UNIVERSIDADE FEDERAL DE JUIZ DE FORA
INSTITUTO DE ARTES E DESIGN
BACHARELADO EM CINEMA E AUDIOVISUAL

DESMEMÓRIAS DE ISABELA

Ana Paula Sakajiri
Érica Marques Filgueiras

Juiz de Fora
Novembro de 2018

Ana Paula Sakajiri
Érica Marques Filgueiras

DESMEMÓRIAS DE ISABELA

Monografia apresentada à Universidade Federal de Juiz de Fora como requisito para obtenção do título de Bacharel em Cinema e Audiovisual.
Orientador: Prof. Dr. Luis Antonio Dourado Junior
Orientador: Prof. Dr. Sérgio José Puccini Soares

Juiz de Fora
2018

UFJF
UNIVERSIDADE FEDERAL DE JUIZ DE FORA

INSTITUTO DE ARTES E DESIGN
Bacharelado em Cinema e Audiovisual

ATA DE DEFESA DE TRABALHO DE CONCLUSÃO DO BACHARELADO EM CINEMA E AUDIOVISUAL

Aos **29** (vinte e nove) dias do mês **de novembro do ano de 2018** às **14:00 horas**, nas dependências do Instituto de Artes e Design da Universidade Federal de Juiz de Fora, ocorreu a Defesa de Trabalho de Conclusão de Curso (TCC), requisito da disciplina ART314 - TCC, apresentada pelo(a) aluno (a) **Ana Paula Sakajiri** matrícula **201466011B,** tendo como título "**DESMEMÓRIAS DE ISABELA**".

Constituíram a Banca Examinadora os Professores (as):

Prof. Luis Antonio Dourado Junior, Doutor, UFJF
Orientador(a), (nome, titulação e instituição)

Prof. Sérgio José Puccini Soares, Doutor, UFJF
Co-orientador(a), (nome, titulação e instituição)

Prof. Renato Melo Amorim, Mestre, UFJF
Examinador(a). (nome, titulação e instituição)

Após a apresentação e as observações dos membros da banca avaliadora, definiu-se que o trabalho foi considerado (X) APROVADO ( ) REPROVADO.

Eu, **Luis Antonio Dourado Junior**, Professor–Orientador, lavrei a presente ata que segue assinada por mim e pelos demais membros da Banca Examinadora, comprometendo-me em informar a nota do aluno no SIGA UFJF o mais breve possível.

Prof. Dr. Luis Antonio Dourado Junior - ORIENTADOR

Prof. Dr. Sérgio José Puccini Soares - CO-ORIENTADOR

Renato Melo Amorim

Prof. Me. Renato Melo Amorim – EXAMINADOR

UFJF
UNIVERSIDADE FEDERAL DE JUIZ DE FORA

INSTITUTO DE ARTES E DESIGN
Bacharelado em Cinema e Audiovisual

ATA DE DEFESA DE TRABALHO DE CONCLUSÃO DO BACHARELADO EM CINEMA E AUDIOVISUAL

Aos **29** (vinte e nove) dias do mês **de novembro do ano de 2018** às **14:00 horas**, nas dependências do Instituto de Artes e Design da Universidade Federal de Juiz de Fora, ocorreu a Defesa de Trabalho de Conclusão de Curso (TCC), requisito da disciplina ART314 - TCC, apresentada pelo(a) aluno (a) **Érica Marques Filgueiras,** matrícula **201466165B,** tendo como título "**DESMEMÓRIAS DE ISABELA**".

Constituíram a Banca Examinadora os Professores (as):

Prof. Sérgio José Puccini Soares, Doutor, UFJF
Orientador(a), (nome, titulação e instituição)

Prof. Luis Antonio Dourado Junior, Doutor, UFJF
Co-orientador(a), (nome, titulação e instituição)

Prof. Renato Melo Amorim, Mestre, UFJF
Examinador(a). (nome, titulação e instituição)

Após a apresentação e as observações dos membros da banca avaliadora, definiu-se que o trabalho foi considerado (X) APROVADO ( ) REPROVADO.

Eu, **Sérgio José Puccini Soares,**, Professor–Orientador, lavrei a presente ata que segue assinada por mim e pelos demais membros da Banca Examinadora, comprometendo-me em informar a nota do aluno no SIGA UFJF o mais breve possível.

Prof. Dr. Sérgio José Puccini Soares - ORIENTADOR

Prof. Dr. Luis Antonio Dourado Junior - CO-ORIENTADOR

Prof. Me. Renato Melo Amorim – EXAMINADOR

AGRADECIMENTOS

Aos nossos familiares que sempre nos apoiaram e se sacrificaram muito para que chegássemos até aqui. Gostaríamos de agradecer a eles pela paciência e dedicação.

A todos os nossos amigos que nos apoiaram, em especial Jéssica e Renan que ajudaram durante algumas gravações sonoras. Aos nossos *voice actors*[1] Fernando, Guilherme, Lara e Monique que ao aceitarem fazer as vozes originais dos nossos personagens tornaram nossa história possível.

Aos nossos orientadores Luis Dourado e Sérgio Puccini, pela paciência e pelas palavras de motivação. A todos os professores que, de alguma forma, nos guiaram e nos incentivaram, além de compartilharem todo seu conhecimento durante esses anos. Ao Estúdio Almeida Fleming e ao Eduardo que tornaram possível essa realização.

Finalmente, agradecemos pela nossa amizade que fez que esse curta-metragem nascesse e saísse do papel.

[1] Profissionais que criam as vozes dos personagens.

RESUMO

Desmemórias de Isabela é um curta-metragem de ficção animado com duração de 10 minutos e 20 segundos, que se passa em um ambiente acadêmico tendo como personagem principal uma jovem estudante chamada Isabela. No seu decorrer a protagonista se beneficia de suas habilidades, onde as fronteiras entre memória e realidade são flexíveis, sem que seus amigos tenham consciência disso. O presente trabalho visa relatar e descrever todas as fases de produção da animação, desde sua concepção até as etapas de pós-produção.

PALAVRAS-CHAVE: Curta-metragem. Animação. Processo de criação.

ABSTRACT

Desmemórias de Isabela is a 10 minutes and 20 seconds animated short film that takes place at an academic ambiance, having as the main character a young student named Isabela. As the story unfolds the protagonist benefits of her abilities, where the frontiers of memory and reality are flexible, without her friends being conscious of this. This work aims to relate and describe all the phases of this animation production, since its conception until the post-production steps.

KEYWORDS: Short film. Animation. Creation process.

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO 9

2. PROCESSO DE CRIAÇÃO 10

2.1. Roteiro 11

2.2 Referências 13

3. ANIMAÇÃO 19

4. CONCEPÇÃO SONORA 50

4.1. Diálogos 50

4.2. Ruídos 52

4.3. Música 54

5. MONTAGEM 55

6. CONCLUSÃO 55

7. REFERÊNCIAS 56

7.1. Referências Bibliográficas 56

7.2. Referências de Obras Audiovisuais 56

8. APÊNDICES 58

8.1. Roteiro 58

8.2. Storyboard 72

8.3. Decupagem 84

8.4. Decupagem do Som 88

1. Introdução

O presente trabalho de conclusão de curso consiste na criação e na produção de um curta-metragem de ficção animado idealizado em 2017 e produzido posteriormente em um contexto independente. No que tange a narrativa, essa traz consigo um caráter onírico, onde através de mudanças de cor, reação dos personagens e som, ocorre uma distinção do que seria o mundo real.

Na história, Isabela tem o poder de voltar no tempo e o usa, neste contexto, para ajudá-la a fazer um trabalho acadêmico com seus amigos. Esse estágio de volta no tempo é entendido como um estado onde a personagem, ao tocar em uma pessoa, se desliga da realidade mesmo estando acordada e volta a uma memória no exato momento que deseja, mesmo que não tenha vivenciado aquilo.

Trabalhando com esses dois mundos paralelos, no caso, o mundo real e o mundo das memórias, decidimos distingui-los através do uso da iluminação. Segundo André Reis Martins (2004, p.34), “Os efeitos criados pela iluminação permitem criar também um sentido elíptico e injetar no espectador um sentimento de angústia pela ameaça representada pelo desconhecido”.

Desta forma, em Desmemórias de Isabela, o mundo real onde ocorrem as ações conscientes por todos o personagens é retratado de forma clara, com uma iluminação quente e um pouco amarelada. Em suas cenas os traços dos personagens são mais detalhados e precisos, os sons e diálogos são nítidos, gerando um tom emocional mais otimista para as ações.

Em contraponto, a realidade alternativa que é o mundo das memórias que só pode ser acessado por Isabela é retratado com uma iluminação fria voltada para o azul. Nas cenas aqui, por vezes, os traços da animação são mais soltos e parciais, os sons são abafados pelo eco, sendo por vezes inaudíveis, gerando um efeito irreal e mais dramático às ações. “A iluminação contribui para a criação de espaços pictóricos e cênicos, afetando não só a superfície iluminada, como as estrutura da realidade” (MARTINS, 2004, p.35).

Como o presente trabalho foi realizado em dupla, as funções foram divididas de forma a aproveitar o dom e o aprendizado de cada uma. Sendo assim, é importante dizer que o roteiro, a concepção do filme e dos personagens e a edição foram feitas pelas duas graduandas, sendo a parte de animação exclusivamente concebida pela aluna Ana Paula e a parte de som exclusivamente pela aluna Érica. Por se tratar de um trabalho onde apresentaremos os processos tomados para a realização do curta-metragem em questão,

pedimos previamente licença para em certos momentos relatar a experiência em primeira pessoa.

2. Processo de Criação

"Desmemórias de Isabela" é uma criação fruto de referências audiovisuais que vêm fazendo parte de nossas vidas ao longo dos tempos. São muitos os filmes ou séries em que um personagem obtém poderes inexplicáveis e irreais que de alguma forma contribui para sua jornada ao longo da narrativa. Trataremos mais adiante neste trabalho de algumas dessas referências.

Por se tratar de um curta-metragem onde muitas cenas se repetem, por consequência do poder das voltas no passado, "Desmemórias de Isabela" carrega em si uma preocupação com a iluminação e a diferenciação do tempo. Existiu desde o primeiro tratamento do roteiro, um foco no entendimento do espectador com relação às mudanças de ambientes e de tempo dentro do filme. Deste modo, houve uma tentativa de se criar uma atmosfera, como já explicado anteriormente, através do som e da iluminação, para que quando houvesse a mudança do ambiente real para o ambiente do passado, o espectador conseguisse acompanhar a história de forma fluída.

A memória humana é de fato uma área muito misteriosa. É incrível como muitas vezes nosso cérebro reage com algumas sensações, cheiros ou ruídos nos levando a algum tipo de lembrança passada que jamais imaginaríamos pensar. De certa forma, podemos dizer que as lembranças ajudam a construir as pessoas e transformá-las no que elas são hoje. A memória é algo que deve ser preservado e considerado um lugar de volta quando necessário. Voltar no tempo, voltar na memória é algo que fazemos constantemente e muitas vezes de forma inconsciente.

A história aqui proposta, desliza entre o tempo e a memória para acompanhar a personagem principal, que se utiliza desta habilidade para ajudar seus amigos mesmo que eles não saibam. Acompanhando a protagonista Isabela, buscamos tratar de situações de experiências humanas, pois muitas vezes buscamos o caminho mais fácil e rápido para benefício próprio. Neste filme buscamos convidar o espectador a emergir junto com Isabela nas mentes alheias e se perder junto com a personagem quando ela acha que está com o controle total da situação.

Existe, na narrativa, uma tentativa de associação com o cotidiano, visto que, inúmeras vezes para conquistarmos algo, ficamos tão vidrados e dispostos a fazer de tudo para que dê

certo, que acabamos nos perdendo em nossas ações. Buscamos trabalhar uma reflexão sobre a relação entre a nossa memória e a atenção que damos às situações que estamos vivendo, as quais muitas vezes planejamos e quando estamos experienciando-as não nos mostramos presente e atentos ao que está acontecendo no momento. Nessas situações, a busca pela excelência nos faz agir de uma forma que acabamos passando pelas experiências da vida sem vivê-las de fato. No filme, sabemos que eles precisam fazer um trabalho e acompanhamos os processos utilizados para que o mesmo se realize, porém, não sabemos de fato como ele foi feito e nem sobre o que o trabalho tratava. Desta forma, o espectador é levado a experimentar o seu próprio mundo da memória pois, uma vez que o filme tem um final dúbio, o espectador pode não se dar conta de que acompanhou um assunto do início ao fim do qual ele nem sabe do que se trata.

De início, no roteiro, era mais nítido que o filme só teria um tom mais natural se nos empenhássemos da tentativa de fazer uma animação. Chegaram a surgir algumas ideias para que ele fosse realizado em *live-action*, porém, isso mudaria totalmente o tom do filme e seu objetivo.

Em síntese precisamos admitir que, como deve ser comum a todos aqueles que buscam executar seus projetos, o rumo do roteiro veio se modificando ao longo do tempo buscando melhorar a compreensão do filme e suprir dificuldades no que se refere ao procedimento da animação. É necessário que se admita também, que o processo de produção como um todo, foi um caminho traçado coletivamente, não só por nós duas, como por outras pessoas que abraçaram nossa ideia e apoiaram nossa persistência para tirá-la do papel.

2.1. Roteiro

A ideia do projeto surgiu mediante a um trabalho realizado para a aula de Roteiro: Teoria e Prática à qual era ministrada pelo professor Dr. Sérgio Puccini no primeiro período do curso de Cinema e Audiovisual. Uma das propostas da aula era que os alunos escrevessem um roteiro a fim de executar todas as etapas do processo de criação do mesmo. Tivemos certa dificuldade no início, tendo em vista que, nenhuma de nós havia escrito um roteiro antes e que essa seria nossa primeira experiência.

A proposta inicial para o nosso roteiro era de uma história de ficção onde uma personagem do sexo feminino teria algum tipo de poder. Outras duas decisões foram tomadas acerca do roteiro antes mesmo que esse começasse a ser escrito: seria a história de uma menina que tinha interesse em colecionar algo das pessoas e ela teria uma melhor amiga.

Através dessas coleções (histórias/memórias, ainda não havíamos nos decidido) ela as usaria para benefício próprio e em algum momento ela se veria sem suas próprias histórias/memórias. A proposta era que a personagem se visse tão envolvida com as coleções dos outros que ela não conseguiria distinguir de sua própria memória. Seria uma forma de crítica de que às vezes o tempo passa tão rápido que nos esquecemos ou deixamos de construir nossas próprias histórias.

Desta forma, começou-se a desenvolver uma narrativa acompanhando o dilema de uma garota que colecionava histórias e que tinha uma melhor amiga para compartilhar sua infelicidade sobre seu curso escolhido na faculdade. A ideia era que a garota tivesse vontade de escrever um livro e como as pessoas gostavam de se abrir com ela, ela colecionaria esses desabafos para criar seus próprios personagens e montar suas histórias. O conceito do roteiro era trabalhar com uma história metafórica, onde em algum momento, a personagem se visse perdida em seu próprio pensamento e não conseguisse mais discernir quais eram as suas reais histórias e quais eram as dos outros. Contudo, essa ideia inicial não chegou a um desenvolvimento aceitável.

O roteiro começou a ser pensado nesse sentido e resolvemos marcar um dia para escrevermos a história juntas. O interessante é que começamos a escrever no corredor do Instituto da faculdade exatamente onde se passa toda a história atual. Chegamos a pensar em cenas possíveis para um filme em *live action*, porém, tudo começou a caminhar para a animação, pois cada vez mais a história ia se tornando fantástica.

Com todas essas ideias e conceitos já pré-definidos a respeito do roteiro, começamos a escrever sobre a história de uma jovem, que desenvolve a habilidade de acessar uma realidade alternativa através de memórias alheias, podendo assim, vivenciar eventos passados. De alguma forma, a amizade das personagens principais é o que acabaria salvando a protagonista de se perder, enquanto vivia cada vez mais no passado e se distanciava dos momentos do presente. Buscamos então criar uma cena cotidiana onde um grupo de amigos se reúne para fazer um trabalho acadêmico no qual, tendo alguns problemas para ser realizado, a garota poderia usar seus poderes para ajudar. O contato físico entre os personagens, o gesto do toque, seria a via de acesso para as memórias alheias. Desta forma, a personagem principal tem a necessidade de depender dos outros para conseguir voltar na memória e atingir seus objetivos.

É importante destacar aqui que o roteiro não busca contar uma história da origem de uma personagem/heroína descobrindo e desenvolvendo seu poder, e sim apenas um recorte de uma situação da qual ela utiliza e faz suas viagens entre as realidades. Essas viagens deixam

por fim uma situação ambígua sobre qual seria a realidade na conclusão da história, se o que aconteceu foi imaginado ou experienciado pela protagonista.

A personagem principal, Isabela, foi concebida como uma pessoa movida apenas por benefícios próprios, encontrando maneiras de tirar vantagens quando oferecida a oportunidade. Criou-se no roteiro uma situação que demonstraria o uso da habilidade que não tem ligação com a linha narrativa principal – a cena da prova. É apenas mais uma forma do espectador entender que ela se utiliza do poder para seu próprio interesse e também como uma forma de reforçar a importância do toque em uma pessoa da memória para que ela possa voltar à realidade.

A melhor amiga, Karen, foi pensada como uma personagem atenta, responsável e preocupada com as coisas. Apesar de estar junto de Isabela a maior parte do tempo, durante o filme ela parece não conhecer sobre os poderes da amiga, assim como todos os outros personagens. Essa personagem é quem cria grande parte das situações para que Isabela possa querer voltar na memória de alguém com o intuito de conseguir respostas. Analisando isto de forma linear, é a personagem quem busca saber sobre um trabalho do qual a professora falou em sala, ela quem pede ajuda à amiga para encontrar o pen drive com os arquivos do trabalho e por fim, temos uma cena criada para confundir o espectador, onde Karen tem grande importância para ajudar na ambiguidade que se forma no desfecho da história.

Os meninos, Mike e Nicolas, se mostram como sendo distraídos e despreocupados. Eles não são muito apegados aos acontecimentos do presente e só estão ali cumprindo o que se espera deles. Os outros personagens que aparecem na história são de grande importância para ajudar no desdobramento do filme, porém, acabaram não ganhando nomes e tiveram poucas falas ou nenhuma. No caso estamos falando da garota misteriosa que encontra o pen drive, a professora e o nerd que estava fazendo a prova.

O roteiro passou por alguns tratamentos ao longo dos meses para garantir a fluidez dos diálogos, a aptidão para a realização da animação e para acrescentar algumas informações que estavam pouco esclarecidas.

2.2 Referências

Várias animações tratam de temáticas extraordinárias, viagens no tempo e universos paralelos misturados com acontecimentos cotidianos. Muitos estúdios e artistas experimentam também em suas técnicas e na criação de visuais diferentes.

Foram elencadas aqui algumas que representam bem isso.

Millennium Actress (*Sennen Joyuu*) (2001), dirigida por Satoshi Kon[2] e feita pelo estúdio Madhouse. Mistura ao mesmo tempo as memórias da vida pessoal da protagonista – uma atriz aposentada – com os papéis interpretados por ela, consequentemente misturando a fantasia com a realidade, fazendo referências à filmes japoneses. O modo como o qual Satoshi Kon envolve as memórias e/ou sonhos, como faz também em *Paprika* (2006) e *Perfect Blue* (1997), é fantástico.

No filme há muitas rimas visuais e objetos que interligam a personagem principal com seu amado - o cachecol e a chave. Nas figuras a seguir exemplos da chave em alguns de seus momentos na história: com o homem misterioso (figura 1), depois quando ainda está com a protagonista (figura 2) e quando ela reencontra a chave que havia perdido (figura 3).

[2] Satoshi Kon (今敏) (Japão, 1963 – 2010). Diretor e roteirista de animação; animador.

Figuras 1, 2 e 3: 16’18’’, 52’36’’ e 61’31’’de Millennium Actress (2001).

Esses tipos de elementos estabelecem um fio condutor na narrativa, também afetando e marcando momentos emocionais da personagem.

