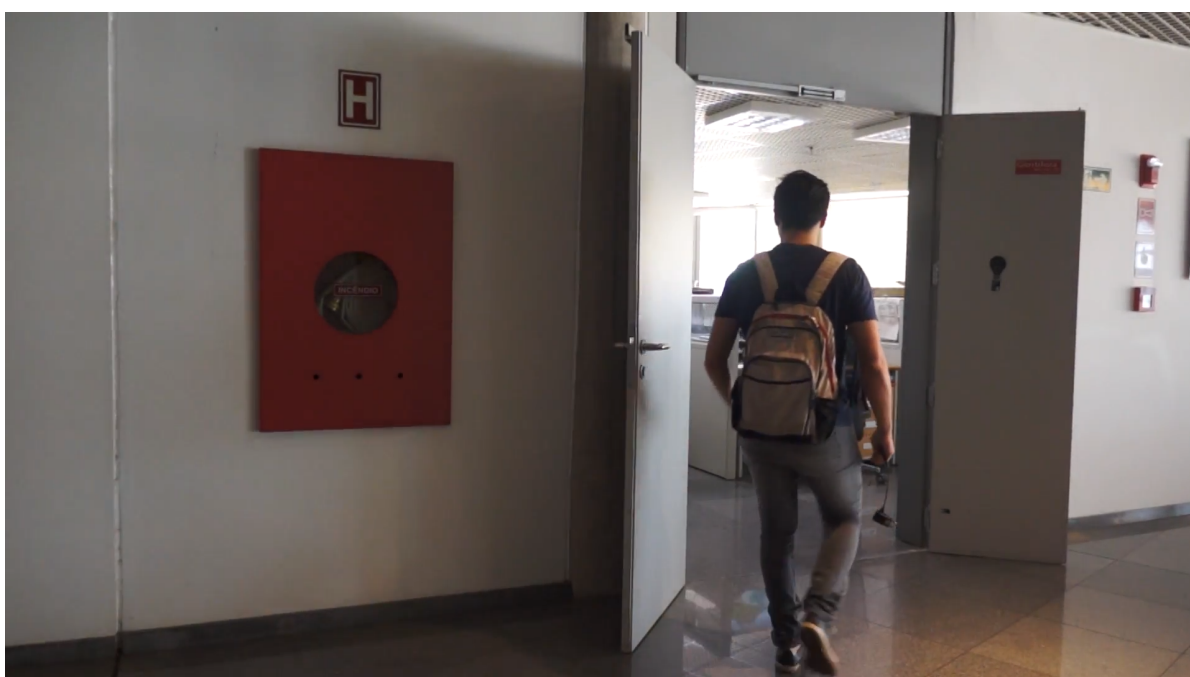


FIGURA 15 - *Frame* da cena 06 do vídeo de referência para a rotoscopia.

No primeiro dia de gravação do vídeo de base para ser trabalhado na rotoscopia, ocorrido em 27 de outubro, reservamos uma sala na própria CLDF, lugar onde trabalhamos. Em um local utilizado para reuniões gravamos a cena 04, que é ambientada na sala de aula do colégio onde os personagens estudam. A escolha da locação nas dependências da Câmara

Legislativa também ocorreu para que facilitasse a ambientação da atriz ao longo das filmagens e também para facilitar a ilustração do cenário. Em um primeiro momento, gravamos os planos com a atriz, visto que somente um dos atores poderiam estar presentes no dia.



FIGURA 16-17: Fotos de bastidores da cena 04.

No segundo dia de gravação, ocorrido em 30 de outubro, foi filmada a cena 02, ambientada na cozinha na hora do almoço. Após receber uma notificação pelo *smartphone*, Samuel chega na cozinha e tenta acessar os aplicativos do celular, sem sucesso. Familiares conversam enquanto ele se levanta e vai embora depois de alguns minutos. O local escolhido

para as gravações foi uma sala de reuniões localizada no segundo andar, também nas dependências da CLDF. Por questões tanto de logística quanto de produção para a referida cena utilizamos somente a participação do ator que interpretaria o Samuel, apesar de termos contado com a participação de membros da equipe durante as filmagens para marcar posição para a presença dos demais membros da família do Samuel durante o processo de rotoscopia na pós-produção.

De forma geral a interação dos atores com os sets de gravação ocorreu de modo a otimizar o tempo e a participação de todos. Como uma forma de facilitar a produção utilizamos o espaço público no lugar onde trabalho, todavia fazia-se necessário a elaboração de um manual de direção de arte de modo que diversos elementos de cena pudessem ser previamente pensados. Outro fator que cabe ser destacado é a não captação de áudio simultâneo às gravações, visto que o uso do espaço da própria Câmara Legislativa poderia comprometer a qualidade do som durante a pós-edição.

O processo de produção foi desafiador, visto a quantidade de filmagens necessárias para essa etapa. Por conta disso houve atrasos na conclusão do cronograma inicialmente previsto. Talvez a maior dificuldade encontrada ao longo do processo de produção para a filmagem das cenas de referência tenha sido a conflitos de agenda e horários, especialmente aos atores do curta, mas também a membros da equipe que não puderam estar presentes em alguns dias de gravação. Conciliar o expediente de trabalho de toda a equipe na própria CLDF, horários de aula na UnB e gravações das cenas foi um grande desafio enfrentado por mim e pelos membros da equipe ao longo desses dias de gravação.

5. PÓS-PRODUÇÃO

A fase da pós-produção de um curta consiste em realizar correções e ajustes finais para ser exportado. Pela dimensão de quadros para desenhar, pela necessidade de foco no processo de gravação de várias cenas e por não conseguir contar com uma numerosa equipe, não fui capaz de realizar essa etapa no tempo previsto. Por conta desses imprevistos, a maioria das cenas ficaram por animar, sendo assim, seriam necessárias mais horas de trabalho para sua realização.

No entanto, iniciei o processo da roscopia dos primeiros *frames*²² da cena 08, planejada inicialmente como produto deste trabalho de conclusão de curso. Após finalizar a montagem da cena que serviria de referência para a roscopia, o arquivo foi exportado em *frames* no formato *jpg*²³ a uma taxa de 15 quadros por segundo, totalizando cerca de 838 imagens sequenciadas.

O processo de ilustração foi realizado no *Illustrator*, em conjunto com a edição da imagem no programa *Adobe Photoshop*. De modo a deixar o arquivo com o fundo transparente buscando facilitar o posicionamento e ajuste dos personagens no cenário durante a ilustração, o arquivo foi exportado no formato *png*²⁴. A remoção do fundo foi realizada manualmente quadro a quadro com o auxílio da ferramenta “ações rápidas”, o que facilitou bastante todo o processo de edição de cada fotograma.



FIGURA 18 - *Frame* de referência do início da cena 08.

²² Quadro de vídeo, também conhecido como **frames** de vídeo ou **frames** por segundo, é cada uma das imagens fixas de um produto audiovisual, como um vídeo, por exemplo.

²³ Formato de imagem digital bastante utilizado no ambiente *web*.

²⁴ Arquivo digital de imagens formado por gráficos com fundo transparente ou semitransparente.

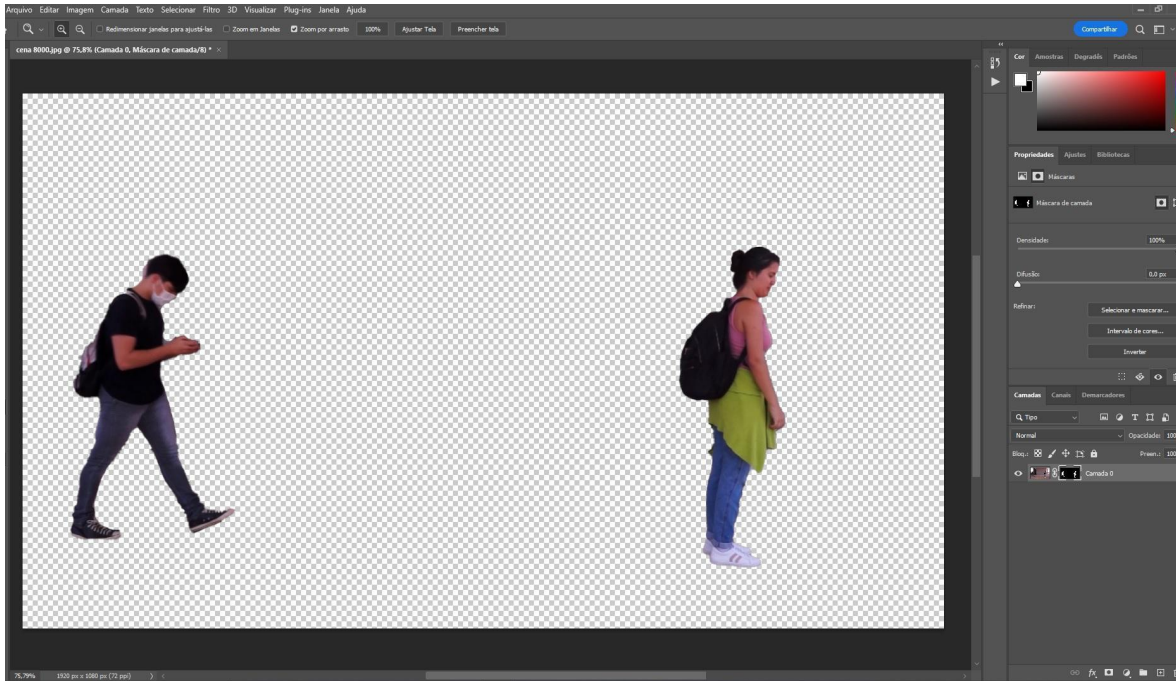


FIGURA 19 - *Frame* editado no *Photoshop* antes de ser exportado no formato *png*.

