



Universidade de Brasília
Faculdade de Comunicação
Departamento de Audiovisual e Publicidade

NAYARA CRISTINNE PINTO BARCELLOS

AURORA
Projeto de Direção Arte

Brasília, junho de 2019

NAYARA CRISTINNE PINTO BARCELLOS

AURORA

Projeto de Direção Arte

Memória do projeto de Direção de Arte do curta-metragem “Aurora”

Projeto final experimental apresentado à Banca Examinadora do Curso de Comunicação Social da Universidade de Brasília como requisito parcial para obtenção do grau de Bacharel em Audiovisual.

Orientadora: Denise Moraes Cavalcante

Brasília, junho de 2019

Memorial descritivo do projeto de Direção de Arte do curta-metragem “Aurora”

Projeto Experimental aprovado em ____/____/____ para obtenção do grau de Bacharel em Comunicação Social, habilitação Audiovisual.

BANCA EXAMINADORA:

Profª. Dra. Denise Moraes Cavalcante
Orientadora

Profª. Dra. Rose May Carneiro
Examinadora

Profª. Me. Emília Silveira Silberstein
Examinadora

Prof. Dr. Mauro Giuntini Viana
Suplente

AGRADECIMENTOS

Agradeço imensamente à minha equipe, Ana Luíza Alves, Guilherme Leal, Júlia Mundim, Nathalia Barcellos e Nicole Soares por tornarem finalmente este projeto possível.

Aos atores Emanuel Lavor, Francisco Hakkert, Matheus Ortensi, Paula Granato e Rafael Cabral por terem topado dar vida a essa história que nos acompanhou por metade do curso e fizeram deste projeto algo especial.

Aos meus amigos que sempre me ajudam nas produções, especialmente Camila Sant'ana, Christian Toledo, Fabiana Andrade e Rayanne Câmara pelos empréstimos e suporte.

À minha família por todo o apoio, paciência e carinho.

À técnica de audiovisual da FaC por todas as dicas e ajuda.

À minha orientadora Denise Moraes, pelos ensinamentos e paciência e aos professores Rose May Carneiro, Emília Silberstein e Mauro Giuntini por acreditarem no projeto e aceitarem fazer parte desta banca.

“A arte não reproduz o que vemos. Ela faz-nos ver”

Paul Klee

RESUMO

“Aurora Projeto de Direção de Arte” é o memorial descritivo do processo de realização da Direção de Arte para o curta-metragem, realizado por mim e pela aluna Ana Luíza Alves como trabalho de conclusão do curso de Comunicação Social, com habilitação em Audiovisual, na Universidade de Brasília. Neste memorial, procuro apresentar todas as etapas do processo criativo e execução do projeto, bem como trazer uma reflexão teórica sobre a importância do departamento da Direção de Arte na realização de um filme de ficção.

Palavras-chave: curta-metragem; ficção; Direção de Arte; Aurora.

SUMÁRIO

1. APRESENTAÇÃO	8
2. OBJETIVO	9
3. JUSTIFICATIVA	10
4. A DIREÇÃO DE ARTE	11
4.1. O ROTEIRO E A ARTE	12
4.2. PALETA DE CORES.....	13
4.3. OS CENÁRIOS	14
4.4 FIGURINO, MAQUIAGEM E CARACTERIZAÇÃO	16
5. PROPOSTA DE DIREÇÃO DE ARTE.	19
6. PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS	21
6.1. ROTEIRO E REFERÊNCIAS.....	22
6.2. EQUIPE E ORÇAMENTO	24
6.3. PERSONAGENS.....	25
6.4. CENÁRIOS E OBJETOS DE CENA	28
7. CONSIDERAÇÕES FINAIS	33
8. REFERÊNCIAS	34
APÊNDICE	36

LISTA DE FIGURAS

Figura 1: Frame do filme <i>A Noiva Cadáver</i> (2005).....	13
Figura 2: Frame do filme <i>Ela</i> (2013).....	14
Figura 3: Frames do filme <i>Medianeras</i> (2011).....	15
Figura 4: Frames do filme <i>Antes do Amanhecer</i> (1995).....	17
Figura 5: Maquiagem em <i>O Curioso Caso de Benjamin Button</i> (2008) do diretor David Fincher.....	18
Figura 6: Frames do filme <i>Ela</i> (2013) e <i>Submarine</i> (2010)	23

1. APRESENTAÇÃO

Idealizado por mim e pela aluna Ana Luíza Alves, “Aurora” teve início durante as disciplinas de roteiro do curso de Audiovisual da Universidade de Brasília (UnB) e sua execução neste projeto de conclusão de curso, no qual nos dividimos entre as funções técnicas de Direção e Direção de Arte.

A palavra aurora designa o período que antecede o nascer completo do Sol, o marco entre o fim da noite e o início de um novo dia. Esse entendimento inspirou o título deste curta-metragem, “Aurora”, cuja narrativa o conecta intimamente com tal significado enquanto explora a definição menos literal da palavra, fazendo referência à ideia de princípio, recomeço. É uma história sobre encontros ao acaso, protagonizada por Rafael e Júlia que se conhecem de forma inesperada e passam o dia juntos. “Aurora” flerta com o cotidiano, com o mundo que não se interrompe para que traumas sejam superados. Seu roteiro constrói uma delicada amizade pautada principalmente pela identificação profunda que os personagens sentem em relação ao outro: ao seu próprio modo, tanto Júlia quanto Rafael são pessoas que estão em busca de um novo caminho, enxergam no outro um pouco de si e procuram ressignificar suas trajetórias.

O roteiro desafiou a proposta de um projeto de Direção de Arte que pudesse compor uma narrativa visual para um filme que possui muitos subtextos e pouco diálogo, trazendo a seguinte questão: **Como criar, por meio Arte, uma construção narrativa através da experiência sensorial proposta por seus elementos (paleta de cores, construção dos espaços e personagens)?**

A partir de tal questionamento, construí o projeto de Direção de Arte do filme estruturado em três etapas: pré-produção, produção e pós-produção. O presente memorial descritivo apresenta as ações realizadas em cada uma dessas etapas, relatando todo o processo de criação e experiência, desde às pesquisas, elaboração de conceitos visuais e a execução do trabalho, unindo o lado teórico e prático proporcionados pelo projeto.

Este processo permitiu uma experiência interessante, utilizando-se de referências pouco óbvias que podem ser refletidas em todas as áreas do departamento e criam uma identidade para o produto. Dessa forma, todo o material criado para o filme resultou em um caderno virtual da Arte, ferramenta utilizada para apresentar sua estética visual e ressaltar a relevância da Direção de Arte na criação de uma obra do tipo.

2. OBJETIVO

Sendo este produto um laboratório de experimentação cinematográfica, o principal objetivo foi retratar e abordar as etapas de realização da Direção de Arte do curta-metragem “Aurora”, trazendo todas as ferramentas necessárias para elaboração do conceito visual que compõe o filme.

Por tratar-se de um enredo com temas delicados, a Arte visou construir a narrativa de maneira leve, trazendo, através de seus elementos e ambientes, um pouco de cada personagem e momentos por eles vividos. Assim, o filme foi produzido através da reflexão sobre as temáticas do suicídio e da resiliência, capaz de trazer um novo olhar sobre experiências universais como a perda, o luto e a superação de traumas de modo geral.

O maior desafio foi conceber um produto audiovisual de alta qualidade e com baixo orçamento, além de colocar em prática todas as teorias assimiladas durante o meu período como estudante de audiovisual na universidade.

3. JUSTIFICATIVA

Desde que entrei na Faculdade de Comunicação desenvolvi interesse por áreas que lidam com estética visual, sendo grande parte da minha trajetória acadêmica. Na produção audiovisual, a Direção de Arte me trouxe uma nova perspectiva de possibilidades de criação dentro desse meio, incentivando-me a buscar cada vez mais conhecimento e experiência.

A Direção de Arte é um campo de suma importância para as demais áreas que compõem a produção de um filme de ficção. Se antes era tratada apenas como uma área secundária que se resumia a aspectos decorativos, mudanças no modo de produção cinematográfico deram mais visibilidade ao departamento, exigindo cada vez mais de seus resultados e função. A pesquisadora Elizabeth Jacob (2006), em sua tese de doutorado, ressalta a importância desse reconhecimento, pois a concentração da Arte em uma só área que antes era distribuída entre os demais departamentos, possibilitou sua concretização como um elemento de estruturação da imagem no cinema.

A escassez de disciplinas relacionadas a área na Faculdade de Comunicação (FAC) da Universidade de Brasília, limita um contato mais aprofundado com essa formação e seus conhecimentos. Essa discussão no meio acadêmico é extremamente importante para os que desejam seguir carreira por nos possibilitar uma base sólida para realizar trabalhos na área de maneira mais aprofundada, consciente e significativa. O projeto final do curso de audiovisual foi uma ótima oportunidade para experimentação cinematográfica no campo da Arte em filmes e produtos audiovisuais. Decidir por assumir a Direção de Arte de um curta-metragem me ofereceu a hipótese de ter, na prática, a experiência de assinar um projeto com toda a liberdade criativa e responsabilidade que ele agrega.

No caso do “Aurora”, isto ganha um sentido ainda mais recompensador por ser a chance de concretizar uma história pela qual temos imenso carinho e que vínhamos trabalhando desde a metade do curso de Audiovisual, em disciplinas como Argumento e Roteiro e Oficina de Roteiro do Bloco I, finalizando esse ciclo.

4. A DIREÇÃO DE ARTE

Toda produção audiovisual é um trabalho coletivo, que deve ter união e coerência entre seus departamentos. A equipe da Direção de Arte constrói a parte visual do filme, sendo uma área de grande importância para o cinema.

A Direção de Arte tem grande importância dramática para a construção da atmosfera proposta para o filme, sendo fundamental para a criação da imagem cinematográfica. Através de seus componentes como cenários, figurinos e caracterizações, somos capazes não somente de nos ambientar na história contada, através do espaço e tempo, como também nos provoca sensações e sentimentos ocasionados em seus personagens, o que proporciona todo um clima criado para a narrativa.