A outra referência é a série de animação *The Tatami Galaxy* (*Yojouhan Shinwa Taikei*) de 2010, produzida também pelo estúdio Madhouse e dirigido por Masaaki Yuasa[3] que diferencia espaços, tempos, situações, sensações e a imaginação do protagonista por

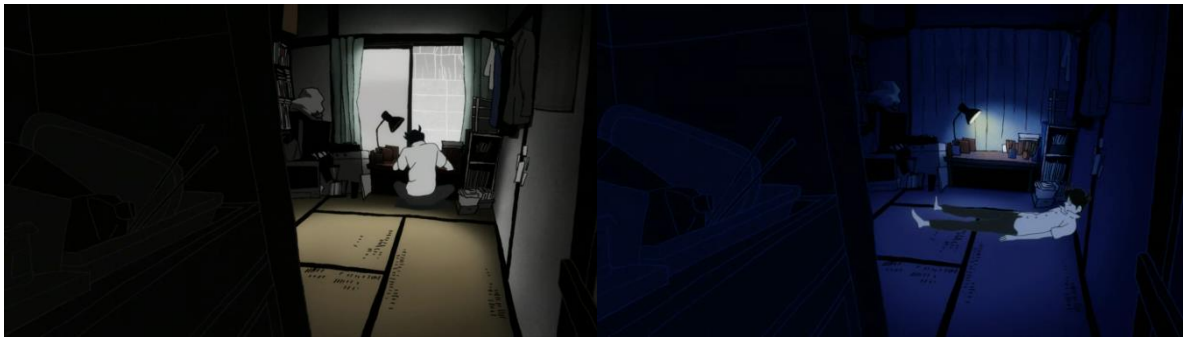
[3] Masaaki Yuasa (湯浅 政明) (Japão, 1965). Diretor e roteirista de animação; animador.

diferentes esquemas de cores e efeitos da imagem, misturando também em algumas partes filmagens de ambientes reais. A série também trabalha com volta ao tempo e realidades alternativas. Nessa história o protagonista sempre volta e revive de maneiras diferentes seu começo de vida como universitário e o desenrolar de seus relacionamentos com os colegas.

Figuras 5 e 6. 04’15’’ e 09’46’’ de "Deshi Motomu" (The Tatami Galaxy - ep. 4) (2010), dirigido por Akitoshi Yokoyama.

Nas figuras acima pode-se observar o uso de imagens fotográficas na composição dos cenários, com os personagens mantendo o mesmo estilo. O design de personagem original dessa série foi feito pelo ilustrador Yusuke Nakamura[4], que também serviu de inspiração para o desenvolvimento dos personagens de Desmemórias de Isabela.

O episódio mais relevante para esse trabalho é o nº 10: "*Yojouhan Shugisha*" que teve seu storyboard e direção feitos por Eunyoung Choi[5].



Figuras 7, 8 e 9. 02'01'', 02'02''e 02'03'' de "Yojouhan Shugisha" (The Tatami Galaxy - ep. 10) (2010)

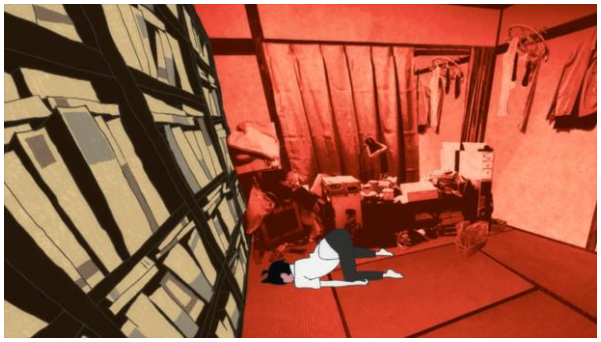
Nas imagens acima, temos algumas cenas da passagem de tempo no quarto do personagem, marcando sua rotina apática.

É comum durante toda a série o cenário de seu quarto ser desenhado, mas para demarcar uma situação estranha ao personagem, nesse episódio eles fazem uso da imagem fotográfica, sendo que cada quarto de um universo paralelo tem colorações diferentes.

[4] Yusuke Nakamura (中村佑介) (Japão, 1978). Ilustrador.
[5] Eunyoung Choi. Diretora de animação, animadora e produtora.

Figuras 10, 11 e 12. 06’39’’, 06’42’’e 09’29’’ de "Yojouhan Shugisha” (The Tatami Galaxy - ep. 10) (2010)

Na sequência de frames a seguir as cores são influenciadas pelo estado mental dele.



Figuras 13 a 19. 14’24’’, 14’25’’, 14’29’’,14’30’’,14’34’’, 14’36’’ e 14’42’’ de "Yojouhan Shugisha” (The Tatami Galaxy - ep. 10) (2010)

Com essa última referência já se sabia que esse tipo de combinação entre fotografia e animação é possível e permite a criação de uma poética e significação diferenciada, uma experimentação, a representação do real mais próxima que temos - a materialidade que a fotografia proporciona visualmente - com o extraordinário, livre dos limites corporais humanos do desenho.

3. Animação

- *Projeto Isabela*

O texto a seguir seguirá em tom de relato em primeira pessoa (Ana), já que uma explicação mais objetiva seria vazia e não faria jus ao processo de criação que se deu a esse projeto. Por isso também acabei por seguir a ordem cronológica, mas ainda sim sintetizada.

Desde o começo não pude evitar imaginar a nossa história animada (talvez pelo alto consumo que tive desse tipo de obra durante bons anos) e as referências que tinha em mente eram na sua maioria animações. Uma filmagem tradicional, ainda mais com os nossos recursos limitados, não traduziria tão bem a nossa ideia.

Mesmo quando foi decidido definitivamente que iríamos fazer uma animação eu não sabia nem por onde começar, só tinha a forte sensação que daria muito trabalho. Com a ajuda do orientador Luis Dourado, foi se definindo etapas e prioridades do trabalho.

- *Do roteiro à imagem*

No segundo semestre de 2017 já tínhamos a primeira versão do roteiro. Como imaginamos a história acontecendo no Instituto (IAD) foi mais fácil definir os locais que seriam percorridos, já fazendo uma decupagem das cenas.

Estruturei num quadro os locais que seriam utilizados e rascunhei alguns enquadramentos.

	LOC.	CENA	DET.		ESCALETA
I.a	**CORREDOR IMPAR - DIA**	1	Corredor com janelas;	Geral, Conversa entre o grupo. Posições p os personagens - Karen, Nico e Mike frente; Isa costas.	*Grupo de quatro jovens conversando sobre um trabalho. ISABELA coloca sua mão sobre o ombro de MIKE.*
		3	Continuação cena 1 + Isa frente + Interação		*ISABELA tira a mão do ombro do MIKE. ISABELA diz uma informação importante e o grupo continua a conversa.*
		17	Mesmo da cena 1; PA		*O mesmo grupo dos quatro jovens, entre eles KAREN e ISABELA, conversam entre si. ISABELA coloca a mão no ombro de NICOLAS. Ele olha para ela e os outros também notam esse seu movimento sem entender o que ela está fazendo.|ISABELA, um pouco desapontada, tira a mão de NICOLAS e dá um pequeno sorriso para ele.Eles finalmente terminaram o trabalho e KAREN é quem fez a maior parte.|O grupo continua conversando enquanto começam a caminhar pelo corredor. A distância a GAROTA observa discretamente ISABELA e seu grupo se afastarem com uma feição intrigada.*
I.b	**CORREDOR ARMÁRIOS - DIA**	11	Corredor dos armários		*ISABELA está passando pelo corredor e vê a GAROTA que encontrou o pen drive. ISABELA vai ao encontro dela. Elas conversam e a GAROTA entrega o pen drive. ISABELA se dirige para a sala de aula.*
II.	**CORREDOR IMPAR/ CORREDOR DIREITA/ CORREDOR PAR - NOITE**	8	Mesmas posições da cena 1;	Isa depois segue pelo corredor da direita, pelo dos armários até o bebedouro do corredor par onde Nico está .	*MIKE, NICOLAS, ISABELA e KAREN estão na mesma configuração da cena 1, porém Isabela não é notada. Os amigos conversam e se despedem. ISABELA segue KAREN, que deixa seu pen drive cair debaixo de um cadeira no corredor enquanto procura sua carteira na mochila.| ISABELA vê que uma GAROTA encontra o pen drive.|Depois ISABELA percebe que está sozinha, sai correndo em direção ao caminho que MIKE e NICOLAS tomaram, avista o NICOLAS tomando água no bebedouro e ainda correndo toca nele.*
III.	**CORREDOR DIREITA - NOITE***	14	(Iluminação diferente) Corredor da direita.		*ISABELA está sozinha, vaga e não encontra ninguém. Leva as mãos a cabeça e se abaixa. Tem um FLASHBACK de seu momento com os colegas da cena 1. Ela fecha os olhos e quando abre, ao seu lado está o pen drive de KAREN. Uma mão toca seu ombro. ISABELA se vira para ver quem é.*
IV.	**PORTA DA SALA DE AULA (CORREDOR IMPAR) - DIA**	9	Porta da sala 2**, visão a partir do corredor.		*ISABELA está ao lado de KAREN saindo da sala de aula. ISABELA está assustada e tonta. Conversam um pouco e passam a caminhar.*
V.	**INT. SALA DE AULA - DIA**	4	Parede esquerda da sala		*Vários alunos em dia de prova. ISABELA toca o ombro de NERD que está a sua frente.*
		6	Continuação da cena 4.		*Ainda em prova, NERD parece um pouco confuso e nota que ISABELA estava tocando em seu ombro. Ela finge que queria uma caneta emprestada e então cada um se volta a sua respectiva avaliação.*
		7	Parede do fundo da sala.		*ISABELA e KAREN estão sentadas uma ao lado da outra. KAREN tenta conversar com ISABELA que está distraída. Depois consegue sua atenção e então ISABELA pede 20 reais em troca de encontrar o pen drive que Karen perdeu e que continha informações sobre o trabalho. ISABELA toca no ombro de KAREN.*
		12	Parede do fundo da sala.		*ISABELA cobra KAREN o dinheiro que ela deveria a ela, mostra o pen drive que ela havia perdido.*
VI.	**INT. SALA DE AULA - NOITE**	2	Mike e Isa - Penultima fileira da sala; Nicolas mais a frente; Prof a frente da sala.		*MIKE e ISABELA estão no fundo de uma sala de aula mal iluminada, com alguns alunos desatentos que não os notam. ISABELA tira a mão do ombro de MIKE. NICOLAS está presente, dormindo sobre a carteira. PROFESSORA dá instruções para um trabalho. ISABELA se volta à MIKE e toca seu ombro novamente.*
		5	Parede esquerda da sala	Visão para a prof a frente da sala.	*ISABELA tira a mão do ombro de NERD, se levanta enquanto a PROFESSORA está dando aula e ninguém esboça reação. ISABELA volta a se sentar e toca novamente no ombro do NERD.*
VII.	**INT. QUARTO DE ISABELA - DIA (MANHÃ)**	16	Visão lateral da cama.		*ISABELA acorda na cama e se senta.*
VIII.	**INT. QUARTO DE ISABELA - DIA (FINAL DA TARDE)**	15	Meio do quarto.		*ISABELA está sentada no chão, olha para a mão em seu ombro e vê que é KAREN que está com ela. KAREN age de maneira estranha enquanto dá a ela um aviso e manda Isabela ir dormir.*
IX.	**INT. QUARTO DE ISABELA - DIA/NOITE**	10	Visão lateral da cama; pasagem de tempo		*Fragmentos da rotina de ISABELA em casa, a iluminação vai variando dependendo da hora do dia que é retratado: ela chega, joga a mochila no chão. Senta na cama, coloca o celular para carregar, sai do quarto, volta já de pijama, apaga a luz, deita na cama; Acorda, revira na cama, sai do quarto, volta já arrumada, pega a mochila e sai.*
		13	Mesmo do 10.		*Fragmentos da rotina de ISABELA*

Quadro 1. Relação das locações, cenas e ações.

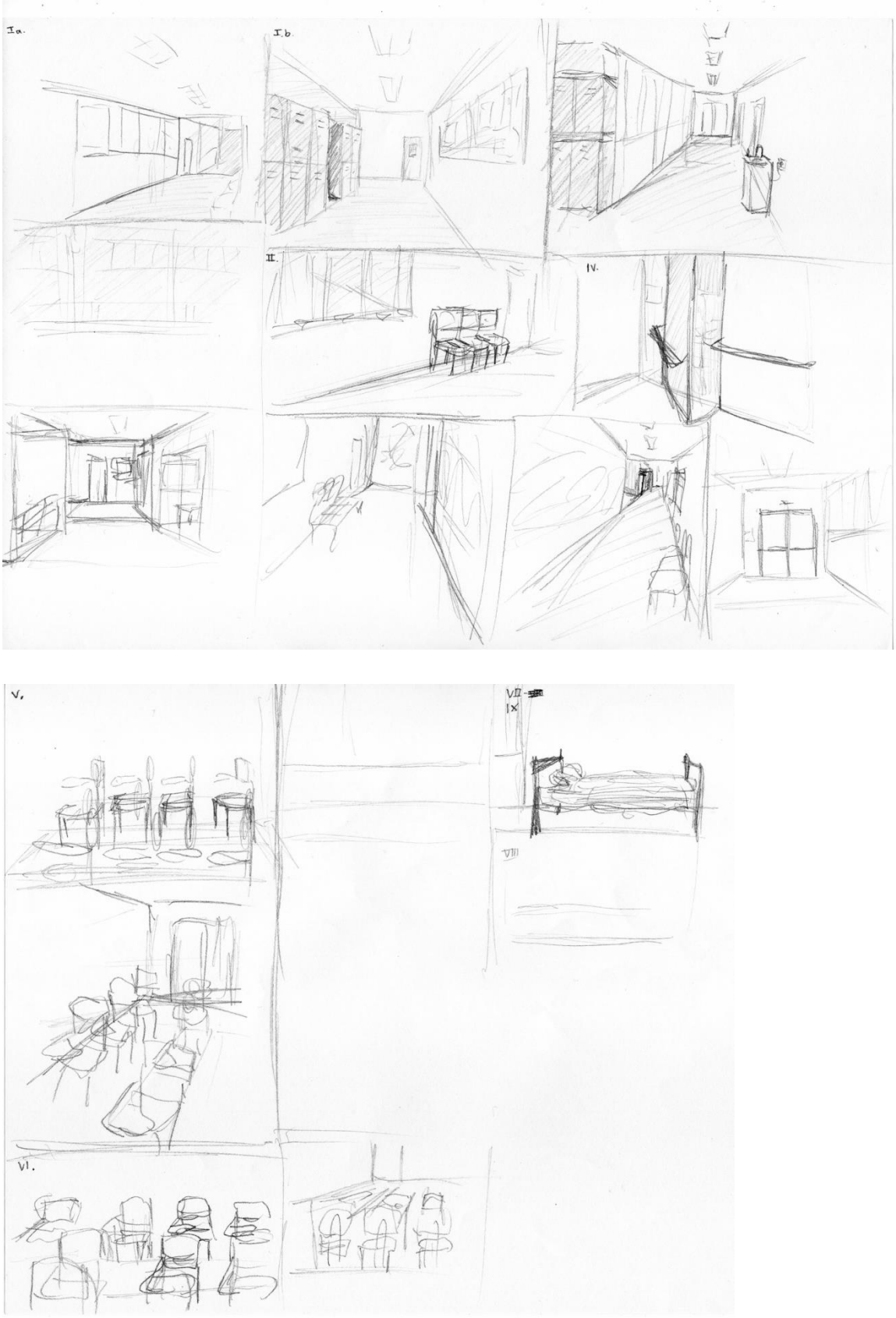


Figura 20. Rascunho dos ambientes definidos no quadro 1.

A partir disso tirei algumas fotos que usei mais tarde para testes de como seria o tratamento da imagem.

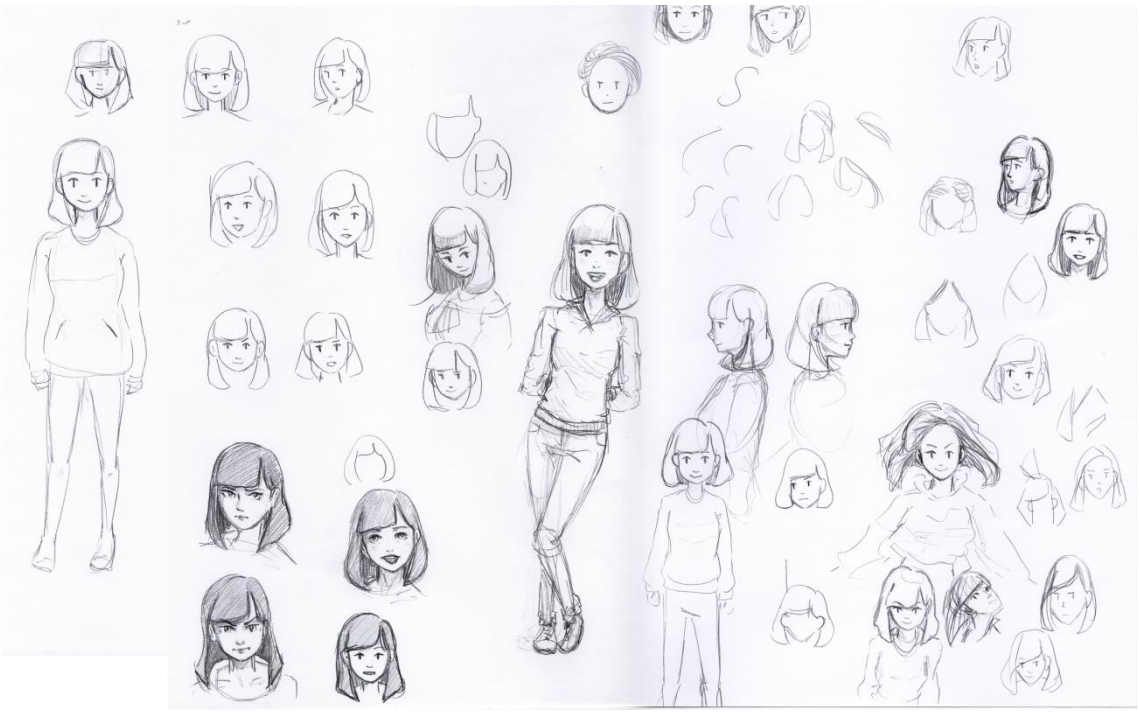
As numerações das cenas depois foram modificadas no ano seguinte (vide decupagem no apêndice), sendo arrumadas em sequências que então foram divididas em cenas. A antiga cena 8 virou a seq. 8 e 9, separadas, pois se tratam de momentos diferentes. As cenas 10 e 13 viram a seq. 13 (A e B) que chamamos também de *insert*.

Sempre tive muita vontade de já ver o filme finalizado, de ver como seriam os personagens, mas com isso acabava passando por cima de etapas necessárias para a fundação do filme.

Era bom sim já definir como os personagens seriam - suas vestimentas, seus estilos - mas eu não fazia ideia se o que definisse nesse momento seria algo prático e se a qualidade dessa concepção se manteria durante o processo de fazer o filme em si. Nos rascunhos iniciais ainda os desenhava de maneira mais detalhada, mas para a animação precisei ir simplificando o traço.

Figura 21. Estágios mais iniciais feitos em meados de Julho de 2017 e uma busca pela simplificação em rascunhos feitos posteriormente.