Após ser exportado com o fundo transparente, o arquivo foi enviado para o *Illustrator*, onde era feito o desenho em cima dos fotogramas dos atores e ajustes posteriores eram realizados nas imagens. O trabalho estava pronto à medida que os arquivos eram substituídos a cada ilustração concluída.



FIGURA 20 - Rotoscopia concluída do primeiro *frame* da cena 08.

Apesar das facilidades que o digital oferece, pintar cada detalhe dos personagens, quadro a quadro e fazer os ajustes necessários requer paciência e dedicação, mesmo com poucos *frames* finalizados. Independentemente de não concluir o processo da pós-produção, pretendo futuramente finalizá-la e obter um curta completo, a fim de ter toda a experiência do aprendizado na criação de um curta metragem animado.

5.1 SONORIZAÇÃO

Na etapa de gravação de vozes não será necessária nenhuma gravação. Neste caso serão utilizados arquivos digitais pesquisados da *internet*. Na construção do som será utilizado o *foley*, técnica que consiste na gravação sonora posterior ao processo de produção do filme, como a criação de sons e efeitos sonoros de ações, pessoas e objetos pensados previamente ao longo da pré-produção.

Para ações mais orgânicas do filme como passos, movimentos de levantar da cadeira, abrir e fechar porta o *foley* e a gravação de sons ambientes nos mais diversos locais, como sala de aula, biblioteca e lanchonete serão utilizados para esse projeto. Efeitos sonoros condizentes com o clima de cada ação e sons complementares que não poderão ser gravados – sons de aplicativos e notificações, tela quebrando, sirene de escola, etc. – serão selecionados de bancos de áudio da *internet* e formarão a construção sonora das cenas.

O curta contará com trilha sonora que irá permear toda a sua duração. Para isso, será explorada uma sonoridade instrumental e suave que deverão ser condizentes com o clima proposto por cada cena. Logo, a trilha para este projeto será realizada posteriormente após todas as outras etapas terem sido concluídas.

6. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Realizar um curta como projeto de conclusão de curso, com certeza foi um grande aprendizado, mas ao mesmo tempo revelou-se um processo bastante desafiador. Os momentos de dificuldades foram muitos, o que, por diversas vezes me levou a pensar que eu não seria capaz de finalizar qualquer etapa do projeto, nem mesmo o término deste memorial. Mas a

força de vontade e a expectativa projetada numa futura possibilidade em ver o meu trabalho concluído me deu forças para continuar.

Infelizmente, para um estudante da Faculdade de Comunicação Social, o curso não possibilitou propiciar um conhecimento aprofundado com relação ao gênero cinematográfico da animação. No entanto, a decisão por criar um curta metragem, juntamente com o conhecimento dos mais diversos trabalhos produzidos por outros estudantes do Audiovisual ao longo dos anos me deu a percepção de que era possível estudar e realizar um produto de animação de forma independente.

Cabe ressaltar que a produção do curta no período de apenas um semestre foi bastante laboriosa, visto a quantidade e complexidade de etapas e o atraso na conclusão do cronograma. Conciliar o expediente de trabalho de toda a equipe, horários de aula na UnB e gravações das cenas foi um grande desafio enfrentado por mim ao longo desses meses. Certamente com um grupo maior, com mais tempo de produção e contando com mais recursos – computadores mais potentes, programas atualizados, etc. – o projeto contaria com mais qualidade e teria sido possível avançar na pós-produção.

Pode-se concluir que a relação custo-benefício de uma animação ser produzida em pouco tempo e com uma equipe reduzida é negativa. Todavia, ganhar conhecimento e experiência nessa área por meio da produção de um projeto de animação trouxe um sentimento de satisfação pessoal que compensa todas as dificuldades e todo o trabalho. Por meio da animação, posso concluir que essa é a área que eu quero seguir profissionalmente. Futuramente espero dar luz a novas realizações e ver este projeto como o início de tudo.

7. FICHA TÉCNICA

Direção: Renan Lisboa

Samuel: Joás Benjamim

Mariana: Thaís Carvalho

Argumento: Renan Lisboa, Eurico Eduardo, Marcos Tavares e Ítalo Cajueiro

Storyboard: Eurico Eduardo

Roteiro: Renan Lisboa e Marcos Tavares

Produção: Eurico Eduardo e Marcos Tavares

Direção de Fotografia: Danielle Andrade

Direção de Som: Marcos Tavares

Fotografia: Danielle Andrade e Eurico Eduardo

Assistente de Direção: Marcos Tavares

Assistente de Fotografia: Eurico Eduardo

Ilustração: Renan Lisboa e Babi Varela

Montagem: Renan Lisboa

Sonorização: Renan Lisboa e Marcos Tavares

Finalização: Renan Lisboa

Softwares utilizados:

Adobe Illustrator

Adobe After Effects

Adobe Premiere

Adobe Photoshop

Hardware:

Câmera *Sony* NEX-5N

Lente: 18-55

Computador *Lenovo* IdeaCentre B550 *All In One* 23"

Processador: *Intel Core i7* 3.4GHz 8GB

1TB HD

Placa de vídeo *AMD Radeon HD 8570A Graphics*

8. CRONOGRAMA DE EXECUÇÃO

ETAPAS	PERÍODO				
	AGO	SET	OUT	NOV	DEZ
PESQUISA BIBLIOGRÁFICA	X				
DISCUSSÃO DO ARGUMENTO E ESCALETA	X	X			
PRIMEIRO TRATAMENTO DO ROTEIRO	X	X			
SEGUNDO TRATAMENTO E STORYBOARD		X			
PRODUÇÃO DO CURTA METRAGEM			X	X	
PÓS PRODUÇÃO (ILUSTRAÇÃO, ANIMAÇÃO, SONORIZAÇÃO E MONTAGEM) E FINALIZAÇÃO DO CURTA				X	X
DEFESA DO TCC					X

LINK PARA O VÍDEO PILOTO:

<https://youtu.be/aNPMAj-Oyiw?feature=shared>

9. BIBLIOGRAFIA

ALVES, Vinícius Acioli. **Entre 0 e 1: curta-metragem em animação**. 2016. 55 f., il. Trabalho de Conclusão de Curso (Bacharelado em Comunicação Social) - Universidade de Brasília, Brasília, 2016.

ANDRADE, José Rocha. O FILME NO PAPEL: As relações do design com o projeto filmico. Dissertação, Universidade do Estado de Minas Gerais Programa de Pós-Graduação em Design, Mestrado em Design, Belo Horizonte, 2016.

BAPTISTA, Mauro. Design e cinema: caminhos possíveis de pesquisa. Artigo (Pesquisa), Grupo de Pesquisa Design, Criação e Novas Mídias, Anhembi Morumbi, São Paulo.

BAUMAN, Z. **Modernidade líquida**. Tradução Plínio Dentzien. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2001.

_____. **Tempos líquidos**. Tradução de Carlos Alberto Medeiros. Rio de Janeiro: Zahar, 2007.

FERREIRA, T. P. F. & Corradi, A. (2020). **Reflexões de interações sociais através das mídias digitais em tempos líquidos / Reflections of social interactions through digital media in times liquids**. *Brazilian Journal of Development*, 6 (12), 103095–103106. <https://doi.org/10.34117/bjdv6n12-710>

FORTUNA, Tânia Ramos. **Cultura lúdica e comportamento infanto-juvenil na era digital**. *Jornal da Universidade*. Porto Alegre, ano 17, n. 166, dez. 2013. p. 08. Educação. Disponível em: http://issuu.com/jornaldauniversidade/docs/ju_166_-_dezembro_2013

GIUNTINI, Mauro. **Alejandro González Iñárritu e a Renovação do Cinema**. *Revista Z Cultural (UFRJ)*, v. AnoXI 2016, p. 09, 2016.

HALAS, John; MANVELL, Roger. **A Técnica da Animação Cinematográfica**. Rio de Janeiro, Editora Civilização Brasileira, 1979.

HAN, Byung-Chul. **A salvação do belo**. Petrópolis, RJ: Vozes, 2019. 126 p.

MEDEIROS, Theresa Christina Barbosa. **O Futuro do presente: A mídia audiovisual e a sociedade contemporânea na ficção do cinema científico de animação**. 2011. Dissertação

(Mestrado em Programa de pós-graduação em estudos da mídia) - Universidade Federal do Rio Grande do Norte.

MCKEE, Robert. **Story: substância, estrutura, estilo e os princípios da escrita de roteiro**. Arte e Letra, Curitiba, edição 1, 2006.