A Direção de Arte engloba os campos de trabalho que no cinema conceituam, realizam e apresentam soluções plásticas capazes de atender as demandas estéticas do filme. São elas: figurino, cenografia, caracterização, e, em alguns casos, efeitos especiais (JACOB, 2006, p.50).

A equipe de Arte é coordenada pelo diretor de arte e geralmente se divide em: uma área destinada à cenografia, composta pelo cenógrafo e/ou assistente de arte, contra-regra, produtor de arte, produtor de objetos e designer gráfico; e outra destinada a caracterização de personagens, composta por figurinista, maquiador e produtores de figurino. Definir conceitos é de responsabilidade do diretor de arte que, com a Fotografia e a Direção do filme, criam a atmosfera estética proposta, com base no roteiro e perfil psicológico dos personagens. A equipe de cenografia fica responsável pela construção de ambientes e cenários, enquanto a de caracterização pela construção dos personagens, trabalho feito muitas vezes em parceria com os atores.

4.1. O ROTEIRO E A ARTE

A decupagem, conhecida como análise técnica da Arte, é o primeiro passo para a concepção de um projeto, analisando o roteiro sob o viés da arte. Na análise, surgem as informações que contribuem com a visualidade do filme, permitindo entender o contexto da narrativa, quem são os personagens e o clima proposto pela história. O roteiro é o principal guia para este processo.

De acordo com pesquisadora Débora Butruce (2005), o roteiro é o primeiro recurso na captação de referências que auxiliam na criação pois, a partir da localização no espaço e no tempo, institui-se uma comunicação de ideias potencialmente visuais. A diretora de arte Vera Hamburguer (2014) reforça esse entendimento ao comentar que, enquanto envolvido com o roteiro, o diretor de arte passa a enxergar o mundo como o universo da história, estando alerta a qualquer vestígio que ajude a dar sentido para a narrativa e/ou procurando uma significação artística e espaços expressivos para abrigar cada ação que a compõe.

Durante o processo de criação é fundamental considerar a relação entre elementos e personagens, pois a construção de ambas as partes buscam, com a fotografia e a direção, uma parceria complementar. Todo o universo visual em quadro está envolvido com a arte.

A Direção de Arte contribui de forma intensa na criação desta imagem tornando possível a sua captação e mais do que isso, sendo responsável pela composição da imagem criada – seja pelos volumes, texturas, disposição de elementos, criação de linhas de fuga ou de olhar, criação de profundidade espacial ou não. O trabalho da Direção de Arte vai muito além de uma instância de viabilização de registro, constituindo uma criação visual com base conceitual e plástica eficazes. (JACOB, 2006, p.38).

Parte desta construção são as cores, objetos, espaço cenográfico e caracterização dos personagens, que se tornam signos semióticos responsáveis pela criação da imagem visual expressiva do filme.

4.2. PALETA DE CORES

Outra etapa importante no início de um projeto é a definição de uma paleta de cores que, dependendo do objetivo, se destacam como um elemento expressivo para a narrativa, de modo a fortalecer a informação visual. Essas cores podem ainda ser usadas como linguagem, estabelecendo contrastes e rupturas de forma subliminar, metafórica ou explícita. Elas auxiliam na percepção da verossimilhança entre as imagens, além de nos trazer uma experiência sensorial e refletir dados espaciais e psicológicos vividos em tela.

Um exemplo prático é a animação *A Noiva Cadáver* do diretor americano Tim Burton, na qual o uso do azul traz um clima frio e sombrio para o mundo dos mortos.

Figura 1: Frame do filme *A Noiva Cadáver* (2005)



Fonte: geekness (2016)

Já em *Ela* (2013), do diretor americano Spike Jonze, o vermelho é usado de maneira peculiar, trazendo como significado a inovação tecnológica presente no tempo narrativo, o que dá uma identidade única para o filme futurista que foge do padrão do gênero onde há predominância de tons azuis.

Figura 2: Frame do filme *Ela* (2013)



Fonte: Geekness (2016)

Além disso, pode ser definida uma paleta para cada personagem ou núcleo específico, o que cria uma identidade para o mesmo. Essa associação traz emoções ou sensações que determinam, através de texturas, contrastes e intensidades de cor, o clima da cena para o espectador. É uma mistura feita de maneira pensada pois, além de contribuir esteticamente, também ganha importância simbólica e dramática para o filme. Porém, a intuição muitas vezes é usada para a mesma conotação.

As cores também são importantes para a fotografia por poderem influenciar sobre a iluminação e vice-versa. Precisam se complementar de forma harmoniosa, para que uma não interfira nas intenções da outra, buscando sempre uma parceria entre as duas áreas.

4.3. OS CENÁRIOS

No cinema, a cenografia vai além de apenas aspectos decorativos, sendo grande parte do enredo. Nascida da combinação entre o teatro, as artes decorativas e a arquitetura, a cenografia cinematográfica se dá por um conjunto de modificações feitas no espaço para a montagem de ambientes necessários ao enredo. Além de nos situar pelo espaço e tempo da história, a cenografia constrói ambientes que operam, tanto para o personagem quanto para o espaço, uma função narrativa. Para tanto, a Direção de Arte cria uma construção imagética carregada de valores plásticos, geralmente simbólicos, que se associam a concepção de lugares e a caracterização de personagens.

Os elementos visuais acrescentam informações importantes para o entendimento da imagem, além de terem sua distribuição e concepção definidas de forma a viabilizar os enquadramentos. Cada elemento dos cenários e dos figurinos deve, neste caso, oferecer dados ao espectador de forma a direcionar a compreensão da diegese (JACOB, 2006, p.50).

No audiovisual temos enquadramentos e movimentos de câmera que influenciam nas relações espaciais, porém, o ideal é que a cenografia seja pensada como um todo e não apenas um quadro. Vera Hamburguer considera os cenários como “elementos vivos que, somados aos efeitos de luz e outros, especiais, fabricam atmosferas e armam situações a cada acontecimento do roteiro” (2014, p. 33). Cada lugar definido no roteiro conta a história, trazendo conotações simbólicas e estéticas que ajudam a criar a atmosfera proposta para a cena, podendo até ocupar o lugar de personagem na trama.

A Direção de Arte pode criar lugares que possuem características próprias que os particularizam e permitem o estabelecimento de relações com os personagens. A convenção e o estereótipo pode ser usado como recurso de caracterização, tanto para facilitar o reconhecimento, quanto acentuar o efeito de real. Em “*Medianeras: Buenos Aires da Era do Amor Virtual*” (2011) do diretor argentino Gustavo Taretto, os apartamentos dos protagonistas são pequenos e entulhados de coisas, deixando um ambiente quase claustrofóbico que reflete o enclausuramento dos personagens, isolados em si mesmos.

Figura 3: Frames do filme *Medianeras* (2011)



Fonte: *Google images* (2019)

Um lugar pode aferir um quadro social, cultural ou psicológico para o filme, representando relações e vivências. Contudo, o contrário também pode ser trabalhado, rompendo com narrativas convencionais e criando significados para elementos óbvios ou ainda inverossímeis. Neste caso, o papel da Direção de Arte é quebrar os princípios identitários e gerar novas sensações, à medida que provoca sentimentos e afetos.

Por fim, temos os objetos de cena que se diferenciam dos que compõem figurativamente o ambiente, sendo necessário para a cena em questão. Enquanto alguns objetos são colocados para compor o cenário e a atmosfera proposta, passando às vezes despercebido diante da cena, estes são geralmente objetos comuns que ganham relevância narrativa entre os demais e podem ser condutores da mesma. Valores são agregados em relação ao universo do personagem, tornando-o um elemento ativo para a cena, do qual a presença se faz notável através de enquadramentos que o destacam perante o cenário proposto.

4.4 FIGURINO, MAQUIAGEM E CARACTERIZAÇÃO

Através das nossas vestimentas nos mostramos para o mundo. Não só as escolhemos pela beleza, mas seus símbolos também implicam em se proteger, responder a rituais, transmitir uma determinada imagem e estabelecer vínculos sociais. No audiovisual não poderia ser diferente. O figurino, formado por roupas e acessórios, caracteriza o personagem, trazendo um valor simbólico numa retratação social, emocional e estética que objetiva refletir o universo fílmico, bem como trazer uma percepção espacial para o espectador.

A roupa permeia as relações entre a pessoa e o seu entorno, se constituindo em um sistema de representação. Ela altera a aparência e a forma do corpo definindo silhuetas específicas ao longo do tempo. O uso da roupa se patenteia numa manifestação sociocultural, a pessoa que a usa expressa a sua identidade e sua inserção em um determinado meio. (JACOB, 2006, p.47).

Além de apenas vestir, o figurino também é um comunicador diante da história narrada, sendo uma construção subjetiva da atuação. O roteiro aparece novamente como um guia, que também constrói uma análise considerando elementos como tempo, espaço, classe social, profissão e características de personalidade dos personagens, bem como os sentimentos

vivididos em cena. Neste caso traçar os perfis psicológicos é importante para conhecer mais a fundo o personagem.

O filme *Antes do Amanhecer*, do diretor Richard Linklater, passa no período de um dia, trazendo o figurino como um elemento temporal. Ele permanece o praticamente o mesmo durante toda a trama, acrescentando ou tirando itens a medida que o tempo narrativo avança.

Figura 4: Frames do filme *Antes do Amanhecer* (1995)



Fonte: *Google images* (2019)

O figurino também contribui com o ator para a concretização do personagem, trazendo elementos particulares de maneira mais palpável. Rosângela Cortinhas assimila o uso do figurino como uma camada subjetiva nessa construção. O figurino transforma o corpo do ator em imagem, criada pelo diretor, em conjunto com o ator e a equipe de arte. Lugar originário do sensível, envia e projeta uma mensagem, dentro do princípio da ativação perceptiva.