Figura 22. Ilustração do grupo dos jovens do filme. Agosto/17



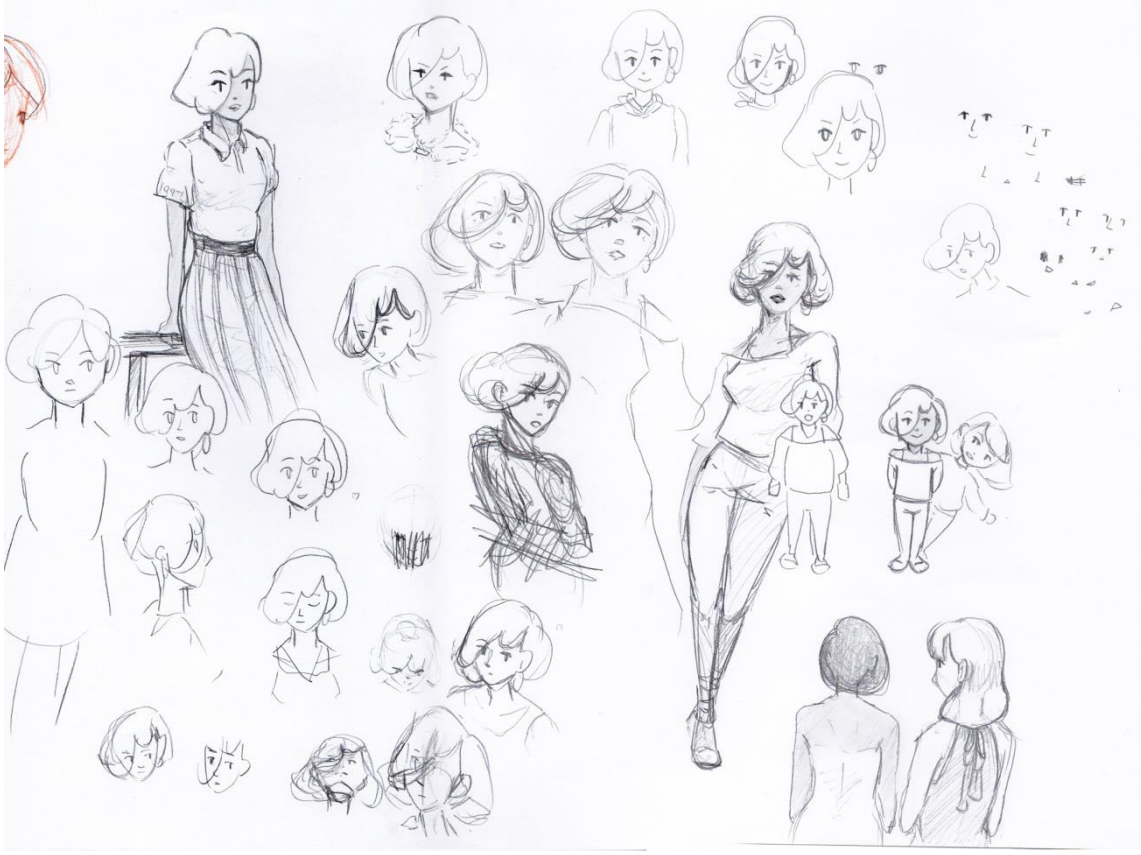


Figura 23 e 24. Imagens feitas em Setembro/17 ainda partindo de algo mais complexo.

Esses são apenas alguns exemplares dos rascunhos que fiz das personagens que marcam uma urgência que eu sentia em definir seus visuais.

Figura 25. Rascunhos mais próximos do estilo que queria adotar. Outubro/17

- *O storyboard*

Para começar realmente o projeto era necessário um *storyboard*. O fiz digitalmente utilizando o software *Storyboarder*.

O *storyboard* inicial foi feito de maneira bem simples como um rascunho, marcando os enquadramentos imaginados no roteiro. Pude aqui colocar mais concretamente o que ocorreria, basicamente tendo enquadramentos que buscam mostrar os ambientes e quem está nele, planos e contraplanos para conversas, fazendo as ligações entre um quadro e outro, marcando o que deveria ser enfatizado com closes, definindo a direção dos olhares dos personagens e buscando uma montagem transparente (quando necessário). Já adianto aqui que algumas coisas foram modificadas no processo de animação, como cenas que podiam funcionar em um único enquadramento, simplificando e diminuindo a quantidade de trabalho, que tipo de movimentos de câmera seriam possíveis e também algumas inserções adicionais ligando cenas que não tinham uma boa transição entre elas.

Depois, como fui orientada, marquei com cores cada personagem para poder diferenciá-los melhor e já poder visualizar o andamento que a animação teria, já que o software permite a escrita das falas nas cenas e a definição de duração de cada uma delas.

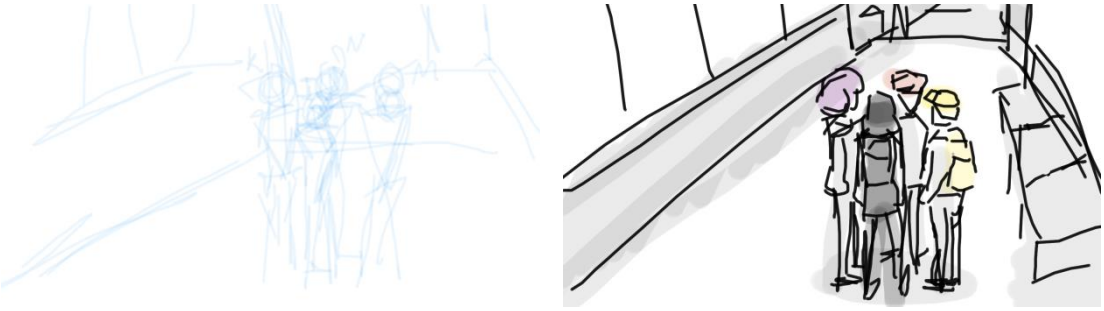


Figura 26 e 27. Primeira cena na primeira versão à esquerda e na última versão do *storyboard* à direita.

Com isso pudemos também aprimorar o roteiro, adicionando falas que faziam falta e outras que dão mais contexto e reforçam ideias como, por exemplo, dando o nome de alguns personagens já desde o início para que se possam identificá-los.

Figura 28. “Isa Porta” - Teste experimentando que tipo de tratamento faria nas fotos e integração com o desenho. 30/10/17.

Já se imaginava o filme com um tratamento monocromático, tanto nos cenários quanto nos personagens. Fiz esse e alguns outros testes pra me sentir mais segura da ideia.

No início de Dezembro de 2017 tiramos as fotos dos cenários dos corredores do Instituto.

Fui tirando as fotos dos locais vazios para serem editadas e fotos desses mesmos locais com a Érica de modelo, para que depois pudesse identificar melhor aonde as personagens viriam a ser desenhadas e quais seriam suas proporções corretas.

Início Março de 2018: Produção de um vídeo do *storyboard* com o áudio das falas, dando uma noção melhor do tempo do filme. Como havia partes do filme que não tinham uma duração definida (como os *inserts* do quarto) ele tinha entre 6 e 7 min.

Alguns pontos da história que foi se definindo melhor a partir disso:

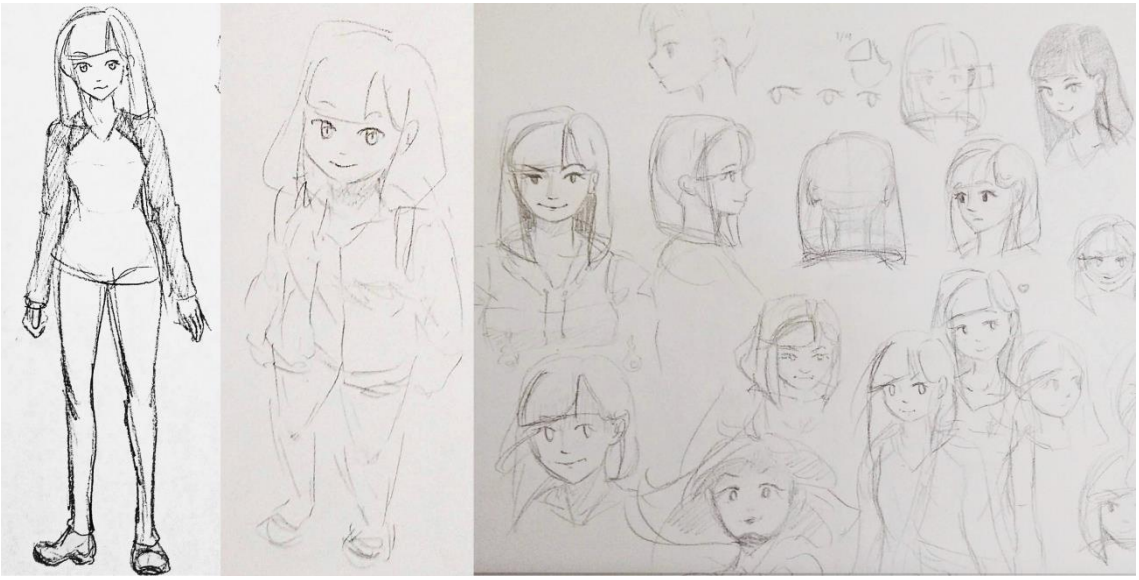
- Depois da sequência 8 (na qual a Karen perde o pen drive) a sequência 9 poderia ser diferente do padrão por influência da Karen, que foi o condutor direto para a memória que Isa[6] foi parar, diferente de como foi com Mike e o Nerd;
- Na sequência 13 (que são os *inserts* que se dão em duas partes diferentes) a ideia é fazer algo como um “*time lapse*”: a iluminação do quarto mudaria com o tempo passando e os movimentos de Isa seriam lentos ou na velocidade

[6] A personagem Isabela é referida (carinhosamente) em vários pontos do texto por seu apelido “Isa”

normal das ações. O objetivo era que esse *insert* pudesse dar um toque mais especial para a história.

Ambas as partes darei mais explicações separado na parte da animação em si.

Em Março ainda sentia dificuldade com o desenho do corpo das personagens, em simplificar suas formas e com as proporções. Passei a treinar seguindo referências de outros personagens para me acostumar a desenhar o corpo humano mais facilmente.



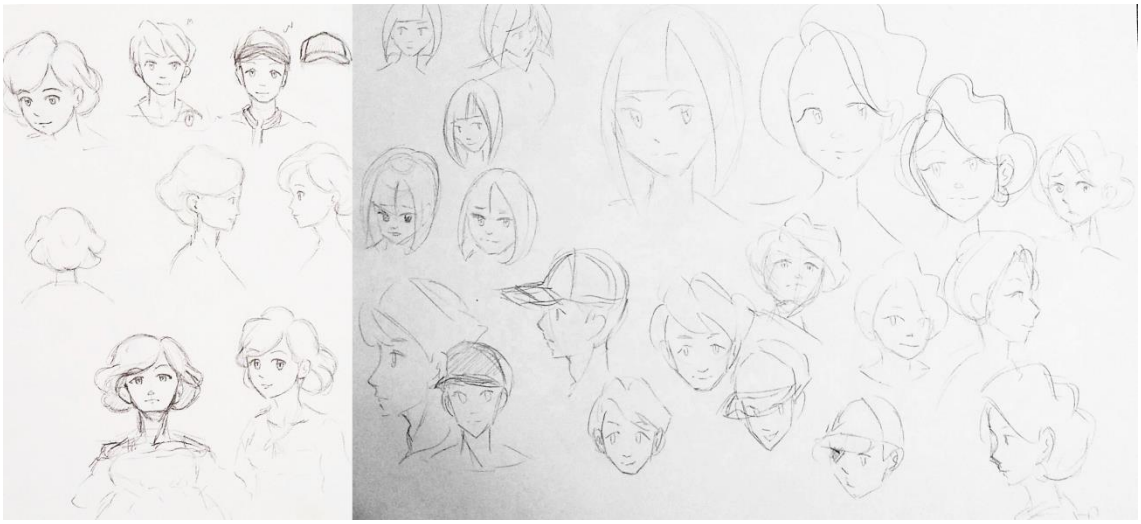


Figura 29, 30 e 31. Alguns rascunhos da minha impaciência em dar vida aos personagens.

Um encontro com o orientador me ajudou a deixar de pensar na arte das personagens como ilustração e sim como ideia e a trabalhar nos cabelos, já que é o que mais diferencia cada uma. Deveria ser algo que pudesse ser desenhado facilmente, já que seria feito várias vezes.

Em *The Animator's Survival Kit*, Richard Williams[7] (2001) aborda um tipo de animação diferente do que eu segui (*full animation* enquanto o que eu fiz seria mais próximo de uma *limited animation*[8]), de qualquer maneira ler o que ele escreveu da sua trajetória foi muito importante tanto para afirmar impressões quanto para entender conceitos novos acerca da animação. Por exemplo: os fundamentos são importantes e só podemos criar mais livremente em cima deles quanto mais domínio e compreensão sobre eles tiver. Para citar um trecho pertinente a esse projeto:

> Mas para fazer esses desenhos funcionarem, os *movimentos* tem que ser críveis - o que conduz de volta ao realismo e ações reais, o que conduz de volta ao estudo da figura humana ou animal para entender estrutura e movimento. O que queremos alcançar não é realismo, é algo *crível*. (WILLIAMS, 2001, p.45, tradução nossa, grifo do autor).[9]

Com isso quero dizer que é claro que a figura humana no meu trabalho é estilizada, mas quero que seus movimentos não causem estranheza ao espectador e para isso elas têm

---

[7] Richard Edmund Williams (Canadá -1933). Ilustrador e animador.

[8] full animation - um desenho só se mantém por um ou dois frames, sendo 24 frames por segundo; limited animation - utiliza menos desenhos por segundo.

[9] Trecho original: "But to make these designs work, the *movements* have to be believable - which leads back to realism and real actions, which leads back to studying the human or animal figure to understand its structure and movement. What we want to achieve isn't realism, it's *believability*."

que dar a impressão certa, parecer que tem um peso, uma massa, um esqueleto. Eu não tenho domínio do funcionamento da anatomia humana então utilizei, em diversos momentos, referências reais dos movimentos que queria reproduzir no filme para entender como funcionam e copiar suas estruturas.

- *Ainda em preparação*

No começo de Abril comecei a me familiarizar com o software que utilizei para desenhar e animar o filme: o *OpenToonz*. Já de início quis testar o desenho das personagens nele.

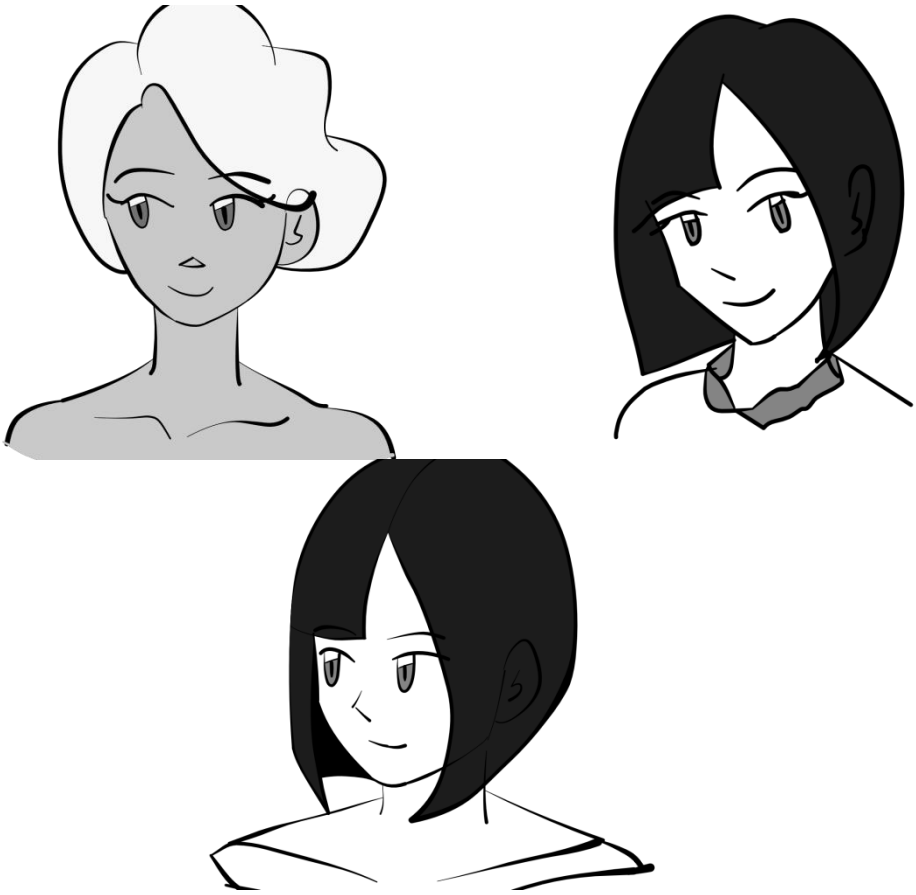


Figura 32. Testes em vetor das personagens.

Já tinha uma tabela com todas as cenas separadas em sequências na ordem de montagem com uma breve descrição (decupagem), mas precisava de algo mais visual para auxiliar.

Imprimi o *storyboard* para separar em iluminação e localização os fundos (as fotos dos ambientes), já agrupando também cenas parecidas nas quais eu poderia reaproveitar os

desenhos e ir marcando quais as fotos que usaria que já haviam sido editadas. Acabei construindo então uma espécie de mapa do filme, que acabou me ajudando em outras etapas.

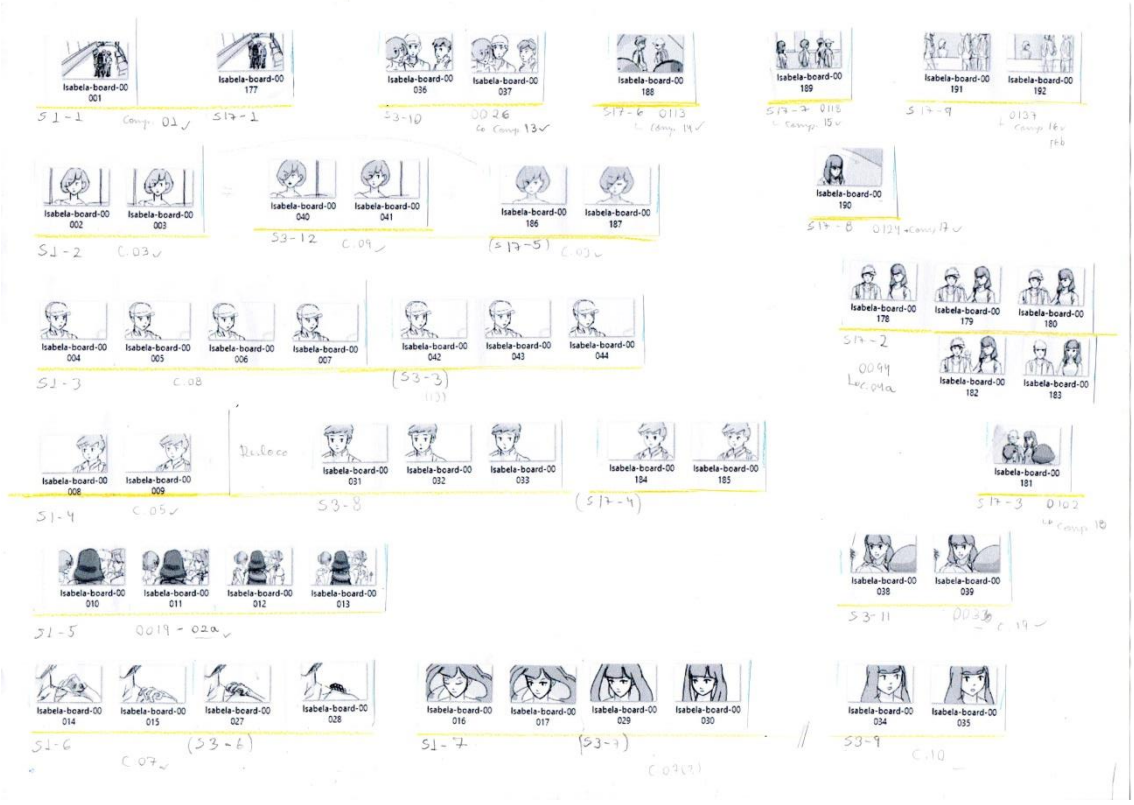


Figura 33. Exemplo de uma página do esquema.

Fiz então, em Abril, o rascunho do filme inteiro em um arquivo no *OpenToonz*, incluindo os fundos que já estavam prontos. À medida que fui utilizando o programa fui me acostumando a suas condições.

Os rascunhos foram feitos num nível *raster* que não permite um redimensionamento fácil como no vetorial, com o tamanho da tela de desenho delimitado.

Algumas (muitas) fotos ainda não haviam sido editadas e alguns ainda não tinham as fotos base definidas. Elas foram editadas atendendo à concepção inicial de ambientes do que seria a realidade - as do **dia** - ter uma coloração amarelada, próximo a um tratamento sépia, e as da memória - para facilitar chamo-as de da **noite** - serem arroxeadas. A edição foi feita no *Photoshop*, ajustando-as dentro da dimensão 1920 x 1080 pixels. Basicamente passaram por filtros, para deixar com um aspecto mais próximo de um desenho tradicional, tirando os detalhes, modificação de cor e contraste, permitindo maior integração com o desenho que viria a ser feito. Alguns cenários tiveram que ser feitas montagens com as fotos e outros distorcidos de acordo com a situação que se passaria.

Tudo concluído foi reunido num vídeo para visualização.

Figura 34. Exemplos de cenas no rascunho.

Os desenhos foram feitos em azul para não confundir posteriormente com a arte final que seria feita em preto. O objetivo era demarcar posições que essas massas ocupariam nesses espaços.

Tiramos as fotos da sala de aula seguindo o padrão de já tirar na mesma posição fotos do cenário vazio e outras com um modelo.

As fotos da sala no arquivo do rascunho foram substituídas pelas novas editadas e todas separadas em subpastas (exemplo: corredor dia, sala de aula noite, etc.) e renomeadas para localizar mais facilmente nas próximas etapas. Só faltavam aqui as fotos do quarto.