NICIHOKA, Radha Marques. **“Little boy”**: curta metragem de animação. 2013. 54 f., il. Trabalho de Conclusão de Curso (Bacharelado em Comunicação Social) — Universidade de Brasília, Brasília, 2013.

SANTOS, Laura Silva. **A Bóia: curta animado**. 2019. 77 f., il. Trabalho de Conclusão de Curso (Bacharelado em Design) - Universidade de Brasília, Brasília, 2019.

WERNECK, Daniel Leal. Estratégias digitais para o cinema de animação independente. 2005. 200f. Dissertação (Mestrado em Artes Visuais) – Escola de Belas Artes, Universidade Federal de Minas Gerais, Belo Horizonte.

10. FILMOGRAFIA

ANGRY KID (1998-2019). Direção: Darren Walsh. Produção: Darren Walsh, Mike Booth, Mike Cooper. Estúdio: Aardman Animations / Mr Morris Productions. Roteiro: Darren Walsh, Mike Booth, Mike Cooper. Duração: 22 minutos. Cor, 1999.

CORAGEM, O CÃO COVARDE (1999-2002). Título Original: *Courage the Cowardly Dog*, 1999. Direção: John R. Dilworth. Produção: John R. Dilworth. Estúdio: Stretch Films / Inc. Cartoon Network Productions. Duração: 22 minutos. Cor, 1999.

FRANGO ROBÔ (2005). Título Original: **ROBOT CHICKEN**, 2005. Direção: Matthew Senreich, Doug Goldstein, Tom Root, Seth Green, Chris McKay, Zeb Wells, Tom Sheppard. Produção: Alex Bulkley (2005–2012), Corey Campodónico (2005–2012), Whitney Loveall (2019–2020), Laura Pepper (2021–2022). Estúdio: Shadow Machine Films (S1–5), Stoop!d Monkey, Stoopid Buddy Stoodios (S6–11), Sony Pictures Digital (S1–5), Sony Pictures Television (S6–10), Williams Street. Roteiro: Andrew Stanton e Jim Reardon. Duração: 11 minutos. Cor, 2005.

MARY & MAX (2009). Título Original: **MARY & MAX**, 2009. Direção: Adam Elliot. Produção: Melanie Coombs. Estúdio: Melodrama Pictures. Roteiro: Adam Elliot. Duração: 90 minutos. Data de Lançamento (no país de origem): 15 January 2009 (Sundance Film Festival) / 9 April 2009 (Austrália).

O GATO FRITZ (1972). Título Original: *Fritz the cat*, 1972. Direção: Ralph Bakshi. Produção: Steve Krantz. Estúdio: Aurica Finance Company / Black Ink Fritz Productions / Steve Krantz Productions. Roteiro: Ralph Bakshi. Duração: 80 minutos. Cor. Data de Lançamento (no país de origem): 12 de abril de 1972 (Estados Unidos).

O INCRÍVEL MUNDO DE GUMBALL (2011). Título Original: *The Amazing World of Gumball*, 2011. Direção: Mic Graves, Antoine Perez. Produção: Joanna Beresford (1ª temporada), Ellen Collins (4ª temporada– presente), Sarah Fell (2ª temporada– presente), Daniel Lennard (produtor criativo, 4ª temporada– presente). Estúdio: Hanna-Barbera Studios Europe, Studio SOI, Boulder Media Limited (1ª temporada), Dandelion Studios (1ª temporada). Duração: 11 minutos. Cor, 2011.

O MENINO E O MUNDO (2013). Direção: Alê Abreu. Produção: Tita Tessler e Fernanda Carvalho. Estúdio: Filme de Papel. Roteiro: Alê Abreu. Duração: 85 minutos. Cor, 2013.

O SENHOR DOS ANÉIS (1978). Título Original: *The lord of the rings*, 1978. Direção: Ralph Bakshi. Produção: Saul Zaentz. Estúdio: Fantasy Films / Saul Zaentz Film Productions. Roteiro: Chris Conkling, Peter S. Beagle. Duração: 133 minutos. Cor. Data de Lançamento (Estados Unidos): 15 de novembro de 1978. Data de Lançamento (no Brasil): 26 de janeiro de 1979.

PERSÉPOLIS (2007). Título Original: **PERSEPOLIS**, 2007. Direção: Marjane Satrapi, Vincent Paronnaud. Produção: Xavier Rigault, Marc-Antoine Robert. Estúdio: Celluloid Dreams / CNC / France 3 Cinéma / The Kennedy/Marshall Company. Roteiro: Marjane Satrapi, Vincent Paronnaud. Duração: 96 minutos. Data de Lançamento (no país de origem): 27 de Junho de 2007. Data de Lançamento (no Brasil): 23 de Fevereiro de 2008.

WALL-E (2008). Título Original: **WALL-E**, 2008. Direção: Andrew Stanton. Produção: Jim Morris. Estúdio: Disney Enterprises, Inc./ Pixar Animation Studios. História original: Andrew Stanton e Pete Docter. Roteiro: Andrew Stanton e Jim Reardon. Duração: 97 minutos. Data de Lançamento (no país de origem): 30 de Março de 2007. Data de Lançamento (no Brasil): 27 de Junho de 2008.

11. REFERÊNCIAS ELETRÔNICAS

ADOLESCENTRO - Campanha publicitária. Pupila Audiovisual. Disponível em:
<<https://www.youtube.com/watch?v=j9w3rJRCbWM>>.

A SOMBRA DOS SONHOS - Curta metragem. Renan Lisboa. Disponível em:
<<https://www.youtube.com/watch?v=QWqxT3PkNoE>>.

CICLO - Curta de animação. Renan Lisboa e Eurico Eduardo. Disponível em:
<<https://www.youtube.com/watch?v=dbxQjVH01X0>>.

CINEPLAYERS.COM. O gato Fritz. Disponível em:
<<https://www.cineplayers.com/filmes/o-gato-fritz>>.

CHARACTER DESIGN REFERENCES. Art of Animation. Disponível em:
<<https://characterdesignreferences.com/art-of-animation>>.

CONTROLE NET. O que é renderização ou render? Disponível em:
<<https://www.controle.net/faq/renderizacao-ou-render-de-video-audio-e-imagens-3d>>.

EVIDÊNCIA - Curta CLDF. Marcos Tavares. Disponível em:
<<https://www.youtube.com/watch?v=JOik1KxaCcY>>.

HERITAGE AUCTIONS. Fritz the Cat Model Sheet Drawing Original Art. Disponível em:
<<https://comics.ha.com/itm/animation-art/model-sheet/fritz-the-cat-model-sheet-drawing-original-art-ralph-bakshi-1972-/a/7196-97747.s>>.

KNOOW.NET Timeline. Disponível em:
<<https://knoow.net/ciencinformtelec/informatica/timeline/>>.

SOAP. Você sabe o que é storyline? Entenda o seu papel no storytelling. Disponível em:
<<https://blog.soap.com.br/storyline/>>.

TOM AND JERRY WIKI. Toodles Galore. Disponível em:
<https://tomandjerry.fandom.com/wiki/Toodles_Galore>.

TORRES, Marcos. O que é character design?. 5 jul. 2017. Disponível em:
<<https://designculture.com.br/o-que-character-design>>.

APÊNDICE A - ROTEIRO de *DESCONECTADOS*

"DESCONECTADOS"

escrito por

RENAN LISBOA

renan.lisboa@outlook.com.br

CENA 01 - INT. CASA - SALA - DIA

Porta retrato de uma foto antiga de família reunida na praia.

SAMUEL, 16 anos, moreno, cabelo curto, se encontra sentado no sofá da sala. Ele pega o controle da tv e abre o aplicativo de streaming.

A tela da TV exhibe brevemente alguns conteúdos da plataforma.

Garoto escuta sua mãe, MÁRCIA, 50 anos, cabelos castanhos levemente grisalhos e morena o chamando.

MÁRCIA (O.S)

Menino, venha almoçar!

Samuel fica sério e franze a testa. Sua mãe aparece na sala.

Ao fundo o seu pai, 50 anos, está sentado à mesa e lendo um jornal, juntamente com a sua irmã mais nova, 10 anos, brincando com uma boneca.

MÁRCIA

Meu filho, não me ouviu te chamar? Venha logo antes que a comida esfrie.

Ele continua a assistir a TV e ignora a sua mãe.

MÁRCIA

Ande logo, já estamos todos na mesa.

Sua mãe volta para a cozinha.

Celular que está ao seu lado vibra e exibe um sinal sonoro de notificação. Ele olha para o lado e pega o smartphone.

MÁRCIA (MENSAGEM)

Venha logo, o almoço já está pronto. Estamos te esperando.

Samuel se levanta do sofá e desliga a TV.

CUT TO:

CENA 02 - INT. CASA - COZINHA - DIA

Samuel se senta e coloca o celular em cima da mesa. Ele tenta acessar alguns aplicativos.

Tela do aparelho indica que está sem sinal.

Familiares conversam na mesa, enquanto ele tenta sem sucesso acessar os aplicativos do celular. Ele se levanta e sai da cozinha.

CUT TO

CENA 03 - INT. QUARTO - DIA

Samuel entra no quarto e abre o guarda roupa. Ele pega o uniforme do colégio e em seguida vê um lembrete do resumo de Português para a próxima aula colado na parte de trás da porta do armário.