Porém, não é só o figurino que faz parte desse processo. Para Vera Hamburger, a maquiagem “colabora para o entendimento da cronologia da narrativa, marcando as variações de humor e as situações de vida pelas quais o personagem passa” (HAMBURGUER, 2014, p. 49). O papel do maquiador é criar efeitos plásticos, que realçam ou atenuam às características propostas. A estética é definida pelo diretor, podendo ou não se assemelhar com a realidade.

Figura 5: Maquiagem em *O Curioso Caso de Benjamin Button* (2008) do diretor David Fincher.



Fonte: *Google Images* (2019)

A partir desses aspectos: “Roteiro; Paleta de Cores; Cenários; Figurinos; e Caracterização de Personagens”, estudados no capítulo acima, tomei como base teórica para arquitetar a proposta da Direção de Arte do filme “Aurora”, que será discorrido no capítulo a seguir.

5. PROPOSTA DE DIREÇÃO DE ARTE.

Se considerarmos a arte como uma forma de tentar entender, interpretar e reinterpretar a vida, temos em "Aurora" uma busca por ressignificar as experiências, através de vivências, sejam elas boas ou ruins, que surgem dentro de um contexto mais amplo, complexo e, ironicamente, banal. É uma história sobre perdas e diferentes tipos de luto, que não traz mudanças bruscas ou transformações radicais, e sim resiliência¹.

O filme se passa no presente e acompanha os momentos vividos pelos personagens durante esse período. Aos poucos, no entanto, os conflitos dos protagonistas e suas buscas por um recomeço são trazidos à tona partir de *flashbacks*, que reconstróem o passado de ambos para só então confrontá-los sobre seu presente e futuro.

Neste passado está Lucas, irmão de Rafael e, por coincidência, namorado de Júlia, que perde a vida de maneira conturbada e impulsiona os debates trazidos pela narrativa. A morte de Lucas não é apresentada de maneira clara e causa dúvidas se foi algo intencional ou não. Em paralelo, alguns momentos vividos inicialmente pelo Rafael também coloca em questionamento quais seriam suas intenções, abrindo discussão para um possível suicídio.

A forma como os personagens lidam com a falta de controle sobre sua própria existência abre espaço para a concepção de uma metáfora que utiliza o lago como seu fio condutor, trazendo a água como uma força incontrolável da natureza, assim como a existência humana. Essa metáfora constrói a estética proposta, o que torna o azul seu protagonista e sugere o tom frio presente na atmosfera da narrativa, remetendo ao sentimento vazio, predominante em ambos os personagens.

Em contraste, também temos a analogia ao céu, remetida ao título do filme, que ganha temperatura à medida que a narrativa avança e a aurora se aproxima, trazendo mais vitalidade ao universo estéril em que os protagonistas estão inseridos. Cores quentes, mais presentes em *flashbacks* contrapõem o clima em lembranças e refletem o momento vivido pelos personagens, tornando-se um elemento sensorial que descreve e complementa cada uma das cenas.

¹ O conceito de resiliência na área de humanas, adotado por autores como Zimmerman e Arunkumar

Os ambientes escolhidos são em grande maioria externos, explorando a sensação de busca por libertação dos protagonistas. Também consideram a metáfora, trazendo a água como principal plano de fundo. O carro de Júlia ganha uma conotação especial. Torna-se um personagem secundário, que tanto transporta os personagens pela jornada, como também se apresenta como um refúgio para a personagem de Júlia. Já nos ambientes internos, é mostrado às relações entre os personagens, trazendo para o público uma construção íntima que impacta o sentimento de perda vivido.

A caracterização dos personagens acarreta uma parte essencial para a construção narrativa: no figurino, Rafael muito utiliza de roupas fechadas em cores sóbrias, e símbolos que demonstram seu estado de espírito. Em contraponto com a sua infância, que se mostra ensolarada pela predominância de cores vivas. Já Julia utiliza roupas simples, mas que remetem ao passado; com predominância de referências da década de 90, a forma de vestir-se mostra o certo apego da personagem às memórias, algo que impõe novas barreiras em sua tentativa de desvencilhar-se de seus traumas. Cabelos despenteados e pouca maquiagem trazem a sensação de libertação para ambos. Lucas, em contrapartida, aparece de modo a refletir o momento vivido pelo outro personagem presente na lembrança, tendo, em sua maioria, cores mais vivas.

Por fim, objetos em cena são utilizados tanto como uma ponte entre passado e presente, quanto para transparecer a personalidade dos personagens, sendo assim fundamentais para compor a narrativa.

6. PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

O trabalho de Direção de Arte foi desenvolvido em três etapas: Pré-Produção, Produção e Pós-Produção. A etapa de Pré-Produção do curta-metragem “Aurora” foi a fase mais longa do processo e se iniciou com uma reescrita do roteiro². Decidimos por reescrevê-lo sobre outro viés para deixarmos a histórias mais leve e viável. Em conjunto a análise de referências foi de extrema importância para o planejamento do filme como um todo, incluindo a definição de conceitos estéticos. A análise técnica³ foi feita em seguida, para organizar o que deveria ser providenciado pela arte.

Como na definição das locações havia muitos lugares externos pré determinados no roteiro, como a Ponte JK, por exemplo, primeiro nos preocupamos com as internas que seriam no quarto de Júlia. Conseguimos um apartamento vazio para a gravação, porém, tínhamos um prazo apertado para usá-lo pois, entraria em reforma. Decidimos então priorizar as cenas de lá colocando-as em primeiro no cronograma. Para as demais internas como o banheiro, a cabana, a garagem e a festa já tínhamos lugares pré estabelecidos, assim como o carro que seria usado. A maior decisão entre as externas foi a escolha do parquinho, pois, inicialmente queríamos que fosse no plano para explorarmos o visual das quadras, porém, foi no cruzeiro que encontramos um que encaixasse com a estética que buscávamos.

A seleção de elenco foi feita através de *casting*, divulgado em grupos de atores no *Facebook*, para qual dedicamos dois dias inteiros na FaC. Já havíamos decidido pela equipe, com exceção do som, que foi composta pela Nicole Soares mais tarde por intermédio da Nathalia Barcellos. Com tudo definido, partimos a finalização das propostas de cada área, bem como a etapa de leitura de roteiro em conjunto com os atores e a prova de alguns figurinos, principalmente os usados por Julia que eram maioria. Em seguida foi organizado o cronograma de filmagens⁴, neste período tive um tempo para conseguir os objetos e figurinos que faltavam e comprar o material necessário para a arte.

A etapa de produção correspondeu ao período de captação da imagem e som. As filmagens do curta-metragem aconteceram no período entre 25 de maio e 11 de junho, sempre priorizando os fins de semana por questões de logística. A ordem das filmagens foi determinada pelo mesmo critério. A ideia era que fosse feita em um período mais curto, porém, problemas de saúde no elenco nos atrasaram em uma semana. A desprodução foi feita

² Em anexo no Apêndice B

³ Em anexo no Apêndice A

a medida que as filmagens em determinadas locações iam se encerrando, com o objetivo de acumular o menos de trabalho possível.

Por fim, a Pós Produção para a equipe de arte correspondeu ao período de montagem de um caderno virtual de Arte e a escrita da memória, que juntou todo o processo criativo do filme.

6.1. ROTEIRO E REFERÊNCIAS

O primeiro passo para a concepção do projeto foi analisar o roteiro sob o viés da Arte. Decidi fazer a análise técnica separando-a por locações, visto que nosso roteiro é picado, com muitas interseções no meio de cenas. Isso facilitou a logística de trabalho, a continuidade e o transporte dos itens relacionados a arte, bem como a busca por referências visuais. Não foi possível a criação de um *storyboard*, pois, devido ao número de cenas e o curto prazo não haveria tempo hábil para a construção. Portanto, as referências imagéticas foram essenciais para a construção dos cenários.

Primeiro busquei os filmes que serviram como base para a criação do roteiro. *Antes do amanhecer* (1995), de Richard Linklater foi a inspiração para o formato da história, que também se passa num período de apenas um dia e é repleta de subtextos implícitos em diálogos despretensiosos. A estética do filme brinca com as cores e temperaturas relacionadas ao nascer do sol, presente em todo o seu universo, esquentando e esfriando de acordo com o tempo. Isso serviu de inspiração para associar o céu não só com os momentos felizes vividos pelos personagens, como contrapontos a sentimentos dos protagonistas.

O longa metragem *Encontros e Desencontros* (2003), da diretora ítalo-americana Sofia Coppola, já carrega uma atmosfera mais fria, que enfatiza a solidão vivida por seus personagens. Isso se reflete através de tons frios e contrastes entre espaços, que falam bastante sobre o vazio existencial. Com temática e estética próxima, *Ela* (2013), de Spike Jonze já trabalha com pontos de cor que destacam o protagonista em meio a multidão, trazendo um universo particular para o mesmo. Outro ponto que vale destacar é o figurino que remete ao passado de forma poética, inserido num contexto futurístico embasado pela tecnologia que guia o filme, trazendo a ideia de que o novo pode ser uma construção do antigo.

Manchester à beira-mar (2016), de Kenneth Lonergan, nos instigou pela temática do luto mostrado de uma forma menos convencional. Também trouxe a inspiração para contar uma história em dois tempos, através de *flashbacks*, alterando a atmosfera entre presente e

passado. A água se mistura com a narrativa, repleta de tons azuis. Outro filme que trabalha muito essa relação é *Submarine* (2010), do diretor britânico Richard Ayoade, que traz uma atmosfera mais quente, dentro dos mesmos tons de azul, acompanhando a analogia entre a força da água e a falta de controle do protagonista sobre a sua vida.

Figura 6: Frames do filme *Ela* (2013) e *Submarine* (2010)



Fonte: *Google imagens* (2019)

Percebi que todos esses filmes se assemelham não só pela temática, mas de um modo estético, comandado principalmente pela paleta de cores proposta em cada caso. Azul e cinza determinantes para o seu tom. No figurino, a preferência são em maioria por cores sóbrias, com exceção de um ou outro elemento que se destaca e dá ênfase a construção psicológica dos personagens.