A partir daí fui dividindo as sequências em subpastas com um arquivo para cada cena. A nomeação dos arquivos foi em sequência-cena, então, por exemplo: 09-01 é a cena 01 da sequência 09.

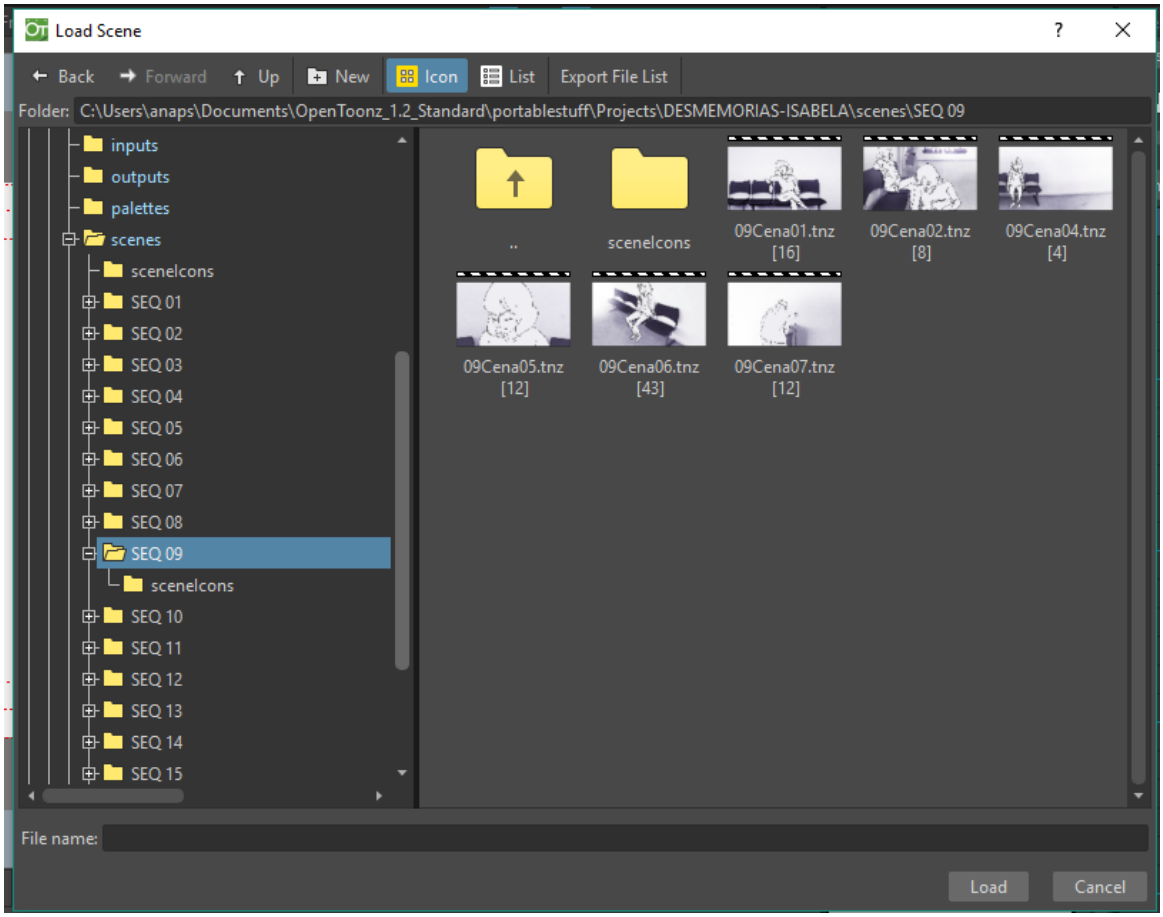


Figura 35 - Interface do programa - caixa de escolha e carregamento de cenas.

- *Animando*

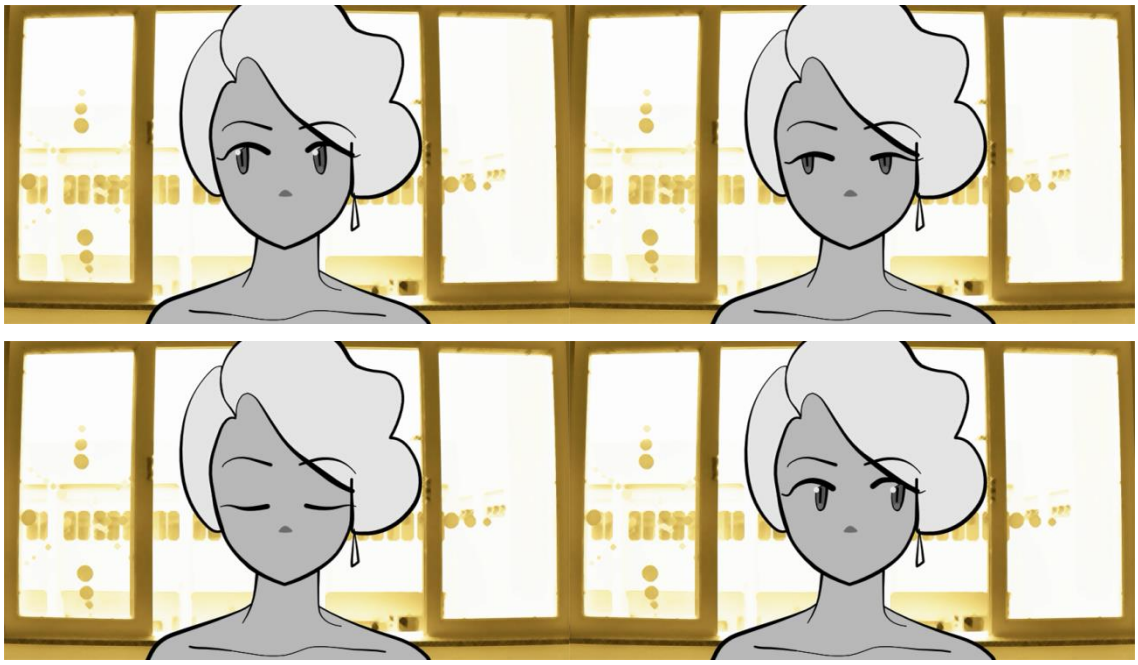


Figura 36. Teste da Karen piscando. 23/04/18

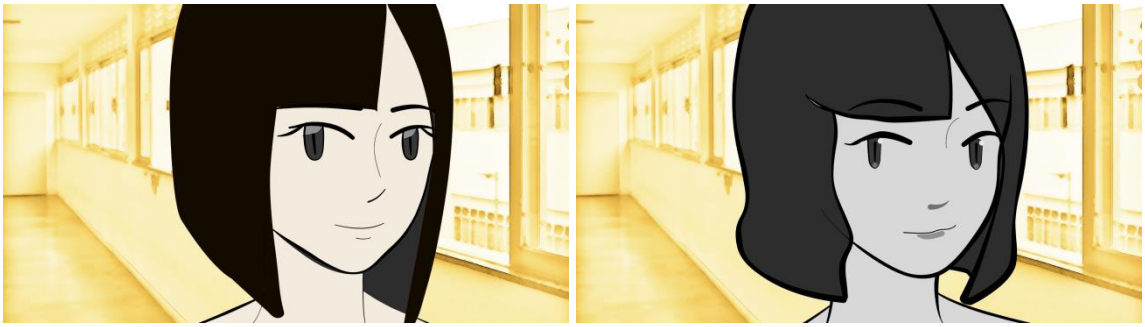


Fig.37 e 38. 30/04: teste da Isa no corredor - vi que o cabelo dela ficava estranho; 04/05: cabelo mais ondulado

Em meados de Abril e início de Maio fiz algumas animações testando a piscada (e tipos diferentes de olhos) das personagens, já que o filme não teria muitos movimentos é um recurso importante para entender que os personagens estão vivos e para fazer ligações entre uma cena e outra.

Na época que fiz até tinha gostado do estilo no teste com a Karen (fig.36). No da Isabela (fig. 37) não fiquei satisfeita com o visual dela. Investir mais nas curvas do cabelo foi uma alternativa para começar a deixá-la mais interessante.

Sobre a piscada, notei que só um olho meio aberto entre a primeira posição do olho e ele totalmente fechado e depois já abrir ele direito voltado para outra direção já resolveria o movimento, não precisa de mais *inbetweens*[10], pelo menos não nessas cenas.

Durante o resto deste semestre testei outras cenas mais complexas com movimentos de corpo inteiro e caminhadas. As fiz apenas com as linhas azuis, sem querer me complicar já colorindo como fiz nos anteriores.

Em resumo eles ficaram estranhos, principalmente pela minha falta de noção de perspectiva e de não estar pensando bem nos movimentos do corpo humano.

Tentei, por exemplo, fazer a cena em que Isabela caminha para o armário (11-2). Meu problema era o desenho da personagem em corpo inteiro se deslocando em perspectiva. Só voltei a trabalhar nessa cena meses depois com a referência em vídeo do trajeto.

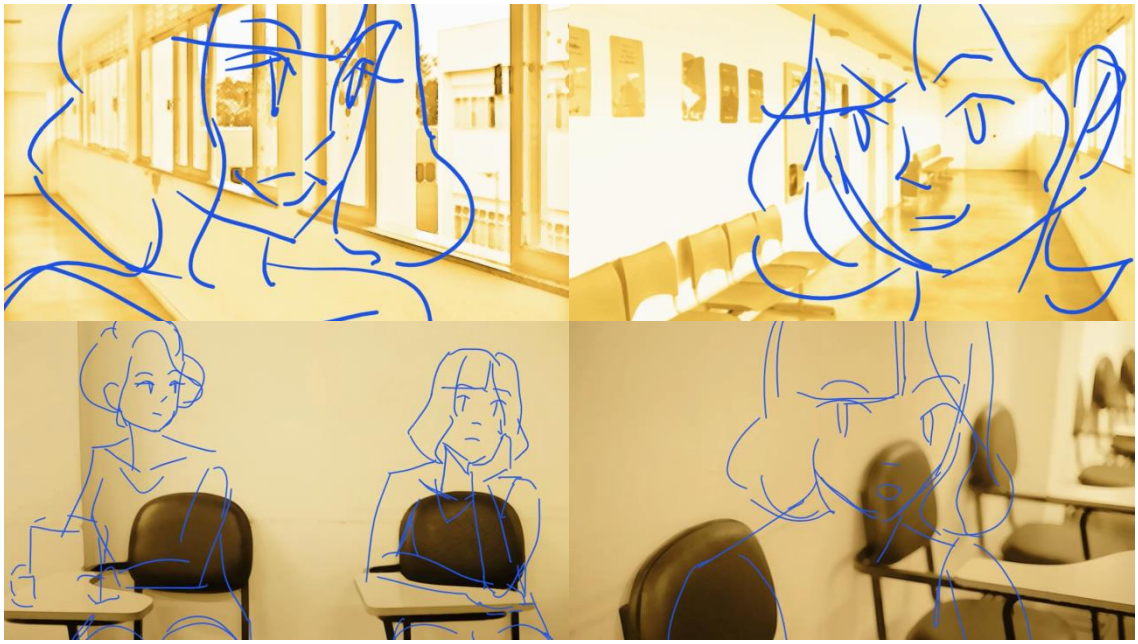
Em várias cenas que precisavam de uma atenção maior aos movimentos passei a me usar de referência, em alguns casos precisei de outras pessoas, gravando os movimentos para estudá-los e usar de base.

Começo de Agosto de 2018 - fiz outro vídeo para ver o progresso.

Infelizmente a maioria das cenas ainda usava as imagens do *storyboard*. Continuei rascunhando, não aquele rascunho inicial, mas passando por cada cena inédita (ou seja, não fiz aqui as que repetiriam os desenhos de outras cenas) e desenhando um pouco mais

[10] Frames feitos entre os principais (*keyframes*), aqui feitos quando se precisava suavizar algum movimento.

refinadamente - mas ainda assim o mais rapidamente possível - as ações principais (os *keyframes*).



Figuras 39,40, 41 e 42. Rascunhos. Cenas da seq. 3 e da seq. 7.

Rascunhando na ferramenta já se foi definindo melhor o traço que viria a ser utilizado nos personagens - durante esse processo cheguei num estilo que me agradava mais que acabei adaptando depois (fechando as áreas criadas encontrando as linhas) para ficar mais fácil de colorir posteriormente.

Os olhos de testes anteriores em particular me incomodavam muito. Esse novo em que cheguei seria mais fácil, e fiz de maneira mais livre e confortável, fruto também, talvez, do costume com a ferramenta.

Durante o período de férias aproveitei o ambiente do meu quarto e tirei fotos para utilizar como base do quarto de Isa. Com essas imagens editadas pude fazer um teste de como poderia ser as cenas do quarto - queria criar um ambiente diferente dos do Instituto. É um local privado, só da Isa, onde ela fica totalmente sozinha. Planejava animar a personagem aqui apenas com seu contorno, talvez até fazê-lo em branco, marcando essa mudança de espaço e estado da personagem em si.

Passagem de tempo no quarto: Nas outras cenas as mudanças de cor foram contrastantes enquanto aqui segue uma passagem normal, mais “natural”, do tempo, do fim do dia (tons amarelos) entre a noite (azulado), até o amanhecer do dia seguinte.

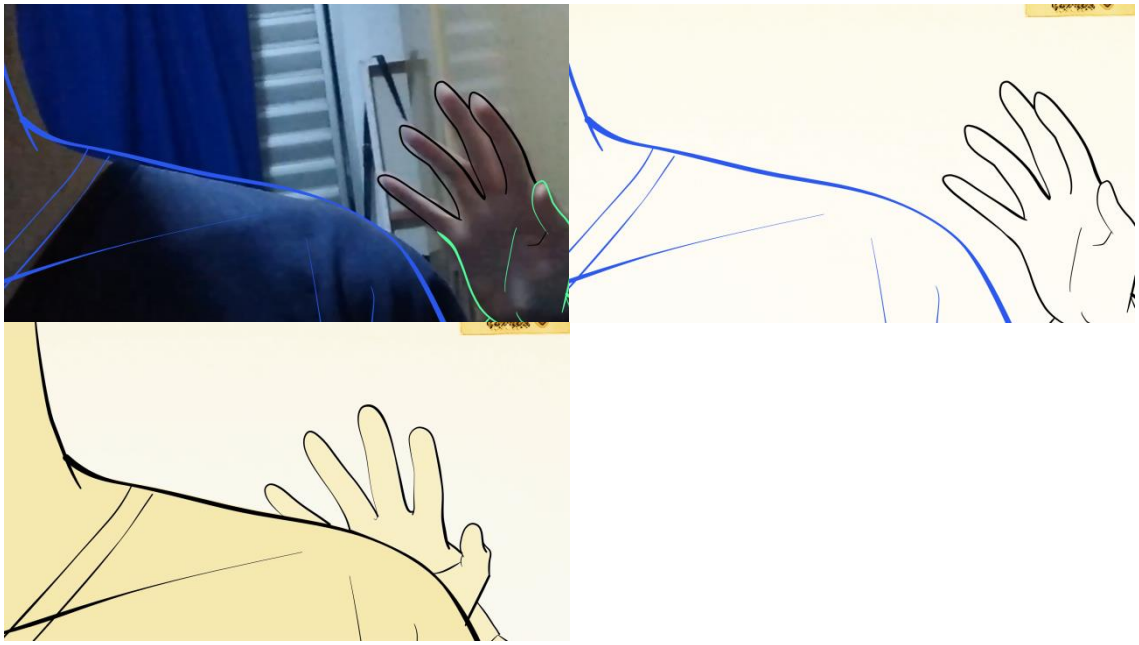
Figura 43.“*Isa Sai*” – teste de estilo do quarto feito no *photoshop*. 21/08/18

Quis novamente tentar visualizar como seria a arte finalizada do projeto.

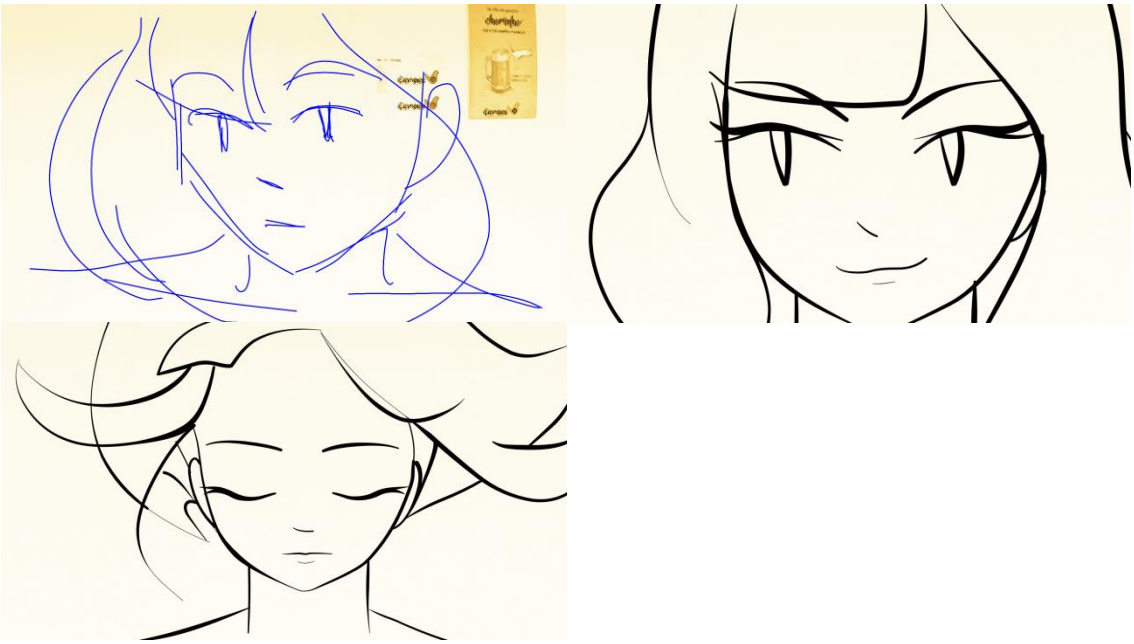
Figuras 44 e 45. 22/08 - Karen testes de cor no *OpenToonz*, ajuste das linhas de uma para outra.

Queria seguir o que imaginei anteriormente de utilizar os tons da imagem. Mas pintar desse jeito acabou que era muito complicado, por demarcar áreas de luz e sombra e também conflitaria com o trabalho que fiz com o desenho.

Fiz a cena do toque em close para dar importância, devia ser um toque delicado, devagar. Tracei por cima da imagem que gravei, fazendo alguns ajustes. Por ter feito em vetor o programa me permite controlar diferentes espessuras em cada linha.



Figuras 46, 47 e 48. Algumas fases do processo de desenho dessa cena. A coloração só foi feita depois.



Figuras 49, 50 e 51. Rascunho inicial da 01-06; Mudança do rascunho inicial da viagem/transformação.

Antes Isa estava inclinada (figura 49), mas mudei para uma posição feita de frente e com o movimento da câmera se afastando com os cabelos esvoaçando para marcar a transição. Esse estilo foi o que adotei como definitivo para o resto do filme. Só um detalhe: os movimentos de câmera que fiz, na verdade são deslocamentos e/ou mudanças de tamanho das camadas de desenhos e fotos feitos no programa.

Início de Setembro: Com exceção das que se passam no quarto as cenas estavam todas rascunhadas.

Passei então a fazer as cenas no estilo que seria o final. Deparei-me com a necessidade de definir as vestimentas das personagens principais, que mudariam durante os dias.

A ideia é que todos usem roupas básicas, variando entre blusas, camisetas, moletons, sem detalhes para calças e sapatos. Imaginando que Isabela não é o tipo de garota que se preocupa muito com o que veste, só quer estar confortável, a exceção do grupo é Karen, que trabalha mais com diferentes tipos de peças, mais feminina, misturando esse conforto de moletons com saias, sendo mais ousada nas composições, passando mais da personalidade além do cabelo. As inspirações que busquei são em tendências atuais, talvez para marcar a época que foi feito, mas não deve ser tão evidente já que não são feitas tão detalhadamente e seriam peças mais comuns. Sei que pelo menos o pen drive deve marcar a época, ainda mais que já se tem outras opções de salvar trabalhos atualmente, tirando essa coisa material. Quis marcar também um tipo de despedida, de registro desse ambiente e de situações acadêmicas que vivenciei nos últimos anos.