Samuel arranca o lembrete e lê a mensagem. Ele fecha a porta do guarda roupa e o espelho do armário mostra o seu reflexo suspirando.

Ele joga a camisa em cima da cama, pega a mochila em seguida e abre a porta do quarto.

CUT TO

CENA 04 - INT. SALA DE AULA - DIA

Samuel está isolado em um canto da sala, jogando algum aplicativo de jogos. Alunos conversam e riem no ambiente.

MARIANA, 16 anos, branca, cabelos lisos, está sentada na cadeira com o cotovelo encostado na mesa e o queixo apoiado na mão. Ela pinta um coração na contra capa do caderno onde se vê uma foto do Samuel colada ao lado do desenho.

Ela suspira enquanto olha para o Samuel, se levanta e vai em direção ao rapaz.

Celular do Samuel vibra e emite sinal sonoro de ligação de sua mãe.

Toca o sinal do intervalo e os alunos saem da sala.

Samuel vê a aproximação de Mariana, mas sem interesse em falar com ela. Ele se afasta antes que a colega o alcance e sai da sala para atender ao telefone.

Mariana pára próximo à porta e olha Samuel andando pelo corredor em direção ao lado de fora do prédio.

CUT TO

CENA 05 - INT. ESCOLA - LANCHONETE - DIA

Samuel está sentado em uma mesa, acessando a página inicial de uma rede social.

Surge na tela uma notificação de resumo para leitura da disciplina de Português. Ao fundo observa-se pessoas rindo e conversando.

Mariana o observa à distância e vai em direção à mesa do Samuel, na tentativa de puxar algum assunto.

Celular exhibe na tela notificação de bateria fraca.

Samuel tira o carregador da mochila e vai embora irritado, sem olhar para a garota.

CUT TO

CENA 06 - INT. BIBLIOTECA - DIA

Samuel entra na biblioteca do colégio e busca por uma tomada para carregar o seu celular, atrás das mesas e próximo ao rodapé das paredes, sem sucesso.

Samuel dá uma leve baforada e guarda o carregador no bolso.

Ele vai em direção a uma prateleira e procura por um livro. Depois de alguns instantes ele digita no aparelho.

SAMUEL (MENSAGEM)

Vcs sabem qual é o livro que o professor de português mandou pra fazer o resumo? Não to lembrado

FÁBIO (MENSAGEM)

Sério? Nem tou sabendo disso

MARCOS (MENSAGEM)

Caraca, nem sabia que tinha livro pra ler. KKKKK

MAICON (MENSAGEM)

Pô meu chapa, num sei naum, foi malz :(

SAMUEL (MENSAGEM)

:(

MARIANA (MENSAGEM)

Samuel, o livro que o professor mandou a gente ler é O
DILEMA DAS REDES.

SAMUEL (MENSAGEM)

Valeu! :)

MARIANA (MENSAGEM)

De nada!

SAMUEL (MENSAGEM)

Vc sabe em qual lugar tá isso? Naum acho, saca?

MARIANA (MENSAGEM)

Axo q tá no segundo andar, no final do último corredor,
veja lá.

SAMUEL (MENSAGEM)

Vou dar uma olhada, valeu!

MARIANA (MENSAGEM)

:)

Samuel finaliza a conversa com um GIF do BOB ESPONJA se despedindo.

Samuel vai até o corredor e vê uma prateleira vazia. Ele pega o celular e abre o site da biblioteca, que informa que o livro está esgotado para empréstimo.

Samuel dá uma baforada e chuta levemente o pé da prateleira. Ele ouve um barulho de notificação e abre o celular novamente.

MARIANA (MENSAGEM)

E aí, conseguiu encontrar o livro?

Samuel não responde e fecha o aplicativo de mensagens.

Mariana entra na biblioteca e pára próximo à porta. Ela olha para a tela do aparelho, suspira e fica cabisbaixa.

Samuel anda por alguns instantes pelo corredor olhando um vídeo pelo smartphone. Ele esbarra em alguém e deixa o celular cair no chão.

Samuel abaixa para pegar o smartphone e vê uma mão feminina em cima do aparelho. Ele levanta a cabeça e vê que a pessoa que está em sua frente é Mariana.

Os dois jovens sorriem um para o outro.

Samuel olha para baixo e vê que a tela do celular trincou. Ele franze a testa.

Mariana arregala levemente os olhos e tenta balbuciar um pedido de desculpas.

Samuel toma o aparelho da mão da garota e sai enfurecido. Ele abre o aplicativo de conversas do celular e bloqueia o contato da Mariana.

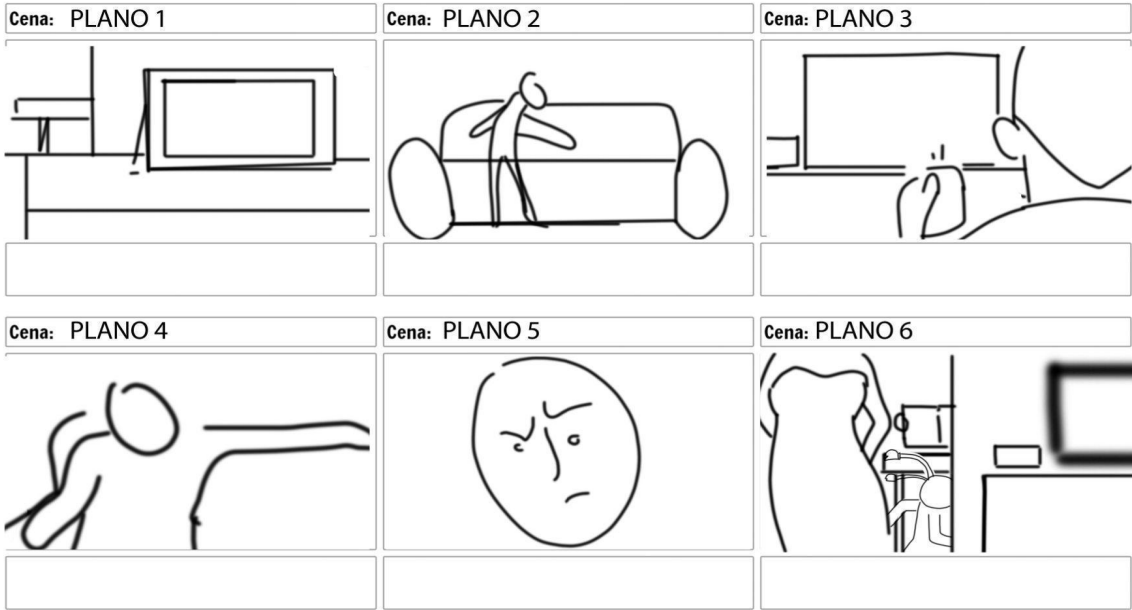
Mariana olha para o seu smartphone e vê, com os olhos marejados, que o seu contato no aplicativo de mensagens foi bloqueado pelo Samuel.

CUT TO BLACK

FIM DO CURTA

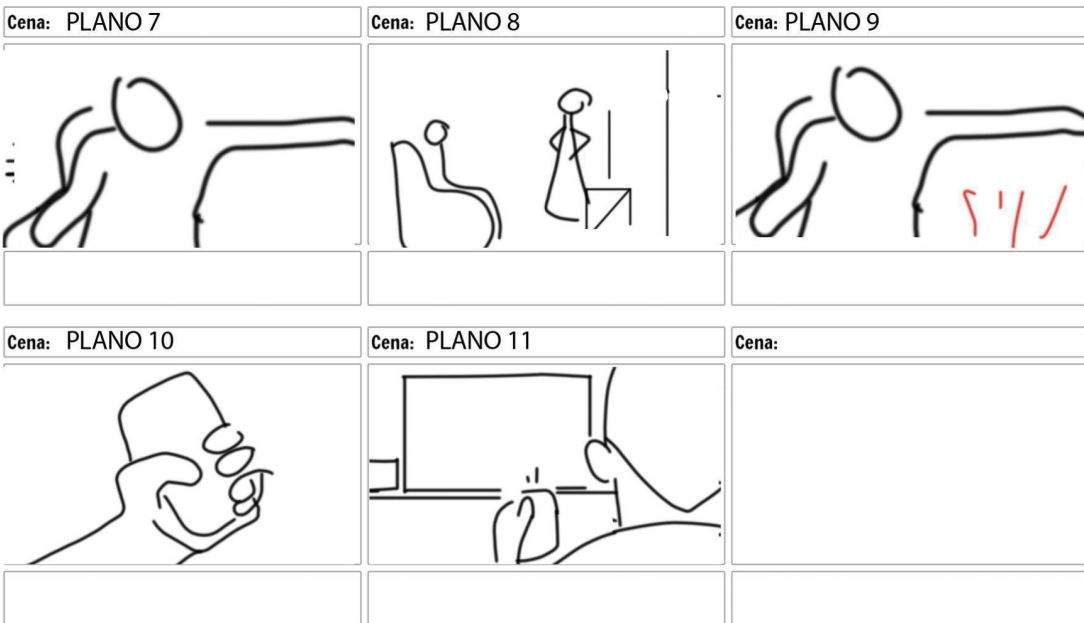
APÊNDICE B - STORYBOARD

CENA 1



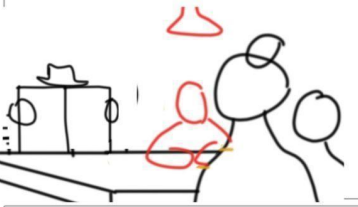



Crie seu próprio no Storyboard That

CENA 1




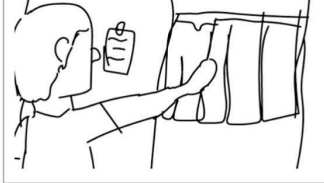
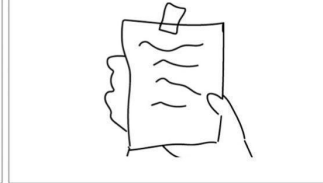
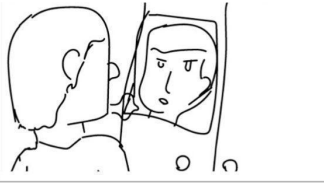
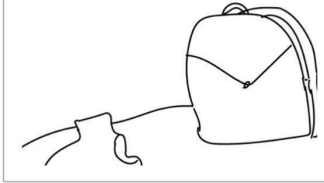
Crie seu próprio no Storyboard That