A estética do “Aurora” vai pelo mesmo caminho das referências citadas. O filme se constrói através de analogias remetentes à água e ao céu, que torna o azul seu protagonista e sugere o tom frio presente na atmosfera da narrativa, remetendo ao sentimento vazio, predominante em ambos os personagens. Em conjunto, variantes de amarelo, laranja, vermelho e verde complementam a grade de cores proposta, tornando-a um elemento sensorial que descreve e complementa os momentos vividos por ambos. Essas cores foram distribuídas entre os personagens, de modo a de refletir, além de sentimentos, a personalidade de cada um.

6.2. EQUIPE E ORÇAMENTO

Todo o recurso para a realização do filme saiu do nosso próprio bolso, não tendo nenhum patrocínio ou arrecadação prévia. Isso nos limitou bastante, sendo necessário então definir as prioridades.

De primeira, resolvemos pelo cachê dos atores, pois, queríamos valorizar o trabalho deles com pelo menos um incentivo, já que não poderíamos oferecer um cachê bom. Decidimos então, trabalhar com o menor número de pessoas possível, para que os custos de produção fossem minimizados. Sendo assim, cada integrante assumiu mais de uma função, resultando em:

Direção: Ana Luíza Alves; **Assistente de Direção:** Nayara Barcellos; **Som:** Nicole Borges; **Assistente de Som:** Nathalia Barcellos; **Direção de Arte:** Nayara Barcellos, **Assistente da Arte:** Nathalia Barcellos, **Produção:** Nathalia Barcellos; **Assistente de Produção:** Júlia Mundim; **Produção Executiva:** Ana Luíza Alves e Nayara Barcellos; **Direção de Fotografia:** Ana Luíza Alves e Guilherme Leal; **Logger:** Guilherme Leal; **Edição:** Guilherme Leal; **Roteiro:** Ana Luíza Alves e Nayara Barcellos.

Os atores, escolhidos em casting, foram Paula Granato no papel de Júlia; Emanuel Lavor como Rafael; Francisco Hakkert como Lucas; e Matheus e Rafael como, respectivamente, Rafael e Lucas crianças.

Através de empréstimos e busca de objetos pessoais, consegui montar quase todos os figurinos e cenários. Sendo assim, o departamento de Arte gerou apenas custos básicos como fita crepe, pilhas, lâmpadas e alguns outros objetos que faltavam.

6.3. PERSONAGENS

6.3.1. Júlia

Júlia (23) é uma mulher pequena, mas de presença marcante e olhar expressivo. Não é uma pessoa organizada e seu carro é um reflexo fiel disso. Escritora, também é uma leitora voraz. Sofreu uma decepção amorosa recente, na qual o rapaz com quem estava envolvida sumiu sem deixar respostas, deixando uma mistura de sentimentos. Esse evento a fez se fechar para o mundo a sua volta, recorrendo a cores escuras, como preto e cinza. Contudo, no passado há mais presença de cor, principalmente em tons de magenta e vermelho, que destaca a paixão recém vivida em seu relacionamento. Sua paleta se complementa com tons fortes, demonstrando a personalidade decidida da personagem.

Usa sempre os cabelos soltos, como um símbolo de seus anseios por liberdade. A maquiagem, no passado é mais marcante, demonstrando uma preocupação maior com a aparência. Já no presente é mínima, pois, deseja chamar o mínimo de atenção possível. Porém, a sobrancelha marcada e o rímel sempre presente caracterizam um olhar expressivo para a personagem. Suas roupas e acessórios remetem a décadas anteriores, demonstrando certo apego ao passado, que ela não admite. A jaqueta esquecida por Lucas reforça esse apego.

Para Júlia foram criados seis figurinos. Enquanto o passado é composto por roupas mais elaboradas, que demonstram maior zelo e vaidade. O presente se apresenta através de roupas confortáveis e despretensiosas, mas sempre com elementos marcantes como o colar justo e o tênis *all star*. A calça jeans, também presente no Rafael, traz o azul da água e equipara os dois personagens. Entretanto, as camisetas contrastam em cores, dentro de uma certa sobriedade, demonstrando que, mesmo parecidos, estão vivendo sentimentos diferentes. No final essas cores se misturam, trazendo uma identificação entre ambos.

6.3.2. Rafael

Rafael (24) tem cabelos claros e feições comuns. É um rapaz solitário, introspectivo, de olhar frio e postura ligeiramente curvada, características que retratam por si só a maneira com a qual tenta lidar com o luto. Acaba de perder o irmão mais velho, por quem tinha enorme admiração e sofre com a pressão dos pais para se tornar quem ele era. Transformado pela própria tragédia, somente aos poucos que outras características se revelam, como o sorriso tímido e o jeito carinhoso com o qual trata Julia.

Na maioria das cenas está composto por cores sóbrias e/ou escuras, que refletem o momento conturbado que vive entre desde a morte do irmão. Em contraste, durante a infância há cores claras e neutras, muitas vezes em tom de igualdade com o irmão, demonstrando seu desejo por assemelhar-se a ele. É o personagem com a maior predominância de azul no figurino, ilustrando sua falta de controle perante os sentimentos. Tem olheiras levemente marcadas, demonstrando certo esgotamento emocional.

Seis figurinos compõem o personagem, sendo que quatro pertencem à fase adulta e dois aos *flashbacks* da infância. Mangas longas e roupas fechadas, um pouco largas, refletem sua personalidade, já cabelos despenteados, demonstram certa despreensão. No presente além do *jeans* já citado, usa uma sobreposição de blusa e camiseta que contrastam entre si, demonstrando certa reclusão do personagem. A estampa do músico britânico David Bowie, conhecido por seus inúmeros personagens e mudanças ao longo da sua carreira, remete ao processo de mudança vivido pelo protagonista, tendo que se acostumar a uma nova realidade sem o irmão, bem como o conflito interno para descobrir uma identidade própria. Alguns acessórios compõem o visual.

6.3.3. Lucas

Alguns anos mais velho do que Rafael e Júlia, Lucas é um rapaz alto, charmoso e de belo sorriso. Carismático e protetor, tem uma relação boa com o irmão, que também é seu melhor amigo. Chama atenção por sua personalidade. Está em um relacionamento recente, no qual é apaixonado pela namorada. Morre de maneira conturbada, que não deixa claro se foi intencional ou não.

Sua caracterização se divide em duas fases. Na infância as cores são mais suaves, ensolaradas e assemelham-se à paleta de cores do irmão. A proposta tem a intenção de reforçar para o espectador a forte ligação entre eles, mostrando uma relação íntima entre os irmãos. Já na fase adulta, tons contrastantes aparecem para enfatizar a divergência de pensamentos entre eles. Nos momentos em que Rafael está com Júlia, as cores são usadas de forma complementar, delimitando assim uma ligação entre os dois personagens.

Composta por cinco figurinos, as roupas de Lucas são básicas, porém, mais alinhadas que as de Rafael, trazendo uma presença mais marcante para o personagem, que não passa despercebido. São despojadas e divertidas, refletindo a sua personalidade.

6.4. CENÁRIOS E OBJETOS DE CENA

Os ambientes do filme alternam-se entre lugares internos e espaços característicos de Brasília, que são usados como elementos narrativos, principalmente quando associados ao lago, num reconhecimento mútuo da vida como uma força incontrolável da natureza, tal qual a água que os cerca durante toda a história.

6.4.1. A Ponte Jk

A ponte JK foi o primeiro cenário escolhido para o filme. Além de ser um cartão postal de Brasília, foi um local perfeito para trazer a referência tanto das primeiras horas da manhã, referindo-se a um começo, quanto da água, que sugere um sentimento de confusão para o personagem de Rafael. Não houve necessidade de qualquer interferência da arte neste primeiro momento cenográfico.

6.4.2. O Banheiro

Sendo apenas uma interseção nos pensamentos de Rafael, optei por trazer um ambiente completamente vazio, trazendo só o ator e a banheira, reflexo sentimental do personagem naquele momento. É um contraste da mente de Rafael, que está cheia de pensamentos confusos no momento.

O tom de verde mais exagerado escolhido pela foto foi intensificado na cor da água, a ideia era trazer um ambiente mais lúdico, questionando a veracidade do momento. Para tal foram usados alguns pacotes de gelatina de limão, pois, devido a quantidade de água precisávamos de algo com uma coloração forte, além de não correr o risco de manchar a pele do ator.

6.4.3. O Carro De Júlia

O carro de Júlia, ora objeto de cena, ora cenário, tem conotação de personagem, visto que é um elemento importante para a condução narrativa. É nele que Júlia decide viajar para um novo caminho, deixando o passado para trás; que ocorre o quase atropelamento de Rafael e eles se conhecem; É nele que eles decidem seguir, vivem momentos de refúgio e encerram um ciclo. O carro de Rafael também surge no passado com a mesma perspectiva de refúgio, no qual ele se abriga a saber a notícia da morte do irmão.

O cinza é uma cor neutra, que muitas vezes é associada a solidão, refletindo o estado de espírito inicial de Júlia. No banco traseiro, há papéis espalhados e livros jogados que mostram a desorganização da personagem, em contraponto ao desejo de colocar sua vida em ordem. Escolhi malas pequenas com o intuito de passar a sensação de que levam pouca coisa. A cor vermelha se associa ao Lucas, relacionando a paleta e a relação de ambos os personagens, mas também transmite certo impulso na atitude de Júlia.

6.4.4. A Cabana

A cabana de lençóis que abriga o primeiro *flashback* de Lucas e Rafael crianças também funciona como uma espécie de refúgio, separando o universo construído por eles do mundo real conturbado do lado de fora.

As cores azul, verde e amarelo em tons pastéis remetem a inocência de ambos. O lado de Lucas, mais iluminado, traz a ideia de guia para o personagem, sempre protetor com o irmão. A temática de super-herói dos objetos em cena reforçam isto. As vestimentas parecidas dos dois traz proximidade e reconhecimento entre ambos.

