

AURORA

Projeto de Arte



AURORA

Projeto de Arte

por **Nayara Barcellos**



AURORA

Projeto de Arte

Ilustrações
Nathalia Barcellos

Projeto Gráfico e Pesquisa
Nayara Barcellos

Brasília, 2019

Sumário

Apresentação	8
A História	10
O Projeto	13
Paleta de Cores	14
Personagens	16
Júlia	17
Rafael	22
Lucas	26
Crianças	29
Cenários	30
Quarto de Júlia	31
Cabana	34
Banheiro	35
Carro da Júlia	36
Garagem	37
A Festa	37
Parquinho	38
Ponte JK	39
O Parque	39
Deck Sul	40
Deck Norte	41

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

Apresentação

Com cerca de 18 minutos de duração, o curta-metragem “Aurora” foi financiado e produzido pelas alunas Nayara Barcellos e Ana Luíza Alves como um projeto de conclusão do curso de Audiovisual da Universidade de Brasília (UNB), recebendo apoio de amigos que integraram a equipe e o tornaram possível.

Este livro é um registro de todo processo criativo e execução do projeto de direção de arte para um filme de ficção. O objetivo é compartilhar um pouco dessa experiência, inspirar novos entusiastas da área e motivar a produção audiovisual, mostrando ser possível mesmo que com baixo orçamento e poucos recursos.

ATORES:

Emanuel Lavor
Francisco Hakkert
Matheus Ortensi
Paula Granato
Rafael Cabral

EQUIPE:

Direção e Foto:

Ana Luíza Alves

Assistente de Direção:

Nayara Barcellos

Foto e Edição:

Guilherme Leal

Arte e Produção:

Nayara Barcellos

Nathalia Barcellos

Júlia Mundim

Som:

Nicole Soares

Nathalia Barcellos

Roteiro:

Ana Luíza Alves e Nayara Barcellos

A História

Aurora é uma história sobre encontros ao acaso. Quando Rafael e Júlia se conhecem de forma inesperada não imaginam que passariam o período de um dia juntos. Aos poucos, no entanto, os conflitos dos protagonistas e suas buscas por um novo caminho são trazidos à tona partir de *flashbacks*, que reconstroem o passado das personagens 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.

O enredo busca ressignificar experiências através de vivências 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 como solução, mudanças bruscas ou transformações radicais, e sim um novo olhar sobre resiliência.





O Projeto

Paleta de Cores



Paleta de Cores proposta para o filme



Inspirações

A estética do filme foi pensada através de uma metáfora presente em seu subtexto que traz a água como seu fio condutor. O azul então ganha protagonismo e sugere o tom frio da atmosfera narrativa, remetendo ao sentimento vazio predominante nos personagens.

Em contraste, temos a analogia ao céu, remetida no título do filme, que ganha cores mais vivas em variantes de amarelo, laranja, vermelho e verde e complementa a grade de cores proposta. A paleta de cores foi pensada como um elemento sensorial que descreve e complementa cada uma das cenas, trazendo mais vitalidade ao universo do filme.

Manchester à beira mar; Antes do Amanhecer e Encontros e Desencontros

Personagens

Júlia

Uma mulher de presença marcante e olhar expressivo.



Júlia

Suas roupas e acessórios remetem às décadas anteriores, demonstrando certo apego ao passado. Peças de cintura alta e gargantilhas compõem as vestimentas, que trazem uma predominância do Jeans.



A jaqueta esquecida por Lucas reforça esse apego.

Presente: Roupas confortáveis e despretensiosas. O tênis all star e a gargantilha dão personalidade ao visual.