Voltando para o trabalho, as únicas que faziam mais diferença mudar os looks eram as personagens principais. Marcando as cenas em dias diferentes cheguei a seguinte distribuição:

Dia	Sequência	Isabela	Karen
1	**1**	A	A
-	**2**	A	-
1	**3**	A	A
2	**4**	B	-
-	**5**	B	-
2	**6**	B	-
	7	B	B
1 (Isa dia 2)	**8**	B	A
	9	B	A
2	**10**	B	B
2-3	**13A**	B + pijama + C	-
3	**11**	C	-
	12	C	C
	13B	C + pijama	-

“4”	**14**	B	-
	15	B	C
5	**16**	pijama	-
	17	A	A

Quadro 2. “Figurinos”

Na sequência 8 e 9 a Isa viria do dia 2 para a memória do dia 1, mas acabou que não teve diferença pois decidi manter a mesma roupa para o que está marcado como A e B, já que se trata de um moletom, peça que não costuma trocar com frequência no frio, só nos dias marcados como C ela não usaria um. Já que Karen é pensada como o tipo de garota que se importa mais com o que se veste os looks dela tem mais variações. No “dia 4” Isa está com a roupa do dia 2 - o dia em que tocou em Karen para descobrir o que aconteceu com o pen drive; Karen seguiu com a do dia 3. No dia 5 a ideia é repetir as cenas e as roupas do dia 1.

Figura 52. 02/09: Concepção dos três looks de cada uma. 02/09

Da Isa exclui uma no processo porque eram parecidas e não fazia sentido mudar. O último look da Karen é um vestido mais simples e sério para combinar com o clima do quarto (sequência 15).

- *Cenas Noite*

Devido a uma alternativa sugerida pelo orientador pude resolver mais facilmente as cenas da noite que engloba as sequências 2, 5, 8 e 9. Desenhando apenas as ações principais e utilizando o efeito do *frame blend*[11] poderia definir na edição a duração de cada cena de acordo com que achasse melhor, e ainda ajudaria no efeito de um espaço onde o tempo corre diferente, marcando melhor visualmente esse ambiente da memória que a Isa controlaria. Concentrei-me em terminar todas as cenas da noite primeiro. As que eu terminava já passava para Érica poder editar, definir a duração e já poder trabalhar no som delas.

O problema é que primeiramente ainda não tinha definido como coloriria os desenhos, então foram todos renderizados em caráter temporário.

Figura 54. 14/09: seq. 08 cena 02 - rascunho e versão testada no frame blend.

Primeira cena com que fiz com os personagens com corpo (quase) inteiro (figura 54), quanto mais do corpo aparece mais trabalho dá.

Como nessa cena aparece o grupo inteiro já tive que definir o visual dos garotos, feito diretamente nessa cena. Partes feitas aqui puderam ser modificadas e reaproveitadas em outras cenas, poupando tempo e resolvendo problemas.

[11] Desenhando apenas os frames principais o programa de edição cria frames entre eles e os mescla numa transição gradual de um para o outro, de acordo também com à velocidade que se quer.

Figura 55. Seq. 1- cena5. Cena com mesma composição da 08-02.

Exemplo disso na cena 5 da seq. 1, feita mais tarde. As diferenças são que aqui o movimento de câmera é diferente e a Isa tem sua mochila e move o braço.

As cenas da noite não tem falas definidas, então o movimento de boca não seria um problema para a manipulação do tempo das imagens. Para as cenas que tinham falas eu já havia dividido em Agosto os arquivos do áudio de cada uma para fazer a sincronização da boca no programa e para também já renderizar cada uma numa duração mais apropriada.

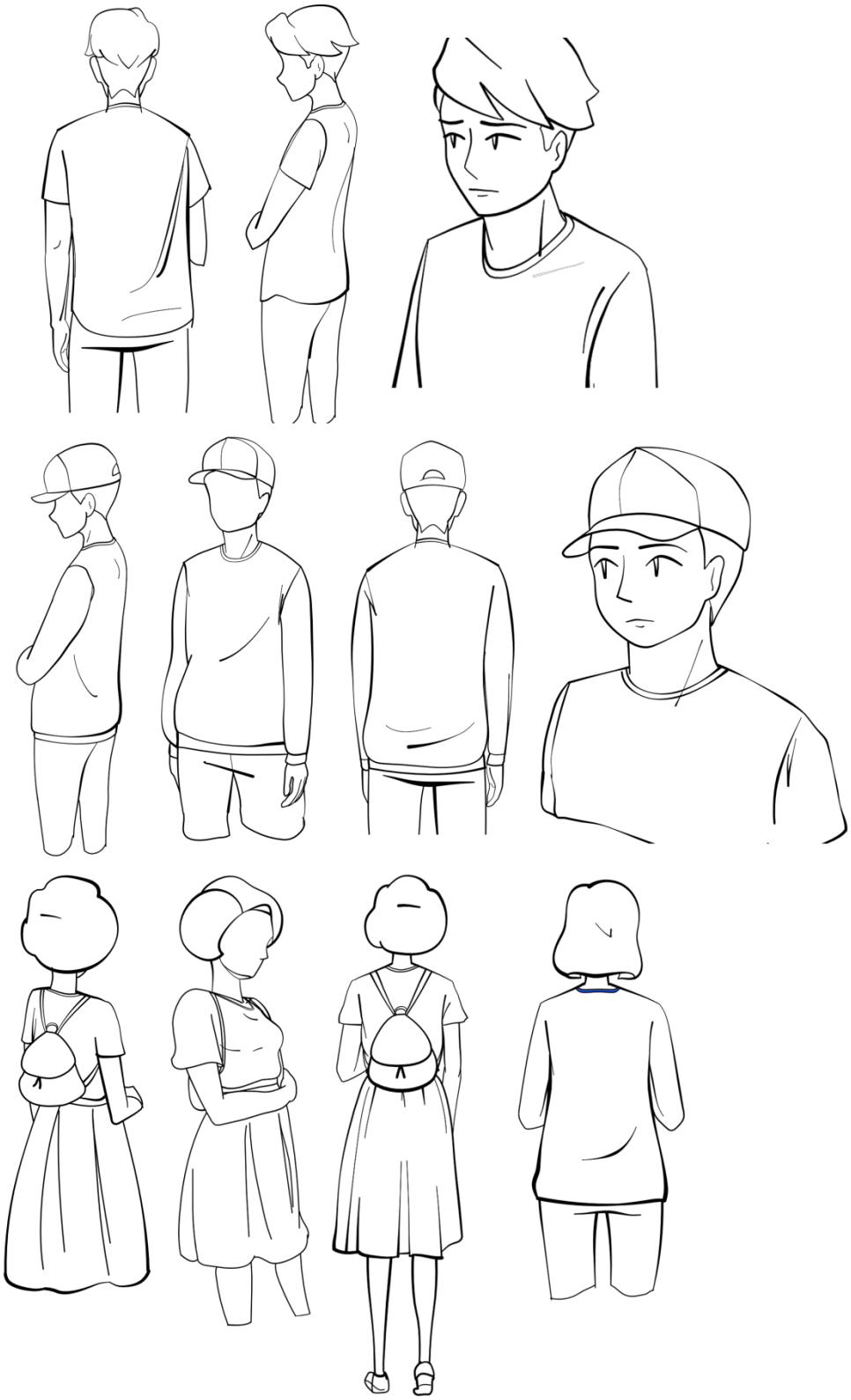


Figura 56. Designs dos personagens.

Figura 57. Cenas da seq. 09 (*line art*)

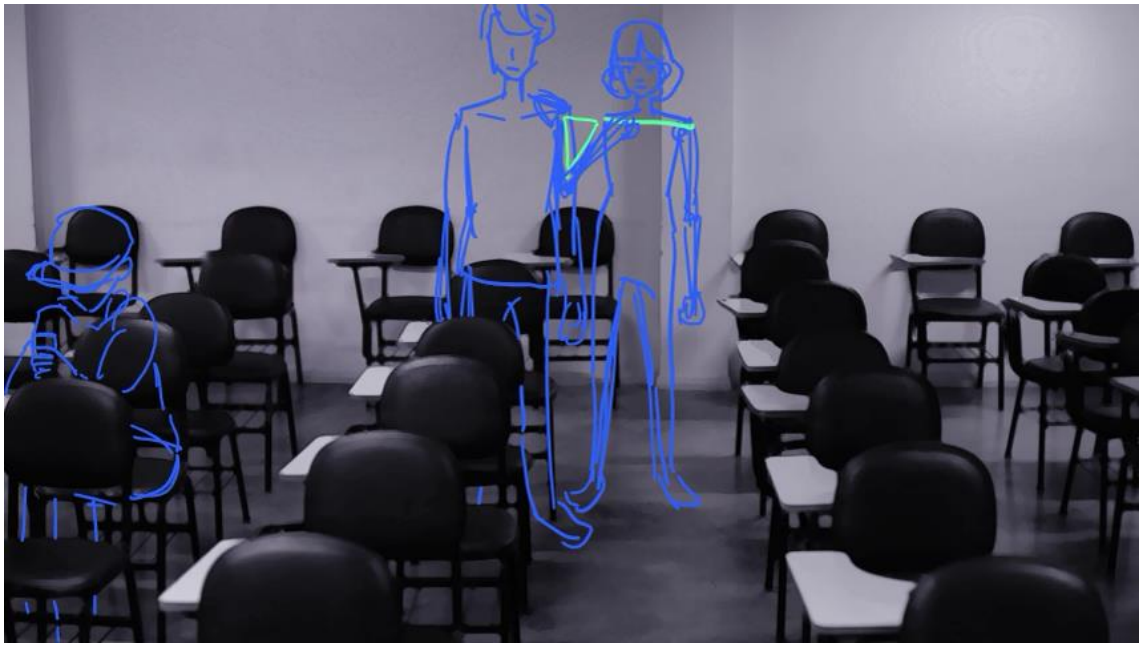
Na medida em que a história permite, o traço se modifica para marcar uma mudança na situação. A sequência 9 foi feita em raster, o que permite uma liberdade maior na hora de fazer o traço, tem uma textura diferenciada, mais próxima do meu próprio traço “tradicional” trazendo algo mais sentimental para a cena, representando uma perda da referência do mundo real que a Isabela estaria experimentando.

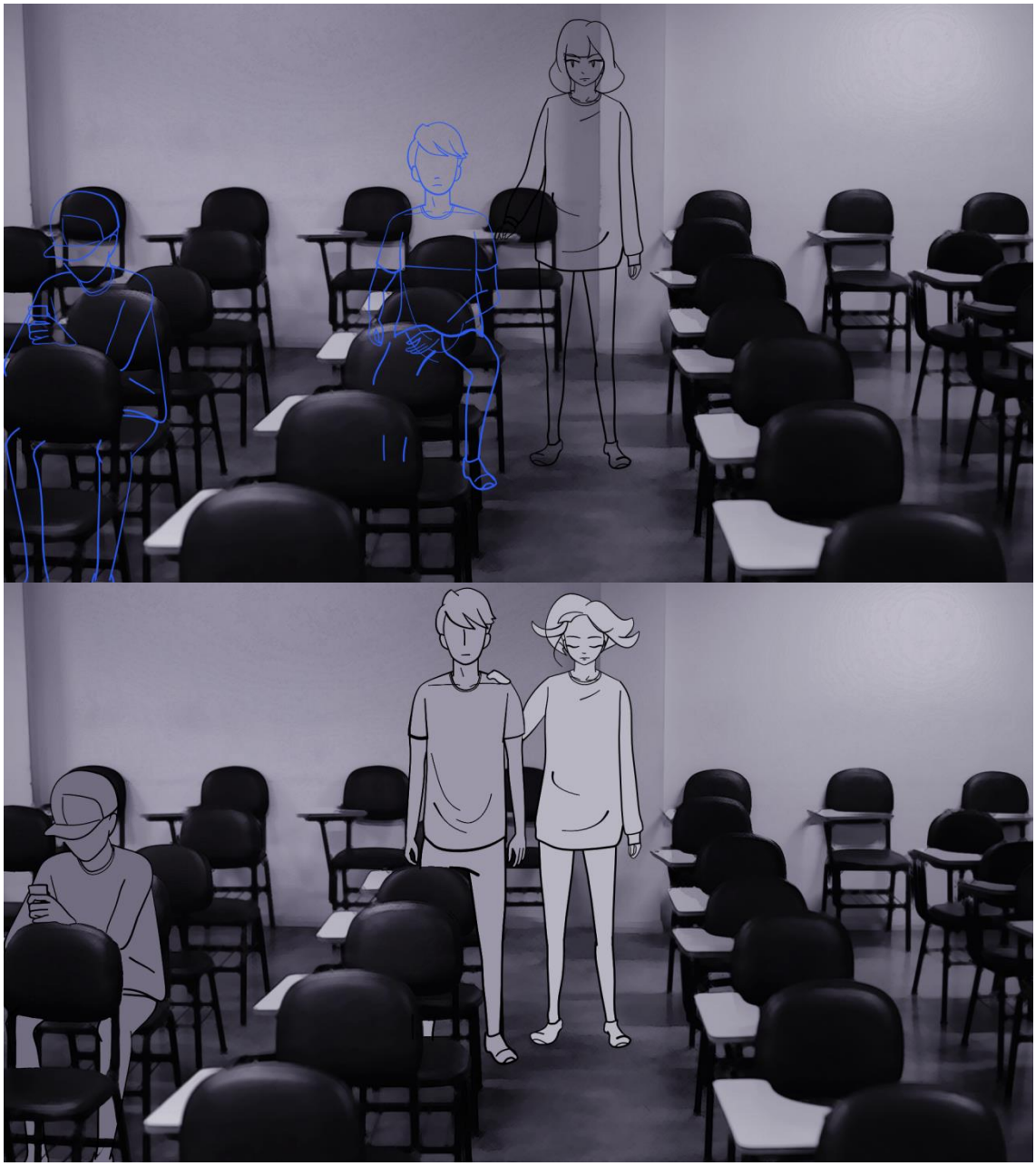
Como referência para o próprio trabalho fui imprimindo os desenhos principais colocando num mural para não perder os padrões criados. Também tinha uma tabela para marcar os trabalhos já feitos e ter noção do que faltava.

- *E fez-se a cor*

Figura 58. Definição de modo de cor (29/09)

Os testes anteriores de cor (fig. 45) estavam muito complexos, não conseguiria o padrão. Com Karen até que funcionou, mas testando na Isa o cabelo escuro mataria todo o trabalho que tive com ela e desvalorizaria os traços feitos nos desenhos.





Figuras 59, 60 e 61. Primeiro rascunho, tinha feito no primeiro semestre de ‘18 - era uma das cenas que não estava conseguindo fazer; *line art* que fiz depois e por último a coloração.

Para as cores continuei seguindo a ideia inicial de pegar as já presentes nas fotos, só que ao invés de trabalhar com luz e sombras só escolhia uma cor para cada figura, dependendo da emoção, importância ou localização dele. A cor de cada personagem se manteria a mesma numa sequência inteira.

A sequência 14 entraria na categoria cenas noite, mas desde o princípio imaginei uma imagem bem mais lavada, como uma transição de um aspecto nebuloso de sonho nas primeiras viagens para um espaço branco, vazio de gente e de cor. Por isso também a Isabela não é preenchida aqui.

Figuras 62 e 63. Cenas da seq. 14.

A cena 5 da 14 foi baseada em fotos, pois exigia uma expressão maior do corpo, que costuma ser tão estático, mas que aqui acaba se desestabilizando junto com seu estado emocional.

A estrutura da história permite a criação e experimentação de diferentes visuais. Estabelecer padrões para poder quebrá-los. O padrão do real, o padrão da memória, a primeira perturbação disso, a mudança completa, depois voltar à realidade.

No padrão tudo está muito limpo, bem definido e delineado. Mesmo o cabelo é movido em mechas. Na quebra, as linhas são mais instáveis, se sente mais o toque, o traço da mão delineando-as. Vários fios para construir e demarcar as massas.

- *Forma e expressão*

A forma dos corpos, eles estão lá, o rosto é por vezes desnecessário. Estar ali, mas não estar ali. Vivendo lá, materialmente, o real versus estar com os pensamentos em outro lugar, não ver realmente quem está lá.

Depois das falhas no começo constrói-se uma confiança, um aprendizado. Já se definindo o visual final vem também uma alegria em ver o negócio pronto, funcionando, dando certo. Já se entende melhor como pode resolver a próxima cena e assim em diante. Começava as sequências pelas mais simples e depois fazia as mais complicadas, se desse errado partia para outra e depois voltava para ela.

Muitas emoções são marcadas também nos rostos. Busquei trabalhar isso na boca, na abertura dos olhos e arqueamento das sobrancelhas. Dependendo da complexidade do que queria ia separando as partes em diferentes camadas, até para não casar seus movimentos e terem tempos diferentes entre eles.

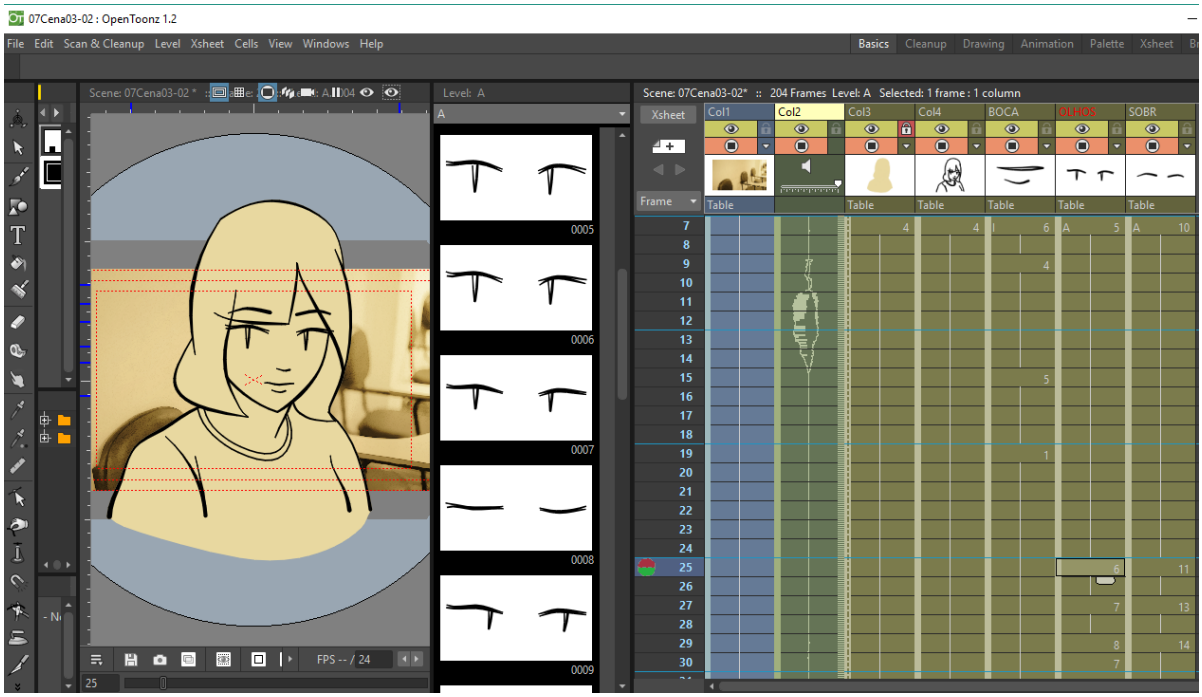


Figura 64. Interface do programa - colunas para diferentes partes com movimentos separados.

- *O quarto*

As cenas que se passam no quarto foram feitas por último, desenhadas da mesma maneira que a 9 e 14.

Figuras 65 a 69. Frames da seq. 13 finalizada.

No teste feito (figura 43) até já comecei testando o traço em branco para diferenciar do resto da história que se passa no Instituto. O quarto é um ambiente só da Isabela, onde ela está só com ela mesma, não precisa se preocupar com ninguém, é só seu, vive memórias só suas que não são compartilhadas com ninguém. As cores mudam de acordo com a tarde até anoitecer e amanhecer novamente. Aqui seguiria um fluxo natural diferente dos momentos de pulo entre as memórias que a Isabela vivência no Instituto.

As cores da Isa são vindas das mudanças das cores do quarto. Foram feitas, assim como outras da seq. 15 (desenhei-as antes da seq. 13), baseadas em fotos. Como eram mais curtas pude dar um pouco mais de detalhes e delicadeza no desenho.

Figuras 70, 71 e 72. Cenas da seq. 15.