6.4.5. O Quarto De Júlia

O quarto foi pensado para transmitir ao máximo a personalidade de Júlia. É pequeno, composto apenas por uma cama de casal com cabeceira, um móvel lateral e uma parede aparente que foi decorada com pequenos *posters*.

Na parede há uma predominância da cor azul, que lembra tanto a questão da água, quanto ao céu, reforçada por detalhes em amarelo. Na temática dos *posters* decidi por trazer referências usadas na estética e na história, como os filmes Encontros e Desencontros e Antes do Amanhecer e La la land. Há também a imagem de uma máquina de escrever, representando a paixão de Júlia pela escrita. O gosto pelo passado aparecem nos demais, que remetem a sucessos de décadas passadas como Star Wars e o Onde está Wally? que também é uma referência sutil ao filme Medianeras, a solidão e a busca pelo amor. Alguns estão tortos propositalmente para novamente mostrar a desorganização de Júlia.

A cabeceira branca e neutra não podia ser removida, então resolvi decorá-la com luzes na cor vermelha, que relaciona os personagens de Júlia e Lucas. A roupa de cama, sempre em tons de azul, foi trocada duas vezes, para passar a noção temporal.

A estante pequena foi preenchida por objetos significativos para a personagem. Há uma predominância de livros, que fogem um pouco da paleta de cores, mas trazem significados para a visão de mundo da personagem. Há também alguns cadernos pequenos jogados, além de uma câmera *polaroid*, uma vitrola e discos de vinil, novamente remetendo a ideia de gosto pelo passado e coisas *vintage*.

No quadro de fotos há lembranças como os ingressos de *shows* e imagens decorativas. O fato de Júlia ter apenas fotos suas e de bichos de estimação entrega uma personagem solitária, que não se abre muito para outras pessoas. Em contraponto, a foto da personagem com Lucas ganha uma posição especial no centro do quadro, como se fosse uma exceção, que estão próximas de fotos de Júlia ambientadas no lago.

Por último, às cenas de Júlia esperando algo nos dão uma sensação de abandono. A quantidade de cigarros constrói o sentimento de ansiedade. O figurino ganha posição de objeto de cena e compõe esse clima, sendo montado e desmontado a todo instante pela personagem. O celular usado em cena foi o da própria atriz, porém, para o momento em que ela joga o aparelho no chão, nós criamos um aparelho similar utilizando de capinhas de celular, papelão e papéis pretos.

6.4.6. O Parquinho

Para as cenas do parquinho o cenário precisava de um elemento importante para a narrativa: o gira-gira. Decidimos então gravar no cruzeiro pela quantidade de opções disponíveis no local.

Primeiro pensamos em buscar algum que tivesse um gira-gira mais antigo, que rodasse sentado, mas fugiu da proposta do plano pensado pela diretora. Então resolvemos por parquinhos mais novos nos quais os gira-giras são em pé.

As cores do ambiente, em todos os visitados, eram as mesmas, limitando nossas opções estéticas. Entretanto, as cores primárias presentes no ambiente couberam perfeitamente na paleta proposta.

6.4.7. O Parque

Para a cena do parque imaginamos um local que fosse característico do Parque da Cidade e ainda trouxesse a presença da água. O ponto escolhido foi um canto isolado na direção do estacionamento 10.

A composição da cena se dava por intermédio da lagoa presente por se tratar de um momento sensível para a personagem de Júlia na narrativa. Portanto, queríamos a água presente fisicamente como elemento narrativo. Acrescentei uma canga inserida na paleta de cores do filme. Como anteriormente há uma transição entre um espaço e outro, a continuidade não seria prejudicada.

Na cena original havia alguns pacotes de salgadinhos, mas na hora a diretora decidiu tirar, deixando o momento mais contemplativo.

6.4.8. A Festa

Para a festa, utilizamos o estúdio “A” da faculdade de comunicação. A caracterização maior foi feita pela iluminação. Tive a ideia de utilizar uma lâmpada com efeitos de luzes coloridas que já tinha e adquirimos mais uma para intensificar o efeito.

Os personagens principais usaram figurinos com maior predominância de magenta e vermelho, se distinguindo dos figurantes ao redor, que estavam mais neutros ou com contrapontos de cor.

6.4.9. A Garagem

Cenário de uma briga entre irmãos, a garagem, que, na verdade é apenas a entrada da casa em que vivem, vira um território neutro, em tom pastel de bege, sem favorecer nenhum lado.

Em contraponto, o preto e um vermelho mais intenso aparece nos personagens, contrastando com a cor apática da parede e dando intensidade para a cena. Moletoms mais pesados foram escolhidos, trazendo um clima fechado e adverso.

6.4.10. O Deck

O *deck* foi usado para as cenas beira lago, subsequentes do presente e de alguns *flashbacks*. Para o passado, gravamos no deck sul, aproveitando a quadra de basquete do *deck* sul, que trazia o lago ao fundo. Já o píer nos permitiu uma composição entre o lago e o céu, que lembra o início do filme, mas agora traz o início da noite, dando uma ideia de final.

Um novo amanhecer começa no *deck* norte, com os protagonistas no capô do carro de Júlia. Esse momento é uma ruptura no conceito de refúgio antes trabalhado, pois, agora

mostra os personagens fora do carro, mais abertos para o mundo, explorado também anteriormente na cena em que Rafael e Júlia conversam apoiados no carro, mostrando-se mais vulneráveis. O *pier* aparece novamente, mas agora de dia, trazendo um novo começo para ambos os personagens.

7. CONSIDERAÇÕES FINAIS

É importante ressaltar a relevância da Direção de Arte para a realização de um filme de ficção, pois, através de seus fundamentos, é possível trazer para o espectador toda a ambientação e clima que a história quer passar, bem como nos fazer entender melhor quem são os personagens, os espaços narrativos e o universo proposto. Sendo assim, pesquisas sobre a área se tornam cada vez mais relevantes dentro do ambiente acadêmico, de modo a trazer cada vez mais conhecimentos sobre os trabalhos tão interessantes que vem sendo desenvolvidos nos últimos tempos, bem como dar o valor e reconhecimento que a Arte merece dentro do universo cinematográfico. Espero que a realização de projetos como este, dedicados especificamente à Direção de Arte, desperte o interesse de outros alunos e traga para a FAC a necessidade de mais preparo curricular para os alunos, visto que a proposta de aulas a respeito se dão apenas por matérias optativas ofertadas ocasionalmente, raros eventos ou conteúdos misturados em outras matérias.

Poder concretizar o “Aurora” foi uma grata experiência, em especial por encerrar meu período de graduação na Universidade de Brasília. A Direção de Arte me trouxe mais uma vez para o seu universo, trazendo novas vivências em cada etapa vencida e agregando novas experiências para a minha formação, mesmo com as dificuldades de uma equipe reduzida. Com esse trabalho tive a oportunidade de relacionar o departamento em outras áreas, além de receber novos e aprofundados conhecimentos, positivos ao resultado.

Com o produto final, tenho o objetivo de entrar em festivais e mostras universitárias, além de enriquecer meu portfólio com o caderno de Arte. Termino meu curso com ainda mais interesse na Direção de Arte e compartilho o desejo de me profissionalizar cada vez mais.

8. REFERÊNCIAS

BIBLIOGRÁFICAS

ANGST, R. (2009). **Psicologia e resiliência: uma revisão de literatura**. *Psicologia Argumento*, 27(58), 253-260. Disponível em <<http://www2.pucpr.br/reol/pb/index.php/pa?dd1=3252&dd99=view&dd98=pb>>

BELLANTONI, Patti. **If it's purple, someone's gonna die: the power of color in visual storytelling**. CRC Press, 2012.

BUTRUCE, Débora Lúcia Vieira. **A Direção de Arte e a Imagem Cinematográfica: Sua inserção no processo de criação do cinema brasileiro dos anos 1990**. 2005. Tese (pós-graduação em Comunicação, Imagem e Informação) – Universidade Federal Fluminense, Niterói, 2005.

CORTINHAS, Rosângela. **“Figurino: um objeto sensível na produção do personagem”**. Dissertação de Pós-Graduação em Artes Cênicas defendida na Universidade Federal do Rio Grande do Sul, 2010.

HAMBURGER, Vera. **Arte em cena: A direção de arte no cinema brasileiro**. São Paulo: Senac, Sesc, 2014

JACOB, Elizabeth Motta. **Um lugar para ser visto: a Direção de Arte e a construção da paisagem do cinema**. Tese (pós-graduação em Comunicação, Imagem e Informação) – Universidade Federal Fluminense, Niterói, 2006.