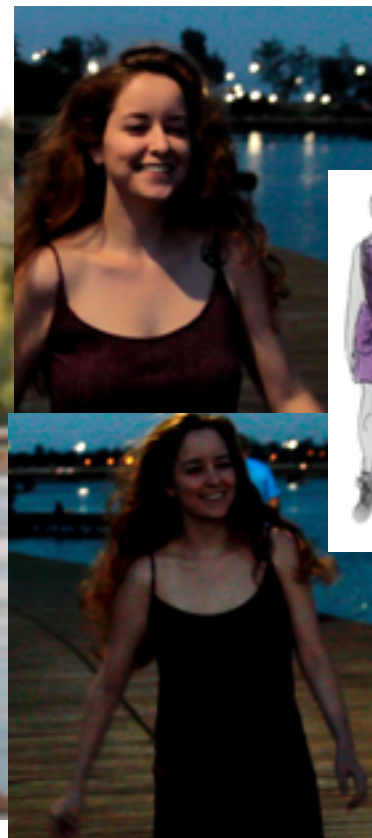
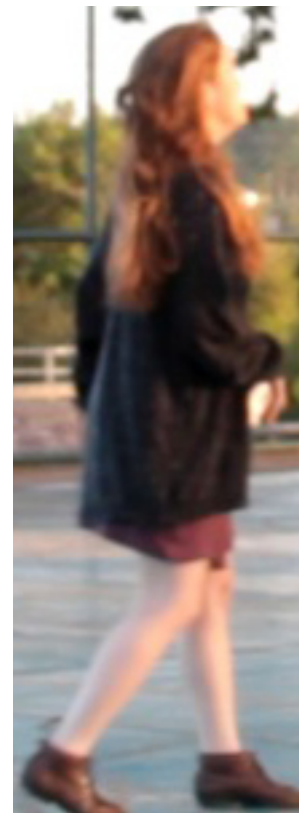
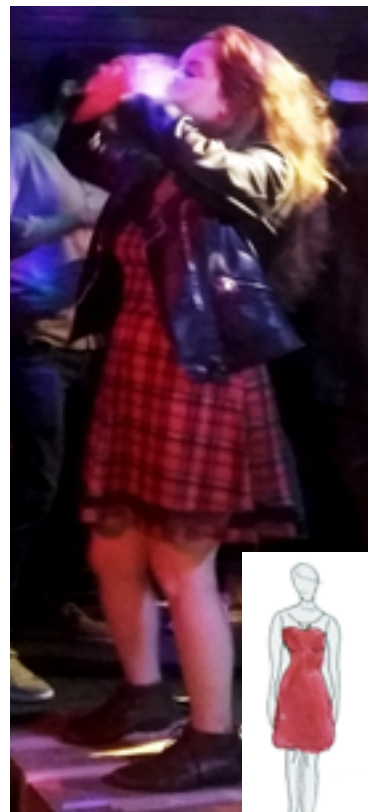
Referências: Anos 90



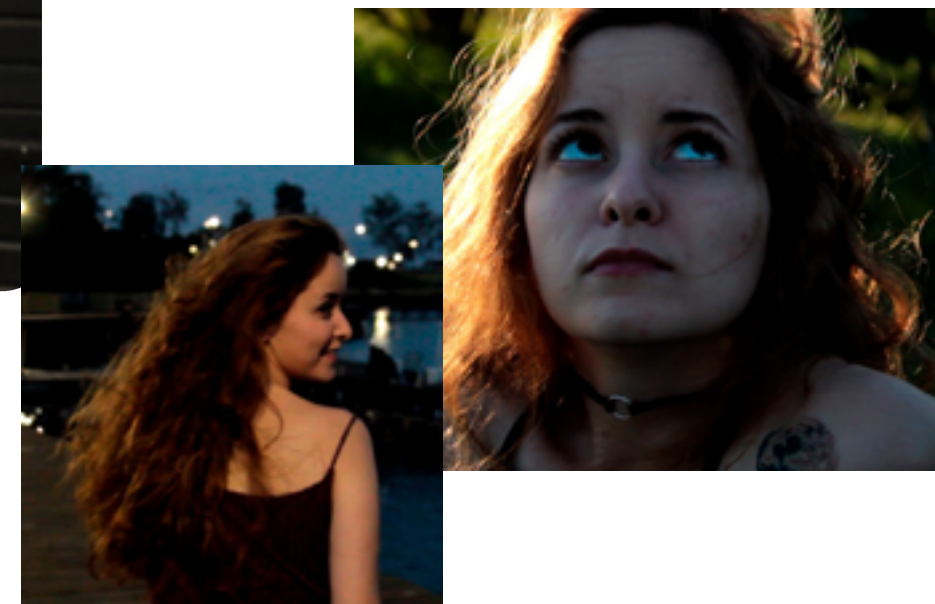
Inspiração: Drew Barrymore

Júlia

Passado: Looks um pouco mais elaborados demonstrando maior preocupação com a aparência. Os tênis são substituídos por botas.