Na seq. 15 queria um ambiente distinto, como se fosse um meio termo entre o dia e noite, entre a realidade e memória, unindo traço e colorações que não se combinaram até esse momento. No ambiente do quarto estabelecido na 13, o traço branco marca a individualidade de Isa, já aqui a figura de Karen traz uma memória do local compartilhado por elas do Instituto, mas não tem a mesma uniformidade e precisão, sendo um momento ambíguo.

- *Finalizando*

Com todas as cenas renderizadas foi possível ajustar na edição a duração de algumas, suas transições e ver o resultado das cenas junto com o trabalho de som.

4. Concepção Sonora

Tendo em vista que o filme trata-se de uma animação, a concepção do som se tornou um elemento muito importante e que demandou bastante atenção. Foi pensando no que disseram Bordwell e Thompson (1985, p.186, apud BAPTISTA, 2007, p. 109): "O som no cinema adquire três formas: diálogos, música e ruídos (também chamado de efeitos sonoros)." que nos apoiamos para começar a produzir os sons de Desmemórias de Isabela.

Nossa primeira preocupação foram os diálogos e quem seriam as pessoas que fariam a voz original dos personagens. Desde o início houve uma grande preocupação em captar diálogos limpos, claros e inteligíveis. Além disso, resolvemos criar todos os ruídos e sons que integrariam o filme.

4.1. Diálogos

A escolha dos voice actors foi algo muito natural, uma vez que, já tínhamos o objetivo de convidar pessoas conhecidas. Para fazer a voz de Isabela, convidamos nossa amiga Monique[12], que com sua voz calma e serena, preenchia as característica previamente pensadas para a personagem. A escolha para fazer a voz de Karen também não foi algo difícil. Pensávamos em uma pessoa que conseguisse dar bastante entonação às frases criadas para a personagem e vimos na voz da Lara[13] uma boa possibilidade de alcançarmos o que estávamos

[12] Monique Alves Oliveira - Bacharela em Artes e Design pela Universidade Federal de Juiz de Fora. Graduanda no curso de Bacharelado em Cinema e Audiovisual.
[13] Lara Nonato Rodrigues - Bacharela em Artes e Design pela Universidade Federal de Juiz de Fora. Graduanda no curso de Bacharelado em Cinema e Audiovisual.

esperando. Para fazer as vozes originais de Mike e Nicolas, convidamos respectivamente, Fernando[14] e Guilherme[15], por encontrarmos em suas vozes um timbre não muito grave.

Fizemos algumas modificações nos diálogos como forma de adaptá-los para ficarem mais naturais. Enviei o roteiro para cada um e dei bastante liberdade para que sugerissem algumas modificações, caso fosse necessário. Fizemos algumas passagens dos diálogos com todos reunidos, com intuito de deixá-los mais calmos, fazermos as marcações de entonação e para que tivessem mais domínio de suas falas. Reservamos uma data no estúdio Almeida Fleming, para gravarmos as vozes dos personagens e por ser nossa primeira vez fazendo isso, tanto da nossa parte de dirigir e gravar quanto da parte deles de criar vozes, tivemos algumas dificuldades.

Optamos por utilizar o microfone em um tripé e fazer as gravações de um por um, separadamente, tendo em vista que, só tínhamos um kit de som à nossa disposição e que se todos fizessem juntos, algumas vozes poderiam sair prejudicadas com relação ao volume. Infelizmente o estúdio ainda não dispõe de uma sala com isolamento acústico adequado para esse tipo de gravação, por isso, várias vezes fomos interrompidos com barulhos de veículos que trafegam na via ao lado. Durante a gravação, pedimos para que eles repetissem a mesma frase com entoações e ritmos diferentes para termos mais opções durante a edição do material.

Enquanto estávamos captando os diálogos, tivemos a ideia de pedir a um dos meninos para gravar uma frase de um outro personagem. Neste caso, o personagem é o garoto que aparece durante a cena da prova, em que Isabela se beneficia de sua memória para relembrar a matéria. Tratava-se de uma frase pequena, porém, nenhum dos dois (Fernando e Guilherme) estavam conseguindo diferenciar suas vozes de seus personagens originais. Com muita solicitude, o responsável pelo estúdio, Eduardo[16], contribui para o nosso filme, criando a voz que precisávamos para esse personagem em questão.

Outra voz que podemos encontrar no filme, mas que não foi gravada especialmente para ele, foi a voz do professora. Como um hábito pessoal, muitas vezes eu (Érica) gravava as aulas dos professores para depois escutar com mais calma em casa e poder relembrar a

---

[14] Fernando Toledo Chaves - Bacharel em Artes e Design pela Universidade Federal de Juiz de Fora. Graduando no curso de Bacharelado em Cinema e Audiovisual.

[15] Guilherme Alves Gouveia - Bacharel em Artes e Design pela Universidade Federal de Juiz de Fora. Graduando no curso de Bacharelado em Cinema e Audiovisual.

[16] Eduardo Malvacini Franchesqueti - Graduado em Comunicação Social pela Universidade Federal de Juiz de Fora. Mestrando em Educação com projeto na área de Cinema e Educação.

matéria. Um desses áudios era da nossa professora Alessandra[17], que gentilmente nos autorizou a fazer o uso desse material para compor a voz da personagem.

Acredito que todos ficaram bem a vontade e conseguiram atingir os objetivos propostos, pois as gravações superaram nossas expectativas. Penso que no resultado final obtivemos sucesso, uma vez que não foi necessário regravar nenhuma das falas. Talvez, em uma outra oportunidade o que teríamos feito é ter deixado mais tempo de respiro entre uma palavra e outra, porém, nada disso interferiu no desfecho do filme.

4.2. Ruídos

A ideia de ruído, aqui apresentada, é referente aos sons que não sejam nem musicais e nem linguísticos. Para este curta, foram criados sons ambientes para se obter a diegese dos espaços em que os personagens aparecem e, além disso, utilizamos a técnica do *Foley*[18] para produzir os sons relacionados aos movimentos e ações.

Tendo em vista que maior parte das cenas se passa em um ambiente acadêmico, o sons pensados para criar o clima deste espaço foram os de conversas abafadas, onde conseguimos perceber que há muitas pessoas naquele local, porém, não conseguimos ouvir com nitidez o que está sendo conversado, como uma espécie de murmurinho. Para gravar esses sons, percebemos que os sons que ouvimos nos corredores da universidade correspondiam ao que estávamos procurando, sendo assim, servimo-nos deste espaço para fazer as captações sonoras deste ambiente. Foram feitas gravações de diversas partes do Instituto de Artes e Design e em vários momentos diferentes. Observou-se que durante o dia havia mais pessoas transitando pelos corredores, o que proporcionava boas captações, mas que muitas vezes, gerava ruídos indesejados. Desta forma, algumas gravações também foram testadas durante a noite e conseguimos, assim, criar uma espécie de banco de som com esses murmurinhos, para utilizar nas cenas em que Isabela está com os amigos.

Para as cenas das memórias, não pensamos em recriar nenhum som específico. Optou-se apenas por incluir os diálogos e os sons dos objetos. Em alguns momentos, como nas cenas em que vemos a professora, os diálogos se tornam ininteligíveis, pois se trata de pequenos

---

[17] Alessandra Souza Melett Brum - Professora do Bacharelado em Cinema e Audiovisual e do Programa de Pós-graduação em Artes, Cultura e Linguagens do Instituto de Artes e Design e colaboradora no Programa de Pós-graduação em História da Universidade Federal de Juiz de Fora/MG. Graduada em História pela Universidade Federal de Ouro Preto/MG. Mestre e Doutora pelo Programa de Pós-graduação em Multimeios do Instituto de Artes da Unicamp. Pós-doutora pela Université Sorbonne Nouvelle – Paris 3 com bolsa Capes. Autora do livro Hiroshima Mon Amour e a recepção da crítica no Brasil (Annablume, 2014);

[18] A técnica de *Foley* é referência a Jack Donovan Foley (1891-1967), um dos pioneiros na arte de criar efeitos sonoros. Trata-se de um processo para criar ruídos e sons especiais em estúdio.

momentos em que ela permanece naquele mundo. Durante a pós-produção percebemos que fazia falta algum tipo de som para distinguir os dois mundo, desta forma, fizemos uma busca na internet e misturamos o som de uma flauta de bambu com um som de vento[19]. O resultado dessa junção, foi a concepção de um som contínuo e com tom de suspense.

Outro som ambiente que tentamos criar foi da cena em que a protagonista se encontra perdida em alguma memória, como forma de diferenciar uma realidade da outra e deixar certa dúvida sobre onde, de fato, ela estaria. Nesta cena temos um ambiente completamente branco, diferente de todas as outras cenas do filme, além dos traços que se tornam mais confusos e rabiscados. A ideia inicial era de conseguir captar o ruído gerado quando uma lâmpada está com mal contato. Até conseguimos captar esse som, porém, ao colocarmos junto com a cena, não ficou como imaginávamos e resolvemos não usá-lo. Neste caso optamos pelo silêncio, uma vez que, este consegue causar o mesmo efeito que pretendíamos com o ruído da lâmpada.

A ideia do silêncio nesta cena é de causar um efeito dramático como forma de chamar a atenção do espectador para a angústia e a tensão que a personagem sofre naquele momento. Segundo Fernando Moraes da Costa (2008 apud Alves, 2011, p.94):

> Não é mais novidade que silenciamentos de sons que deveriam acompanhar as ações chamam a atenção do espectador exatamente para a importância de tais ações; que o momento no qual se decide quebrar com a sonorização naturalista se transforma em momento capital; que partilhar da ausência de percepção sonora de determinado personagem faz com que o espectador se identifique com ele.

Desta forma, quando optamos por não colocar nenhum som que deveria trazer a diegese no espaço na cena, conseguimos fazer com que o espectador fique atento ao estado de espírito de Isabela.

Com a disponibilidade dos equipamentos do estúdio, resolvemos criar todos os sons presentes no filme. Sendo assim, todos os passos, objetos caindo, folhas sendo passadas, barulho de lápis escrevendo no papel, entre outros ruídos, foram concebidos especialmente para o filme.

Com a ajuda do roteiro, fez-se uma seleção do conjunto de ruídos que seriam necessários para preencher as cenas. Utilizando a técnica do *foley*, conseguimos criar os sons necessários antes mesmo de começar a fazer a animação. Foi uma experiência muito positiva, pois tivemos tempo hábil para regravar alguns sons que a princípio não haviam ficado parecidos com aquilo que se propunha a representar.

---

[19] Som do vento: <https://www.youtube.com/watch?v=wfEm-d8_WEs>; som do *shakuhachi* (flauta de bambu): <https://www.youtube.com/watch?v=gtevwfKTjP8>.

Algumas gravações como, por exemplo, os passos dos personagens, tiveram que ser feitas de várias formas. Fizemos algumas captações do som nos corredores da faculdade e posteriormente no estúdio, com a viabilidade de testar vários tipos de sapatos diferentes. Em alguns momentos testamos colocar uma parede cenográfica de frente para outra, para tentar captar menos reverberação do ambiente. Outro som que teve que ser testado mais de uma vez, foi dos objetos caindo. Testamos pegar algumas canetas e lápis e jogar diretamente no chão, porém, o barulho estava ficando muito duro e quando associado à imagem, não dava a ideia de que algo tinha caído. Fizemos a tentativa de jogar um por um, para depois tentar criar um único som na edição, mas isso também não pareceu funcionar. Testamos então, jogar os objetos em cima de um pedaço de isopor, o que acabou dando certo, pois os objetos agora estavam quicando dando um ruído verosímil à cena.

É importante destacar que muitos dos sons gravados nessa etapa, foram feitos durante as aulas de Som: Teoria e Prática, e tiveram contribuições dos nossos amigos Jéssica[20], Renan[21], Guilherme e Monique.

4.3. Música

Durante todo o filme, optamos por colocar apenas duas músicas. Colocamos uma música na cena em que há a passagem de tempo enquanto Isabela está em seu quarto, e uma outra música enquanto ela recupera o pendrive com a menina que o havia encontrado.

A ideia inicial era de encontrar algumas músicas para colocar nessas cenas do filme e tentar conseguir direitos de uso sobre elas. Porém, no decorrer da produção, fui incentivada pelo nosso coorientador, Sérgio Puccini, a criar essas músicas.

Durante a tentativa de criação, pensei em reproduzir vários ruídos que durante a edição formasse uma composição. Outra opção, foi de usar um aplicativo com vários instrumentos musicais, onde eu poderia tentar criá-las. Contudo, nenhuma dessas experiências foram bem sucedidas, pois os sons estavam ficando muito agitados, enquanto o que buscávamos era algo calmo e até imperceptível.

Desta forma, a melhor opção foi de tentar fazer as músicas em um violão. Após várias tentativas, percebi que só iria conseguir uma música calma se conseguisse usar dedilhado. Como eu não sei tocar muito bem este instrumento, comecei a ouvir algumas músicas nesse

---

[20] Jéssica Dias Barra - Bacharela em Artes e Design pela Universidade Federal de Juiz de Fora. Graduada em Tecnologia em Design de Moda pela Faculdade Estácio de Sá (Juiz de Fora/MG). Graduanda no curso de Bacharelado em Cinema e Audiovisual.

[21] Renan Augusto de Melo Chinelate - Bacharel em Artes e Design pela Universidade Federal de Juiz de Fora. Graduando no curso de Bacharelado em Cinema e Audiovisual

ritmo e ver vídeos para tentar aprender. Algumas músicas que me inspiraram, foram: *Why Me* - Mats Bergstrõm, *Deep Forest* - Christopher Varela e *May It Be* - Sergei Baronin.

Após alguns testes, consegui produzir duas músicas através de acordes simples e dedilhados básicos. Para a cena no quarto, por exemplo, foram utilizados somente dois acordes, A9 (Lá com nona) e E (Mi maior). Na cena em que a protagonista recupera o pendrive, a música contém os acordes de: D (Ré maior), Em7 (Mi menor com sétima), A (Lá maior) e G (Sol maior).

Ao todo, foram criadas quatro músicas para o filme e dentre elas, duas foram selecionadas para compor as cenas acima mencionadas e a terceira foi utilizada nos créditos.

5. Montagem

Por se tratar de uma animação, as cenas já foram desenhadas de acordo com que iram se dispor no filme. Desta forma, como os planos já estavam determinados bastava apenas animá-los e depois na edição colocar as faixas de som e alguns efeitos para a transição das imagens. Além disso, algumas cenas correspondentes ao mundo da memória, ganharam uma edição especial com o *frame blend* para ficarem mais lentas e fluídas. Durante o processo de edição, utilizamos os programas: *After Effects, Adobe Premiere* e *Audacity.*

De acordo com que cada sequência ia ficando pronta, estas já começavam a ser agrupadas e ganhavam os seus sons correspondentes. A edição de todo o material durou por volta de uma ou duas semanas para que chegássemos à um primeiro corte satisfatório. Se recorreu a decupagem para facilitar o encaixe das imagens com os diálogos e aos poucos os outros sons foram editados e depois disso, mixados.

Vale ressaltar aqui, que o corte final apresentado anda merece alguns retoques.

6. Conclusão

O processo de realizar um curta-metragem de animação foi, sem dúvidas, muito extenuante, porém, muito gratificante. Apesar de tudo, o aprendizado neste trabalho foi muito significante para ambas as partes e o que mais nos gerou orgulho.

Percebemos a importância de cada etapa da produção de um filme, e como cada uma tem suas particularidades e devem ser valorizadas. Notamos que um roteiro bem planejado

pode facilitar durante todo o processo e que mesmo que haja algumas modificações ao longo do caminho, ter a ideia inicial escrita e decupada, pode resolver muitas questões.

Para o filme, enquanto obra, ansiamos que à partir dele possamos nos inspirar, e aos outros também, cada dia mais a testar coisas novas e arriscar mais naquilo em que acreditamos. Em síntese, para se fazer um filme é necessária uma equipe, e concordamos em dizer que essa primeira experiência com animação, foi muito proveitosa e engrandecedora para todos os que participaram.

7. Referências

7.1. Referências Bibliográficas

ALVES, B. Trilha Sonora: o cinema e seus sons. **Novos Olhares**, v. 1, n. 2, p. 90-95, 30 dez. 2012. Disponível em: <http://www.revistas.usp.br/novosolhares/article/view/55404/59008>. Acesso em: 1 nov. 2018.

BAPTISTA, André. **Funções da Música no Cinema**: Contribuições para a Elaboração de Estratégias Composicionais. Dissertação (Mestrado em Música) - Escola de Música, Universidade Federal de Minas Gerais, Belo Horizonte, 2007. Disponível em: <http://www.musica.ufmg.br/sfreire/depot/DISSANDREBAPT.pdf>. Acesso em: 1 nov. 2018.

MARTINS, André Reis. **A Luz no Cinema**, 2004. Dissertação (Mestrado em Artes Visuais) - Escola de Belas Artes, Universidade Federal de Minas Gerais, Belo Horizonte, 2004. Disponível em: <http://www.bibliotecadigital.ufmg.br/dspace/bitstream/handle/1843/VPQZ-6Z9SME/dissertacao_andre_reis.pdf?sequence=1>. Acesso em: 1 nov. 2018.

WILLIAMS, Richard. **The animator's survival kit.** Londres: Faber and Faber, 2001. 342 p.

7.2. Referências de Obras Audiovisuais

DISCIPLES Wanted (*Deshi Motomu)* (Temporada 1, ep. 4). The Tatami Galaxy [Seriado]. Dir. Akitoshi Yokoyama, Produção: Noriko Ozaki e Fumie Takeuchi. Japão: 2010 (20 min), son., color.

The 4½ Tatami Ideologue *(Yojouhan Shugisha)* (Temporada 1, ep. 10). The Tatami Galaxy [Seriado]. Dir. Eunyoung Choi, Produção: Noriko Ozaki e Fumie Takeuchi. Japão: 2010 (20 min), son., color.

MILLENIUM Actress. Dir. Satoshi Kon, Produção: Taro Maki. Japão: Madhouse, 2001. (87 min.), son., color.

8. Apêndices

8.1. Roteiro

DESMEMÓRIAS DE ISABELA

ANA PAULA SAKAJIRI E ÉRICA MARQUES FILGUEIRAS

1. INT. CORREDOR INSTITUTO - DIA

Grupo de quatro jovens - KAREN, ISABELA, MIKE e NICOLAS - estão de pé em roda conversando. Inicialmente estão desfocados, não se consegue identificar sobre o que estão falando, então a conversa fica mais clara.

KAREN

Tem alguma coisa pra fazer gente?

ISABELA

Por que você tá perguntando isso?

KAREN

A professora não falou nada na aula sobre o trabalho?
Vi o pessoal comentando algo sobre ela…

NICOLAS

Não lembro mesmo Karen, a Isa e o Mike estavam lá.

ISABELA

Ela deve ter avisado alguma coisa…
Lembro vagamente…

NICOLAS

Poxa gente… Ajuda aí!

MIKE

Não tô conseguindo lembrar o que ela disse na aula. É sério…

NICOLAS

Não acredito. Como é que a gente faz agora?

KAREN: Vamos se reunir antes então...

Nesse momento Isabela coloca sua mão sobre o ombro de MIKE.

2. INT. SALA DE AULA - NOITE (MEMÓRIA)

O MIKE e ISABELA estão na mesma posição do quadro anterior, só que se encontram agora no fundo de uma sala de aula, mal iluminada, com alguns alunos desatentos; ISABELA tira a mão de seu ombro, ninguém a nota; MIKE não esboça nenhuma reação quanto a mudança de ambiente, se senta na cadeira e se põe a mexer no celular, como se ela não estivesse ali. NICOLAS está presente, dormindo sobre a carteira.

A frente da sala está uma PROFESSORA de pé dando instruções para um trabalho. Mas não é possível discernir o que está sendo dito por ela. ISABELA levanta as sobrancelhas como se estivesse compreendido uma informação. (Hmm!)Então ela se volta à MIKE e toca seu ombro novamente.

3. INT. CORREDOR INSTITUTO - DIA

De volta à situação inicial ISABELA tira a mão do ombro de MIKE cuja expressão parece levemente confusa.

ISABELA

Gente…! Ela adiantou a data de entrega pra semana que vem!

Os jovens ficam chocados com a informação.

NICOLAS

O quê!? Como assim? Ela não avisou isso, avisou?

ISABELA

Avisou sim. Mas aposto que não ouviram porque estavam mexendo no celular.

KAREN

Eu tenho desculpa, eu estava doente!

NICOLAS

Ah, gente… O importante é que a Isabela lembrou, vamos fazer esse trabalho logo.

4. INT. SALA DE AULA - DIA

Dia de prova, vários alunos estão concentrados escrevendo em suas avaliações. ISABELA está sentada atrás do NERD.