MORAES, M. C. L. de; RABINOVICH, E. P. **Resiliência: Uma Discussão introdutória**. *Rev. Bras. Cresc. Desenv. Hum.*, São Paulo. 6(1/2), 1996. Disponível em: <<http://www.periodicos.usp.br/jhgd/article/download/38369/41212>>

Oliveira, Carolina Veríssimo de; Um futuro retrô: Breve análise do figurino do filme “Her” UM FUTURO RETRÔ: BREVE ANÁLISE DO FIGURINO DO FILME “HER” (Ela,

2013), 2018. Disponível em:
<<http://www.coloquiomoda.com.br/anais/Coloquio%20de%20Moda%20-%202018/Inicia%C3%A7%C3%A3o%20Cientifica/7%20-%20Figurino/>>

SANTOS, M., ELSEN, I., LACHARITÉ, C. **Resiliência: concepções, fatores associados e problemas relativos à construção do conhecimento na área.** Paidéia. 13 (26): 147-156, 2003. Disponível em : <<http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=305425352003>>

FÍLMICAS

A Noiva Cadáver (Corpse Bride). Tim Burton, 2005. 77 min. Cor

Antes do Amanhecer (Before Sunrise). Richard Linklater, 1995. 105 min. Cor

Ela (Her). Spike Jonze, 2013. 126 min. Cor

Encontros e Desencontros (Lost in Translation). Sofia Coppola, 2003. 102 min. Cor

La La Land - Cantando Estações (La La Land). Damien Chazelle, 2016. 128 min. Cor

Manchester à beira-mar (Manchester by the sea). Kenneth Lonergan, 2016. 137 min. Cor

Medianeras: Buenos Aires da Era do Amor Virtual (Medianeras). Gustavo Taretto, 2011. 95 min. Cor

Submarine (Submarine). Richard Ayoade, 2010. 97 min. Cor

APÊNDICE A: ANÁLISE TÉCNICA POR LOCAÇÃO

AURORA DIREÇÃO DE ARTE				
#1 EXT.PONTE JK.DIA				
Cena	Objetos de Cena	Personagem	Figurino	Make
1	-	Rafael	R1: Camisa Bowie, calça Jeans, tênis marrom, camisa xadrez acessórios: anel, pulseira e colar prata	R1: Natural pó compacto *reforçar as olheiras se precisar
3	Carro	Rafael	R1	R1
		Julia	J1: Calça "mom Jeans"; tênis all star vermelho; cropped preto. Acessórios: Gargantilha preta com círculo prata.	J1: Natural, bastante rimel, base leve, pó compacto, blush leve, batom rosado sutil Cabelo solto pro lado esquerdo
4/5	Carro Celular	Rafael	R1	R1
		Julia	J1	J1
Cenário: -				

AURORA DIREÇÃO DE ARTE				
#2 EXT.BANHEIRO.NOITE				
Cena	Objetos de Cena	Personagem	Figurino	Make
2	banheira	Rafael	-	-
Cenário: Vazio. Água verde (gelatina de limão + Luz)				

AURORA DIREÇÃO DE ARTE
#3 INTERNA.CARRO DE JÚLIA.DIA

Cena	Objetos de Cena	Personagem	Figurino	Make
6/8	sacolas de compras Chave do carro	Rafael	R1: Camisa Bowie, calça Jeans, tênis marrom, camisa xadrez acessórios: anel, pulseira e colar prata	R1: Natural pó compacto *reforçar as olheiras se precisar
		Julia	J1: Calça "mom Jeans"; tênis all star vermelho; cropped preto. Acessórios: Gargantilha preta com círculo prata.	J1: Natural, bastante rímel, base leve, pó compacto, blush leve, batom rosado sutil Cabelo solto pro lado esquerdo
Cenário: papéis; caderno; livro; bolsa pequena; mala de viagem; chave do carro; sacolas.				

AURORA
DIREÇÃO DE ARTE

#4 INTERNA.CARRO DE JÚLIA.NOITE

Cena	Objetos de Cena	Personagem	Figurino	Make
39	-	Rafael	R1: Camisa Bowie, calça Jeans, tênis marrom, camisa xadrez acessórios: anel, pulseira e colar prata	R1: Natural pó compacto *reforçar as olheiras se precisar
		Julia	J1: Calça "mom Jeans"; tênis all star vermelho; cropped preto.+ CASACO JEANS - L2 Acessórios: Gargantilha preta com círculo prata.	J1: Natural, bastante rímel, base leve, pó compacto, blush leve, batom rosado sutil Cabelo solto pro lado esquerdo
Cenário: papéis; caderno; livro; bolsa pequena; mala de viagem; chave do carro; sacolas.				

AURORA DIREÇÃO DE ARTE				
#5 INT. ESTÚDIO. QUARTO (CABANA) . NOITE				
Cena	Objetos de Cena	Personagem	Figurino	Make
7	lanterna HQ Boneco	Rafael Criança	Rc1: pijama cinza	Rc1: sem make Cabelo despenteado
		Lucas Criança	Lc1: pijama cinza	Lc1: sem make Cabelo despenteado
Cenário: lençóis (azul, verde e amarelo), barbante, almofadas, brinquedos, cama, luzes pisca pisca, pregadores, escada (estúdio). Luz artificial.				

AURORA DIREÇÃO DE ARTE				
#6 INT. QUARTO. JÚLIA				
Cena	Objetos de Cena	Personagem	Figurino	Make
10-11	roupa de cama 1	Júlia	J2: Camisão azul	J2: sem make Cabelo despenteado
	Cama de casal	Lucas	L1: camisa de botão verde, calça jeans, tênis all star acessórios: óculos (ator) e relógio	L1: sem make Cabelo despenteado
15-20	roupa de cama 2 Cama de casal isqueiro cigarro cinzeiro	Júlia	J3: Blusa de linha vermelha, saia de botão jeans, bota de salto acessórios: gargantilha grossa, brinco de argola	J3: sombra magenta, bastante rímel, base leve, pó compacto, blush leve, batom rosado Cabelo solto
Cenário: cama de casal, Livros, Cadernos, quadro de fotos, fotos, posters, enfeite de luz vermelho, traveseiros, discos, vitrola.				

AURORA DIREÇÃO DE ARTE				
#7 EXT.RUA RESIDENCIAL.PARQUINHO.DIA				
Cena	Objetos de Cena	Personagem	Figurino	Make
10/11	aviões de brinquedo	Rafael	R1: Camisa Bowie, calça Jeans, tênis marrom. acessórios: anel, pulseira e colar prata	R1: Natural pó compacto *reforçar as olheiras se precisar
		Julia	J1: Calça "mom Jeans"; tênis all star vermelho; cropped preto. Acessórios: Gargantilha preta com círculo prata.	J1: Natural, bastante rímel, base leve, pó compacto, blush leve, batom rosado sutil Cabelo solto pro lado esquerdo
		Lucas criança	Lc2: bermuda cinza, blusa azul, tênis.	-
		Rafael criança	Rc2: bermuda cinza, blusa amarela, tênis.	-
12/14/21	gira gira	Rafael	R1	R1
		Julia	J1	J1
Cenário: -				

AURORA DIREÇÃO DE ARTE				
#8 EXT. PARQUE DA CIDADE. DIA				
Cena	Objetos de Cena	Per sonagem	Figurino	Make
22	lanches	Rafael	R1: Camisa Bowie, calça Jeans, tênis marrom. acessórios: anel, pulseira e colar prata	R1: Natural pó compacto *reforçar as olheiras se precisar
		Julia	J1: Calça "mom Jeans"; tênis all star vermelho; cropped preto. Acessórios: Gargantilha preta com círculo prata.	J1: Natural, bastante rimel, base leve, pó compacto, blush leve, batom rosado sutil Cabelo solto pro lado esquerdo
Cenário: canga				

AURORA DIREÇÃO DE ARTE				
#9 EXT. ESTACIONAMENTO PARQUE DA CIDADE. TARDE/NOITE				
Cena	Objetos de Cena	Personagem	Figurino	Make
23/26/27/31	celular	Rafael	R1: Camisa Bowie, calça Jeans, tênis marrom. acessórios: anel, pulseira e colar prata	R1: Natural pó compacto *reforçar as olheiras se precisar
		Julia	J1: Calça "mom Jeans"; tênis all star vermelho; cropped preto. Acessórios: Gargantilha preta com círculo prata.	J1: Natural, bastante rimel, base leve, pó compacto, blush leve, batom rosado sutil Cabelo solto pro lado esquerdo
Cenário: -				

AURORA DIREÇÃO DE ARTE				
#10 INT. ESTÚDIO.FESTA.NOITE				
Cena	Objetos de Cena	Personagem	Figurino	Make
24/25	-	Lucas	L2: casaco jeans, blusa polo, calça preta, tênis. acessórios: óculos (ator) e relógio	L2: Natural pó compacto
		Julia	J4: casaco de couro, vestido xadrez, bota. Acessórios: Gargantilha azul de pedra	J1: Sombra leve, bastante rímel, base leve, pó compacto, blush leve, batom rosado sutil Cabelo solto.
Cenário: Luzes coloridas FIGURANTES**				

AURORA DIREÇÃO DE ARTE				
#11 EXT.QUADRA.DIA				
Cena	Objetos de Cena	Personagem	Figurino	Make
28	BOLA	Lucas	L3: bermuda preta, blusa amarela, tênis. acessórios: óculos.	-
		Rafael	R2: bermuda cinza, blusa cinza, tênis. acessórios: anel, pulseira e colar prata	-
Cenário: -				

AURORA DIREÇÃO DE ARTE				
#12 INT.GARAGEM.NOITE				
Cena	Objetos de Cena	Personagem	Figurino	Make
29	-	Lucas	L4: bermuda preta, casaco vermelho, tênis. acessórios: óculos, relógio.	-
		Rafael	R3: bermuda preta, moletom preto, tênis. acessórios: anel, pulseira e colar prata	olheiras
Cenário: -				

AURORA DIREÇÃO DE ARTE				
#13 INT.CARRO DE RAFAEL.NOITE				
Cena	Objetos de Cena	Personagem	Figurino	Make
30/37	-	Rafael	R3: calça preta, blusa de manga comprida azul marinho, tênis. acessórios: anel, pulseira e colar prata	olheiras
Cenário: -				

AURORA DIREÇÃO DE ARTE				
#14 EXT.DECK.TARDE				
Cena	Objetos de Cena	Personagem	Figurino	Make
13/32/35	-	Julia	J5: Vestido roxo, bota J6: Vestido roxo, bota, casaco preto.	J1: Natural, bastante rímel, base leve, pó compacto, blush leve, batom rosado sutil Cabelo solto.
		Lucas	L5: Calça Jeans escura, tênis moletom cinza. Acessórios: óculos, relógio.	-
Cenário: -				

AURORA DIREÇÃO DE ARTE				
#15 EXT.DECK.NOITE/DIA				
Cena	Objetos de Cena	Personagem	Figurino	Make
33/34/36/38 /40/41	-	Rafael	R1: Camisa Bowie, calça Jeans, tênis marrom, camisa xadrez acessórios: anel, pulseira e colar prata	R1: Natural pó compacto
		Julia	J1: Calça "mom Jeans"; tênis all star vermelho; cropped preto.+ CASACO JEANS - L2 - Acessórios: Gargantilha preta com círculo Prata.	J1: Natural, bastante rímel, base leve, pó compacto, blush leve, batom rosado sutil
Cenário: -				

APÊNDICE B: ROTEIRO

AURORA

Um roteiro de Ana Luíza Alves e Nayara Barcellos

Brasília, maio de 2019

FADE IN

1 EXT. PONTE JK - DIA

Primeiras horas da manhã. Carros passam fazendo barulho. RAFAEL corre sozinho na ponte, ofegante. Após alguns instantes ele para bruscamente. Vira-se de frente para o Lago. Fecha os olhos, sentindo o sol e o vento no rosto.