Cabelos sempre soltos indicam seu desejo por liberdade. A sobrancelha marcada e o rímel sempre presente caracterizam um olhar expressivo para a personagem.



Rafael

É um rapaz solitário, introspectivo, mas de sorriso tímido e jeito carinhoso. .



Quatro figurinos compõem o personagem na fase adulta. Mangas longas e roupas fechadas, um pouco largas, refletem sua personalidade. É o personagem com a maior predominância de azul e cinza no figurino, ilustrando sua falta de controle perante os sentimentos.

Referências: Cores neutras



Inspiração: Jess (Gilmore Girls)

Rafael

Os acessórios em prata compõem o visual.



A estampa do músico britânico David Bowie, conhecido por seus inúmeros personagens, remete ao processo de mudança vivido por Rafael e seu conflito interno para descobrir uma identidade própria.



Leves olheiras e cabelo despenteado dão um ar cansado ao personagem.

Está sempre com roupas simples e de cores sóbrias e neutras.



Lucas

É um rapaz alto, charmoso e de belo sorriso. Carismático e protetor, chama atenção por sua personalidade.



Composta por cinco figurinos na fase adulta, 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.

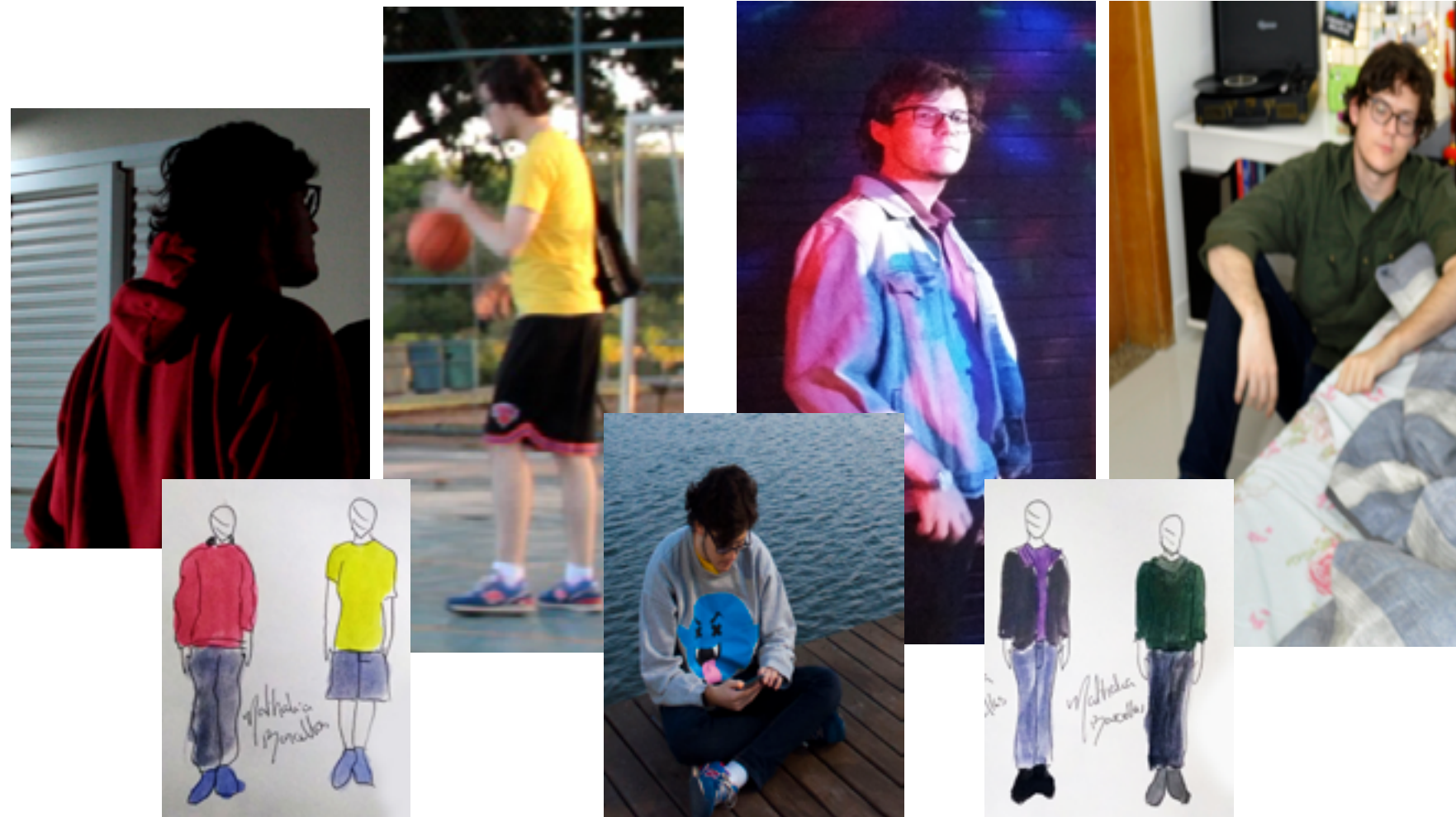
Referências: Roupas despojadas



Inspiração: Harvey (Sabrina)

Lucas

Tons contrastantes aparecem para divergir os pensamentos entre o personagem e o irmão.



Já nos momentos com Júlia as cores são usadas de forma que complementam os dois personagens.

Crianças

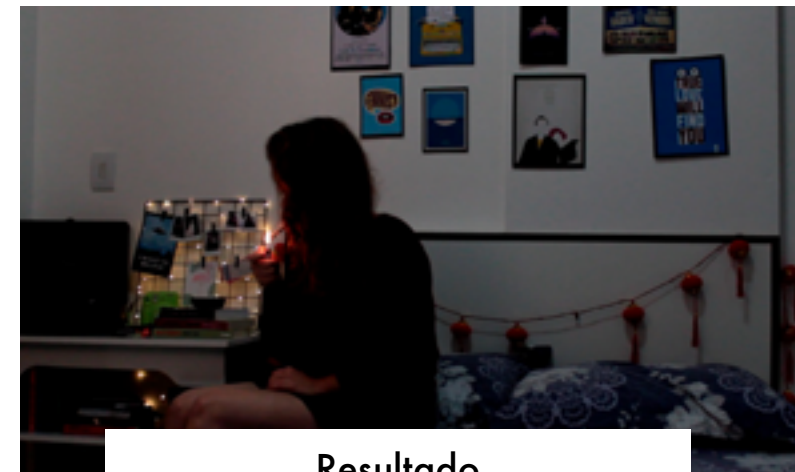
As cores são mais suaves, ensolaradas e assemelham-se entre os personagens de Lucas e Rafael crianças. A ideia é passar para o espectador a ligação entre eles, mostrando uma relação íntima entre os dois.