CENA 2

Cena: PLANO 1	Cena: PLANO 2	Cena: PLANO 3
		
Cena: PLANO 4	Cena:	Cena:
		


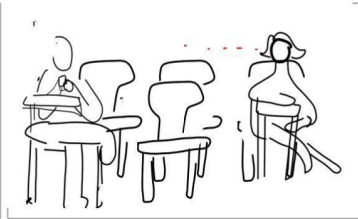
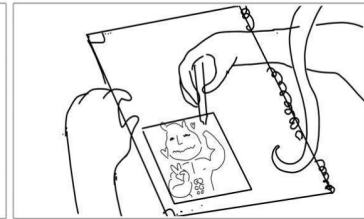

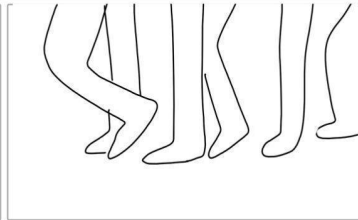
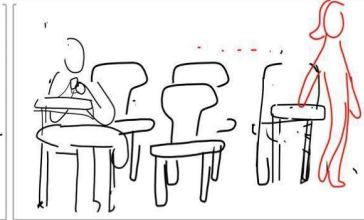
Crie seu próprio no Storyboard That

CENA 3

Cena: PLANO 1	Cena: PLANO 2	Cena: PLANO 3
		
Cena: PLANO 4	Cena: PLANO 5	Cena:
		

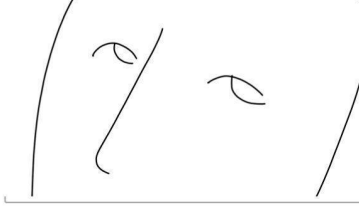
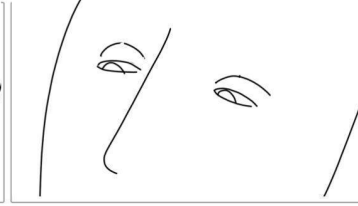

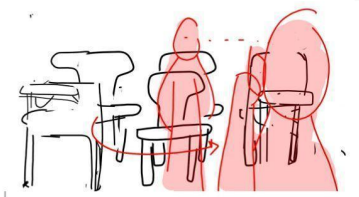

Crie seu próprio no Storyboard That

CENA 4

Cena: PLANO 1	Cena: PLANO 2	Cena: PLANO 3
		
Cena: PLANO 4	Cena: PLANO 5	Cena: PLANO 6
		

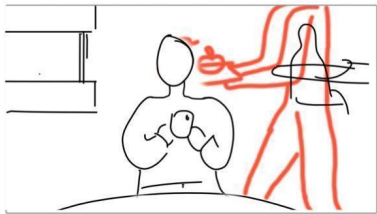
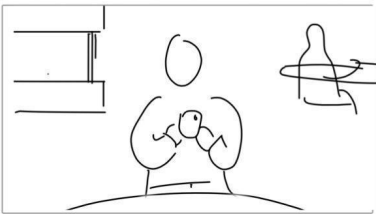
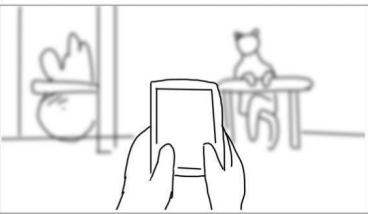

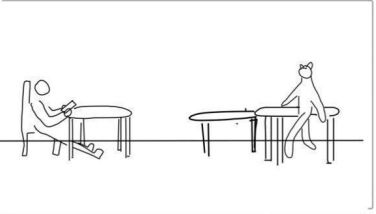
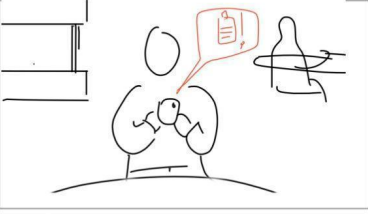
Crie seu próprio no Storyboard That

CENA 4

Cena: PLANO 7	Cena: PLANO 7,5	Cena: PLANO 8
		
Cena: PLANO 9	Cena: PLANO 10	Cena: PLANO 6
		

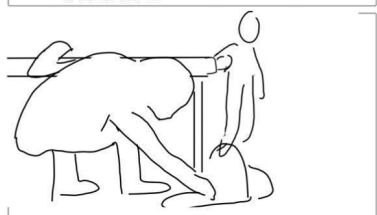

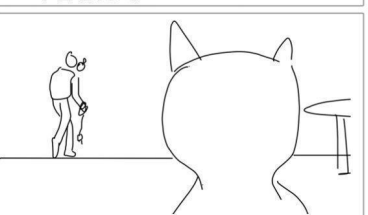
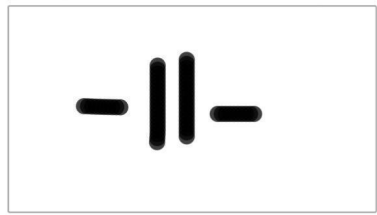
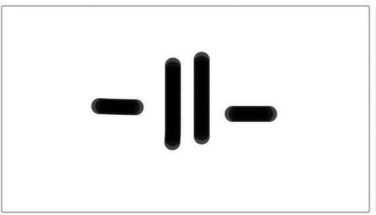
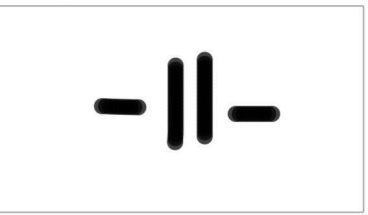
Crie seu próprio no Storyboard That

CENA 5

Cena: PLANO 1 	Cena: PLANO 1,5 	Cena: PLANO 2 
Cena: PLANO 2,5 	Cena: PLANO 3 	Cena: PLANO 4 

Crie seu próprio no Storyboard That

CENA 5

Cena: PLANO 5 	Cena: PLANO 5,5 	Cena: PLANO 6 
Cena: 	Cena: 	Cena: 

Crie seu próprio no Storyboard That

CENA 6

Cena: PLANO 1	Cena:	Cena:
Cena:	Cena:	Cena:

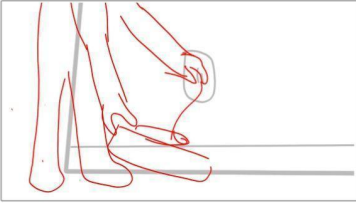

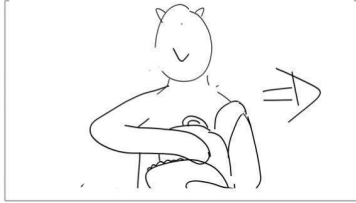
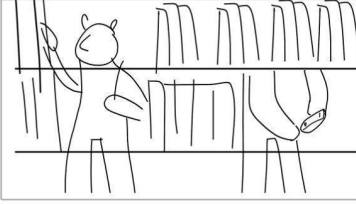
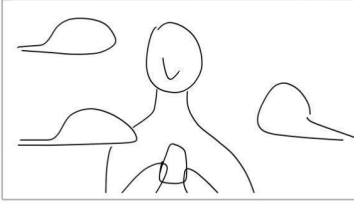
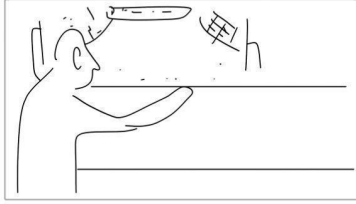
Crie seu próprio no Storyboard That

CENA 7

Cena: PLANO 1	Cena: PLANO 1,5	Cena: PLANO 2
Cena: PLANO 3	Cena: PLANO 3,5	Cena: PLANO 4

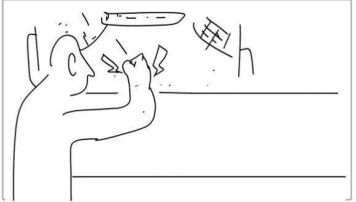
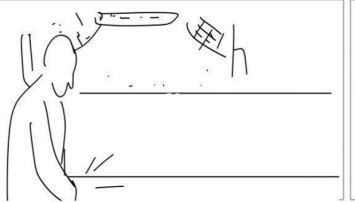