ISABELA coloca sua mão sobre o ombro do NERD.

5. INT. SALA DE AULA - NOITE (MEMÓRIA)

O NERD e ISABELA estão na mesma posição do quadro anterior. ISABELA se levanta enquanto a PROFESSORA está dando aula e ninguém esboça reação. ISABELA presta muita atenção no que está sendo dito pela professora, mas apenas ela pode

escutar claramente. ISABELA volta a se sentar e toca novamente no ombro do NERD.

6. INT. SALA DE AULA - DIA

De volta a situação da prova, NERD parece um pouco confuso e nota que ISABELA estava tocando em seu ombro.

NERD
(sussurrando, um pouco irritado)
O que você quer?

ISABELA
(falando baixo)
Tem uma caneta pra me emprestar?

NERD passa uma caneta para ISABELA.

Obrigada*

Ela então começa rapidamente a escrever em sua folha.

7. INT. SALA DE AULA - DIA

Intervalo da aula, os alunos vão se levantando para sair de sala. ISABELA e KAREN estão sentadas uma ao lado da outra. ISABELA está pensativa. KAREN se prepara para levantar e se vira para se dirigir a ela.

KAREN
Vamos?

Sem resposta.

KAREN
Isa...

ISABELA não percebe.

KAREN
(mais enfática)
Isa… Acorda…

ISABELA
Hm?

KAREN
Que cê tá viajando ai?

ISABELA
Nada não…

KAREN
Vai lá em casa amanhã?

ISABELA
Não vai dar não… Tenho outra coisa pra fazer.

KAREN
Poxa, me dispensando assim.

ISABELA continua distraída. KAREN tenta engajar um diálogo.

KAREN
Lembra daquele dia que a gente tava conversando sobre o trabalho com o pessoal?

ISABELA
Hm…

KAREN
Acho que perdi aquele meu pen drive naquele dia.

ISABELA

Huh?
Que pen drive?

KAREN

Aquele preto lá, tá cheio de coisa importante. E o pior é que toda pesquisa inicial do nosso trabalho tá lá.

ISABELA

O quê?! Você não salvou em mais nenhum lugar?
Hmm… Se eu achar você me dá 20 reais.

KAREN

Humpf,interesseira. Vamos ter que fazer tudo de novo se o pen drive não aparecer. Na verdade EU vou ter que fazer tudo de novo.

ISABELA suspira e então toca no braço de sua amiga.

8. INT. CORREDOR DO INSTITUTO - NOITE(MEMÓRIA)

Os personagens estão na mesma configuração da cena 1*, porém Isabela não é notada.

MIKE

Então tá. A gente se encontra aqui amanhã de tarde, pra fazer esse trabalho, beleza?

Todos concordam e se despedem (K: Tchau gente. N e M:

Tchau, até mais.../ Flw), cada um segue para um lado. ISABELA segue KAREN.

KAREN segue pelo corredor e para em frente as cadeiras que estão lá, apoia sua mochila na cadeira para procurar sua carteira, tira seu estojo e mais algumas coisas de dentro dela - espelho, batom, caderno, chaves - derruba suas coisas e junto o pen drive.

KAREN

Ai que droga!!

Na pressa recolhe tudo e não percebe o pendrive em baixo da cadeira ao fundo. ISABELA olha a cena com uma expressão constrangida.

ISABELA

(Fala, sabendo que ninguém pode escutá-la)

Isso é sério!?

ISABELA então se senta na cadeira e espera. Logo, uma GAROTA passando pelo corredor derruba os papéis que carrega, encontra o pendrive enquanto recolhe suas folhas e o guarda em sua mochila.

Depois que a GAROTA se afasta ISABELA olha para os lados e percebe que está sozinha, então olha para as próprias mãos.

ISABELA

E agora?

(pequena pausa)

Como é que eu volto?...

(pausa)

Quem estava lá mesmo?

À medida em que Isabela se levanta ela lembra de um nome,

saindo em direção ao caminho que MIKE e NICOLAS tomaram.

ISABELA
Karen; Mike; Nicolas.
Bingo!

Logo que ela avista NICOLAS tomando água no bebedouro (e diz bingo) estende seu braço para tocá-lo.

9. INT. NA PORTA DA SALA DE AULA - DIA

ISABELA está ao lado de KAREN saindo da sala de aula. ISABELA está assustada e tonta.

ISABELA
(respiração pesada)
Meu Deus do céu! Que doideira!
Eu quase me...

KAREN
Que doideira o quê?...

ISABELA coloca a mão no rosto.

ISABELA
Onde é que a gente tá?

KAREN
Como assim? A gente tá saindo da aula.

*Uh, saindo da aula?

ISABELA suspira, e com um sorriso nervoso se recompõe. As duas garotas então passam a caminhar.

ISABELA
Nossa, tô muito cansada hoje.

KAREN
(debochando)
Cansada do quê?
Você nem fez nada hoje!

ISABELA
Aff… (*Ah), Depois a gente se fala.

KAREN
Eu ein.

10. INT. QUARTO DE ISABELA - DIA/NOITE

ISABELA chega, joga a mochila no chão. Senta na cama, coloca o celular para carregar, sai do quarto, volta já de pijama, apaga a luz, deita na cama; Acorda, revira na cama, sai do quarto, volta já arrumada, pega a mochila e sai. A iluminação muda para evidenciar a passagem de tempo. Essa sequência se repete aceleradamente e depois desacelera.

11. INT. CORREDOR INSTITUTO - DIA

ISABELA está passando pelo corredor e vê a GAROTA que encontrou o pen drive. ISABELA vai ao encontro dela. Elas conversam, porém, não podemos escutar o que elas falam.

A GAROTA se vira e remexe em sua mochila a procura do pen drive, elas continuam conversando sem que possamos ouvir. A GAROTA entrega o pen drive para ISABELA, elas sorriem e se despedem. ISABELA se dirige para a sala de aula.

12. INT. SALA DE AULA - DIA

ISABELA para na frente de KAREN e estende a mão direita.

ISABELA

Você me deve 20 reais.

KAREN

(confusa)

Como assim?

ISABELA mostra o pen drive com a outra mão.

ISABELA

Olha só o que eu achei.

KAREN

Você pegou sem eu ver?

ISABELA

Você está desconfiando da minha pessoa?

Fiz todo um processo de investigação e é assim que você me trata?

KAREN

(rindo)

Onde é que você encontrou?

ISABELA

Meus métodos são secretos.

Tudo o que você precisa saber é que me deve 20 reais.

13. INT. QUARTO DE ISABELA - DIA/NOITE

ISABELA chega, joga a mochila no chão. Senta na cama, coloca o celular para carregar, sai do quarto, volta, senta e lê um livro, sai do quarto, volta já de pijama, apaga a luz, deita na cama; Acorda, revira na cama, sai do quarto, volta já arrumada, pega a mochila e sai. A iluminação vai

mudando de acordo com a passagem de tempo. Essa sequência se repete aceleradamente.

14. INT. CORREDOR DO INSTITUTO - NOITE(MEMÓRIA)

ISABELA está sozinha e parece perdida.

ISABELA

Hm?
O que eu estou fazendo aqui?
Não consigo lembrar.
Que memória é essa?

ISABELA começa a vagar a procura de alguém, mas não encontra ninguém, está tudo vazio. Leva as mãos à cabeça. Se abaixa.

ISABELA

De quem é essa maldita memória?

*FLASHBACK de seu momento com os colegas da cena 1, porém a imagem é desfocada.

ISABELA ainda abaixada fecha os olhos se concentrando.

Ela abre os olhos e ao seu lado está a pen drive de KAREN.

Uma mão toca seu ombro. ISABELA se vira para ver quem é.

FADE OUT (branco)

FADE IN:

15. INT. QUARTO DE ISABELA - DIA(FINAL DA TARDE)

ISABELA está sentada no chão, olha para a mão em seu ombro e se vira para descobrir que é a mão de KAREN. Ao ver seu rosto ISABELA se assusta.

ISABELA

Karen…?

KAREN não esboça nenhuma emoção, está de pé atrás de ISABELA e olha fixamente para ela enquanto KAREN se dirige para frente de Isabela.

POV ISABELA

KAREN

Você faz alguma ideia do que está fazendo?
Não brinque com isso garota.

ISABELA continua sentada, seguindo Karen com os olhos e parece confusa.

ISABELA

O quê...
O que você sabe?

KAREN

O suficiente…
Vá dormir

FADE OUT

FADE IN:

16. INT. QUARTO DE ISABELA - DIA(MANHÃ)

ISABELA acorda na cama e se senta.(surpresa/susto)

17. INT. CORREDOR INSTITUTO - DIA

O mesmo grupo dos quatro jovens, entre eles KAREN e ISABELA, conversam entre si.

KAREN

Finalmente acabou né?! será que a nota vai ser boa?

MIKE

Acho que sim, acho que a gente foi bem!

ISABELA sorrateiramente coloca a mão no ombro do NICOLAS. Ele olha para ela e os outros também notam esse seu movimento.

NICOLAS

O que foi?

ISABELA, um pouco desapontada, desvia o olhar de sua mão para o rosto do amigo e logo dá um pequeno sorriso para ele.

ISABELA

(tranquila, enquanto tira a mão do ombro de NICOLAS)

Ah… Ahaha...Nada não. Que bom que tudo deu certo

MIKE

(suspirando)

É né. Se não fosse a Karen o trabalho já era.

KAREN

Então da próxima vez não vão acabar deixando tudo pra mim né?!

Eles se olham com um leve sorriso de deboche.

NICOLAS E MIKE

Hmmm…

MIKE

Veremos… Ahaha...

Todos riem, porém, ISABELA só esboça um sorriso.

O grupo continua conversando enquanto começam a caminhar pelo corredor.

NICOLAS

Vocês viram aquele filme?

MIKE

Ah eu vi, ele é muito louco…

KAREN

Que filme vocês estão falando??

NICOLAS

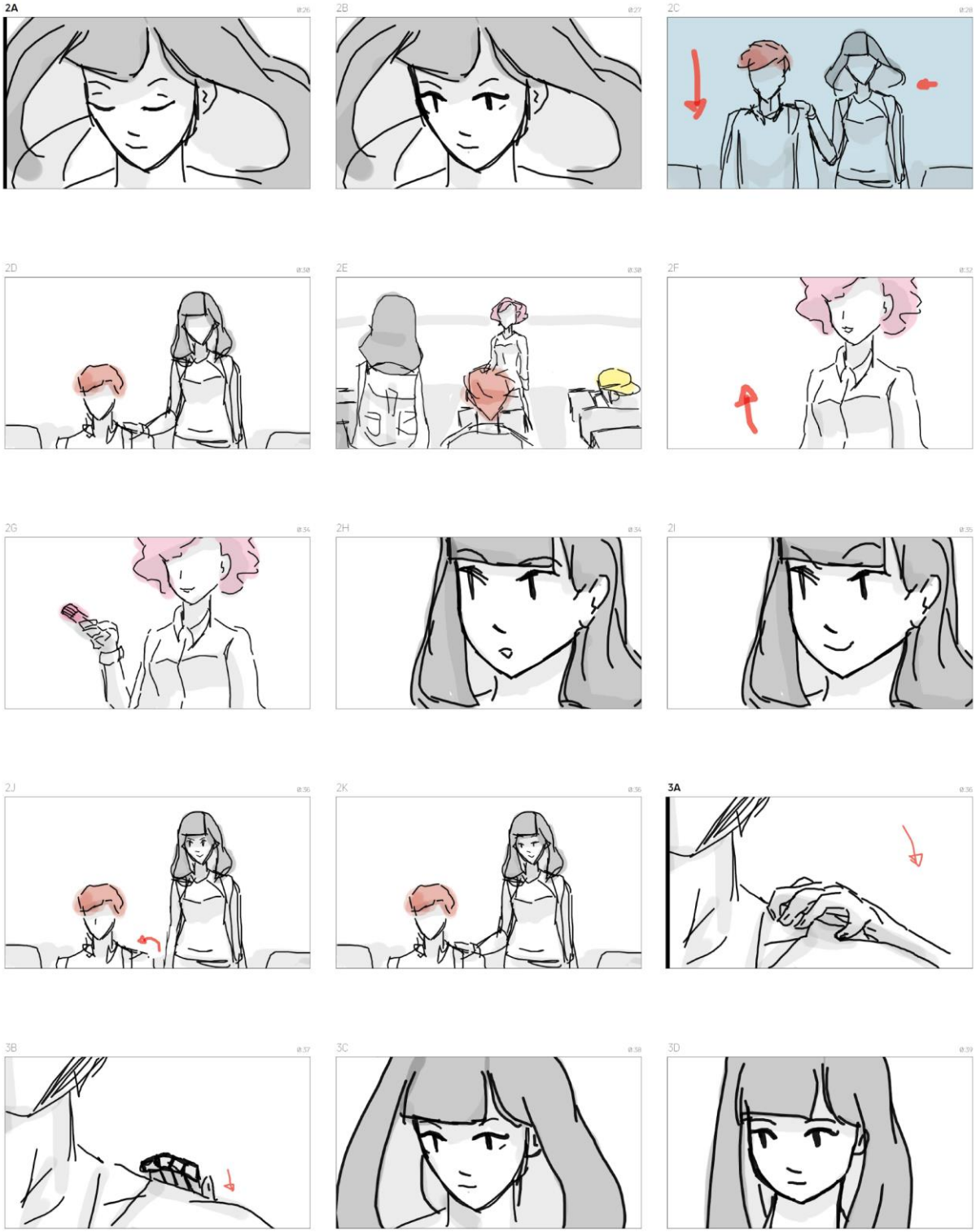
Do cara que viaja no tempo...

A distância a GAROTA observa discretamente ISABELA e seu grupo se afastarem com uma feição intrigada.

┬┴┬┴┤(·_├┬┴┬┴

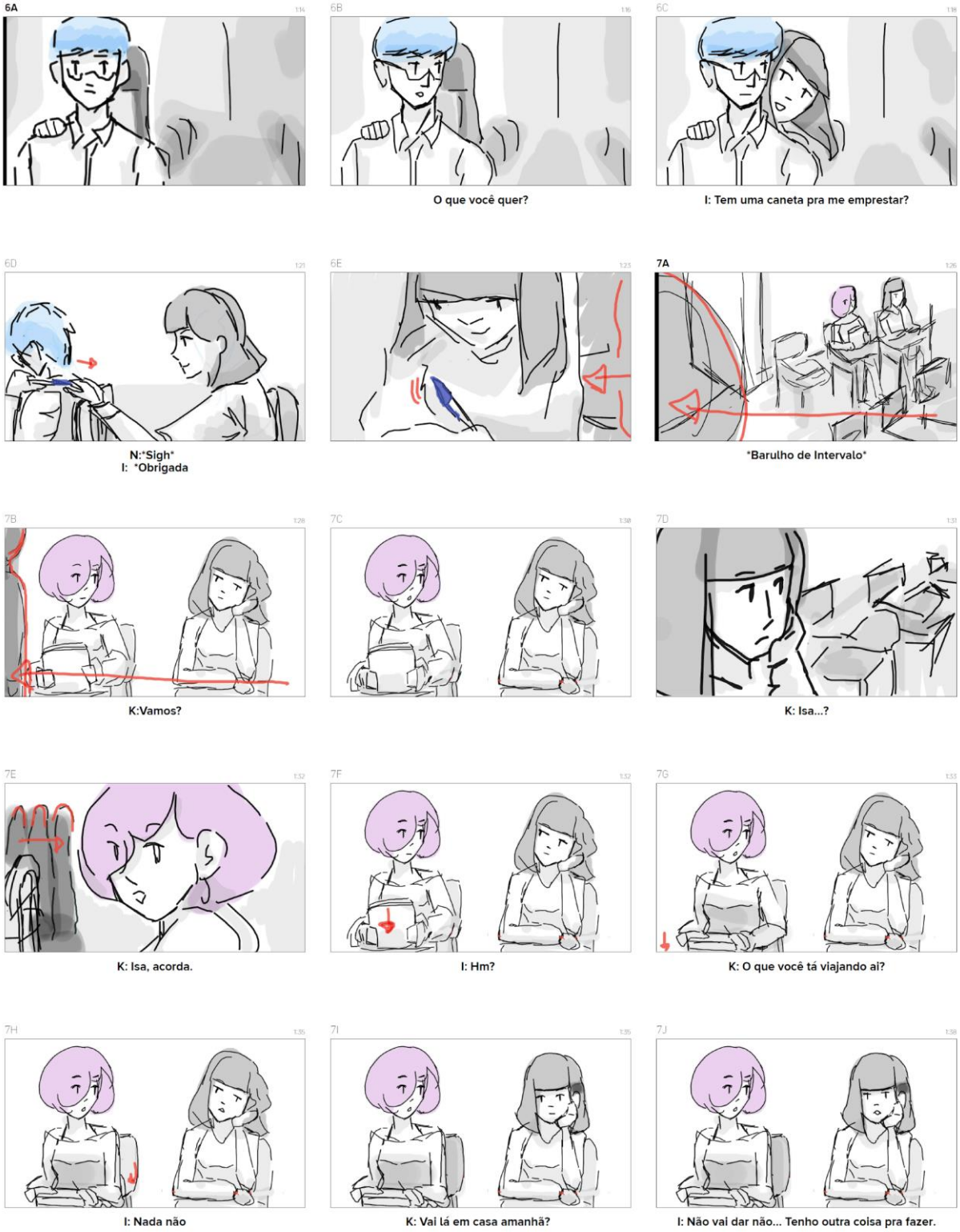
FIM

8.2. Storyboard


2A
2B
2C
2D
2E
2F
2G
2H
2I
2J
2K
3A
3B
3C
3D

3E
3F
3G
hm?
3H
3I
3J
Gente...!
Ela adiantou a data de entrega pra semana que vem!
!?
3K
3L
3M
N: O quê!? Como assim? Ela não avisou isso, avisou?
I: Avisou sim.
Mas aposto que não ouviram porque estavam mexendo no celular.
3N
3O
3P
K: Eu tenho desculpa,
eu estava doente!
Ah, gente...
3Q
3R
4A
O importante é que a Isabela lembrou,
vamos fazer esse trabalho logo.

4B
4C
4D
4E
4F
4G
5A
5B
5C
5D
5E
5F
5G
5H
5I


6A
6B
O que você quer?
6C
I: Tem uma caneta pra me emprestar?
6D
N:*Sigh*
I: *Obrigada
6E
7A
Barulho de Intervalo
7B
K:Vamos?
7C
7D
K: Isa...?
7E
K: Isa, acorda.
7F
I: Hm?
7G
K: O que você tá viajando aí?
7H
I: Nada não
7I
K: Vai lá em casa amanhã?
7J
I: Não vai dar não... Tenho outra coisa pra fazer.

7K 1:41

K: Poxa, me dispensando assim.

7L 1:41

...

7M 1:41

Lembra daquele dia que a gente tava conversando com o pessoal?

7N 1:45

I: Hmm...

7O 1:46

K: Acho que perdi aquele meu pendrive naquele dia.

7P 1:49

I: Huh?

7Q 1:50

I: Que pendrive?

7R 1:50

K: Aquele preto lá, tá cheio de coisa importante. E o pior é que toda pesquisa inicial do nosso trabalho tá lá.

7S 1:57

Quê!? Você não salvou em mais nenhum lugar?

7T 2:00

Hmm.

7U 2:01

I: Se eu achar você me dá 20 reais.

7V 2:04

Hm, interesseira.

7W 2:05

Vamos ter que fazer tudo de novo se o pendrive não aparecer.

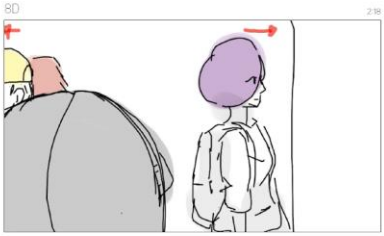
7X 2:09

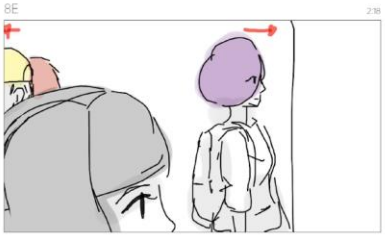
Na verdade EU vou ter que fazer tudo de novo.