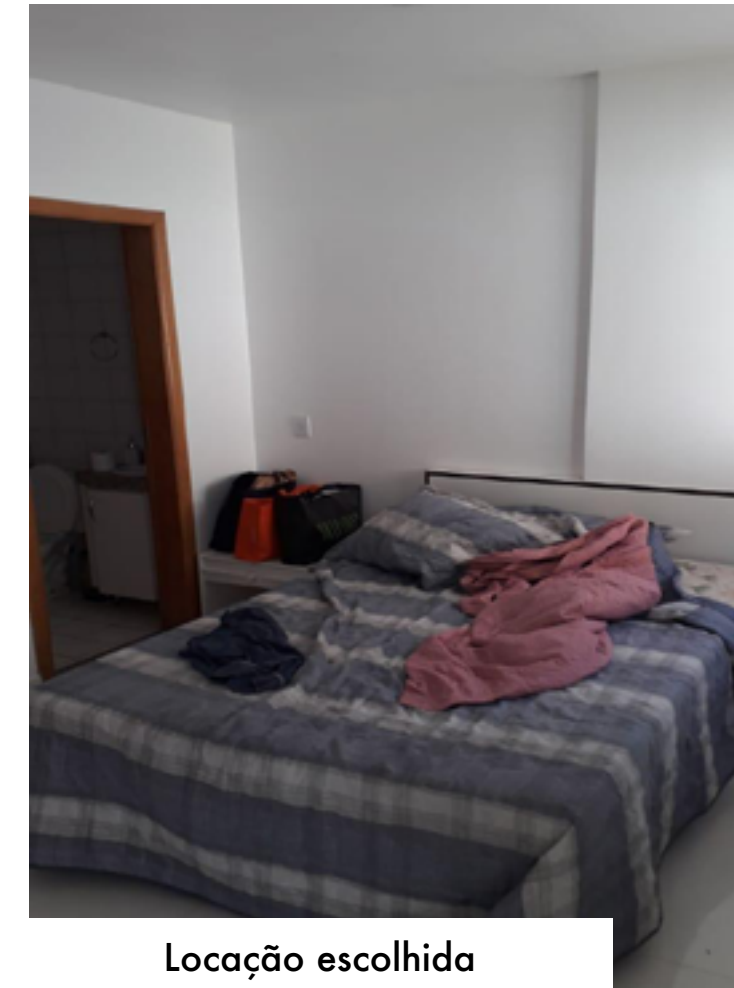
Cenários

Foi o cenário que mais precisou da interferência da arte. Nossa locação era uma kitnet com um quarto minúsculo que limitava nosso espaço. O ambiente era composto apenas por uma cama de casal com cabeceira, um criado mudo que posteriormente foi trocado por outro móvel e uma parede aparente.

Queríamos que o quarto transmitisse ao máximo a personalidade de Júlia. A parede foi decorada com pequenos posters de filmes. Decidi por trazer referências usadas na estética e na história.

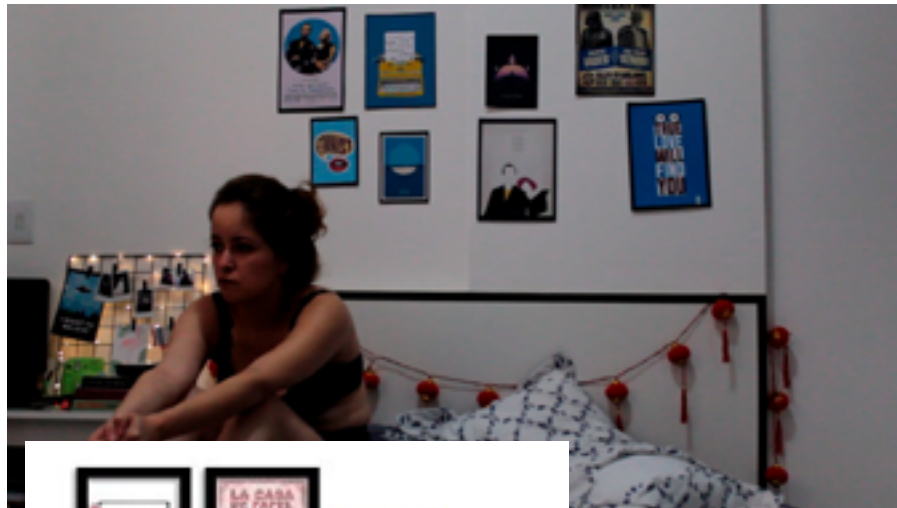


Resultado



Locação escolhida

Quarto de Júlia



Referência

Os Posters de filmes que foram referências visuais e para o enredo do filme. A máquina de escrever traz um pouco da personalidade de Júlia, mostrando sua pela escrita. Já Star Wars e o Onde está Wally? remetem a sucessos de décadas passadas.