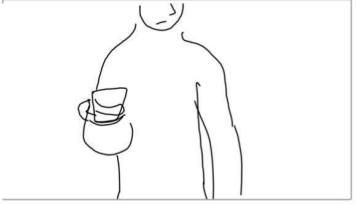
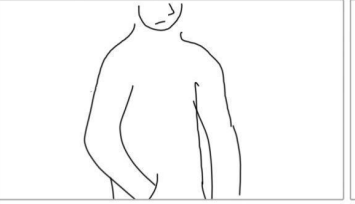
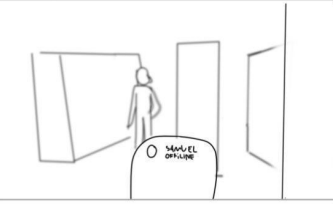
Crie seu próprio no Storyboard That

CENA 7

Cena: PLANO 4,5 	Cena: PLANO 5 	Cena: PLANO 5,5 
Cena: PLANO 6 	Cena: PLANO 7 	Cena: PLANO 8 







Crie seu próprio no Storyboard That

CENA 7

Cena: PLANO 8,5 	Cena: PLANO 8,75 	Cena: PLANO 9 
Cena: PLANO 10 	Cena: PLANO 10,5 	Cena: PLANO 11 

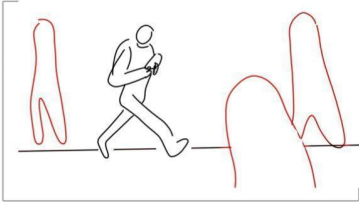
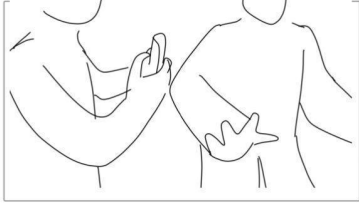
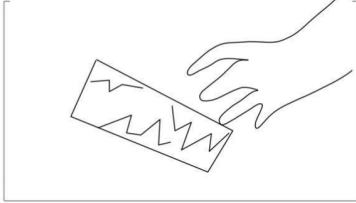
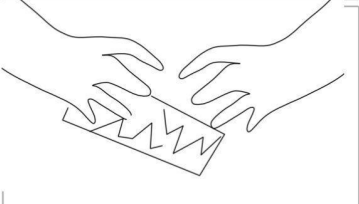


Crie seu próprio no Storyboard That

CENA 7

Cena: PLANO 11,5	Cena: PLANO 12	Cena:
		
Cena:	Cena:	Cena:
		

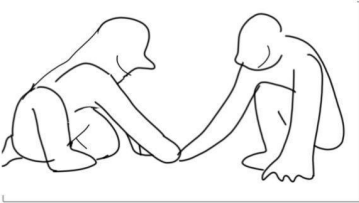

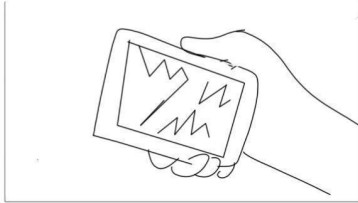
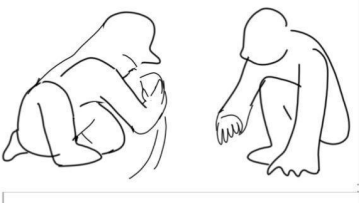
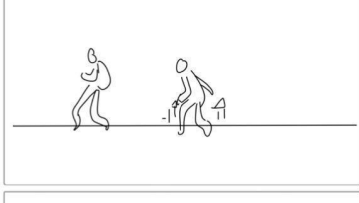

Crie seu próprio no Storyboard That

CENA 8

Cena: PLANO 1 	Cena: PLANO 2 	Cena: PLANO 3 
Cena: PLANO 4 	Cena: PLANO 5 	Cena: PLANO 6 

Crie seu próprio no Storyboard That

CENA 8

Cena: PLANO 7 	Cena: PLANO 8 	Cena: PLANO 9 
Cena: PLANO 10 	Cena: PLANO 11 	Cena: PLANO 12 

Crie seu próprio no Storyboard That

APÊNDICE C - FOTOS DOS BASTIDORES

CENA 01





CENA 04







CENA 07

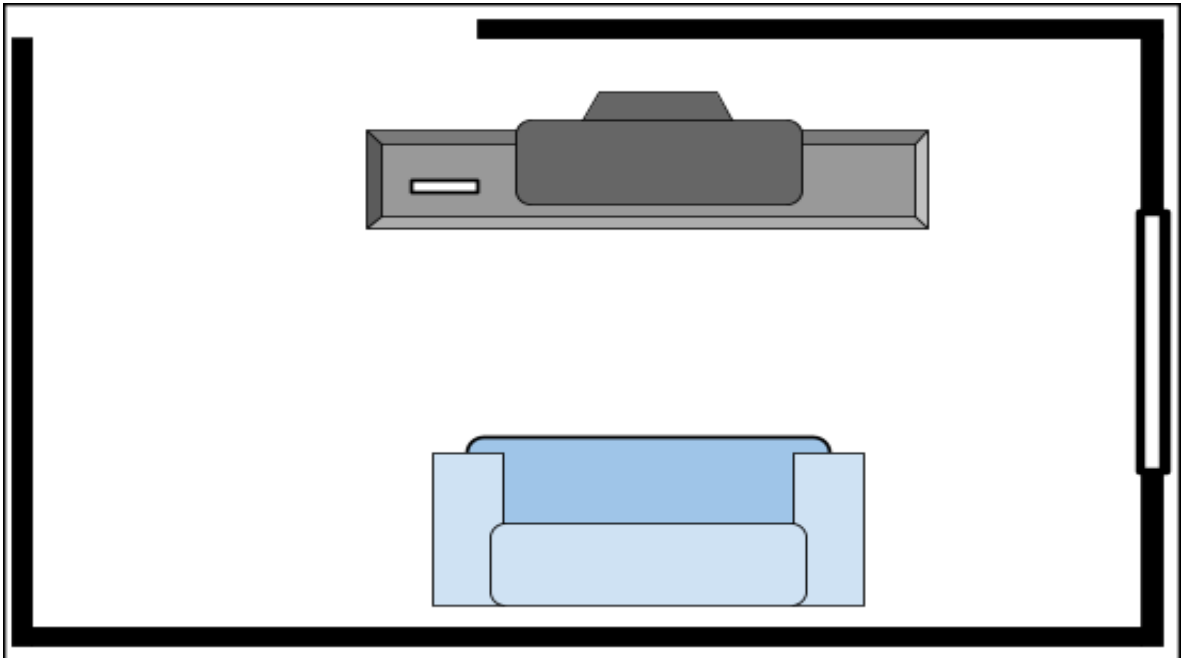
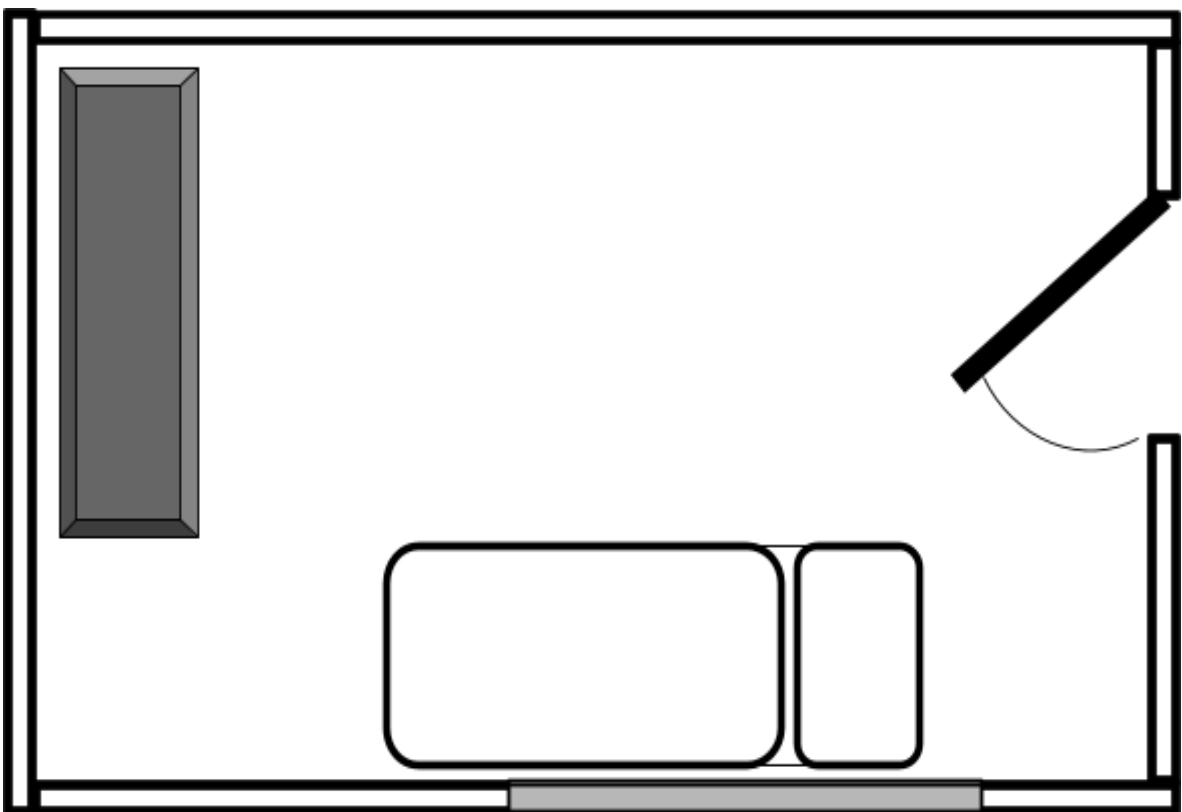