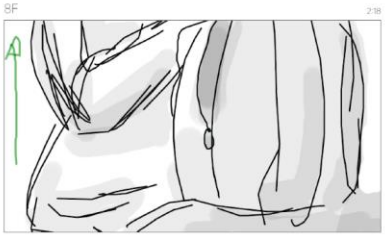
7Y 2:15

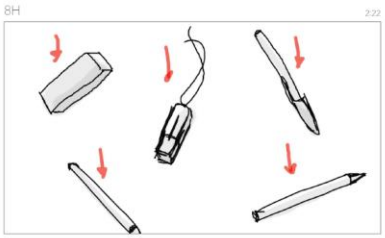
M: Então tá amanhã a gente se encontra pra fazer esse trabalho.

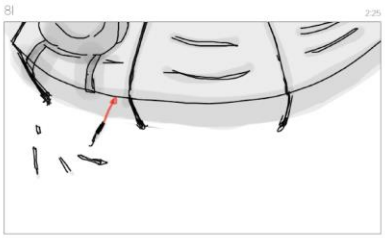
K: Tchau gente^^ tchau, até mais

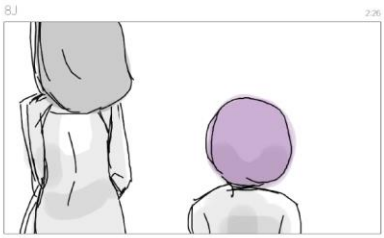












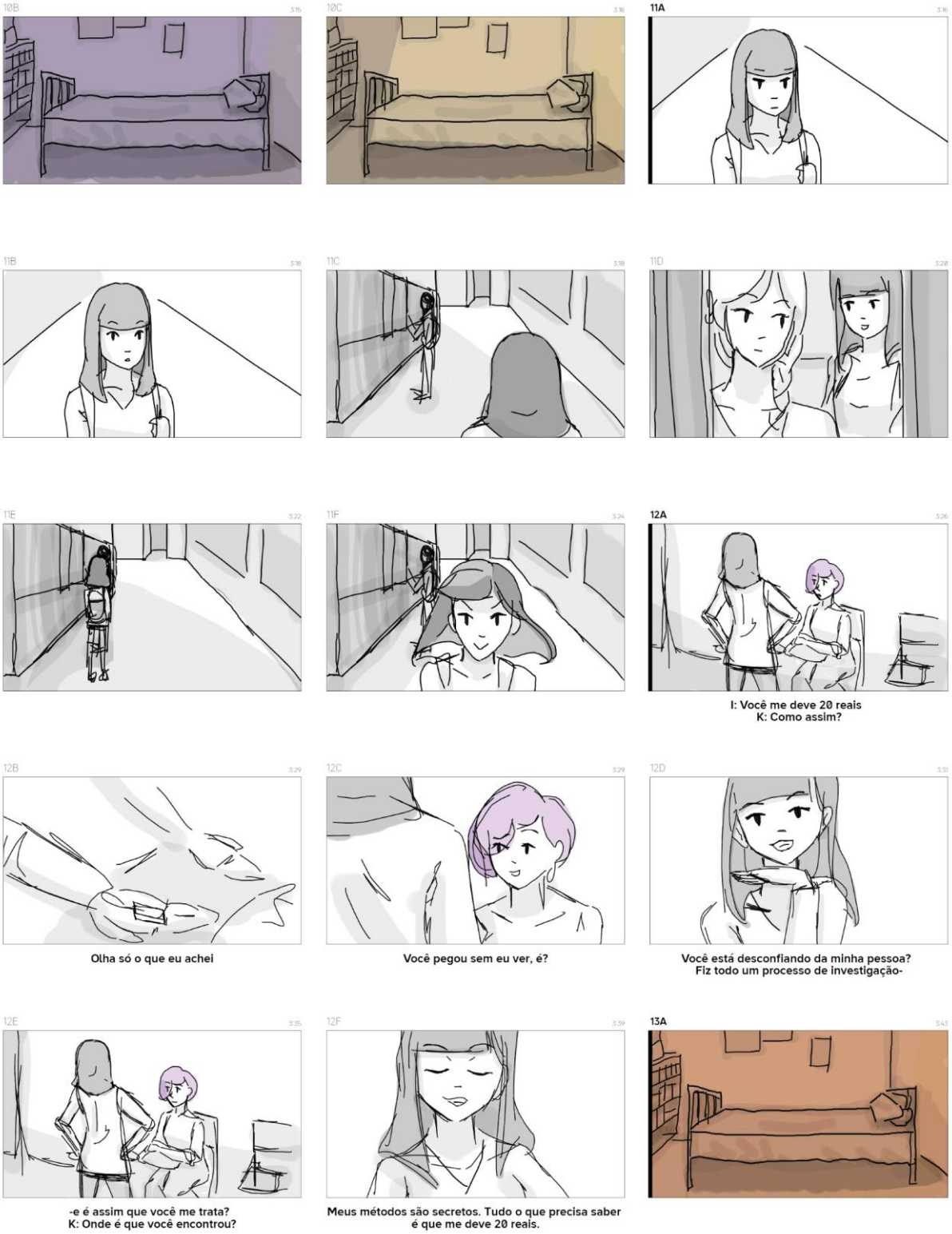
...

K: Ai que droga!

I: É sério isso?

8N
2:30
8O
2:31
8P
2:33
8Q
2:33
8R
2:35
8S
2:37
8T
2:39
E agora?
8U
2:39
Como eu volto?
8V
2:41
...Quem estava lá mesmo?
8W
2:43
Ka...
8X
2:45
Karen
8Y
2:47
8Z
2:49
Mike...
8A2
2:51
8B2
2:52
Nicolas...

8C2
Isso!
8D2
8E2
8F2
8G2
9A
9B
9C
Eu quase me...
K: Doideira o quê? Você tá bem?
9D
Onde a gente tá?
K: Uh, saindo da aula...?
9E
ah...
9F
I: Nossa, tô muito cansada hoje.
9G
I: Cansada do quê? Você nem fez nada hoje.
9H
I: Ah. Depois a gente se fala.
9I
K: Eu ein...
10A

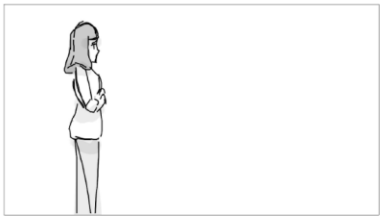

10B
3:16
10C
3:16
11A
3:16
11B
3:18
11C
3:18
11D
3:20
11E
3:22
11F
3:24
12A
3:26
I: Você me deve 20 reais
K: Como assim?
12B
3:29
Olha só o que eu achei
12C
3:29
Você pegou sem eu ver, é?
12D
3:31
Você está desconfiando da minha pessoa?
Fiz todo um processo de investigação-
12E
3:35
-e é assim que você me trata?
K: Onde é que você encontrou?
12F
3:39
Meus métodos são secretos. Tudo o que precisa saber
é que me deve 20 reais.
13A
3:43

13B 3:44

13C 3:44

14A 3:45

14B 3:46



O que eu estou fazendo aqui?

14C 3:46

Não consigo lembrar...

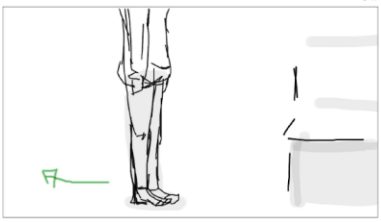
14D 3:46

14E 3:46

Que memória é essa?

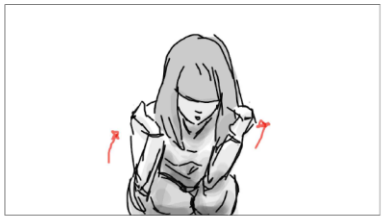
14F 3:47

14G 3:49



14H 3:49

14I 3:51

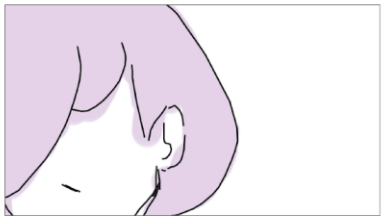


De quem é essa maldita memória?

14J 3:53

14K 3:53

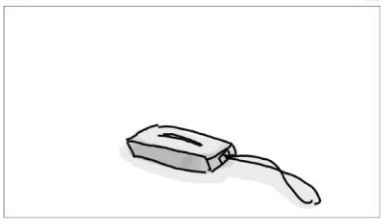
14L 3:54



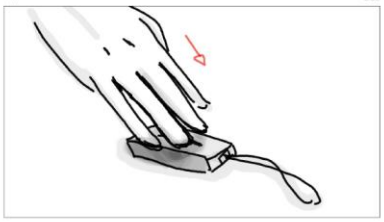
14M 3:54

14N 3:56

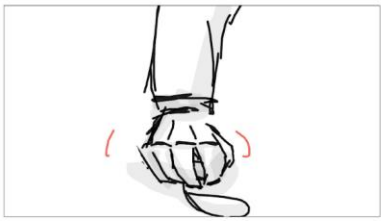
14O 3:56



14P 3:58



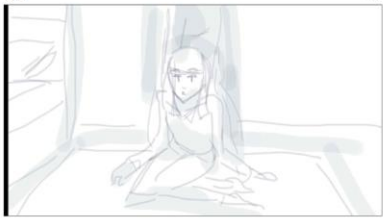
14Q 3:58



14R 4:00

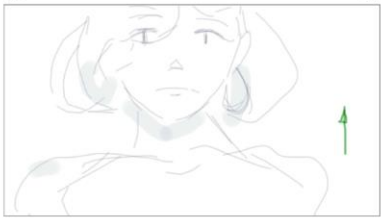
14S 4:02

15A 4:03



15B 4:05

15C 4:07



I: Karen...?

15D 4:08

Você faz alguma ideia do que está fazendo?
Não brinque com isso garota.

15E 4:12

O quê....

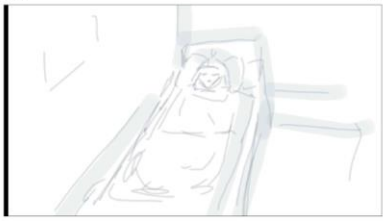
15F 4:13

O que você sabe?

15G 4:15

O suficiente.
Vá dormir

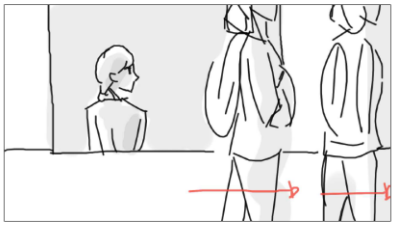
16A 4:17



16B 4:18

uwa

17P 4:35



17Q 4:35

8.3. Decupagem

Versão mais atualizada do quadro (setembro/18):

SEQ	CEN	AUD	Descrição	Obs.
1	1B	1	Grupo, corpo inteiro.	
	2	2	Karen rosto, centralizada, olha para direita	
	3	3	Nico a esquerda, olha da esquerda para frente, para direta	
	4	4	Mike a direita, olha da esquerda para frente, para direta	
	5	5	Grupo, Isa de costas, levanta a mão em direção ao ombro de Mike	
	6	6	Close da mão de Isa tocando o ombro	
	7	7	Close do rosto de Isa- efeito de cabelos esvoaçando.	
2	1	-	Mike e Isa da cintura para cima, Mike se senta	
	2	-	Geral(PA) prof. a frente dos alunos, Isa e Cia de costas.	
	3	-	PP prof. falando	
	4	-	Close rosto Isa sorri	
	1	-	Isa da cintura para cima toca ombro de Mike sentado	
3(cont. da 1)	(1-6)	-	Close da mão de Isa destocando o ombro	
	(1-7)	-	Close do rosto de Isa- efeito de cabelos esvoaçando parando	
	8	-	Mike a esquerda olha para a direita confuso	
	9A	-	Isa fala	
	10	8	Karen e Nico reação	
	11	9	Contra-Isa	
	12	10	Karen mais para a esq.	
	13	11	Nico a esquerda, olha da esquerda para frente, para direta	
4	1	12	Relógio na parede	

	2	-	Alunos em prova	
	3	-	Nerd e Isa sentados - perfil, Isa levanta o braço direito	
	4A	-	Close: Isa toca a mão no ombro de Nerd	
5	0	-	Isa chega (efeito dos cabelos)	
	1A	-	Prof. a frente vs. Isa e Nerd	
	2	-	PP Prof. fala	
	3	-	ContraP Isa	
	4A	-	Isa toca o ombro de Nerd	
6	1	13	PP Nerd de frente, Isa inclina pra direita	
	2	14	Perfil- passa a caneta	
	3	15	PP Isa escrevendo - vultos passam	
7	1	16	Vulto sai revelando a sala de aula com Karen e Isa sentadas ao fundo	-
	2	16	Karen e Isa lado a lado	*-Vamos?*
	3	17	Isa rosto 3/4	*-Isa?*
	4	18	Karen rosto 3/4	*-Isa, acorda!*
	2_01	19,20	Isa & Karen	*-Hm?; -O q cê tá viajando aí?; - Nada não; - Vai lá em casa amanhã?; - Não, não vai dar não. Tenho outra coisa pra fazer; - Pooxa, me dispensando assim...*
	2_02	& 21	Cont.	*-Lembra daquele dia que a gente tava conversando sobre o trabalho com o pessoal?; -Hm.; - Acho que perdi meu pen drive naquele dia; -Huh? Que pen drive?*
	4_02	22	Karen rosto	*-Aquele preto lá, tá cheio de coisa importante. E o pior é que toda pesquisa inicial do nosso trabalho tá lá.*
	3_02	23	Isa se vira p Karen	*- O quê? Você não salvou em mais nenhum lugar? Hm..Se eu achar você me dá 20 reais.*
	4_03	24 & 25	Karen vira de perfil	*-Huhum, interesseira. Vamos ter que fazer tudo de novo se o pen drive não aparecer. Na verdade EU vou ter que fazer tudo de novo.*
	3_03	26	Isa (rosto) se inclina para tocar Karen	-
	5	-	Detalhe Mãos,	-

8	**0**	-	Isa chega (8-3)	
	2A	27	(cena 1-5) mas os três viram e se vão	
	3	-	Isa (cam sup) dá um passo a frente	
	4	28	Karen vira a esquina, Isa olha	
	5	0:00	Karen e mochila; Isa na parede	
	6	30	Objetos caem	
	7		Pendrive vai p debaixo do banco	
	5	31-32	As duas; Karen se levanta e sai.	
9	**1**	33	PA - Isa no banco. Garota derruba os papéis	
	2	34	garota acha o pen	
	1	-	Isa observa a garota ir embora	
	4	-	Isa sozinha no banco	
	5	35	Close do seu rosto	
	6	36	no banco, cam superior	
	-	-	de frente no banco ainda	
	-	37	Se levanta cam abaixa	
	-	-	Se aproxima do rosto dela	
	-	-	Ela se vira (costas reto)	
	-	-	a cam vira para o perfil dela	
	-	38	Isa corre(ainda de perfil) cam "acompanha")	
	7	39	Nico de costas no bebedouro.	
	8	-	POV Isa - mão se estende para tocá-lo	
10	**1**	40	PC Karen e isa frontal	
	2	-	3/4 PM Karen e isa	
	3	41	PP Isa	
	4	42	Pés das duas caminhando	
	5	43	Isa passa, deixa Karen.	

	5_02		Karen na posição em que ficou	*-Eu ein.*
13A Insert		OST	Isa chega; pijama; celular; dormir	Dia, anoitecer, noite, madrugada, amanhecer.
11	1	44	Isa caminha, olha pra frente, corre.	
	2A	-	Garota no armário, Isa caminha para ela (costas)	
	3	-	Visão de dentro do armário. Isa se aproxima da garota.	
	2A	-	Isa volta correndo, faz a curva.	
12	1	45	Karen sentada no fundo da sala, Isa entra e para de frente a ela, estende o braço.	
	2	46	Isa mostra a mão com o pen (PD)	
	3	47	PM Karen	
	4	48	Isa PP	
	5	49	K.	
	4	50	I.	
13B Insert		51	Isa chega; pijama; celular; dormir	Entardecer, Noite, Madrugada.
14	1	52	PA ISA. de costas se vira perfil	
	2	53	Plongee, espaço acima da cabeça. Isa vira a cabeça da esq p direita	
	3	54	Cintura p baixo, mostra o banco, Isa anda.	
	4	55	Isa da cintura p baixo, banco à direita. ela se agacha.	
	insert	56	Detalhes dos Três (flashback)	
	5	-	Banco na borda do quadro, Isa se vira e olha p baixo dele	cont. do 14-04
	6	-	DP Pendrive no chão- mão de Isa se aprox e agarra ele.	
15	1	-	PP Rosto de Isa se virando em direção a mão em seu ombro	
	2	-	PC Isa sentada no chão, Karen atrás	
	3	57	Isa se vira de novo	
	4	58	(Contra) Karen, anda para direita.	

	5	59	Isa rosto, a câmera acompanha da direita pra esquerda	
	6	60	Karen, cortina ao fundo	
16	1	61	Isa na cama se levanta com susto	
17	1	62	Grupo, corpo inteiro, vista sup.	
	2	63	Nico e Isa, bota a mão no ombro	
	3	64	Isa e os três	
	2	65	Isa tira a mão	
	4	66	Mike a direita	
	5	67	K.	
	6	68	Meninos a frente; meninas parte da cabeça	
	7	69	Perfil PM grupo caminha Isa parada a esq	
	8	70	Isa cabeça - dá passo a frente	
	9	71	Garota sentada na escada de costas, pessoal passa (vultos). Ela se vira quando passam.	

8.4. Decupagem do Som

SEQUÊNCIAS	ÁUDIOS	RESUMO
Seq. 01	Diálogos	Grupo conversando
	DR_100-2250 (Pessoas conversando corredor)	
Seq. 02	Voz Professora 01, 02 e 03	Isabela acessa a memória e a professora fala sobre o trabalho
	Som de Fundo Memória	
Seq. 03	Diálogos	Isabela volta e fala sobre o trabalho
	DR_100-2255 (Pessoas conversando corredor)	
Seq. 04	DR_100-1227 (Folheando papel)	Insert do relógio. Alunos fazendo prova
	DR_100-1240 (Caneta escrevendo)	
Seq. 05	Voz Professora 04	Isabela acessa a memória e pega

	Som de Fundo Memória	informações para fazer a prova.
Seq. 06	Diálogos	Isabela pega um lápis com o Nerd e começa a fazer a prova
	DR_110-1227 (Folheando papel)	
	DR_100-1239 (Lápis escrevendo)	
	DR_100-1240 (Caneta escrevendo)	
Seq. 07	Diálogos	Isabela e Karen conversam. Karen fala que perdeu o pendrive
	DR_100-2258 (Pessoas conversando corredor)	
Seq. 08	Diálogos	Isabela acessa a memória e vê Karen deixando o pendrive cair.
	Som de Fundo Memória	
	DR_100-1206 (Passos de All Star)	
	DR_100-2219 (Passos bota no estúdio)	
	DR_100-2220 (Passos tênis Nike estúdio)	
	DR_100-1236 (Coisas caindo)	
	DR_100-1232 (Revirando objetos)	
Seq. 09	Diálogos	Isabela vê quem pega o pendrive e corre para voltar ao mundo real.
	Som de Fundo Memória	
	DR_100-1205 (Corrida)	
	Dr_100-2227 (Folhas caindo)	
	DR_100-2221 (Passos sapato estúdio)	
	DR_100-2229 (Pegando as folhas)	
Seq. 10	Diálogos	Isabela se sente estranha ao voltar da memória. Ela e Karen saem da aula
	DR_100-2221 (Passos sapato estúdio)	
	DR_100-2222 (Passos bota e tênis estúdio)	
	DR_100-2252 (Pessoas conversando no corredor)	
Seq. 11	Música cena do armário	Isabela recupera o pendrive com a

		garota
Seq. 12	Diálogos	Isabela mostra para Karen que conseguiu pegar o pendrive
	DR_100-2258 (Pessoas conversando corredor)	
Seq. 13 (Insert 01)	Música tema Isabela	Isabela no quarto. O tempo passa
Seq. 13 (Insert 02)	Música tema Isabela	Isabela no quarto. O tempo passa
Seq. 14	Diálogos	Isabela está perdida e confusa
	DR_100-2219 (Passos bota no estúdio)	
Seq. 15	Diálogos	Karen aparece para Isabela
Seq. 16	Diálogos	Isabela acorda assustada em sua cama
	DR_100-1193 (Sons de carro)	
Seq. 17	Diálogos	O grupo está reunido após o trabalho. Final misterioso.
	DR_100-2221 (Passos sapato estúdio)	
	DR_100-2222 (Passos bota e tênis estúdio)	
	DR_100-2258 (Pessoas conversando corredor)	
	Música para os Créditos	