INSERT:

2 INT. BANHEIRO - NOITE

Banheiro mal iluminado. Rafael está na banheira. Fecha os olhos, prende a respiração e submerge na água. Silêncio abafado. Rafael abre os olhos embaixo d'água.

CORTA PARA:

3 EXT. PONTE JK - DIA

Rafael abre os olhos no meio de uma pista. Um carro vem em sua direção. O veículo freia bruscamente. JULIA sai do carro batendo a porta com força.

JULIA
Que PORRA é essa?

Não há resposta. Rafael se apoia no carro, a cabeça baixa, ofegante.

JULIA
Tá tudo bem, cara?

Rafael respira com dificuldade. Ele não responde. Impaciente, Julia suspira. Abre a porta do carro.

RAFAEL
Não! -- Pera, pera, pera!

JULIA
Que foi?

RAFAEL
Foi mal, eu só...

INSERT:

4 EXT. PONTE JK - DIA

Rafael observa a água passar embaixo da ponte. Transtornado, segura com força na grade de segurança.

CORTA PARA:

5 EXT. PONTE JK - DIA

Um telefone começa a tocar. Rafael tira o aparelho do bolso.

JULIA
Só vê se toma mais cuidado
da próxima vez.

RAFAEL
(pra si mesmo)
Porra, porra, porra.

Rafael mexe no celular de maneira desajeitada. Ignora a ligação.

JULIA
Bom, se é só isso...

RAFAEL
Você pode me tirar daqui?

Pausa.

JULIA
Como... eu nem te conheço,
cara.

Rafael passa as mãos nos cabelos e suspira. Olha para o Lago, visivelmente perdido. Julia o avalia por alguns instantes. Por fim, diz:

JULIA
Entra aí. E vê se não mexe
em nada.

Os dois entram no carro.

JULIA
(colocando o cinto de
segurança)
A propósito, meu nome é
Julia.

O carro deixa o local.

CORTA PARA:

6 INT. CARRO DE JULIA - DIA

Julia estaciona o carro. Desliga o veículo. Segue-se um breve silêncio. Então, bruscamente, Julia tira a chave da ignição, desce do veículo e bate a porta. Enfia a cara pela janela aberta.

JULIA
Já volto.

Alguns minutos transcorrem. Rafael continua dentro do carro, distraído. Julia retorna, entra no carro e joga algumas sacolas de compras no banco de trás. Coloca a chave novamente na ignição, mas não dá partida.

JULIA
Quer que eu te deixe em
algum lugar?

RAFAEL
Não, acho que não.

Silêncio.

JULIA
O que você foi fazer lá?

RAFAEL
Eu... perdi uma pessoa.

INSERT:

7 INT. QUARTO - NOITE

Dois meninos estão embaixo de um lençol. O quarto está escuro. Os dois leem juntos uma HQ. Do lado de fora do quarto, vozes exaltadas discutem. O menino mais velho faz sinal para que o outro fique em silêncio.

LUCAS
(sussurrando)
Shhhhhh, vai ficar tudo bem.

Uma porta bate com força.

CORTA PARA:

8 INT. CARRO DE JULIA - DIA

JULIA (CONT)
Sinto muito.

RAFAEL
Eu também.

Silêncio. Após alguns instantes, Julia tira a chave da ignição bruscamente.

JULIA
Vamos dar uma volta.

INSERT:

9 INT. QUARTO - DIA

Julia está deitada em uma cama de casal, os olhos fechados. Um rapaz está sentado ao seu lado, observando-a. Acaricia seus ombros, sua clavícula, mexe em seu cabelo, beija seu pescoço. Julia sorri. Ele sussurra em seu ouvido.

LUCAS
Preciso ir embora.

Julia emite um grunhido de insatisfação, mas não abre os olhos.

JULIA
É muito cedo.

LUCAS
Eu sei.

Julia se espreguiça. Vira-se de frente para Lucas em seguida.

JULIA
Volta mais tarde?

LUCAS
Volto.

Lucas dá um beijo em Julia, que volta a dormir. Ele se demora por alguns instantes na cama. Depois vai embora, deixando-a sozinha.

CORTA PARA:

10 EXT. RUA - DIA

Julia e Rafael caminham juntos por uma rua residencial.

RAFAEL
(continuando uma conversa já em andamento)
... então se algum dia você estiver viajando de avião e as máscaras caírem, você só tem uns 15 minutos de oxigênio.

JULIA
Como é que é?

Rafael sorri.

[SEQUÊNCIA] DUAS CRIANÇAS PASSAM CORRENDO. RAFAEL SEGUE-OS COM O OLHAR. AS CRIANÇAS SE AFASTAM, CORRENDO, CADA UMA SEGURANDO UM AVIÃO DE BRINQUEDO NO AR. FAZEM BARULHO E RIEM. CANSADOS, SE JOGAM NA GRAMA, OFEGANTES. [FIM DA SEQUÊNCIA]

O menino mais velho vira-se para o mais novo.

LUCAS

(ofegante)

Sabia que se as máscaras de um avião caírem, você só tem, tipo, uns 15 minutos pra respirar? E se você não colocar ela em uns 20 segundos, você apaga. É por isso que...

CORTA PARA:

11 EXT. RUA - DIA

RAFAEL

... você tem que colocar a máscara primeiro em você e só depois em outra pessoa. Se desmaiar, já era.

JULIA

Você já quis ser piloto ou alguma coisa assim?

RAFAEL

Alguma coisa assim.

Julia sorri em resposta. Os dois caminham em direção a um parquinho.

CORTA PARA:

12 EXT. PARQUINHO - DIA

RAFAEL

E você?

JULIA

E eu o quê?

RAFAEL

Sei lá, conta alguma coisa.

INSERT:

13 EXT. BEIRA LAGO - DIA

Som abafado de risadas. Julia corre, pula e gira sozinha com os braços para o alto. Por cima do ombro, olha brevemente para alguém que está atrás dela. Sorri.

CORTA PARA:

14 EXT. PARQUINHO - DIA

JULIA (CONT)
Tipo...?

Julia se senta em um gira-gira. Rafael senta de frente para ela. Começam a girar de leve.

RAFAEL
Não sei, qualquer coisa.

JULIA
Qualquer coisa é muita
coisa.

Rafael sorri. Os dois giram mais rápido. Julia fecha os olhos.

INSERT:

15 INT. QUARTO - DIA

Julia está sentada sozinha em uma cama de casal. Abraça as próprias pernas e olha em direção à janela. Sua maquiagem está borrada.

CORTA PARA:

16 INT. QUARTO - DIA

Julia anda de um lado para o outro no quarto.

CORTA PARA:

17 INT. QUARTO - DIA

Julia grita sozinha no quarto. Joga o celular na parede.

CORTA PARA:

18 INT. QUARTO - DIA

Julia chora sentada na cama, o rosto escondido atrás dos joelhos.

CORTA PARA:

19 INT. QUARTO - DIA

Julia fuma sentada na cama, sozinha.

CORTA PARA:

20 INT. QUARTO - DIA

Julia está deitada na cama, os olhos fechados. Abre-os de repente.

CORTA PARA:

21 EXT. PARQUINHO - DIA

Julia abre os olhos. Para o brinquedo.

JULIA
(levantando-se)
Acho que vou vomitar.

Julia sai apressada e se senta em um brinquedo próximo. Coloca a cabeça entre as pernas e respira fundo. Rafael se aproxima, hesitante.

RAFAEL
Aconteceu alguma...

Julia levanta uma das mãos, interrompendo Rafael. Ele fica em silêncio. Julia tosse, mas não vomita. O celular de Rafael toca novamente.

RAFAEL
Porra.

Ele ignora a ligação.

JULIA
Sempre esqueço que passo mal
nessa merda.

RAFAEL
Tem certeza que é só isso?

JULIA
É, é só isso. Não esquenta.
Vamos sair daqui.

Julia se levanta. Ela e Rafael caminham para a entrada do parquinho. Rafael para e olha pra trás. Julia continua seguindo em frente. Rafael e o irmão, crianças, brincam onde Julia estivera sentada instantes antes.

JULIA
Você vem?

Julia está parada na entrada do parquinho. Rafael se vira para olhá-la. Julia gesticula para que ele se apresse. Rafael olha novamente para trás, mas o brinquedo está vazio. Ele corre até Julia e os dois vão embora.

CORTA PARA:

22 EXT. PARQUE - DIA

Julia está sentada na grama, apoiada sobre os braços, próxima ao lago do Parque. Tem os olhos fechados; sente o calor do sol no rosto. Rafael está ao seu lado; come alguma coisa (a definir*).

RAFAEL
O que você faz?

JULIA
Escrevo, na maior parte do
tempo.

RAFAEL
Ficção?

JULIA
Raramente.

RAFAEL
Jornalismo?

Breve pausa.

JULIA
Tem essa coisa né. As
pessoas sempre acham que

escritor é só quem escreve
ficção.

RAFAEL
Eu não disse isso.

JULIA
Eu sei que não. Desculpa, é
uma coisa minha. Mas não, eu
não sou jornalista.

Rafael oferece o que está comendo para Julia, que aceita. Ele passa o pacote.

JULIA (CONT)
Eu escrevo uns artigos de
vez em quando. Nada muito
formal, mas é o que paga as
contas. E faço outras coisas
de vez em quando.

RAFAEL
Tipo...?