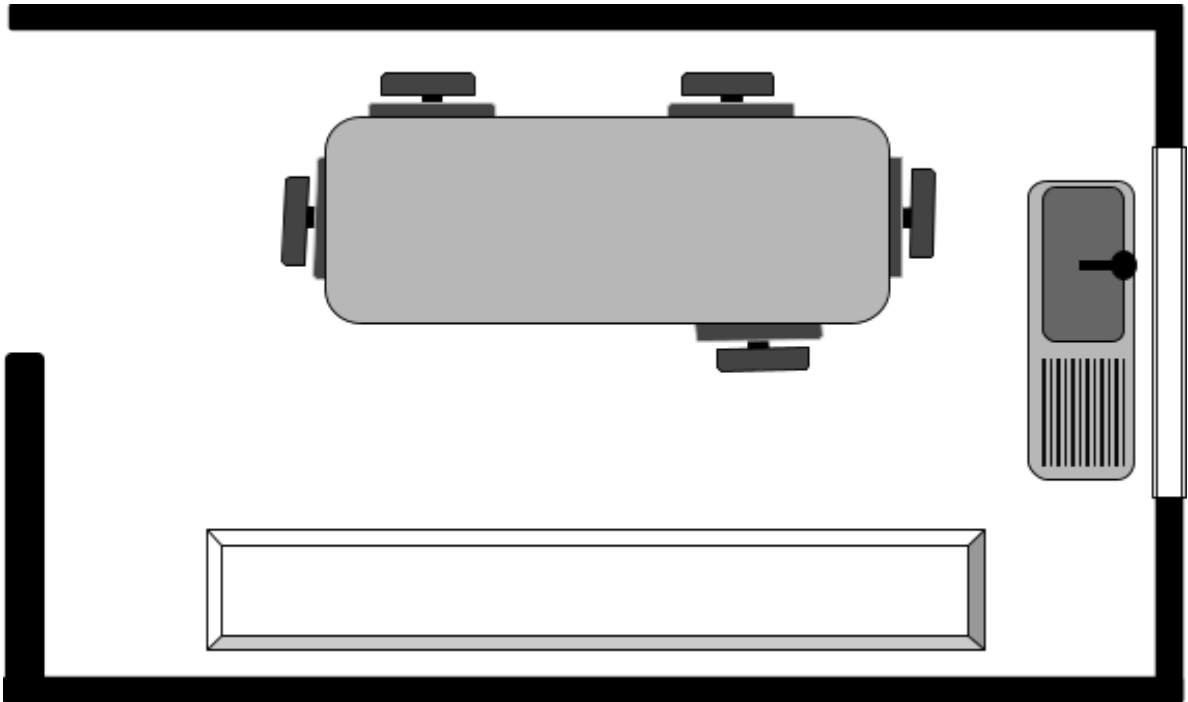


CENA 08

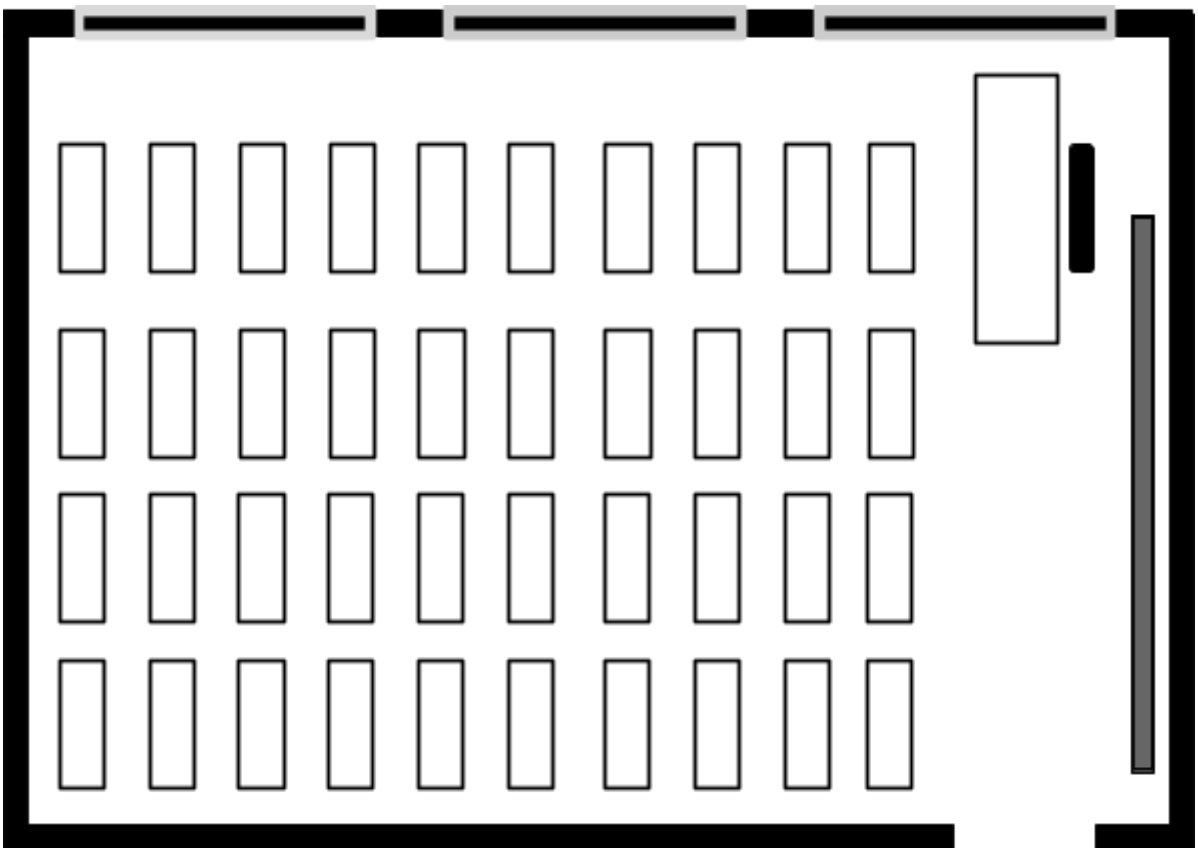


APÊNDICE D - PLANTA BAIXA DOS CENÁRIOS**SALA****QUARTO**

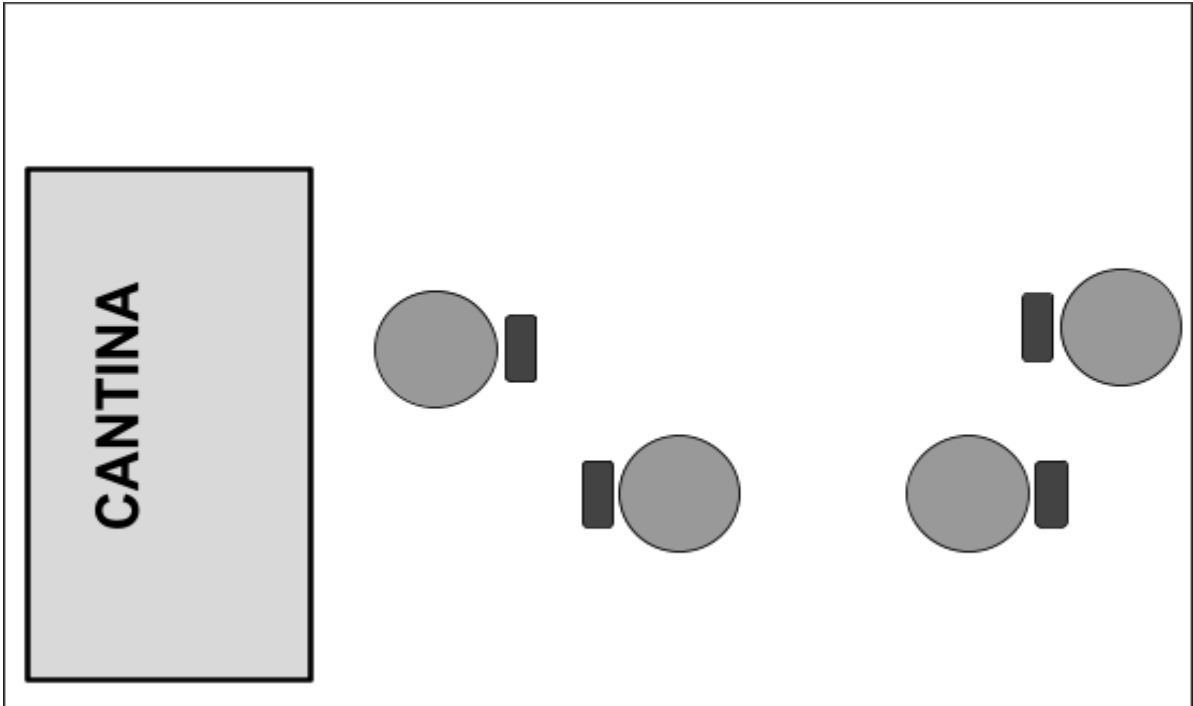
COZINHA



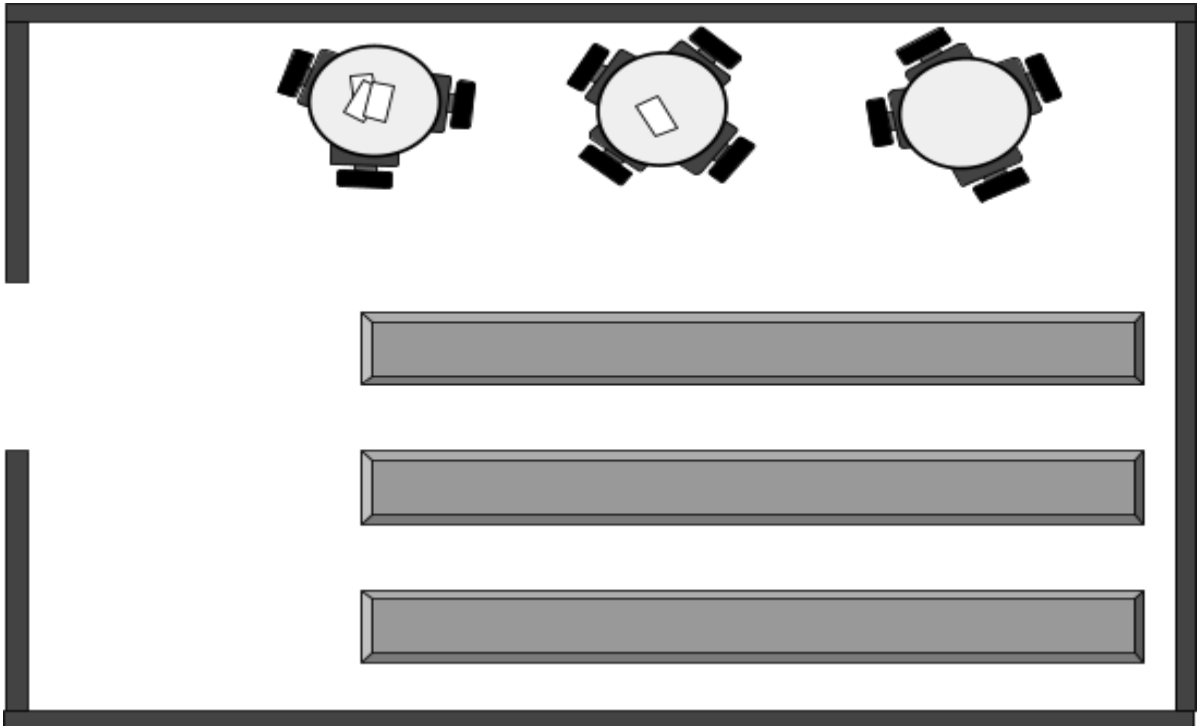
SALA DE AULA



LANCHONETE



BIBLIOTECA



CORREDOR



APÊNDICE E - BOLETIM DE CÂMERA

CENA 01

BOLETIM DE CÂMERA

Folha: _____ Data: 07/11/2023

TÍTULO: DESCONECTADOS
 DIRETOR: RENAN LISBOA
 PRODUTOR: EURICO EDUARDO
 DIRETOR DE FOTOGRAFIA: EURICO EDUARDO E DANIELLE ANDRADE

	4:3		16:9		câmera:
	30i		24P		operador de câmera: EURICO EDUARDO

Cena	Plano	Tomada	Observações	Detalhes
01	02	01	ÓTIMO	
01	02	02	BOM	
01	03/11	01	BOM	
01	03/11	02	BOM	
01	04/07/09	01	BOM	
01	04/07/09	02	BOM	
01	05	01	BOM	
01	05	02	ÓTIMO	
01	08	01	BOM	
01	06	01	REGULAR	
01	06	02	BOM	
01	06	03	ÓTIMO	
01	10	1	REGULAR	
01	10	2	BOM	
01	10	3	BOM	
01	10	4	BOM	

CENA 03

BOLETIM DE CÂMERAFolha: _____ Data: 11/11/2023TÍTULO: DESCONECTADOSDIRETOR: RENAN LISBOAPRODUTOR: EURICO EDUARDODIRETOR DE FOTOGRAFIA: EURICO EDUARDO E DANIELLE ANDRADE

	4:3		16:9		câmera:
	30i		24P		operador de câmera: EURICO EDUARDO

Cena	Plano	Tomada	Observações	Detalhes
03	01	01	RUIM	
03	01	02	RUIM	
03	01	03	ÓTIMO	
03	02	01	ÓTIMO	
03	02	02	RUIM	
03	02	03	BOM	
03	03	01	ÓTIMO	
03	03	02	RUIM	
03	03	03	REGULAR	
03	04	01	ÓTIMO	
03	05	01	ÓTIMO	
03	05	02	REGULAR	
03	05	03	BOM	

CENA 04

BOLETIM DE CÂMERA

Folha: _____ Data: 27/10/2023

TÍTULO: DESCONECTADOS

DIRETOR: RENAN LISBOA

PRODUTOR: EURICO EDUARDO

DIRETOR DE FOTOGRAFIA: EURICO EDUARDO E DANIELLE ANDRADE

	4:3		16:9		câmera:
	30i		24P		operador de câmera: EURICO EDUARDO