O celular usado na maior parte da cena foi o da própria atriz, porém, para o momento em que ela joga o aparelho no chão, criamos um aparelho similar, utilizando de capinhas de celular, papelão e papéis pretos.



Referência



A estante pequena foi preenchida por objetos significativos para a personagem. O Gosto pelo passado foi enfatizado através de objetos *vintage* como a câmera polaroid, a vitrola e discos de vinil.

O quadro de fotos trazem lembranças como os ingressos de shows, e imagens decorativas, além de fotos de Julia no lago com Lucas.

A cabeceira era branca e não podia ser removida, então resolvi decorá-la com enfeites na cor vermelha, que ajudaram a compor a cena.

A cama baixa facilitou a busca pelos enquadramentos dentro do ambiente pequeno. A roupa de cama usada era sempre em tons de azul, foi trocada duas vezes, para passar a noção temporal.

Cabana

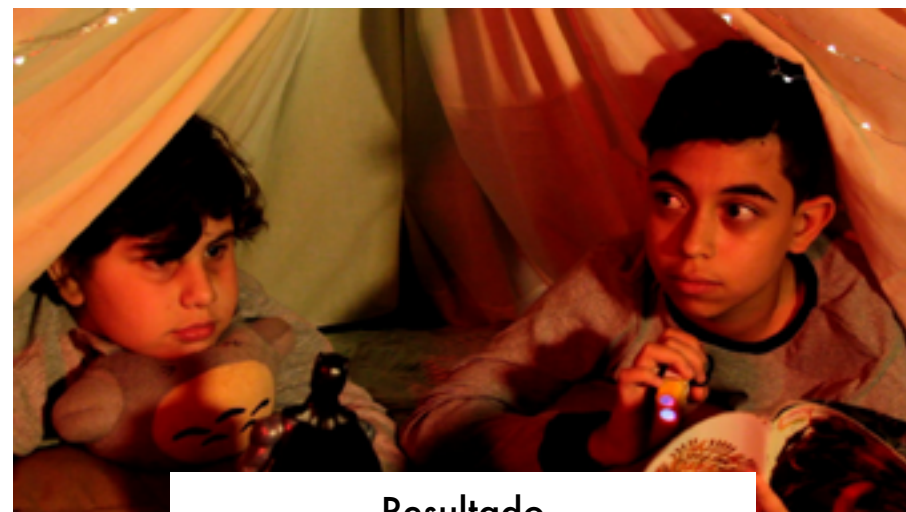


Referência

A cabana funciona como uma espécie de refúgio, separando o universo construído por eles do mundo real conturbado do lado de fora.

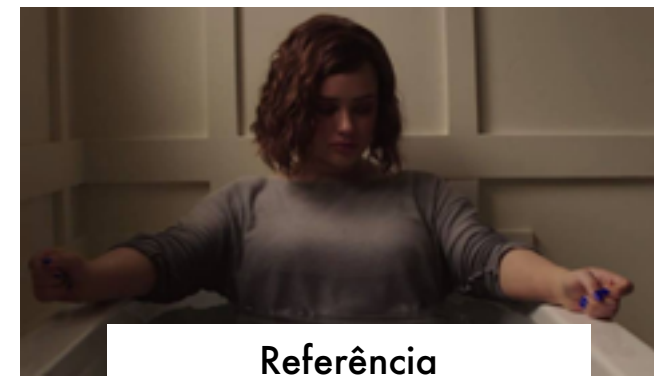
Lembrei imediatamente das cabaninhas de lençol que fazia quando criança, porém, não achei referências que atendiam ao que eu tinha em mente.

Para a estrutura, usamos a escada do estúdio da Fac de apoio para a estrutura que foi feita com barbante, pregadores de roupa, lençóis e um boxe de cama. O lado de Lucas é mais iluminado para transmitir a ideia de proteção com o irmão, reforçada pela temática de super-herói dos objetos em cena.