JULIA
O tipo de coisa que não dá
dinheiro.

Os dois riem. Segue-se uma pausa; os dois comem em silêncio.

JULIA
E você, faz o quê?

RAFAEL
Trabalho com meu pai... ou
trabalhava, sei lá.

JULIA
Como assim?

RAFAEL
Acho que era meio óbvio. Meu
pai já tinha o escritório,
então eu meio que só...

JULIA
Não, não. Por que você acha
que não trabalha mais lá?

RAFAEL
Ah, isso. Não sei. A gente
nunca se deu muito bem...
e aí tudo aconteceu e...
sei lá, acho que não faz
mais sentido.

Julia assente e volta a comer em silêncio. Rafael a observa. Percebendo o olhar do rapaz, Julia se manifesta:

JULIA
Que foi?

RAFAEL
Nada, nada. É só que... esse
silêncio. Eu odeio esse
silêncio.

Julia encara Rafael por alguns instantes.

JULIA
Eu odeio azeitona. E pepino.
Eu odeio pepino. E também
sorvete de flocos. Odeio
roupas que só ficam bonitas
no cabide porque são
desconfortáveis demais pra
usar. Odeio quando conto uma
história e ninguém presta
atenção ou então quando me
chamam de querida. Odeio ter
que levantar de madrugada
pra fazer xixi e nunca
conseguir dormir de novo.
Odeio quando perguntam se eu
pretendo arrumar um emprego
de verdade, como se o que eu
fizesse fosse de mentira.
Odeio quando alguém
desaparece da minha vida do
nada, como se eu não
merecesse nenhuma
satisfação. Eu odeio essa
merda toda e mesmo assim,
MESMO ASSIM, continuo
enfiada nela até o pescoço.

Silêncio. Rafael observa Julia por alguns instantes. Por fim, o rapaz se levanta e estende uma das mãos. Julia o encara por alguns instantes, segurando sua mão em seguida.

CORTA PARA:

23 EXT. ESTACIONAMENTO - FIM DO DIA

Julia e Rafael caminham sozinhos por um estacionamento. De repente, Julia para de caminhar. Ao perceber que ela não está mais ao seu lado, Rafael interrompe sua caminhada e olha para trás.

RAFAEL
Que foi?

JULIA
Tá ouvindo essa música?

Julia começa a dançar. Rafael olha para os lados antes de arriscar timidamente alguns passos. Juntos, os dois dançam no estacionamento, cada vez mais animados. Rodopiam e riem alto. Julia fecha os olhos. Rafael desaparece.

INSERT:

24 INT. FESTA - NOITE

Lucas e Julia dançam juntos. Várias pessoas dançam em volta dos dois. Luzes coloridas iluminam o ambiente.

CORTA PARA:

25 EXT. RUA - NOITE

Julia anda apressada, visivelmente irritada. Ao fundo, Lucas chama seu nome. Ela não responde nem se vira para trás.

CORTA PARA:

26 EXT. ESTACIONAMENTO - NOITE

Julia abre os olhos e para de dançar bruscamente. Está escuro. Rafael não está mais lá. Julia sai correndo.

CORTA PARA:

27 EXT. ESTACIONAMENTO - NOITE

Rafael está sentado ao lado do carro de Julia, as costas apoiadas na lateral do veículo.

JULIA

Da próxima vez você podia
pelo menos avisar que vai me
deixar dançando sozinha no
meio do nada.

Rafael sutilmente balança o celular para Julia. Ela senta ao lado dele.

JULIA

Não precisa responder se não
quiser, mas por que você não
atende de uma vez?

RAFAEL

É complicado...

INSERT:

28 EXT. QUADRA - DIA

Rafael e o irmão jogam basquete. Rafael joga a bola na direção do irmão.

CORTA PARA:

29 INT. GARAGEM - NOITE

Rafael empurra o irmão. Os dois discutem, exaltados.

CORTA PARA:

30 EXT/INT. CARRO - NOITE

Rafael chora dentro de um carro.

CORTA PARA:

31 EXT. ESTACIONAMENTO - NOITE

JULIA
 Você sabe que não vai parar,
 né?

Pausa. Rafael não responde. Julia continua.

JULIA (CONT)
 É sempre complicado.

RAFAEL
 Eu não... eu não sei se
 você... é só que... meu
 irmão... as coisas eram mais
 fáceis, sabe? Era como se
 ele... mantivesse tudo no
 lugar.
 Isso não faz o menor
 sentido.

JULIA
 Faz total sentido.

RAFAEL
 Quando ele... -- merda.

Rafael coloca a cabeça nos joelhos. Fica nessa posição por alguns instantes e então se vira para olhar Julia.

RAFAEL
 Por que você não me deixou
 lá?

JULIA
 Não sei. Pareceu... certo,
 eu acho.

RAFAEL
 Obrigado.

Julia sorri em resposta. Uma breve pausa se segue.

JULIA
 Sabe, tem esse cara... a
 gente... Eu sei que não é a
 mesma coisa... lógico que
 não é a mesma coisa. Eu
 só... eu só queria que você
 soubesse que não é a única
 pessoa em queda livre.

INSERT:

32 EXT. BEIRA DO LAGO - FIM DO DIA

Julia está sentada. Passa os dedos pela grama. Lucas está deitado no seu colo.

CORTA PARA:

33 EXT. BEIRA DO LAGO - NOITE

Julia e Rafael caminham e conversam descontraidamente.

CORTA PARA:

34 EXT. BEIRA DO LAGO - NOITE

Rafael e Julia estão sentados (lugar a definir*).

RAFAEL

Posso fazer uma pergunta?

JULIA

Manda.

RAFAEL

Pra onde você estava indo?

Julia não responde.

RAFAEL (CONT)

Não precisa responder se não quiser. Eu nem devia te perguntar essas coisas... é só que... é que eu vi todas aquelas coisas no seu carro e...

JULIA

Não tem problema. Qualquer lugar, acho. E lugar nenhum.

Silêncio.

JULIA (CONT)

Eu comecei a me sentir meio... sufocada aqui.

INSERT:

35 EXT. BEIRA LAGO - FIM DO DIA

Julia e Lucas estão deitados na grama, as cabeças unidas, os olhos fechados.

CORTA PARA:

36 EXT. BEIRA DO LAGO - NOITE

RAFAEL

E aí você resolveu ir embora.

JULIA

Não é ir embora. Não em definitivo. Eu só...

RAFAEL

Resolveu dar uma de Kerouac.

JULIA

É, mais ou menos.

Silêncio.

JULIA
Como foi que...

INSERT:

37 INT. CARRO - NOITE

Rafael corre em direção a um carro. Entra no veículo e fecha a porta com força. Dentro dele, Rafael chora, bate no volante, grita. Seu desespero é perceptível.

CORTA PARA:

38 EXT. BEIRA DO LAGO - NOITE

RAFAEL
Um acidente.

Julia fica em silêncio. Rafael prossegue:

RAFAEL (CONT)
Ele me ligou... antes. Eu
não queria falar com
ninguém, eu não queria...

Pausa. Rafael olha pra baixo, esfrega os olhos, suspira. Julia permanece em silêncio.

RAFAEL (CONT)
Minha mãe me ligou do
hospital. Eu não... Quando
ele...

Pausa.

RAFAEL (CONT)
Eu nunca vou saber o que
aconteceu naquele dia. Ou o
que ele queria falar comigo
ou se o que aconteceu foi
realmente um acidente. E eu
só consigo... eu só consigo
pensar que eu não estava lá.
-- Eu não estava lá.

Silêncio.

JULIA
Rafael?

Rafael olha para Julia.

JULIA
Eu entendo.

Rafael passa as mãos no cabelo. Ri com deboche.

RAFAEL
Ninguém entende essa merda.
Você pode achar que sim.
Todo mundo acha que sim. Mas

você não sabe o que é isso.
 Você pode arrumar um
 namorado novo a hora que
 quiser. Eu nunca vou ter a
 merda do meu irmão de novo.

JULIA
 Quem você...

Julia se interrompe e ri da mesma maneira debochada que Rafael havia feito antes. Fita Rafael com frieza.

JULIA
 Você não sabe de merda
 nenhuma.

Julia se levanta e vai embora. Rafael, sozinho na calçada, abaixa a cabeça e suspira.

39 INT. CARRO DE JULIA - NOITE

Julia está dentro do carro, sentada no banco do motorista. Todos os vidros estão fechados e ela veste um casaco de moletom. Rafael bate na janela ao lado do passageiro. Julia se estica para abri-la.

RAFAEL
 Posso entrar?

Julia abre a porta do carro e volta para sua posição inicial, dessa vez de braços cruzados. Rafael entra no carro e fecha a porta. Os dois ficam em silêncio por alguns instantes.

RAFAEL
 Foi mal.

JULIA
 Tudo bem.

Silêncio.

RAFAEL
 Eu sinto TANTA RAIVA a porra
 do tempo TODO.

Rafael passa as mãos no cabelo, visivelmente abalado. Julia o observa por alguns instantes, em silêncio. Então começa a gritar. Após uma breve confusão, Rafael também começa a gritar. Dentro do carro, Rafael e Julia gritam, gritam, gritam.

40 EXT. BEIRA LAGO - INÍCIO DO DIA

Rafael e Julia estão sentados no capô do carro, as costas apoiadas no vidro. O dia começa a nascer.

RAFAEL
 Você tem medo?

JULIA
 Às vezes.

Silêncio.

JULIA

É normal, eu acho.

RAFAEL
O quê, ter medo?

JULIA
É.

RAFAEL
É, acho que sim.

Silêncio.

JULIA
Você...

RAFAEL
O tempo todo.

Silêncio.

JULIA
Rafael?

RAFAEL
Hum?

Julia estende uma das mãos para Rafael, que entrelaça seus dedos aos dela.
Julia sorri.

41 EXT. BEIRA LAGO - DIA

Rafael e Julia correm por um píer, em direção ao Lago. Estão de mãos dadas.
Saltam em direção à água.

FADE OUT

FIM