Cena	Plano	Tomada	Observações	Detalhes
4	2	01	BOM	
4	3	01	REGULAR	
4	3	02	BOM	
4	3	03	BOM	
4	4	01	BOM	
4	4	02	BOM	
4	5	01	BOM	
4	5	02	BOM	
4	5	03	BOM	
4	5	04	ÓTIMO	
4	10	1	BOM	
4	10	2	BOM	
4	10	3	BOM	
4	7	1	BOM	
4	7	2	ÓTIMO	
4	8	1	REGULAR	
4	8	2	REGULAR	
4	8	3	ÓTIMO	

CENA 05

BOLETIM DE CÂMERAFolha: _____ Data: 08/11/2023

TÍTULO: DESCONECTADOS
 DIRETOR: RENAN LISBOA
 PRODUTOR: EURICO EDUARDO
 DIRETOR DE FOTOGRAFIA: EURICO EDUARDO E DANIELLE ANDRADE

	4:3		16:9		câmera:
	30i		24P		operador de câmera: EURICO EDUARDO

Cena	Plano	Tomada	Observações	Detalhes
5	3	01	BOM	
5	3	02	BOM	
5	3	03	BOM	
5	3	04	ÓTIMO	
5	5	01	REGULAR	
5	5	02	ÓTIMO	
5	5	03	REGULAR	
5	2	1	BOM	
5	2	2	BOM	
5	2	3	REGULAR	
5	2	4	BOM	
5	6	1	BOM	
5	6	2	ÓTIMO	
5	1/4	1	REGULAR	
5	1/4	2	ÓTIMO	

CENA 08

BOLETIM DE CÂMERAFolha: _____ Data: 16/11/2023TÍTULO: DESCONECTADOSDIRETOR: RENAN LISBOAPRODUTOR: EURICO EDUARDODIRETOR DE FOTOGRAFIA: EURICO EDUARDO E DANIELLE ANDRADE

	4:3		16:9		câmera:
	30i		24P		operador de câmera: EURICO EDUARDO

Cena	Plano	Tomada	Observações	Detalhes
8	MASTER	1	FALHA	
8	MASTER	2	FALHA	
8	MASTER	3	REGULAR	
8	MASTER	4	REGULAR	
8	MASTER	5	BOM	
8	MASTER	6	BOM	
8	01	1	OK	
8	01	2	OK	
8	02	1	BOM	
8	02	2	OTIMO	
8	11	1	BOM	
8	11	2	BOM	
8	6/9	1	REGULAR	
8	6/9	2	BOM	
8	6/9	3	BOM	
8	4/7	1	BOM	
8	4/7	2	RUIM	
8	4/7	3	REGULAR	
8	4/7	4	BOM	

8	4/7	5	BOM	
8	5	1	BOM	
8	5	2	BOM	
8	5	3	OK	
8	5	4	OTIMO	
8	12	1	OK	
8	12	2	OK	
8	12	3	OTIMO	
8	13	1	OK	
8	13	2	OTIMO	
8	8	1	OTIMO	
8	8	2	OK	
8	8	3	OK	
8	8	4	OK	
8	3	1	OK	
8	3	2	OK	
8	3	3	OK	
8	3	4	OK	
8	3	5	BOM	
8	11	1	OK	
8	11	2	OK	
8	11	3	OK	
8	11	4	BOM	
8	11	5	BOM	