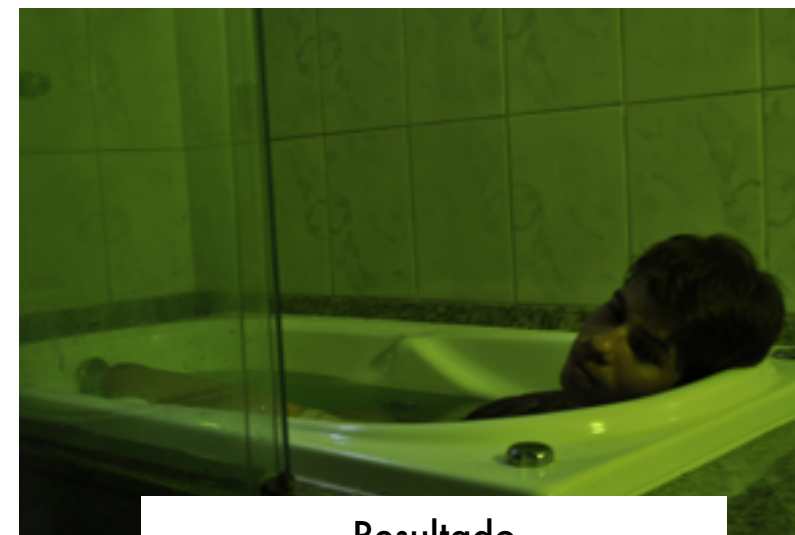
Resultado

Banheiro



Referência

A ideia para o banheiro foi construir um ambiente totalmente vazio, trazendo só o ator e a banheira, em contraste com a mente de Rafael, que está cheia de pensamentos confusos. O tom de verde mais exagerado escolhido pela foto foi intensificado na cor da água, projetando um ambiente mais lúdico que questiona a veracidade do momento.



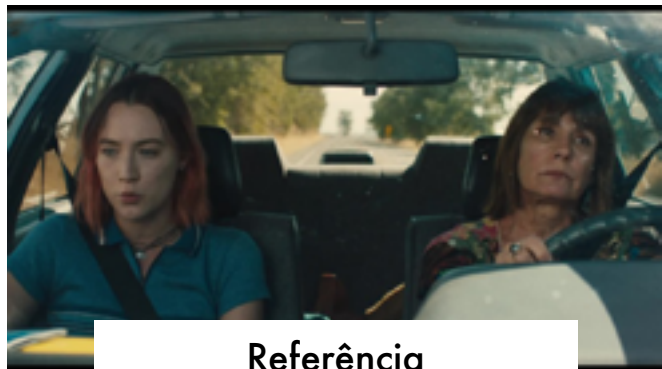
Resultado



Locação

Usamos pacotes de gelatina de limão para colorir a água da banheira sem manchar o ator.

Carro da Júlia



Referência



O carro de Júlia é importante para a narrativa, sendo objeto de cena, ora cenário, se tornando quase um personagem secundário. A diretora emprestou o carro dela para gravarmos as cenas, o que facilitou em questões de logística. Também não queríamos um carro que fosse novo, pois, não combinava com a personagem. Como cenário, traz cores da paleta de Júlia como o cinza, uma cor neutra que muitas vezes é associada a solidão.



O cenário da briga entre irmãos que antes era uma garagem de subsolo se transformou numa garagem na entrada da casa dos personagens. É um território neutro, em tom pastel de bege, sem favorecer nenhum lado. Em contraponto, o figurino em cores de preto e vermelho contrastam com a cor apática da parede e dando intensidade para a cena.

Garagem

A Festa

Como era uma cena rápida e de plano fechado, optamos por fazer a festa no cenário da briga entre irmãos que antes era uma garagem de subsolo se transformou numa garagem na entrada da casa dos personagens. É um território neutro, em tom pastel de bege, sem favorecer nenhum lado.

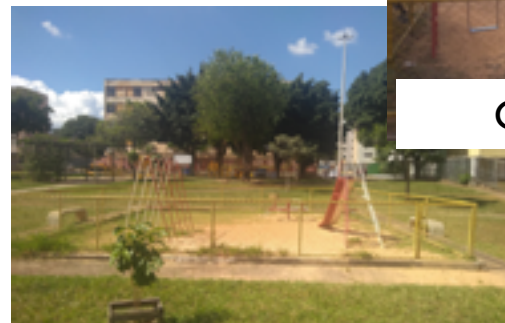


Parquinho



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

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



Outra opção



Opção escolhida

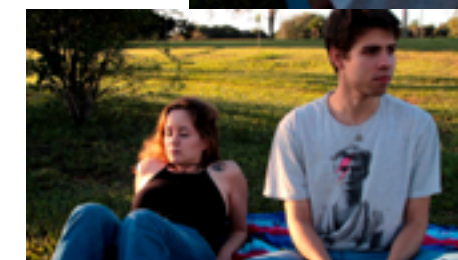
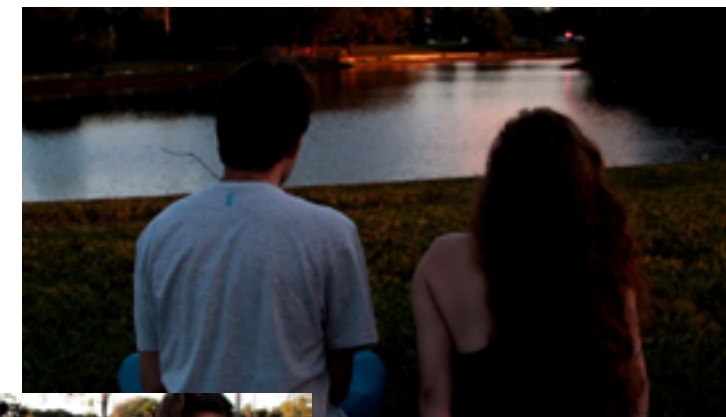


Cartão postal de Brasília, a ponte JK foi o primeiro cenário escolhido para o filme. Traz às duas analogias do filme: tanto com a água, através do Lago Paranoá, quanto ao céu, marcado pelas primeiras horas da manhã.

Ponte JK

O Parque

Para a cena do parque imaginamos um local que trouxesse a presença da água. A composição da cena se dava por intermédio da lagoa presente. Porém, acrescentei uma canga inserida na paleta de cores do filme. Na cena original havia alguns pacotes de salgadinhos, mas na hora a diretora decidiu tirar, deixando o momento mais contemplativo.

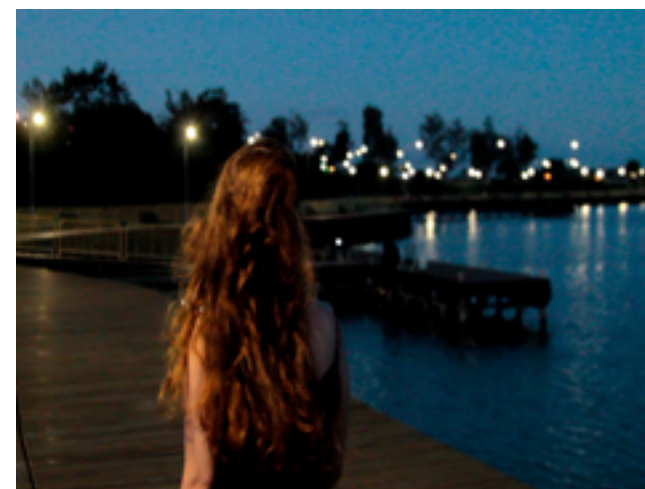


Deck Sul



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 que traz 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.



Para o final, um novo amanhecer começa no deck norte, com os protagonistas no capô do carro de Júlia. O pier aparece novamente, mas agora de dia, trazendo um novo começo para ambos os personagens.



Deck Norte

